

INTRODUÇÃO ÀS ARTES CÊNICAS

SUMÁRIO

1-	ARTES CÊNICAS NO MUNDO CONTEMPORÂNEO	3
2-	DIREÇÃO TEATRAL	15
3-	JOGOS TEATRAIS	38
4-	JOGOS DE EXPRESSÃO CORPORAL	47

REFERÊNCIAS

1- ARTES CÊNICAS NO MUNDO CONTEMPORÂNEO

A **Arte Contemporânea** é a arte produzida no presente período de tempo.

A **Arte Contemporânea** inclui, e desenvolve a partir de, arte pós-moderna, que é em si um sucessor para a arte moderna.

Estritamente falando, o termo “**Arte Contemporânea**” refere-se a arte feita e produzida por artistas que vivem hoje.

Artistas de hoje trabalhar e responder a um ambiente global que é culturalmente diversificada e tecnologicamente avançada, e multifacetada.

Trabalhando em uma ampla **variedade** de mídias, artistas contemporâneos, muitas vezes refletir e comentar sobre a sociedade moderna.

Arte Contemporânea – Definição

A **Arte Contemporânea** é a arte de hoje, produzidos por artistas que estão vivendo no século XXI.

A **Arte Contemporânea** oferece uma oportunidade para refletir sobre a sociedade contemporânea e as questões relevantes para nós mesmos e o mundo ao nosso redor.

Os artistas contemporâneos trabalham em um mundo globalmente influenciado, culturalmente diversificado e tecnologicamente avançado. Sua arte é uma combinação dinâmica de materiais, métodos, conceitos e temas que desafiam os limites tradicionais e desafiam a definição fácil. Arte diversificada e eclética, contemporânea como um todo se distingue pela própria falta de um uniforme, princípio organizador, ideologia ou “ismo”.

A **Arte Contemporânea** é parte de um diálogo cultural que diz respeito a quadros contextuais maiores, como identidade pessoal e cultural, família , comunidade e nacionalidade.

É um período artístico que surgiu na segunda metade do século XX e se prolonga até aos dias de hoje.

Arte Contemporânea – Realidade

No final dos anos 50, depois da série de ismos surgida na primeira metade do século, a idéia de uma arte que copie a realidade está completamente falida.

Para uns, o jogo de formas e cores é suficiente por si só; para outros, uma obra de arte deve expressar idéias; outros ainda consideram essa expressividade fruto do diálogo da arte com a realidade.

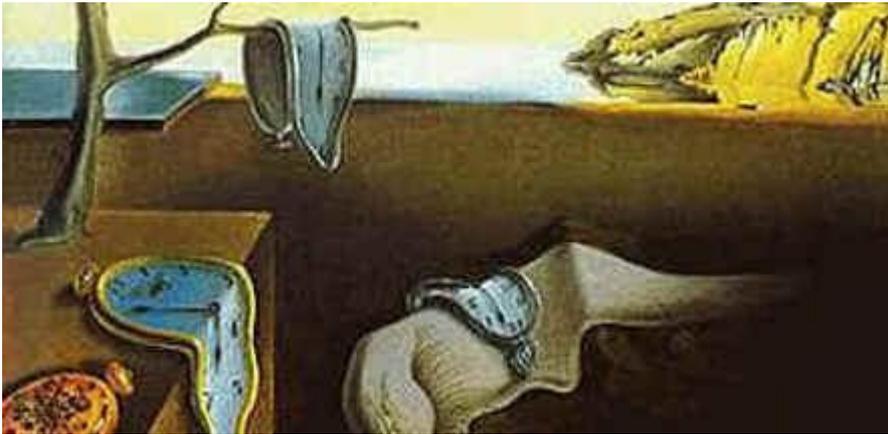
A partir dos anos 60, para muitos a arte não deve mais se distinguir da realidade e sim ser parte dela, abolindo portanto todos os suportes – a parte física das obras. São artistas que dispensam a tela, o papel, a escultura e buscam novas formas de expressão.

Arte Conceitual

Criada nos anos 60 por Joseph Kossuth a partir das idéias de Marcel Duchamp, a **arte conceitual** parte do princípio de que o simples deslocamento dos objetos de seu contexto habitual pode provocar uma reação reflexiva do observador.

A combinação de alguns elementos sugere idéias; em *Uma e três cadeiras* (1965), por exemplo, Kossuth propõe uma discussão sobre os limites da linguagem contrapondo uma cadeira (o objeto tridimensional), uma foto de cadeira (sua tradução bidimensional) e a palavra cadeira (sua versão simbólica).

