

**CYPET E A CIBERPERFORMANCE NO CONTEXTO ARTE-EDUCATIVO:
RESISTÊNCIA E CRIATIVIDADE EM CENA
CYPET AND THE CYBERPERFORMANCE IN THE ART-EDUCATIONAL
CONTEXT: RESISTANCE AND CREATIVITY ON SCENE**

Célia Vieira¹
Rosimaria Sapucaia²

RESUMO

Este artigo visa apresentar um estudo sobre a ciberperformance no contexto arte-educativo, a investigação vem sendo desenvolvida no âmbito do Projeto CyPeT, no Centro de Investigação em Artes e Comunicação (CIAC), em Portugal. Realizaremos uma reflexão do ponto de vista acadêmico e artístico português, tendo como eixos condutores os processos criativos, estratégias e a percepção do potencial da Internet para as artes performativas *online*. Com o cenário pandêmico dos últimos dois anos, a prática da ciberperformance à escala global potenciou a emergência de modos de expressão artística à margem dos circuitos tradicionais da chamada economia criativa, oferecendo um meio de criação e de divulgação que desafia as instituições artísticas convencionais. Em todos os setores, e no que diz respeito ao setor artístico e em particular, às instituições de ensino superior, a criatividade tornou-se fundamental para a adaptação a uma nova realidade que levou docentes e artistas a serem resistentes, a ponto de não estagnarem diante dos novos desafios e experimentarem modelos de performance *online* capazes de permitir reinventar

- 1 Célia Vieira é Professora associada da Universidade da Maia (Porto, Portugal) e investigadora do CIAC (Centro de Investigação em Arte e Comunicação), onde integra a equipa do Projeto CyPeT. Doutora em Literatura Comparada pela Universidade do Porto, Licenciatura em Línguas e Literaturas Modernas - Português /Francês-Universidade do Porto, possui numerosas publicações nos domínios da literatura comparada (domínios português, francês e espanhol), das humanidades digitais e dos estudos intermídia. É um dos membros da equipa do projeto internacional « Naturalisme-Monde» (Labex TranferS) do ITEM-CNRS (2017-). Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-1181-0725>. E-mail: cvieira@umaia.pt.
- 2 Rosimária Sapucaia é investigadora no CIAC- (Centro de Investigação em Arte e Comunicação) - Universidade do Algarve, no Projeto EXPL/ART-PER/0788/2021 – CyPeT - "Desenvolvimento de um modelo pedagógico novo para o ensino de ciberperformance no ensino superior; Doutora em Média-Arte Digital pela Universidade Aberta/Universidade do Algarve (2022); Mestre em Artes (2016) - Universidade Federal da Bahia; Pós-graduada em Gestão Integrada (2012) - Faculdades do Norte de Mato Verde; Graduada em Música- (2016) - Centro Universitário do Sul de Minas; Graduada em Pedagogia (2011) - Universidade Estadual de Montes Claros. Atua na(s) área(s) de Artes e Humanidades com ênfase em Artes/Música e Tecnologia. Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-6465-878X>. E-mail: rosysrocha@gmail.com.

metodologias e formas de interação. Este panorama motivou a criação do projeto, pois a entrada em cena de uma imensa massa da população no palco digital impõe um reequacionamento dos conceitos de performer e espectador, além de uma análise sobre o seu caráter comutável. Importa compreender quais são as condições necessárias para que esta redemocratização da participação em espetáculos *online* não se quede apenas na superfície de um simulacro de partilha, mas possa oferecer reais condições para potenciar as ciberperformances nativas.

PALAVRAS-CHAVE: Ciberperformance; Artes performativas; Resistência, Ensino superior; *Online*.

ABSTRACT

This article aims to present a study on cyberperformance in the art-educational context, an investigation that has been developed within the scope of the CyPeT Project, at the Center for Research in Arts and Communication (CIAC), in Portugal. We will carry out a reflection from the Portuguese academic and artistic point of view, having as guiding axes the creative and strategic processes and the perception of the potential of the internet for online performing arts. With the pandemic scenario of the last two years, the practice of cyberperformance on a global scale has boosted the emergence of artistic expression modes outside the traditional circuits of the so-called creative economy, offering a means of creation and dissemination that challenges artistic institutions. In all sectors, and with regard to the artistic sector and, in particular, higher education institutions, creativity has become fundamental for adapting to a new reality that has led teachers and artists to be resistant, to the point of not stagnating in the face of new challenges and experiment with online performance models capable of reinventing methodologies and forms of interaction. This scenario motivated the creation of the project, as the entry into the scene of an immense mass of the population on the digital stage imposed a re-evaluation of the concepts of performer and spectator, in addition to an analysis of their interchangeable character. It is important to understand what are the necessary conditions so that this redemocratization of participation in online shows does not just remain on the surface of a simulacrum of sharing, but can offer real conditions to enhance native cyberperformances.

