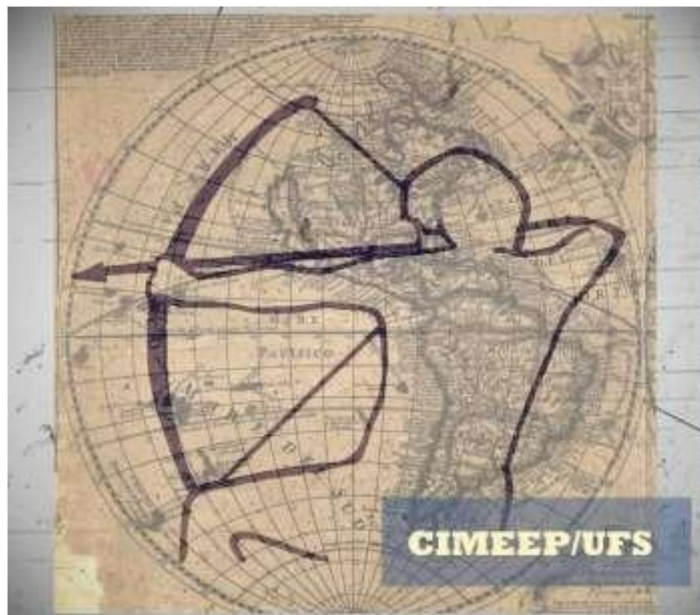




Grupo de Trabalho 23 – Teatro épico
Grupo de Trabajo 23 – Teatro épico
Groupe de Travail 23 – Théâtre épique
Research Group 23 – Epic Theater

Coordenador/Coordinador/Coordinateur/Coordinator

Christine Arndt de Santana (Universidade Federal de Sergipe)
carndtsantana@gmail.com

Descrição/Descripción/Description/Description

Nos anos de 1920, Piscator e Brecht criaram uma prática e também um estilo de representação que pretendia ultrapassar a tensão dramática, o conflito e a progressão regular da ação: o Teatro Épico. Dentre suas teorias, poéticas e procedimentos, destaca-se o efeito alcançado via o *Verfremdung*, que frequentemente é traduzido por Distanciamento. Este conceito chama a atenção para os processos sociais e a necessidade de não somente considerar, mas, também, tratar o que é cotidiano, usual, como histórico; uma vez que, dessa maneira, percebe-se que estes acontecimentos são temporais e transitórios e, por essa razão, as relações entre os seres humanos são passíveis de serem modificadas; assim como o que ocorreu no passado também se mostra transitório. Dessa maneira, o espectador, que é também ator, distancia-se de seu tempo e consegue enxergar com outro olhar o seu entorno social. Importante notar que a narração toma o lugar de destaque na representação, fazendo com que quem atua, ao invés de desempenhar um papel, coloque-se ao lado do papel, apontando para ele, em um constante exercício de observação. O Distanciamento proposto pelo Teatro Épico possibilita o alcance de uma educação estética que extrapola a atividade artística *strictu sensu* e, por essa razão, designa aspectos que estão diretamente concernentes às maneiras pelas quais são mantidas as formas de nos relacionarmos e conhecermos a realidade. A educação estética exige um

constante questionamento acerca da maneira como os sentidos e a sensibilidade são estimulados, seduzidos, deixados de lado, condicionados pela nossa experiência sociocultural. Nesta esteira, vale ressaltar que o conceito de Jogo é de fundamental importância para que seja compreendida a transformação das pedagogias teatrais e os tipos de educação estética que elas propõem, justamente pelo fato de, no Jogo, ocorrerem a afirmação dos aspectos físicos e sensoriais da experiência, mobilizados e canalizados por regras aceitas pelos jogadores e que são articuladas com funções complexas de nossa consciência. No Jogo, existe a possibilidade de se criarem universos particulares, apartados da realidade concreta, e essa capacidade pode servir como *lócus* no qual se torna possível construir contrapontos críticos à realidade cotidiana porque possibilita o estímulo não apenas da necessidade de se refletir sobre o mundo, como também aponta para a importância e o desejo de transformar a realidade que nos cerca. Nesse sentido, Educação Estética e Jogo são de fundamental importância ao Teatro Épico, sobretudo pelo fato de que, em Brecht, o Jogo Teatral transforma-se em um conceito da Pedagogia do Teatro. Este Grupo de Trabalho tem como objetivo realizar pesquisas sobre as Teorias do Teatro Épico, a relação entre o Teatro Épico e as demais manifestações artísticas e a necessária confluência entre Teatro Épico e Pedagogia do Teatro.

