



Evento	Salão UFRGS 2013: IX SALÃO DE ENSINO
Ano	2013
Local	Porto Alegre - RS
Título	A PERFORMANCE DO BONECO: AVATAR PARA EDUCAÇÃO, SOCIALIZAÇÃO E COMUNICAÇÃO
Autor	VIVIANE MOURA DA ROCHA
Orientador	KATHRIN LERRER ROSENFELD

Este relato de experiências pretende divulgar o Projeto multidisciplinar “*A Performance do Boneco: avatar para educação, socialização e comunicação*”, e que estabelece conexões com a atual pesquisa em desenvolvimento no meu Pós-Doutorado (PPG/Filosofia/UFRGS/CNPq), “*Mnemosyne e Lethe: a memória e o esquecimento como fenômenos estéticos contemporâneos*”, pois através do Teatro de Bonecos é possível inferir questões da memória individual e coletiva, da identidade e da alteridade.

Esta narrativa, de vivências na área da educação e artes com crianças e adultos, tem como **objetivo** central **expor** experiências realizadas no norte do Brasil desenvolvidas com a *Performance do Boneco* como recurso educacional, através do Projeto de Educação Popular “*Arte-Educação com trabalhadoras da zona rural do Maranhão: identidade, saúde e cidadania*”; e do Projeto *Teatro de Bonecos nas Escolas* com professores e estudantes de instituições de ensino fundamental, públicas e privadas. Tem como **objetivos** ainda **apresentar** a *Performance do Boneco* e seu potencial plástico, estético, educativo e comunicativo e **propor** diálogos e cruzamentos entre educação, artes visuais, artes cênicas e ecologia.

Partimos do pressuposto que todo educador deve estar preparado para usar toda e qualquer possível ferramenta e toda informação de conhecimento que o abasteça para auxiliar seus educandos. Confrontado hoje com as novas tecnologias que passam a integrar a vida cotidiana das crianças e jovens, o educador encontra entre os diversos tipos de tecnologias aplicadas à educação, a *tecnologia da comunicação*. A comunicação determina a passagem do individual ao coletivo, condição para instaurar a vida social, argumenta Maria Lucia Aranha (2006). Além de promover a socialização, a comunicação concorre para formar a identidade do sujeito ao fazê-lo adquirir a consciência de si e interiorizar comportamentos no intercâmbio de mensagens significativas. Com a indústria cultural, no séc. XX, o panorama das comunicações alterou-se; o prevalecimento do visual sobre a escrita, devido ao privilégio dado às imagens e aos estímulos sonoros, em detrimento da escrita, é uma das características que se acentua neste início do séc. XXI.

Em razão destas considerações é que a **metodologia** utilizada no Projeto partiu da apresentação de pequenos espetáculos de Teatro de Bonecos, com o objetivo de demonstrar que o Boneco/objeto animado não é senão energia refletida do manipulador, o que facilita a relação que se estabelece entre ele e o público. Logo após os espetáculos o Projeto promoveu oficinas, teórico-práticas, de confecção e manipulação de bonecos, através da transformação de sucata plástica doméstica reciclada artisticamente e, a seguir, a encenação de uma pequena peça de Teatro de Bonecos a partir dos personagens criados nesta oficina, dirigida tanto aos grupos de mulheres, quanto às professoras do ensino Fundamental, a fim de que se tornem multiplicadoras desta arte ou mesmo na utilização do Boneco para transmitir conteúdos educacionais.

O boneco por ser a síntese do homem tanto quanto a máquina é a exteriorização das faculdades humanas, comenta Ana Maria Amaral (2007). No Teatro de Bonecos busca-se aliar a tecnologia ao corpo vivo do manipulador. A tecnologia acontece enquanto técnica de construção e de manipulação. Na verdade as duas coisas vêm sempre juntas. Construir um boneco é colocar nele dispositivos com os quais ele será depois animado. Esses dispositivos podem ser muito simples ou podem ser mecanismos de controle mais complexos, que vão desde o ancestral controle por fios, aos controles feitos através de cálculos matemáticos de computadores.

Como **resultado** podemos testemunhar através de nossa experiência com o Projeto “*Arte-Educação com trabalhadoras da zona rural do Maranhão: identidade, saúde e cidadania*” que o uso da *Performance do Bonecos* foi um dos métodos que possibilitou a expressão e comunicação entre as participantes dos encontros, além de possibilitar a verbalização de suas vivências difíceis relacionadas à sexualidade, violência doméstica, maternidade, cidadania, entre outros temas que foram surgindo. O Boneco como *avatar*, como um processo metamórfico, possibilitou que as mulheres expressassem seus problemas, dores, temores, sofrimentos, anseios, sonhos e as dificuldades da sua comunidade.

Já com relação ao Projeto “*Teatro de Bonecos nas Escolas*”, foi possível observar que esse processo metamórfico do manipulador tornar-se outra pessoa através do Boneco aproxima-se do que hoje nossas crianças e jovens estudantes conhecem muito bem por meio dos jogos de videogame e jogos pela internet, como por exemplo, os que usam a realidade virtual como a *Second Life*. A partir disso, percebemos que o Boneco, do Teatro de Bonecos, pode ser considerado como um “avatar”, que nos jogos de computador seu uso foi alargado para designar uma personalidade virtual, função que o “Boneco” desempenha como um meio através do qual o jovem estudante pode comunicar questões como a violência, a tolerância, as diferenças, drogas e sexualidade entre outros temas contemporâneos sem se expor, pois vai se tornar este personagem em ação.

REFERÊNCIAS:

- AMARAL, Ana Maria. **Teatro de Animação: da teoria à prática**. 3ª ed., Cotia, SP: Ateliê Editorial, 2007.
- ARANHA, Maria Lúcia de Arruda. **Filosofia da Educação**. 3.ed. revista e ampliada. São Paulo: Moderna, 2006.
- HALBWACHS, Maurice. **A memória coletiva**. Tradução Beatriz Sidou. SP: Centauro, 2006
- LIESER, WOLF. **Arte e Second Life**. In: Arte Digital. Tradução Helena Morbey. Edição portuguesa: Tandem Verlag GmbH, 2009.