A arte conceitual gera, nos anos 70, o conceito de “instalação” – um arranjo cênico de objetos, que vem a se tornar a linguagem predominante da arte no fim de século. Variante da arte conceitual é a *land art* (arte da terra), dos ingleses Richard Long e Robert Smithson, que intervêm em formas da natureza, colocando por exemplo círculos de pedra numa clareira de floresta.



Arte Contemporânea

Minimalismo

O **minimalismo** surge em 1960 e utiliza um mínimo de recursos e a simplificação extrema da forma. O termo é mais aplicado à arte tridimensional do italiano Piero Manzoni e dos norte-americanos Donald Judd e Robert Morris. O método minimalista ordena unidades formais, idênticas e inter-relacionadas, criando frequências seriais (como modulações) que questionam os limites da sensação, ao repetir-se ao infinito ou inverter continuamente as escalas. Nesse sentido, a obra nunca está acabada e, como o universo físico na teoria da relatividade, depende sempre do observador.

Pop Arte

Ainda nos anos 50, surge com o inglês Richard Hamilton a **pop art**, que nos anos 60 se torna o movimento artístico mais influente dos EUA. Sua idéia é reutilizar imagens da sociedade de consumo (de marcas industriais a celebridades), chamando a atenção do espectador para sua qualidade estética e poder de atração, fazendo ampliações ou variantes cromáticas. Andy Warhol faz serigrafias com o rosto de artistas de cinema (Marilyn Monroe) e embalagens de alimentos (sopa Campbell's).

A bandeira americana (utilizada por Jasper Johns), histórias em quadrinhos (Roy Lichtenstein) e outros ícones da comunicação de massa são usados. No caso de Robert Rauschenberg, colagens e ready-mades servem para incorporar maior grau de conceitualização à pop art, discutindo questões como a fragmentação obsessiva e fetichista do mundo contemporâneo.

Arte Povera

Nos anos 70, na Itália, sob influência da arte conceitual e também como reação à “assepsia” minimalista, surge a arte povera (arte pobre). O material das obras é inútil e precário, como metal enferrujado, areia, detritos e pedras.

Na combinação dos elementos, a **arte povera** põe em questão as propriedades intrínsecas dos materiais (que podem mudar de características com o tempo, ou ter qualidade estética inesperada) e o valor de uso na economia capitalista contemporânea. Giovanni Anselmo é o principal praticante da arte povera.

Arte Performática

O pioneiro da arte performática, que nos anos 70 se torna moda mundial, é Allen Kaprow, que cria em 1959 o happening (acontecimento): uma apresentação aparentemente improvisada, em que o artista se vale de imagens, músicas e objetos e incorpora a reação do espectador. Do happening nasce depois a performance, que é planejada e não prevê participação da platéia.

Em 1965, por exemplo, Joseph Beuys cobriu o rosto com mel e folhas de ouro, pegou nos braços o cadáver de uma lebre e percorreu uma exposição de pinturas discursando sobre a futilidade da arte diante da tragédia ecológica.

Variante da arte performática é a body art (arte do corpo), do francês Yves Klein e do norte-americano Bruce Nauman, que usa o corpo humano, como garotas nuas pintadas de azul que, dançando, se jogam contra telas em branco.

Hiper Realismo

No final da década de 60, inspirados pela pintura de Edward Hopper, artistas norte-americanos como Chuck Close, Richard Estes e Malcolm Morley proclamam o retorno ao figurativismo. Ainda que centrado na técnica clássica de perspectiva e desenho e na preocupação minuciosa com detalhes, cores, formas e textura, não postula a arte como cópia fotográfica da realidade. Utiliza-se de cores luminosas e pequenas figuras incidentais, para pintar de maneira irônica e bonita o caos urbano atual.

Neofiguração

Nos anos 70 e 80, a volta da pintura figurativa ocorre de diversas maneiras. Na transvanguarda italiana, por exemplo, artistas como Sandro Chia e Mimmo Paladino contrapõem o antigo ao moderno, num ecletismo que reflete a própria história da arte. O mesmo ocorre na arquitetura pós-modernista de Paolo Portogallo, que mistura os mais diversos estilos.