En la década de 1920, Piscator y Brecht crearon una práctica y también un estilo de representación que buscaba superar la tensión dramática, el conflicto y la progresión regular de la acción: el Teatro Épico. Entre sus teorías, poéticas y procedimientos, destaca el efecto logrado a través del *Verfremdung*, que a menudo se traduce como Distanciamiento. Este concepto llama la atención sobre los procesos sociales y la necesidad no solo de considerar, sino también de tratar lo cotidiano, lo habitual, lo histórico; ya que, de esta manera, se percibe que estos eventos son temporales y transitorios y, por ello, las relaciones entre los seres humanos pueden verse modificadas; así como lo ocurrido en el pasado también es transitorio. De esta manera, el espectador, que también es actor, se distancia de su tiempo y logra ver su entorno social con una mirada diferente. Es importante señalar que la narración ocupa un lugar destacado en la representación, haciendo que la persona que actúa, en lugar de jugar un papel, se coloque al lado del papel, apuntándolo, en un ejercicio de observación constante. La Distanciamiento propuesta por el Teatro Épico permite lograr una educación estética que extrapola la actividad artística en sentido estricto y, por ello, designa aspectos directamente relacionados con las formas en que se mantienen las formas de relacionarse y conocer la realidad. La educación estética requiere un cuestionamiento constante sobre cómo los sentidos y la sensibilidad son estimulados, seducidos, excluidos, condicionados por nuestra experiencia sociocultural. En este contexto, cabe mencionar que el concepto de Juego es de fundamental importancia para que se entienda la transformación de las pedagogías teatrales y los tipos de educación estética que proponen, precisamente porque, en el Juego, se da la afirmación de los aspectos físicos y sensoriales de la experiencia, movilizados y canalizados por reglas aceptadas por los jugadores y que se articulan con funciones complejas de nuestra conciencia. En el Juego existe la posibilidad de crear universos particulares, desvinculados de la realidad concreta, y esta capacidad puede servir como un *lócus* en el que es posible construir contrapuntos críticos a la realidad cotidiana porque permite el estímulo no solo de la necesidad de reflexionar sobre el mundo, también apunta a la importancia y el deseo de transformar la realidad que nos rodea.

En este sentido, la Educación Estética y los Juegos son de fundamental importancia para el Teatro Épico, principalmente por el hecho de que, en Brecht, el Juego Teatral se convierte en un concepto de Pedagogía Teatral. Este Grupo de Trabajo tiene como objetivo realizar una investigación sobre las Teorías del Teatro Épico, la relación entre el Teatro Épico y otras manifestaciones artísticas y la necesaria confluencia entre Teatro Épico y Pedagogía del Teatro.