KEYWORDS: Cyberperformance; Performing arts; Resistance; Higher Education; *Online*.

INTRODUÇÃO

No contexto das artes performativas, com a pandemia dos últimos dois anos tivemos, por um lado, os períodos de confinamento, que limitaram a fruição de espaços públicos, mas, por outro, também possibilitaram, mesmo que de modo inicialmente forçado, a criação de oportunidades *online*. De acordo com Duarte (2021), a pandemia da Covid-19 e a respectiva migração de múltiplas experiências e vivências para o plano digital determinaram em várias dimensões que o nosso cotidiano passasse a ser marcado pelo *online* de uma forma intensa, praticamente inescapável. E acrescenta que um dos territórios onde esse fenômeno aconteceu de forma mais explícita, com animação e receio, criatividade e aborrecimento em doses praticamente iguais, foi o território das artes e fruição cultural. Nesse sentido, assistimos à prática da ciberperformance à escala global, o que potenciou a emergência de modos de expressão artística à margem dos circuitos tradicionais da chamada economia criativa, oferecendo um meio de criação e de divulgação que desafia as instituições artísticas convencionais.

Em diversos setores, e em particular no setor artístico e nas instituições de ensino superior, nos cursos de artes performativas, onde concentramos nosso foco de estudo, a criatividade tornou-se fundamental para a adaptação a uma nova realidade temporária, que levou docentes e artistas a serem resistentes e resilientes, a ponto de não estagnarem diante dos desafios iminentes e de experimentarem novos modelos de performance *online*, capazes de propiciar a reinvenção de metodologias e formas de interação homem-máquina. A entrada em cena de uma imensa massa da população no palco digital impõe, pois, um reequacionamento dos conceitos de performer e de espectador e uma reflexão sobre o seu caráter comutável. Nessa circunstância, importa compreender quais são as condições necessárias para que esta democratização da participação em espetáculos *online*

não se quede apenas na superfície de um simulacro de partilha e possa oferecer ao performer e ao espectador reais condições para se exprimirem e agir, potenciando as ciberperformances nativas.

Assim surgiu o projeto de investigação CyPeT, "Desenvolvimento de um modelo pedagógico novo para o ensino de ciberperformance no ensino superior", acolhido pelo Centro de Investigação em Artes e Comunicação (CIAC), na Universidade do Algarve, em parceria com a Universidade Aberta e a Universidade da Maia. É financiado pela Fundação para Ciência e Tecnologia (FCT) e tem como objetivo principal: explorar a teoria e prática da ciberperformance a partir dos ângulos criativo, performativo e comunicacional, bem como propor um modelo pedagógico para a inclusão da ciberperformance em currículos acadêmicos. Neste artigo apresentaremos, no primeiro tópico, conceitos sobre a performance, o *performer* e o espectador no palco digital, bem como o contexto económico das suas manifestações; no tópico seguinte, abordaremos o ensino das artes performativas, apresentando um breve histórico sobre o projeto CyPeT e as ações realizadas ao longo do ano de 2022, no contexto arte-educativo português, no qual o mesmo se insere, e, por fim, os resultados e as considerações finais.

A PERFORMANCE DIGITAL E A ECONOMIA CRIATIVA

Conforme Román (2012), no campo artístico a performance está relacionada com as artes do corpo, da ação, manifestações que têm em comum a colocação em cena e a incorporação do artista numa estrutura temporal. É nesse sentido amplo de performance que são identificadas as artes performativas, muitas vezes apresentadas como equivalentes, nas classificações acadêmicas e escolares, das artes do espetáculo ou das artes da cena em geral. Podendo incluir circo, dança, música, ópera, teatro, entre outras formas, estas artes distinguem-se de outras,

como o cinema ou as artes visuais, pelo facto de implicarem uma atuação, realizada por um *performer*, na presença de uma audiência, em tempo real. Schechner (2006), salienta que pode ser considerada performance a “ação” que se realiza na copresença espaço-temporal entre performer e público, a partir de três verbos que representam ações e podem ser reunidos, separados ou combinados: ser/estar, fazer e mostrar (o que faz).

