

**TEATRO
FLEXÍVEL**



CAÇAPAVA *GEOPARQUE*
ASPIRANTE UNESCO

JOGOS E EXERCÍCIOS TEATRAIS EM AMBIENTE VIRTUAL:

A COMÉDIA E O AUTOBIOGRÁFICO COMO
RECURSO NO DESENVOLVIMENTO
DE PRÁTICAS CÊNICAS

Evandro Luft
Marcia Berselli

**TEATRO
FLEXÍVEL**



CAÇAPAVA *GEOPARQUE*
ASPIRANTE UNESCO

**GUIA PRÁTICO DE JOGOS E EXERCÍCIOS
TEATRAIS PARA AMBIENTE VIRTUAL**

**Evandro Luft
Marcia Berselli**

**SANTA MARIA - RS
2021**

L949j Luft, Evandro

Jogos e exercícios teatrais em ambiente virtual : a comédia e o autobiográfico como recurso no desenvolvimento de práticas cênicas / Evandro Luft, Marcia Berselli. – Santa Maria, RS : UFSM, CAL, Departamento de Artes Cênicas, Grupo de Pesquisa Teatro Flexível: Práticas Cênicas e Acessibilidade : UFSM, Pró-Reitoria de Extensão, 2021.

42 p. ; 30 cm

1. Teatro 2. Teatro virtual 3. Teatro – Jogos e exercícios 4. Jogos dramáticos 5. Teatro autobiográfico I. Berselli, Marcia II. Título.

CDU 792

Ficha catalográfica elaborada por Alenir Goularte CRB-10/990
Biblioteca Central - UFSM

**TEATRO
FLEXÍVEL**

SUMÁRIO

- 5 APRESENTAÇÃO**
- 8 GEOPARQUE**
- 9 PREFÁCIO**
- 11 ABORDAGEM CORPORAL**
- 17 JOGOS E EXERCÍCIOS TEATRAIS**
- 33 ATIVIDADES SEMANAIS**
- 37 NOTAS**
- 39 REFERÊNCIAS**

APRESENTAÇÃO

Caríssimo(a) leitor(a) interessado(a) em facilitar oficinas de teatro, o presente material foi criado com o intuito de se tornar um facilitador ao desenvolvimento de atividades teatrais em ambiente virtual. Os jogos e exercícios apresentados neste guia foram desenvolvidos a partir das experiências em ministrar oficinas de teatro virtual em meio à pandemia da COVID-19 no ano de 2020. As atividades teatrais foram desenvolvidas através do projeto de extensão Teatro e Comunidade: relações com o patrimônio natural e cultural de Caçapava do Sul, vinculado ao Grupo de Pesquisa Teatro Flexível: práticas cênicas e acessibilidade (CNPq/UFSM) e ao programa de extensão Geoparque Aspirante Unesco desenvolvido pela Pró-Reitoria de Extensão (PRE) da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM).

Este material em forma de guia é composto por jogos, exercícios de abordagem corporal e atividades teatrais adaptadas ao contexto remoto propositalmente pensadas para serem

desenvolvidas em modo síncrono e assíncrono através de plataformas digitais tais como *Google Meet*, *Zoom Meeting*, entre outras. O material surge como uma alternativa para explorar os eixos do Teatro Autobiográfico, da Comédia e da estética do Teatro Pós-Dramático. Vale destacar que o guia poderá ser utilizado e adaptado conforme os interesses de cada propositor(a) dos encontros.

Como interesse central está a proposta de valorizar as trajetórias de cada participante, trazendo vestígios de suas memórias e de fatos de suas vidas. Assim, se procede a uma valorização do patrimônio natural e cultural da localidade em que vivem os e as participantes. Você perceberá que essa característica estará presente em diversas propostas apresentadas, estimulando a validação e o reconhecimento da importância dos aspectos culturais e históricos de cada contexto em que são desenvolvidas as práticas cênicas.

O presente guia está organizado em três seções metodológicas, estruturando seções destinadas a: abordagem corporal em ambiente virtual, a jogos e exercícios adaptados para o contexto remoto e, ainda, há uma breve seção de atividades

propostas ao leitor e à leitora como atividades semanais a serem realizadas em modo assíncrono. Junto com as atividades aqui apresentadas, na seção dos jogos e exercícios adaptados ao contexto remoto, haverá indicações de algumas variações que podem ser realizadas conforme o andamento de cada tarefa. Ao utilizar as propostas deste material, você poderá fazer uso das atividades e jogos conforme melhor entender a organização de sua oficina, podendo adaptar a temática ou o contexto de alguns exercícios conforme o público da sua prática. Este material foi pensado e adaptado para ser realizado com participantes acima de 12 anos em grupo de duas ou mais pessoas. Espera-se que o guia sirva como um facilitador ao desenvolvimento de atividades para pessoas com e sem vivências teatrais prévias, promovendo estímulos à criação e à imaginação de cada futuro participante.