Dans les années 1920, Piscator et Brecht créent une pratique et aussi un style de représentation qui visent à surmonter la tension dramatique, le conflit et la progression régulière de l'action: le Théâtre Épique. Parmi ses théories, poétiques et procédures, se distingue l'effet obtenu via la *Verfremdung*, souvent traduit par Distanciation. Ce concept attire l'attention sur les processus sociaux et la nécessité non seulement de considérer, mais aussi de traiter ce qui est quotidien, habituel, comme historique; car, de cette manière, on perçoit que ces événements sont temporaires et transitoires et, pour cette raison, les relations entre les êtres humains sont susceptibles d'être modifiées; tout comme ce qui est arrivé dans le passé et qui est également transitoire. De cette manière, le spectateur, qui est aussi acteur, se distancie de son temps et parvient à voir son environnement social avec un regard différent. Il est important de noter que la narration prend une place prépondérante dans la représentation, amenant la personne qui agit, au lieu de jouer un rôle, à se placer à côté du rôle, en le désignant, dans un exercice d'observation constant. La Distanciation proposée par le Théâtre Épique permet d'aboutir à une éducation esthétique qui extrapole l'activité artistique *strictu senso*, par conséquent, désigne des aspects directement concernés par les modes de maintien des modes de relation et de connaissance de la réalité. L'éducation esthétique a besoin d'un questionnement constant sur la manière dont les sens et la sensibilité sont stimulés, séduits, laissés de côté, conditionnés par notre expérience socioculturelle. Dans ce contexte, il convient de mentionner que le concept de Jeu est d'une importance fondamentale pour que la transformation des pédagogies théâtrales et les types d'éducation esthétique qu'elles proposent soient compris, précisément parce que, dans le Jeu, l'affirmation des aspects physiques et sensoriels de l'expérience se produit, mobilisée et canalisée par des règles acceptées par les joueurs et qui s'articulent avec des fonctions complexes de notre conscience. Dans le Jeu, il y a la possibilité de créer des univers particuliers, détachés de la réalité concrète, et cette capacité peut servir de *locus* dans lequel il est possible de construire des contrepoints critiques à la réalité quotidienne car elle permet de stimuler non seulement le besoin de réfléchir sur le monde, il souligne également l'importance et le désir de transformer la réalité qui nous entoure. En ce sens, l'éducation esthétique et le jeu sont d'une importance fondamentale pour le Théâtre Épique, d'autant plus que chez Brecht, le jeu théâtral devient un concept de pédagogie théâtrale. Ce groupe de travail vise à mener des recherches sur les théories du théâtre épique, la relation entre le Théâtre Épique et d'autres manifestations artistiques et la nécessaire confluence entre le Théâtre Épique et la pédagogie Théâtrale.

In the 1920s, Piscator and Brecht created a practice and also a style of representation that aimed to overcome the dramatic tension, conflict and regular progression of the action: the Epic Theater. Among its theories, poetics and procedures, the effect achieved via the *Verfremdung* stands out, which is often translated as Distancing effect. This concept draws attention to social processes and the need to not only consider, but also to treat what is daily,

usual, as historical; since, in this way, it is perceived that these events are temporary and transient and, for this reason, the relationships between human beings are liable to be modified; just as what happened in the past is also transitory. In this way, the viewer, who is also an actor, distances himself from his time and manages to see his social surroundings with a different look. It is important to note that the narration takes the prominent place in the representation, causing the person who acts, instead of playing a role, to stand beside the role, pointing to it, in a constant observation exercise. The Distance effect proposed by Epic Theater makes it possible to achieve an aesthetic education that extrapolates artistic activity *strictu sensu* and, for this reason, designates aspects that are directly linked to how we relate and how we know reality. Aesthetic education requires constant questioning about how the senses and sensitivity are stimulated, seduced, left out, conditioned by our sociocultural experience. In this context, it is worth mentioning that the concept Theater Game is of fundamental importance so that the transformation of theatrical pedagogies and the types of aesthetic education that they propose are understood, exactly why, in the Game, there is the affirmation of the physical and sensory aspects of the experience, mobilized and channeled by rules accepted by the players and that are articulated with complex functions of our consciousness. In the Theater Game, there is the possibility of creating particular universes, detached from the concrete reality, and this capacity can serve as a *lócus* in which it is possible to build critical counterpoints to daily reality because it allows the stimulus not only of the need to reflect on the world, it also points to the importance and the desire to transform the reality around us. Therefore, Aesthetic Education and Theater Game are of fundamental importance to Epic Theater, especially because, in Brecht, the Theater Game becomes a concept of Theater Pedagogy. This Working Group aims to carry out research on the Theories of Epic Theater, the relationship between Epic Theater and other artistic manifestations and the necessary relationship between Epic Theater and Theater Pedagogy.

Linhas de Pesquisa/Lignes de Recherche/Líneas de Investigaciones/Research lines

- 1 Teorias do Teatro Épico
2. Teatro Épico e outras Artes: relações e interseções
3. Teatro Épico e Pedagogia do Teatro

1. Teorías del Teatro Épico
2. Teatro Épico y otras Artes: relaciones e intersecciones
3. Teatro Épico y Pedagogía Teatral

1. Théories du Théâtre Épique
2. Théâtre Épique et autres Arts: relations et intersections
3. Théâtre Épique et Pédagogie Théâtrale

1. Theories of Epic Theater
2. Epic Theater and other Arts: relationships and intersections
3. Epic Theater and Theater Pedagogy