Zumthor (2018), de modo mais geral, descreve que a performance “é o saber-ser”, um saber que implica uma presença e uma conduta, por meio de coordenadas espaço-temporais e fisiopsíquicas concretas, uma ordem de comandos encarnados num corpo vivo. Nesta taxonomia das artes performativas em geral, o termo “performativo” descreve o envolvimento não mediado entre espectador e artista, um acontecimento artístico onde o aqui e o agora ganham verdadeiro significado. Nessa complexa ambivalência, a performance digital *online* que acontece no ambiente cibernético (plataformas e mundos virtuais) em tempo real e busca interagir com o espectador, denominamos de “ciberperformance”. O termo vem da junção entre computador e literatura, cibernética + ciberespaço + performance, deriva do conceito de “*cyberformance*”, cunhado por Helen Varley Jamieson (2008) e utilizados por outros autores (GOMES, 2014; NAJIMA, 2020; PAPAGIANNOULI, 2022).

Da performance física para a performance digital e a ciberperformatividade *online* temos raízes que podem ser encontradas na história do teatro e da dança, sendo a extensão de uma história continuada de adoção e adaptação de tecnologias para ampliar os efeitos estéticos e o sentido do espetáculo. Esses precursores estão entre projetos experimentais que utilizaram estratégias e tecnologias de participação e distribuição, como arte postal, teatrofone, arte radiofônica (radioteatro), teleteatro, arte de satélite, entre outros. A desmaterialização da comunicação, a presença telemática e as colaborações entre engenheiros e artistas deram origem a uma grande variedade de obras performativas, dentre elas as performances digitais

apresentadas em mundos virtuais como o *Second Life* e o *UpStage*, denominadas “*Cyberformance*”. As performances/ciberperformances atuais quebram com o paradigma da presença, do real e do virtual e avançaram para as transmissões em plataformas de Streaming com audiências globais, conectando públicos de todo o mundo, num imenso palco digital.

Ao mesmo tempo, a performance digital impõe uma revisão das noções de ator/performer, espaço, tempo, espectador, bem como das práticas de encenação e de atuação *online*, cada performer cria a sua própria definição de atuação, através dos processos criativos e modos de execução adotados; pode garantir o desconcerto de um público acomodado, dando aos seus praticantes a liberdade de serem, ao mesmo tempo, “criadores”. (GODSBERG, 2012). A autora Silva (2019), por sua vez, frisa que o *performer* utiliza seu próprio corpo como suporte para sua arte, exercendo essa atividade em espaços tradicionais ou não e que corre riscos reais. Nesse contexto, falar de *performer* e de performance é falar sobre resistência, “no sentido de rechace aos padrões institucionalizados. Refutamento, objeção, questionamento, são palavras diretamente relacionadas às tentativas de caracterização dessas ações de contestação dos modelos preestabelecidos” (Zulian, 2021, p.3). Além disso, o espectador, nesse palco digital, é convidado a participar ativamente através de processos intersubjetivos e abertos. Gomes (2014) sugere que no processo de criação e execução da obra de Ciberperformance, notamos uma alteração na lógica produção/recepção, que permite uma total convergência entre artista e espectador por meio dos recursos da Internet. De uma criação artística individualizada passa-se a uma criatividade em desenvolvimento, inacabada, através de um processo participativo. O que implica, dessa maneira, o fim da separação entre performer e público, isto é, a anulação da distância performativa. No mesmo sentido, a criação *online* é feita de forma colaborativa, uma vez que os processos de criação se tornam inter e transdisciplinares com a colaboração de programadores,

realizadores, técnicos multimídia, colocando em relevo a experimentação com novas interfaces e com o ambiente cibernético em geral (Valverde, 2016).