GEOPARQUE

O que são Geoparques?

Geoparques são territórios protegidos que apresentam interesse geológico e geomorfológico. Essas áreas são reconhecidas com um selo pela UNESCO quando apresentam estratégias responsáveis de desenvolvimento social e ambiental. Os Geoparques representam um patrimônio material e imaterial, uma vez que há implicação direta da cultura e da história das comunidades que habitam e habitaram esses territórios. Estimular as trocas entre os membros de uma comunidade fortalece os laços entre pessoas que partilham um mesmo espaço geográfico e que contribuem, assim, para sua preservação e valorização. As práticas cênicas atuam justamente neste sentido: do estabelecimento de laços e da valorização da cultura e da trajetória de uma comunidade.

PREFÁCIO

Caro leitor e leitora, como este guia parte do princípio de oficinas de teatro desenvolvidas via ambiente remoto, se torna importante atentar para um detalhe com o qual provavelmente você irá se deparar ao ministrar oficinas virtuais. Alguns participantes poderão não se sentir confortáveis em ativar suas câmeras, e por mais que pareça ser impossível a realização de uma oficina de teatro sem que você tenha a visualização dos participantes, isso não será o problema principal. Lhe aconselho a informar aos participantes que não há uma obrigatoriedade em participar da oficina com a câmera ativada, porém os instrua a compreender que com a ativação das câmeras, a oficina terá uma melhor funcionalidade. Problemas técnicos provavelmente irão ocorrer, como provavelmente algumas complicações com a conexão com internet, *delay*, entre outros. Tente não se mostrar impositivo, seja amigável e tente os deixar ao máximo confortáveis e se sentindo acolhidos para que este não seja um espaço impositivo e hierárquico, usar da comicidade poderá ser um facilitador em seu engajamento com o grupo.

Lembre-se, teatro é feito em conjunto, a função do facilitador não é a de ser um impositor. Seja gentil e espontâneo, isso facilitará muito a sua atuação no processo da oficina.

Esperamos que com esse guia você consiga ao máximo desfrutar das práticas realizadas em contexto virtual. Seja livre para criar e aprimorar as propostas a partir dos jogos e exercícios aqui apresentados, faça da sua oficina um espaço de experimentação sem medo do julgamento do certo ou do errado. Não negue e, principalmente, não esconda as particularidades do ambiente remoto, ele está aí, tenhamos de lidar e conviver com ele, transformando-o em um aliado para que assim consigamos nos renovar enquanto professores de teatro. Tenha uma boa prática.

ABORDAGEM CORPORAL

Exercício 01) Alongamentos.

Objetivo: Movimentar o corpo do/a participante como uma preparação inicial para a prática do dia.

Descrição: As pessoas que estiverem participando da oficina devem ser convidadas a ficarem em pé, se possível, aconselha-se a não realizarem a prática próximas de móveis ou objetos que possam quebrar ou machucar o/a participante. Feito isso, o/a facilitador indica que as/os participantes iniciem com leves movimentos de espreguiçar, podendo utilizar a imagem da ação realizada pelo corpo ao acordar pela manhã. Dessa forma, vá estimulando que os/as participantes estiquem os braços para cima, para frente e para baixo - colocando-os próximos do chão, se possível, lembre-se que cada pessoa tem o seu limite e o seu tempo para a realização dos movimentos! Em seguida, indique para que girem os pulsos de um lado para o outro, alternando o movimento que deve ser realizado sempre lentamente, solicite que se inicie o movimento de abrir e fechar os dedos. Indique que os/as

participantes fiquem em pé, se possível, e iniciem, bem devagar, movimentos circulares com o quadril (pode ir alternando a velocidade do movimento). Por fim, peça para que relaxem a musculatura da cabeça e deixem o maxilar descontraído para evitar tensões, então indique movimentos rotatórios envolvendo o pescoço e a cabeça, cerca de 3 a 5 giros para cada lado está suficiente, mas com atenção e realizando o movimento de modo lento. Dica extra: pode ser interessante que os/as participantes fechem os olhos para este último exercício.