Mas há também um retorno do figurativismo por uma perspectiva diferente. Na pintura do alemão Anselm Kiefer, por exemplo, paisagens e pessoas aparecem num mundo expressionista de angústia e solidão, mas não são “retratadas”.

Nela, as figuras são tão significativas quanto a textura das camadas de tinta. Há uma ponte entre a técnica abstrata (que busca a expressão no arranjo formal) e a figurativa clássica (que busca a expressividade do objeto que retrata).

Outros artistas neofigurativos: os ingleses Francis Bacon, Lucian Freud e Frank Auerbach e o franco-polonês Balthus.

Arte Contemporânea – Brasileira

A **Arte brasileira contemporânea** possui uma história tão longa quanto a dos países culturalmente hegemônicos. Dela participam umas quatro gerações ou safras de artistas que aqui produziram e hoje emprestam sentido genealógico às gerações mais novas, referenciando-as. Não pretendo com isso negar as influências internacionais diversas a que estamos naturalmente submetidos, mas enfatizar uma tradição interna cujo sentido singular encontra-se em nossa história da arte recente, fruto da tensa interseção do nacional com o global.

A observação procede já que o tema do presente Simpósio (Arte Contemporânea no Limiar do Século XXI), impõe um recorte específico ao complexo conjunto, plural e heteróclito, tecido nos últimos 45 anos, que chamamos de produção contemporânea brasileira. Entre sobrevoar a floresta com o discurso crítico-teórico, e a apresentação direta, visual, de uma de suas espécies, escolhi a segunda opção.

Apresentarei um segmento ainda pouco conhecido da mais jovem e recente produção contemporânea, cujas intervenções públicas e institucionais correspondem simultaneamente ao espírito de nossa época e à uma genealogia de artistas que

começa com as experiências de Flávio de Carvalho, a participação do público e a integração entre arte e vida propostas por Lygia Clark e Hélio Oiticica, passa pela crítica institucional de Nelson Leirner, até as situações e experiências de Artur Barrio e as Inserções em Circuitos Ideológicos de Cildo Meireles. Eu não poderia falar sobre este tema sem a preciosa colaboração de Marisa Florido César, pesquisadora e curadora do Rio de Janeiro, que vem estudando o assunto desde as primeiras manifestações desta tendência lá pela passagem da década de 1990 para a de 2000. A ela meu agradecimento.

Após breve introdução a algumas idéias e precedentes históricos, tentarei estabelecer alguns traços que singularizam essas poéticas da ação na atualidade em suas diferenças com seus pares genealógicos do passado. Finalmente, e esta será a parte mais importante de minha intervenção, tentarei passar em mais de 60 imagens as propostas alguns artistas, sem qualquer apreciação crítica. Será uma projeção cujo propósito é visualizar estas intervenções, em lugar de aprisioná-las no discurso crítico.

Temo que a publicação de minha comunicação perca o essencial de sua dinâmica, já que não poderão ser publicadas todas essas imagens que consistirão a parte mais atraente do tema por mim escolhido. Por outro lado é indispensável adverti-los que o que será apresentado também não configura um conjunto homogêneo.

A proliferação de grupos de artistas é hoje um fenômeno manifesto em quase todas as regiões do Brasil. Entretanto a diversidade sócio-econômica, cultural e até mesmo geográfica destas regiões imprimiu suas marcas nestes grupos, tornando seus objetivos bastante diferenciados. Numa certa medida a mesma advertência feita em relação ao conjunto da arte contemporânea brasileira vale também para estes jovens artistas. Mas a despeito das diferenças de suas propostas, eles configuram um único fenômeno, fundado em problemas político-institucionais e carências semelhantes.

Primórdios da contemporaneidade no Brasil

As primeiras manifestações da arte contemporânea brasileira ocorreram na passagem da década de 50 para a de 60. Duas ações performáticas de Flávio de Carvalho, a Experiência nº 2 e a Experiência nº 3, realizadas em 1931 e em 1956 (1); os Bichos de Lygia Clark (1960)(2) e os Núcleos e primeiros Penetráveis de Hélio Oiticica (1960) (3), podem ser tomados como emblemas do nascimento da definitiva sincronização do país em relação às questões universais da arte ocidental.

No entanto é necessária uma distinção: ainda que tenham precedido à revolução interna operada na produção de Clark e Oiticica, as experiências de Flávio de Carvalho, não tiveram, como as destes, quaisquer desdobramentos nas obras de outros artistas da época, nem mudaram o rumo de sua própria produção, sempre centrada na pintura. Estas duas intervenções só começaram de fato a ser incorporadas à gênese de nossa arte mais radical pelo discurso crítico dos anos 90. Sua influência, portanto, é um fenômeno retrospectivo, recentemente construído, já que nem seu autor as defendia como ações de teor artístico pleno.