Apesar da ascensão exponencial da criação de conteúdos digitais, o modelo econômico que subjaz ao seu desenvolvimento ainda não tem contornos bem definidos, mesmo se integra, no geral, o conceito de economia criativa. Almeida, Reis e Lima (2021) afirmam que o termo “economia criativa” foi cunhado inicialmente no livro “The creative economy: How people make money from ideas” de John Howkins (2001), trazendo o conceito de transformação da criatividade em dinheiro. A economia criativa, nesse cenário, pode ser definida como ciclos de criação, produção e distribuição que visam a produção de bens e serviços de capital intelectual ou artístico, constituídos de conteúdos criativos, valor econômico e objetivo mercadológico. (UNCTAD, 2008, apud ALMEIDA, REIS E LIMA, 2021).

Ingressar no mercado/palco digital não era uma prioridade para alguns empreendedores da economia criativa, que apenas atentaram para esta necessidade durante o isolamento social (DUARTE, 2021). Em um dos estudos desenvolvidos no panorama português, Cunha e Maia (2021) apontam que a cultura e as artes brindaram os portugueses com formatos de entretenimento alternativos, reconhecendo estes o elevado valor do setor cultural. Aquela (nova) realidade *online* permitiu desenvolver novos instrumentos de trabalho e conhecer novas ferramentas digitais, revelando que a adversidade pode ser propícia ao desenvolvimento de competências, habilidades e aprendizagens. Para Mörschbacher e Weymar (2021) o ambiente virtual pode ser percebido como um espaço rico em possibilidades de criação e reflexão, um ateliê que abraça as necessidades dos artistas contemporâneos, que desenvolvem não apenas seus procedimentos técnicos, mas também produzem pensamentos estéticos, sociais e culturais a respeito da relação da sua arte com o mundo em que vivem.

Nessa perspectiva, visando um ambiente virtual por explorar, a resistência e

reexistência artística reivindicou o direito de continuar a existir e propagar arte no espaço cibernético, principalmente os pequenos artistas que dependiam exclusivamente da renda gerada nos espetáculos para a sobrevivência. Silva e Senna (2020) afirmam nesses novos tempos são necessárias posturas mais críticas e inclusivas que constituem ruídos incômodos, mas essenciais para os reencontros com o passado e futuro. Inspiradas em Paulo Freire e Catherine Walsh (2017), evocam um movimento de resistência, com pequenas ações, que semeie esperança e insista no que é humano e digno, para que não nos embruteçamos, de olhar para os outros como seres dotados de tantos direitos e possibilidades como nós e para que arte de cada indivíduo não desapareça ou seja silenciada.

A PERFORMANCE DIGITAL E O ENSINO

Note-se que a massificação da performance *online* ocorreu naturalmente e quase espontaneamente em paralelo com a própria ascensão dos média digitais, sem que tenha sido acompanhada, de um modo geral, no domínio artístico, pelo desenvolvimento de modelos de ensino e pela inclusão deste tópico nos currículos dos cursos de artes do espetáculo. Ou seja, com exceção de algumas iniciativas, sobretudo em pós-graduação³, assistiu-se a um desfasamento entre as manifestações de uma sociedade que tende a preterir os meios de produção cultural tradicionais (teatro, cinema, livro) em benefício de conteúdos digitais e o ensino da produção artística em dispositivos eletrônicos.

Com a suspensão das atividades letivas presenciais, gerou-se a necessidade dos professores e estudantes migrarem para a realidade *online*, transferindo e

3 Cf., por exemplo, o MA em Digital Performance da Queen Margaret University, em Edinburgo: <https://www.qmu.ac.uk/study-here/postgraduate-study/2023/ma-digital-performance/>.

adaptando metodologias e práticas pedagógicas da aprendizagem presencial, naquilo que foi designado por “ensino remoto de emergência” (Moreira, Henriques e Barros, 2020, p.352). Segundo Woolway, Badillo e Lemov (2021) o ensino remoto é uma categoria mais ampla, que inclui o ensino *online*, mas também abarca outras estratégias e ferramentas digitais. O período do ensino remoto emergencial transformou-se numa importante fase de transição em que os professores do ensino presencial se passaram por “youtubers” e começaram de modo intenso a gravar videoaulas; utilizar sistemas de videoconferência, receber grupos de alunos no Whatsapp e demais redes sociais.