Exercício 02) Exercício da árvore e da folha.

Objetivo: Alongamento e aquecimento corporal.

Descrição: Neste exercício, individualmente cada participante poderá ser ou o tronco ou as folhas da árvore, pode-se utilizar de objetos próximos para auxiliar na movimentação e execução do jogo. Informe aos participantes que a árvore deste exercício é flexível, porém os seus pés (que aqui serão o tronco dessa árvore imaginária) serão fixos no chão. Quando o/a participante for as folhas da árvore, indique para que a pessoa fique em pé, se possível, e fixe a mão em algum objeto próximo (pode ser a cadeira, a mesa, um armário...), este objeto será o tronco desta árvore. Então, as folhas devem se mexer de maneira que cada participante explore os limites do corpo, convoque os/as participantes a imaginarem que há uma ventania que faz com que essa árvore se movimente, logo as folhas deverão movimentar-se pelo espaço sem que se desgrudem do tronco (objeto). Quando o/a participante for o tronco desta árvore, indique para que a pessoa fique em pé, se possível, e com o braço preso a

algum objeto que possa ter algum movimento (neste caso, este objeto será as folhas desta árvore) com a utilização da imaginação, a ventania faz com que o tronco balance, embora ele continue fixo ao chão. De tempo aos participantes, de início pode parecer que o exercício não irá funcionar, porém com a exploração cada participante vai desenvolvendo sua maneira de realizar a atividade ora sendo tronco, ora sendo folha.

Variação: Indique que cada participante caminhe pelo espaço que se encontra. As folhas devem se deslocar pelo espaço (utilizando a mesma estrutura descrita acima) (caso seja possível, pode-se utilizar de algum objeto com rodas para ser o tronco, uma cadeira de computador, por exemplo). Indique aos participantes que explorem a movimentação, em determinado momento solicite para que os/as participantes juntos tragam alguns textos, pensamentos ou trechos de música, informe-os para que explorem a articulação do maxilar ao falar, aproveitando o momento para um breve aquecimento vocal. Em determinado momento dá-se seguimento ao próximo jogo/exercício, utilizando do exercício da árvore e da folha como ponte para a sequência do encontro.

Exercício 03) Exploração de movimentos com sons.

Objetivo: Exploração de movimento corporal pelo espaço a partir de improvisações com estímulos sonoros.

Descrição: Solicite aos participantes da oficina que se possível iniciem a atividade deitados no chão ou cama - conforme as possibilidades de cada um. Enquanto eles estiverem deitados, indique que fechem seus olhos, pensem nas atividades que realizaram durante o dia, fazendo com que tenham um breve relaxamento corporal vá dando indicações para que percebam seus corpos (pergunte-os se há alguma região do corpo que está desconfortável, se há alguma dor...) as indicações dadas pelo facilitador da prática devem auxiliar na concentração dos participantes. Dê tempo para que cada participante consiga ir aos poucos se concentrando, se conectando com o aqui e agora da atividade. Após isso, dê play em alguma música que você julgue interessante para a atividade, dessa forma, solicite para que os/as jogadores comecem a movimentar os corpos a partir deste estímulo sonoro apresentado. Indique que iniciem com uma pequena movi-

mentação, pode-se indicar que comecem a se movimentar pelas extremidades (pés, mãos ou cabeça) e vá dando estímulos para que sem interrupções cada participante vá aumentando a movimentação corporal. Dê indicações para que se levantem, se possível, e que deixem os estímulos sonoros reverberarem na movimentação de cada um, sempre movimentando seu corpo, reagindo aos estímulos e seguindo um ritmo constante. Quando a música terminar, dê tempo a eles para que percebam seus corpos.

JOGOS E EXERCÍCIOS TEATRAIS

Jogo 01) Espelho virtual.

Objetivo: Explorar movimentações e ações em frente à câmera fixando a atenção em qualquer jogador/a da sala virtual.

Descrição: Neste jogo o/a facilitador/a deverá solicitar para que os/as participantes se posicionem frente a câmera - em pé ou sentados, conforme as condições de cada jogador/a, indique que cada participante escolha o quadrado com a imagem de um/a jogador/a na sala da vídeo chamada. Assim, solicite aos jogadores que interajam com a imagem do/a colega como se estivessem se olhando em um espelho. Dessa forma, vá dando indicações para que eles/as explorem diferentes expressões faciais, algumas movimentações dos membros do corpo como braços e mãos (estima-se que preferencialmente sejam escolhidos os braços, mãos e o rosto por conta da distância necessária para que os/as participantes consigam enxergar com atenção o quadradinho da pessoa escolhida para espelhar). Dessa forma, cada participante vai espelhando

a ação do próximo sem que haja uma pessoa específica conduzindo os movimentos. Em determinado momento, todos os/as jogadores/as deverão estar realizando as mesmas ações.

Variação: Assim que conseguirem realizar as mesmas ações como se estivessem se olhando em um espelho quebrado, pode-se indicar que cada jogador/a se desloque pelo espaço, sinalize para que prossigam individualmente com a exploração, de forma que a condução do jogo seja estimulada pela criação da própria imagem virtual que se formou. Movimentos experimentados pelo/a próprio/a performer a partir do campo limitado de visão da própria imagem em sala de ambiente virtual serão o mote de criação dessa variação.

Jogo 02) Eu te Odeio eu te Amo.¹

Objetivo: Estimular a capacidade expressiva dos jogadores.

Descrição: Indique aos jogadores que caminhem pelo espaço observando os objetos que chamam sua atenção, na sequência cada jogador deve selecionar um objeto. O/A performer deve locomover-se pelo espaço, ofendendo excessivamente este objeto escolhido através de insultos (solicite aos jogadores que impliquem voz e corpo durante a realização das ações) durante 5 minutos. A seguir, dê um momento de pausa, e estimule os/as participantes a voltarem a se locomover pelo espaço e convoque-os a elogiar excessivamente este mesmo objeto escolhido (novamente relembre os/as participantes a implicarem corpo e voz durante a realização das ações) por mais 5 minutos. Após estes dois momentos, cada jogador/a deverá jogar alternando entre amar e odiar este objeto, partindo de uma narrativa divergente entre os excessos implicados ao longo do jogo.

Variação: Peça para que os/as participantes voltem a atenção para a câmera e para a tela onde os colegas estão, um de cada vez, indique para que escolham em segredo um jogador, deve-se focar com atenção e exclusividade frente à câmera e realizar as ações descritas acima, alternando o eu te amo e eu te odeio sem que sejam atribuídas características pessoais na exploração.

Jogo 03) Exercício das 6 Emoções.²

Objetivo: Estimular a agilidade, a capacidade expressiva dos/as participantes e o *timing* de improvisação.

Descrição: Indique aos participantes que mapeiem a existência de 6 emoções básicas, como por exemplo: medo, tristeza, alegria, dor, surpresa e raiva. Essas emoções terão de transformar-se em exercícios em que o/a performer deva expressá-las alternadamente em um curto intervalo de tempo, no máximo 5 segundos cada. Informe que se trata de um jogo de agilidade e improvisação. De início, comece o exercício com apenas três emoções (medo, alegria e dor, por exemplo), dê um tempo inicial para que os/as participantes criem imagens com cada uma dessas emoções (como se fossem fotografias, cada participante deve criar uma imagem estática frente à câmera para cada emoção selecionada). Conforme o exercício for se encaminhando, solicite que façam uma troca da emoção, até que o performer consiga executar as três primeiras emoções que foram selecionadas em um curto espaço de tempo. Após o/a jogador/a conseguir executar as três emoções iniciais, indique para que adicionem uma nova emoção, para que seja realizada de modo espontâneo e improvisado, sem “ensaio” prévio.

Jogo 04) *Gangsters*.³

Objetivo: Encontrar um estado de tensão e atenção máxima entre todos/as os/as participantes presentes no espaço virtual.

Descrição: Informe que o jogo é uma improvisação que visa construir uma atmosfera estilo filme de *Gangsters* (mafiosos e policiais disfarçados). Dessa forma, auxilie-os/as a entrarem em um estado de atenção (você, caso achar necessário, pode fazer uso de algum estímulo sonoro para que mude a atmosfera da sala virtual). Então, a intenção é que todos/as participantes estejam em um “estado de alerta” constante, informe que a qualquer momento algo perigoso pode acontecer. Auxilie os participantes a focar nas expressões faciais e nos níveis (plano alto, médio e baixo), os/as jogadores/as devem se afastar das telas para execução do exercício. O exercício finaliza após todos/as terem conseguido encontrar um estado de atenção constante.

Variação: Em determinado momento, indique que os/as participantes podem trazer trechos de textos que se relacionem com a circunstância instaurada na sala virtual, podendo assim haver a experimentação/criação de pequenas cenas, caso seja do seu interesse.

Jogo 05) Corpo incomodado.