Em Portugal, apesar dos avanços anteriores em *e-learning* e aprendizagem mista, a resposta imediata do ensino à pandemia, e em particular ao ensino síncrono da performance, foi transpor literalmente as aulas da sala de aula para plataformas de videoconferência como Zoom, Google Meets e Microsoft Teams. Para o ensino básico do 1º ao 9º ano tivemos também o projeto de telescola do governo português em parceria com o canal RTP, o “#Estudoemcasa”, no canal de televisão RTP memória.⁴

No ensino superior tivemos algumas boas partilhas de criatividade e inventividade nas aulas *online*, professores que não se limitaram em apenas transferir conteúdos do ensino presencial para o *online*, mas que criaram aulas especificamente para o meio cibernético. Na intersecção dos períodos de confinamento, algumas instituições de ensino optaram por utilizar o regime misto ou “ensino híbrido” (Bidarra, 2022) que alterna aulas presenciais e *online*. Sapucaia (2022, p.73) destaca que nesse período a transferência de tráfegos, “temporariamente desapareceu das ruas e passou o para as vias de comunicação

4 Havia uma grelha de horários das aulas com duração de meia hora cada eram transmitidas entre às 9h e às 18h, e podiam ser vistas na televisão ou *online* na RTP Play. O projeto envolveu 112 docentes de escolas públicas, duas privadas e da ciberescola e abrangeu um total de 850 mil alunos em 2020. Cf https://www.rtp.pt/noticias/covid-19/telescola-arrancou-para-850-mil-alunos-ate-ao-9o-ano_n1222246.

digital, para a Internet”. Diante dessa nova realidade mundial, os performers/professores, como em muitos outros setores, tiveram que reinventar-se. Nesse momento se popularizam exposições com artefatos à distância; constituiu-se uma nova forma de produzir instalações, intervenções, performances e o evento acadêmico “seminário” teve a sua variante *online* “webinar” ou “webinário”, que se mostrou eficaz pela liberdade temporal e geográfica, um modelo que foi amplamente aceito e acolhido nos atuais modelos de Congresso que continuaram a ser ou totalmente *online* ou híbridos.

Esta conjuntura motivou a criação do projeto de investigação CyPeT, que visa, já após o período pandêmico, mapear iniciativas criativas, no domínio das artes performativas, tendo como eixos condutores a análise dos processos criativos, estratégias e a percepção da performance *online*, bem como a proposta de um modelo pedagógico com vista à sua eventual inclusão em currículos acadêmicos nos cursos das artes performativas. Algumas impressões dos docentes e coordenadores dos cursos de artes performativas, foram coletadas por meio de inquéritos, cujos resultados são abordados a seguir.

O PROJETO CYPET: RESULTADOS

Até o momento o projeto teve três fases. Na primeira fase, compreendida entre abril e julho de 2022, buscamos realizar um mapeamento do ensino *online* promovido durante o confinamento nas instituições de ensino superior portuguesas (IES). Esse estudo foi realizado por meio de inquéritos enviados aos coordenadores dos cursos de Artes Performativas, onde participaram vinte e três dos cinquenta e cinco cursos existentes. Na segunda etapa do projeto, concretizada entre maio e outubro de 2022, foram realizadas entrevistas semiestruturadas com artistas e grupos artísticos, cujo objetivo era diagnosticar o cenário artístico português:

desafios, dificuldades e estratégias encontradas para a exibição de performances *online* durante e após a pandemia. Na terceira fase, que é onde nos encontramos atualmente, está a ser desenvolvido teoricamente a proposta de modelo pedagógico que na última fase será sistematizado.

Breve análise dos questionários aplicados aos cursos de artes performativas das Instituições de Ensino Superior portuguesas

A primeira parte do inquérito, que possuía dezoito questões, buscou traçar um perfil dos inquiridos pontuando a função exercida, a utilização, ou não, do ensino não presencial durante o confinamento e a forma como os envolvidos avaliam as suas competências digitais em termos de processamento de informação, comunicação, criação de conteúdos, segurança e resolução de problemas, em seguida pontuam as dificuldades encontradas nas aulas *online* e as estratégias de superação desenvolvidas.