Objetivo: Realizar ações corporais através de desejos internos.

Descrição: De início, estimule os participantes a pensar em um desejo, e informe que este não pode ser explicitado aos demais colegas. Pode-se dar alguns exemplos como: saudade, ira, inveja, fome, sono, tensão, etc. Instigue-os/as a imaginar que este desejo está crescendo dentro do corpo e deseja saltar para fora. Diante disso, informe que cada participante deverá escolher por qual parte do corpo este desejo interno saltará para fora. Indique aos participantes que o jogo poderá ser realizado tanto em pé quanto sentado, desde que estejam em frente à câmera. Joga um/a por vez. Informe que o/a participante da vez deverá ficar com a câmera ativada e o áudio desativado. O/A participante da vez deverá explicitar corporalmente, em diversos graus, a luta entre o desejo e a sua repressão. O grupo por sua vez, deverá adivinhar qual é o desejo escolhido pelo participante que estiver em cena. Em cena, o/a jogador/a deverá negar ou afirmar com sinais sobre o palpite do grupo, isso tudo enquanto continua executando os gestos com o corpo.

Jogo 06) Resignificando o objeto.

Objetivo: Explorar o imaginário do/a jogador/a através da resignificação de objetos.

Descrição: Indique aos participantes que iniciem uma caminhada pelo espaço e selecionem um objeto. Após isso, cada jogador/a com seu objeto deverá posicionar-se frente a câmera e utilizá-lo de uma maneira não convencional, podendo transformá-lo em uma função completamente diferente do que o objeto de fato desempenha. Um/a por vez, cada jogador/a deve utilizar esse objeto de uma forma que ainda não foi explorada tanto por ele/a quanto pelos/as demais participantes - mesmo que os objetos sejam diferentes, resignificando seu sentido explorando seu imaginário sem negar as particularidades do ambiente virtual.

Dica: Este jogo pode ser realizado após o momento de abordagem corporal com espaço destinado a seleção de objetos.

Jogo 07) Contação de história com extremidades de vícios e características.⁴

Objetivo: Instigar a criação de material cômico por parte dos/as participantes, bem como reviver histórias que estejam relacionadas com suas vivências.

Descrição: Peça para que cada jogador/a conte uma breve história relacionada a temática da oficina de teatro que você estiver desenvolvendo. Informe que nesta história deverão conter conteúdos extremos, por exemplo: “Se lhe perguntam algo ele sempre responde com a verdade, só atravessa as ruas caso elas possuam uma faixa de pedestres, nunca vai a um parque público porque “é proibido pisar na grama”” (SOUZA, 2016, p. 17). O jogo pode conter estímulos em forma de perguntas realizadas pelo/a facilitador/a ou até mesmo dos/as próprios/as jogadores/as durante a vídeo chamada.

Jogo 08) Criação de texto, com base no improviso do corpo do outro.

Objetivo: Estimular a capacidade de relato bem como a de improviso dos/as jogadores/as.

Descrição: Informe que um/a jogador/a irá narrar uma história, nesta história terá de haver efeitos sonoros feitos com a voz, outro/a jogador/a dubla a história gesticulando, no improviso, conforme for ocorrendo a história/fala. Indique que o/a jogador/a que narrar a história deverá permanecer com a câmera desativada e o microfone ativado. Da mesma forma que o/a jogador/a que dublar a história deverá permanecer com a câmera ativada e o microfone desativado. Assim, solicite aos participantes que em duplas realizem a atividade até que todos/as tenham conseguido se explorar nas duas funções e criar histórias a partir da narração dos gestos criados em exercício.

Variação: Pode haver retomadas deste jogo. Pode-se explorar que algum/a outro/a jogador/a (fora dos/as dois/duas que estão realizando a composição) fique encarregado de fazer a sonoplastia durante a história do/a colega.

Jogo 09) Ilustrar uma história.⁵

Objetivo: Desenvolver pequenas movimentações a partir de mobilização corporal, bem como aprimorar a capacidade de relato dos/as jogadores/as.

Descrição: Indique que um/a jogador/a por vez deve contar uma história (esta pode ser adaptada a temática escolhida para o desenvolvimento da sua oficina). Enquanto isso, informe que outro/a jogador/a deverá "ilustrar" essa história com movimentações corporais. O jogo deve ser retomado por pelo menos duas vezes, durante a primeira vez, o/a jogador/a que ilustrar a história deverá mostrar imagens mais estáticas/imóveis. O jogo se repete até que todos/as tenham se experimentado nas duas funções (pessoa que relata e pessoa que ilustra a história). Abaixo algumas instruções que podem facilitar a condução do jogo:

- O/A jogador/a que contar a história deverá ficar APENAS com o microfone ativado;
- O/A jogador/a que estiver ilustrando a história deverá ficar APENAS com a câmera ligada.