Um total de 100% dos inquiridos eram coordenadores de curso nas áreas das Artes performativas, metade dos mesmos também eram docentes e 95% indicam ter utilizado o ensino *online* durante os confinamentos. Nas competências digitais, em torno de 60% dos coordenadores de curso/ docentes nas artes performativas consideram-se utilizadores independentes, ou seja, autónomos no uso das tecnologias digitais. Uma média de 25% inquiridos indicam ser utilizadores básicos e apenas 15% se autoavaliam como utilizadores avançados. Em relação às plataformas virtuais, o Zoom, foi a mais utilizada, 60% dos utilizadores, que afirmam também terem utilizado outros meios em simultâneo.

Quando questionados sobre os maiores desafios, os inquiridos afirmam que entre os principais constrangimentos encontradas sobressaem as dificuldades tecnológicas, em seguida, temos os pontos específicos de cada área, como por

exemplo: na música o delay; no teatro, a dificuldade com os planos em simultâneo, na dança, a não sincronização audiovisual, entre outras que foram apontadas no estudo.

Apesar dos inúmeros constrangimentos listados e alguma resistência por parte dos docentes, principalmente os menos ligados às tecnologias digitais, Marques (2021) disserta sobre o seu estudo realizado com 496 alunos e 94 docentes das IES portuguesas e conclui que com a experiência forçada durante a pandemia, houve um despertar para as vantagens do ensino *online*. O que não indica que os cursos tradicionais deixarão de ser uma aposta das IES, mas que se verifica uma intenção em articular estes cursos com o digital de forma complementar e até mesmo híbrida, uma vez que, algumas Universidades continuaram com a oferta de unidades curriculares *online*. Portanto, registra-se que havia uma ideia anterior e a pandemia apenas acelerou o percurso. A conclusão do autor vai ao encontro do estudo de Hildeblando Júnior & Finardi (2020), que previa que as IES poderiam ver na pandemia uma boa oportunidade para repensar estratégias e implementação da digitalização do ensino.

Breve Análise e discussão dos resultados das entrevistas semiestruturadas realizadas com artistas e grupos artísticos

No período entre maio e outubro de 2022 foram realizadas oito entrevistas semiestruturadas com alguns artistas, onde pretendeu-se obter informação mais detalhadas sobre experiências e vivências no âmbito da ciberperformance durante o período de confinamento.

De um modo geral, no contexto artístico, diferentemente do que aconteceu na maior parte das IES consideradas, existiram experiências prévias à pandemia o que, de alguma forma, parece ter facilitado a mudança. Sobretudo, importa referir que:

1	Algumas estratégias de sucesso resultaram de experiências conhecidas que foram utilizadas como inspiração.
2	Os casos com maior balanço positivo não buscaram transpor performances do ambiente físico para o digital, mas criaram ciberperformances nativas especialmente pensadas para as plataformas de exibição.
3	Múltiplas plataformas foram usadas e a escolha das ferramentas digitais dependia da performance a ser realizada.
4	Vários artistas reconhecem as vantagens da ciberperformance e utilização do ambiente <i>online</i> , entre elas: liberdade geográfica, diálogo interativo com os espectadores; maior visibilidade do trabalho, entre outras...
5	Para uma melhor qualidade da performance <i>online</i> exige-se investimento em equipamentos e formação continuada dos intervenientes.
6	Em contexto educativo o processo de criação da ciberperformance deseja-se que seja efetivado de modo colaborativo por equipe interdisciplinar como professores das variadas artes performativas, engenheiros e informáticos, de modo a impulsionar a produção.
7	Constrangimentos tecnológicos infelizmente podem acontecer, falhas inevitavelmente fazem parte do processo e podem ser vistas como uma falha de comunicação que poderá ser superada na improvisação,
8	De destacar que, mesmo na atualidade, ultrapassados os maiores constrangimentos derivados da pandemia, alguns dos entrevistados mantêm a realização de performances num espaço virtual, optando, preferencialmente, por um formato híbrido.

Tabela 1- Resultados de entrevistas semiestructuras-Projeto CyPeT

I. Gomes (2021, p.11) fundamentada no estudo de Sullivan (2020), assinala que as transmissões *online* têm potencial para a exploração de novas formas de interação com as audiências, pois permitem aos artistas, grupos e associações criar formas de através das Redes Sociais gerarem conversas *online* sobre a obra e envolver as audiências numa experiência ainda mais digital, à semelhança do que já acontece com séries, filmes, entre outros campos da arte.

No que diz respeito a essa união do estudo teórico na academia e prático com os artistas, no entrecruzar das informações, podemos perceber que em ambos os casos e nas experiências relatadas, o diferencial foi a criatividade, a forma como cada artista/docente se reinventou.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O contexto pandêmico veio acelerar o processo da entrada da educação na era digital, cujas potencialidades vinham a ser desenvolvidas desde meados do século XX. O contexto de urgência encaminhou os docentes das áreas das artes performativas para a experimentação de ferramentas e de plataformas nem sempre adequadas à especificidade do ensino artístico e sobretudo sem apoios formativos e tecnológicos que potenciasssem o sucesso formativo. O que gerou, por um lado a resistência, quase aversão às aulas à distância e por outro, a resistência no sentido da não desistência e da exaustiva pesquisa por melhores métodos para o ensino *online*. E assim, a criatividade entra em cena e movimenta toda uma economia e paradigmas de existencialismo cultural, pois nunca houve na história tantos eventos acadêmicos no ciberespaço e que permaneceram no pós-pandemia.

No âmbito artístico, em contrapartida, há muitos relatos de experiências

prévias à pandemia, ou mesmo de uma preparação em termos de formação, aquisição de equipamentos e inspirações, o que de algum modo, contribuiu para uma transição menos conturbada. Nesse sentido, muitos grupos e artistas permaneceram ativos com os canais, plataformas e espetáculos *online*, atuando de modo híbrido. O que deixa claro que estão a cativar os públicos conquistados e a desenvolver experiências a pensar já nas contingências futuras.

O presente estudo, insere-se num projeto mais alargado que visa, em sua última fase, propor um novo modelo pedagógico passível de ser integrado nos currículos do Ensino Superior em Portugal, nos cursos e disciplinas de Artes performativas. Das dificuldades e dos desafios experienciados, aqui sumariados nos resultados do projeto CyPeT, ganha relevo a necessidade de desenvolver novos modelos educativos, ancorados nas novas tecnologias, capazes de dar resposta tanto a eventuais situações de ensino a distância como ainda às expectativas de uma nova geração de educandos formados já no contexto da cultura digital.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Eliana Silva de; REIS, Danisson Luiz dos Santos; LIMA, Débora Cristina da Silva. TRANSFORMAÇÃO DIGITAL E ECONOMIA CRIATIVA: Um estudo sobre impactos nos empreendimentos criativos durante a pandemia do COVID-19. *International Journal of Knowledge Engineering and Management*, Florianópolis, v. 10, n. 27, pp.157-178, 2021.

BIDARRA, José. Problemas e Perspetivas do Ensino Híbrido. In: Seminário Tecnologias no Ensino/ Formação- Nova era “Novos contextos: Distância e Proximidade”. Realizado em abril de 2022. Disponível em <https://pt.slideshare.net/bidarra/problemas-e-perspetivas-do-ensino-hibrido> Acesso em: 20, jun. 2022.

CARLSON, M. *Performance: A critical introduction*. Third Edition. London; New York: Routledge, 2018.

CUNHA, Maria Manuela Ferreira da; MAIA, Sara Cunha. Dar Voz as Artes- Experiências Artísticas em tempos de pandemia. In: *Emoções, Artes e Intervenção- Perspetivas Multidisciplinares*, Universidade de Coimbra, 2021. Disponível em < <http://hdl.handle.net/10316/97588>> Acesso, 10, jan.2023.

DUARTE, Mariana. *Transformação Digital na Cultura: Onde estamos e para onde vamos?* Lisboa, 2021. Disponível em < <https://setentaequatro.pt/enfoque/transformacao-digital-na-cultura-onde-estamos-e-para-onde-vamos>> Acesso em 06, jan. 2023.

GOLDBERG, RoseLee. *A arte da performance*. Lisboa: Orfeu Negro, 2012.

GOMES, Clara. A internet como um lugar intercriativo e produtilizado – o caso da ciberformance. In: *Avanca Cinema International Conference*. Avanca: Cine-Clube de Avanca, p.25-38, 2014.

GOMES, Inês. A digitalização do teatro em Portugal e a pandemia de COVID-19.

Tese de mestrado em Comunicação, Cultura e Tecnologias da Informação. Lisboa: Instituto Universitário de Lisboa, 2021.