Jogo 10) Contar a mímica feito pelo outro.⁶

Objetivo: Desenvolver a capacidade de expressão corporal, bem como a criatividade dos/as jogadores/as ao realizar um exercício de mímica.

Descrição: Estabeleça uma ordem cronológica para os/as participantes. Indique que um/a participante de cada vez ficará em evidência e deverá contar, através de uma mímica, alguma história (você enquanto facilitador/a da prática poderá propor uma temática livre ou que se adeque a abordagem da sua oficina). Enquanto isso, outro/a jogador/a irá narrar a história em forma de mímica (improvisado). Após isso, solicite que repitam o jogo com o/a jogador/a que ainda não tenha realizado a mímica, invertendo os papéis. Siga esta estrutura até que todos e todas tenham conseguido se experimentar nas duas funções. Abaixo algumas instruções que podem facilitar a condução do jogo:

- O/A jogador/a que estiver realizando a mímica DEVERÁ ficar com o microfone desativado;
- O/A jogador/a que estiver narrando a mímica DEVERÁ ficar com a câmera desativada, apenas com o microfone ativado.

Jogo 11) Diga isso por mímica.⁷

Objetivo: Descobrir o lugar e a pessoa que a outra pessoa está projetando em forma de mímica.

Descrição: Informe aos participantes que este será um jogo de mímica virtual. Desse modo, indique que cada jogador desenvolva uma mímica. Dê cerca de dois minutos para a elaboração dessa mímica (informe que é possível que desativem suas câmeras e microfones para a elaboração da atividade, pode ser um facilitador na criação da mímica). Informe a eles/elas que deverão utilizar como tema de espaço um lugar conhecido pela comunidade virtual, uma celebridade conhecida e uma frase/fala dita ou uma ideal desta pessoa escolhida por eles/elas. Então, após criarem suas mímicas, solicite que cada um compartilhe sua mímica com os demais colegas, enquanto a pessoa estiver compartilhando sua mímica os/as demais jogadores/as deverão descobrir quem é a celebridade e qual o lugar/espaço expressado na mímica pelo/a jogador/a. Repita a atividade até que todos e todas tenham conseguido compartilhar com o grupo suas mímicas. Caso ache necessário, você poderá estipular um tempo padrão para o compartilhamento da mímica enquanto os/as demais participantes buscam descobrir o lugar e a celebridade escolhida.

Jogo 12) Cria-se uma história a partir de sorteio de palavras.

Objetivo: Aprimorar a capacidade de relato dos/as jogadores/as a partir de estímulos e improvisos. Criar uma pequena história falando sobre a temática escolhida para a oficina. Deve-se utilizar 3 palavras/frases que foram sorteadas pelo/a participante em forma de improvisação.

Descrição: Informe que cada participante deverá criar uma história que remeta a algo relacionado à temática escolhida para a oficina, e que deverão estar preparados para utilizar 3 palavras/frases que serão apresentadas por você no chat durante o desenvolvimento da história. Estas palavras/frases devem ser sorteadas no início do jogo (sorteie números que correspondam a cada palavra/frase). O sorteio das palavras pode ser realizado conforme você, enquanto facilitador/a da oficina, acreditar ser melhor, porém pode ser uma estratégia numerar as frases e solicitar para que cada participante, um por vez, diga um número, então o número sorteado corresponderá a uma frase específica que você já deverá deixar pré-estabelecida.

As palavras/frases devem ser modificadas conforme temática da oficina. Abaixo algumas frases que podem ser utilizadas:

- Palavras/frases para sorteio:
 - 01 - Olha quem vem lá!;
 - 02 - Eu não vou mais ficar aqui;
 - 03 - Dor de barriga;
 - 04 - Socorro! Tá tudo balançando;
 - 05 - Uma mulher caiu ali;
 - 06 - Segura que nós vamos bater;
 - 07 - Amanhã se tudo der certo...;
 - 08 - Eu comi 63 uvas;
 - 09 - Cachorros me mordam.

Jogo 13) Jogo de improvisação a partir do exagero.

Objetivo: Observar a capacidade improvisacional dos/as jogadores/as em gerar composições cômicas. Bem como, observar a capacidade de desenvolver uma mesma história tendo como mote de criação o exagero das ações e palavras.