HILDEBLANDO JÚNIOR, Carlos A.; FINARDI, Kyria. Rebeca. Telecolaboração e internacionalização do ensino superior: reflexões a partir da pandemia Covid-19. Revista Intercâmbio, v. XLV: 254- 278. São Paulo: LAEL/PUCSP, 2020.

JAMIESON, Helen. Adventures in Cyberformance - Experiments at the interface of theatre and the internet. Tese de mestrado, Drama, Creative Industries Faculty, Queensland University of Technology, 2008.

MARQUES, Diogo Filipe Couto. O impacto da pandemia de Covid-19 na digitalização do Ensino Superior. Dissertação de Mestrado em Gestão de Serviços, Universidade do Porto, 2021.

MOREIRA, J.A.M; HENRIQUES, S; Barros, D. Transitando de um ensino remoto emergencial para uma educação digital em rede, em tempos de pandemia. Revista Dialogia, São Paulo, n. 34, p. 351-364, jan./abr. 2020.

MÖRSCHBÄCHER, B.; WEYMAR, L.B.C. Arte digital na cibercultura: Contextualização e debates atuais. Revista da FUNDARTE. Montenegro, p.01-16, ano 21, nº 46, setembro, 2021. Disponível em:<<http://seer.fundarte.rs.gov.br/index.php/RevistadaFundarte/issue/archive>> Acesso em 24, mai.2022.

NAJIMA, F.M. Ciberperformances e a Cibernética. Revista outras Frontiras. Cuiabá-MT, Vol. 7, N.1, Jan./Jul., p.1-19, 2020.

PAPAGIANNOULI, C. *A Postdigital Response: Experiential Dramaturgies of Online Theatre, Cyberformance and Digital Texts*. In: *Experiential Theatres: Praxis-Based Approaches to Training*. W. W. Lewis, & S. Bartley (Eds.), 21st Century Theatre Artists (1st ed.). Routledge, 2022.

RÓMAN, J.C. Tradição e descontinuidade na performance. Traduzido do espanhol por José Gabriel Martins. In: *Artes Performativas: novos discursos*. Né Barros, Juan

Carlos Román e Maria Helena Maia. Porto: CEAA | Centro de Estudos Arnaldo Araújo da CESAP/ESAP, 1ª edição, 2012.

SAPUCAIA, Rosimária. Quintal dos sons: Um caminho para a imersão sonora. Tese de doutoramento em Média-arte digital. Universidade aberta em associação com a Universidade do Algarve, 2022.

SCHECHNER, R. O que é performance? Trad. Almeida, R. In: Brady, S. Performance studies - an introduction. New York & London: Routledge, p. 28-51, 2006.

SCHECHNER, R. Performance studies: an introduction. Third Edition. London; New York: Routledge, 2013.

SILVA, A.R.A.B. A arte da Performance em plataforma digital: um estudo sobre a interação e a interatividade a partir da obra de Celina Portella. Tese de mestrado em história, política e bens culturais, Rio de Janeiro: Fundação Getúlio Vargas, 2019.

SILVA, Ursula Rosa da; SENNA, Nádia da Cruz. Epistemologias e Culturas silenciadas: Por uma formação decolonial das Artes. Revista Educação, Artes e Inclusão, Vol.16, N.3, jul. /set., 2020.

VALVERDE, Isabel. Dança e Culturas de Rede. Salvador: UFBA, 2016.

WOOLWAY, E.; BADILLO, E.; LEMOV, D. Conclusão: Planejando para o futuro. In: Ensinando na sala de aula online: sobrevivendo e sendo eficaz no novo normal. Org. Doug Lemov, Equipe Teach Like a Champion. Tradução Sandra Maria Mallmann da Rosa. Porto Alegre: Penso, 2021.

ZULIAN, J. Arte-processo; Teleperformances e performances digitais: Transmissões, recepções e interações através da internet. p.48., 2021. Disponível em <<https://cultura.jundiai.sp.gov.br/wp-content/uploads/2021/03/ARTE-PROCESSO-TELEPERFORMANCES-E-PERFORMANCES-DIGITAIS-compactado.pdf>> Acesso em: 10, jun. 2022.

ZUMTHOR, Paul. Performance, recepção, leitura. Tradução: Jerusa Pires Ferreira

<https://doi.org/10.23925/2318-5023.2022.n6.e60820>



e Suely Fenerich. Ubu Editora, 2018.