Descrição: Indique que cada participante deverá criar uma improvisação utilizando objetos, você pode realizar este jogo utilizando objetos selecionados durante o desenvolvimento da abordagem corporal. Nesta improvisação, os participantes devem abordar temáticas já exploradas nos encontros anteriores da sua oficina. Informe que os/as participantes deverão utilizar de características exageradas, podendo fazer uso de textos e gestos que se originaram no improviso em encontros anteriores, entretanto, a história que será relatada deverá ser a mesma, sem que se fuja por completo do assunto que anteriormente fora improvisado. Informe que o objeto selecionado deverá aparecer na cena, podendo ele ser ou não o mote de criação.

ATIVIDADES SEMANAIS

Atividade semanal 01) Espaço virtual de convívio.

Objetivo: Fortalecer vínculos entre os/as jogadores/as no ambiente virtual.

Descrição: Indique que os/as jogadores/as pensem em histórias que se refiram ao autobiográfico de cada um, resgatando histórias ou memórias que se relacionem com a temática da sua oficina. Esta atividade pode ser realizada fora do horário do encontro da oficina, podendo iniciar o próximo encontro com os/as participantes contando sobre estas suas histórias. Após todos e todas terem compartilhado suas histórias e realizado momentos de escuta e relato, você pode abrir um espaço de trocas entre os participantes, facilitando assim o convívio e o entrosamento entre todos os/as participantes.

Variação: Essas histórias podem ser escritas, gravadas em áudios ou em vídeos a serem compartilhados com o grupo.

Atividade semanal 02) Telefone sem fio virtual em forma de mímica.

Objetivo: Ao final da atividade, deve-se descobrir qual a história que foi contada em forma de mímica pelo primeiro jogador.

Descrição: Informe que todos/as os/as jogadores/as deverão gravar um pequeno vídeo realizando uma mímica, pensando em ações a partir de uma história que se relacione com as demais histórias já trabalhadas nos encontros anteriores. Você enquanto facilitador da prática deverá realizar um sorteio, um jogador será o primeiro a gravar o vídeo e ficará encarregada de encaminhar este vídeo aos demais jogadores (sugere-se algum grupo via plataforma de comunicação) deve-se estipular um prazo para a entrega do material. Após isso, reconhecendo apenas em forma de mímica a história realizada pelo/a colega anterior o/a próximo/a jogador/a deverá gravar um pequeno vídeo tentando ao máximo contar a mesma história, novamente em forma de mímica e enviar ao grupo via plataforma de comunicação e novamente você deverá estipular um prazo para que assim todos os participantes da oficina possam realizar a tarefa até o próximo encontro.

No próximo encontro deve-se conversar sobre os vídeos realizados com o objetivo de ver qual era a história que foi relatada em forma de mímica pelo/a primeiro/a jogador/a.

Atividade semanal 03) Recordação a partir de registros fotográficos.

Objetivo: Aguçar a imaginação dos/as jogadores/as a partir de um estímulo material (foto).

Descrição: Informe que cada jogador/a deverá selecionar uma foto que se relacione com a temática da sua oficina, pode ser foto antiga ou recente. Os/As jogadores/as deverão gravar um áudio em forma de releitura da foto, contando os fatos que aconteceram durante o registro, focando no antes, durante e depois do momento da foto. Após isso, solicite aos jogadores que compartilhem em um grupo via plataforma de comunicação com todos os participantes. No próximo encontro deve-se avaliar coletivamente estes materiais.

Atividade semanal 04) Desenhando o espaço virtual.

Objetivo: Mobilizar outras formas de criação artística.

Descrição: Cada participante deverá esboçar um desenho que esteja relacionado com a prática e com as atividades desenvolvidas na oficina virtual. Abordando as características mais perceptíveis do ambiente remoto. Se possível, escanear o desenho e compartilhá-lo na plataforma virtual de comunicação do grupo.

Dica: Este exercício pode ser realizado no penúltimo dia de encontro das oficinas.

NOTAS

1. Este exercício foi adaptado e inspirado no exercício nº 3 proposto por Lisandro Bellotto (2019, p. 147). BELLOTTO, Lisandro Marcos Pires. **Desnudamento do Real: Procedimentos cênicos adotados nas criações de Troubleyn e Rimini Protokoll**. 2019. 298 f. Tese (Doutorado em Artes Cênicas) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre – RS, 2019.
2. Este exercício foi adaptado e inspirado no exercício nº 9 proposto por Lisandro Bellotto (2019, p. 141). BELLOTTO, Lisandro Marcos Pires. **Desnudamento do Real: Procedimentos cênicos adotados nas criações de Troubleyn e Rimini Protokoll**. 2019. 298 f. Tese (Doutorado em Artes Cênicas) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre – RS, 2019.
3. Este exercício foi adaptado e inspirado no exercício nº 5 proposto por Lisandro Bellotto (2019, p. 147). BELLOTTO, Lisandro Marcos Pires. **Desnudamento do Real: Procedimentos cênicos adotados nas criações de Troubleyn e Rimini Protokoll**. 2019. 298 f. Tese (Doutorado em Artes Cênicas) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre – RS, 2019.
4. Jogo criado com inspiração em um trecho do texto: O ator na cena cômica. SOUZA, Henrique Bezerra de. O Ator na Cena Cômica. In: **Revista Arte da Cena**, v. 02, n. 03, p. 15 - 32, 2016.

5. Jogo adaptado ao contexto virtual a partir do livro: 200 jogos e exercícios para o ator e o não ator com vontade de dizer algo através do teatro. Exercício nº17 presente na página 88. BOAL, Augusto. **200 Exercícios e Jogos para o ator e o não-ator com vontade de dizer algo através do teatro.** Rio de Janeiro: Editora Civilização Brasileira S.A, 1982.
6. Jogo adaptado ao contexto virtual a partir do livro: 200 jogos e exercícios para o ator e o não ator com vontade de dizer algo através do teatro. Exercício nº21 presente na página 89. BOAL, Augusto. **200 Exercícios e Jogos para o ator e o não-ator com vontade de dizer algo através do teatro.** Rio de Janeiro: Editora Civilização Brasileira S.A, 1982.
7. Jogo adaptado ao contexto virtual a partir do livro: 200 jogos e exercícios para o ator e o não ator com vontade de dizer algo através do teatro. Exercício nº01 presente na página 95. BOAL, Augusto. **200 Exercícios e Jogos para o ator e o não-ator com vontade de dizer algo através do teatro.** Rio de Janeiro: Editora Civilização Brasileira S.A, 1982.

REFERÊNCIAS

BELLOTTO, Lisandro Marcos Pires. **Desnudamento do Real: Procedimentos cênicos adotados nas criações de Troubleyn e Rimini Protokoll**. 2019. 298 f. Tese (Doutorado em Artes Cênicas) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre – RS, 2019.


BOAL, Augusto. **200 Exercícios e Jogos para o ator e o não-ator com vontade de dizer algo através do teatro**. Rio de Janeiro: Editora Civilização Brasileira S.A, 1982.

NOVELLY, Maria C. **Jogos Teatrais: Exercícios Para Grupos e Sala de Aula** – Campinas, SP: Papyrus Editora, 1996.

SOUZA, Henrique Bezerra de. O Ator na Cena Cômica. In: **Revista Arte da Cena**, v. 02, n. 03, p. 15 - 32, 2016.

XIMENES, Fernando Lira. O mecânico colado no vivo: jogos para cenas cômicas. **Anais VI Congresso da Associação Brasileira de Pesquisas e Pós-Graduação em Artes Cênicas** - ABRACE, v. 11, n. 01, 2010.

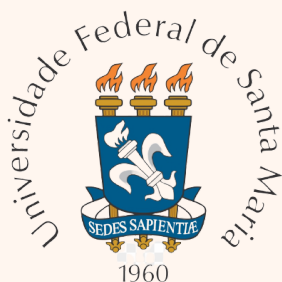
Para saber mais sobre o Projeto Geoparque Caçapava, acesse:

 <https://www.ufsm.br/pro-reitorias/pre/geoparque-cacapava>

Para saber mais sobre os projetos do Teatro Flexível, acesse:

 <https://www.teatroflexivel.com.br>

Este trabalho foi desenvolvido pelo Grupo de Pesquisa Teatro Flexível: práticas cênicas e acessibilidade (CNPq/UFSM) e contou com apoio do Programa de Extensão Geoparque Aspirante Unesco da Pró-Reitoria de Extensão (PRE) da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM).



UFSM
Pró-Reitoria de
Extensão



CAÇAPAVA *GEOPARQUE*
ASPIRANTE UNESCO



UFSM
Pró-Reitoria de
Extensão



CAÇAPAVA *GEOPARQUE*
ASPIRANTE IUNESCO