Num caminho diverso, a radicalização das propostas inaugurais de Oiticica levou-o, num processo experimental coerente e deliberado, à realização de Maquetes como a do Projeto Cães de Caça (1961), dos Bólides (1963- 1966) e dos Parangolés (1964-1969) (4). Com o mesmo espírito e no mesmo sentido, Clark produz o Caminhando (1964) e as Máscaras Sensoriais (5), trabalhos que consolidam as posições pioneiras destes dois últimos artistas em relação a origem e à expansão efetivas da arte contemporânea no Brasil.

Ainda que consideremos a forte especificidade, tanto de repertório quanto de método, da produção visual brasileira, podemos observar que nos últimos 45 anos ela configura uma rede inteligível de obras e de ações contemporâneas que poderiam ser inscritas e, em alguns casos já se inscrevem, no debate internacional.

Por que essa sincronia foi ocorrer no momento exato da passagem, nos Estados Unidos e na Europa, da tradição modernista (centrada na pesquisa e invenção formais) para a contemporaneidade (retorno ao ícone e a narrativa) que introduz

pela primeira vez no campo da arte a temporalidade como fluxo ou processo (experiência, apropriação, e com elas, aproximação entre arte e vida)?

Década de 50 no Brasil: A Experiência Moderna Condensada

A resposta provavelmente está na experiência condensada, mas radical, das vanguardas abstracionistas que floresceram no país, no pós-guerra, entre 1948 e 1960. Tal como o de outros países latino-americanos, o Modernismo brasileiro havia se desenvolvido desde o começo do século passado em torno do compromisso com questões sociais e temas da vida nacional, em detrimento da investigação plástico-formal que então movia as vanguardas européias do mesmo período. Será somente com a emergência da arte Concreta e Abstrata, por volta de 1949, que os artistas brasileiros passaram a investigar prioritariamente, e em várias direções, as possibilidades expressivas e poéticas da matéria e dos materiais, do espaço, da cor, da forma, do plano, do volume e da linha.

Se a Abstração Informal direcionava a investigação desses elementos plásticos para uma esfera subjetivada, as tendências construtivas, concentradas nas cidades do Rio de Janeiro(6) e de São Paulo(7) elaboraram, em contraposição à primeira, repertórios formais mais objetivos, suscitados pela geometria, apesar das diferenças entre estes agrupamentos de artistas das duas maiores urbes do país.

Sua tardia implantação e curta duração foram seguramente compensadas e potencializadas pelo conhecimento que estes artistas possuíam a respeito de experiências análogas em países vizinhos como o Uruguai (Torres-Garcia) e, sobretudo, a Argentina (Arte Concreto-invencción, Madí; 1943), mas também pelas experiências históricas das vanguardas construtivistas e abstracionistas européias (Suprematismo, Neoplasticismo, Concretismo, Abstração Lírica, Tachismo etc.). Foi entretanto um lapso suficiente para mudar de modo definitivo nossa posição de descompasso em relação aos países culturalmente hegemônicos.

Esta arrancada final do modernismo brasileiro preparou o solo onde na década seguinte (60) iriam florescer os primeiros artistas contemporâneos do país.

Entretanto, nunca é demais destacar o papel decisivo desempenhado nesta renovação pelos mais radicais remanescentes da fase final do modernismo brasileiro.

O deslocamento dos eixos poéticos de Lygia Clark, Lygia Pape e Hélio Oiticica, cujos processos de trabalho terminaram distanciando-os de uma investigação mais formal e espacial, de teor Neoconcreto (que buscava a integração entre o espaço da obra e o espaço real), para outra mais participativa (que propunha a aproximação da arte à vida), teceram as conexões inaugurais de nossa contemporaneidade, a partir de nossa experiência modernista. A ruptura com algumas das questões cruciais da modernidade no Brasil não se deu somente com a emergência da Nova Figuração brasileira (1965), ela também pode ser observada, numa outra medida e direção, na própria dinâmica da produção destes três artistas.

A (outra) Arte Contemporânea Brasileira

Neste início de 2003 os principais grupos de artistas brasileiros dedicados a intervenções públicas e efêmeras são: Atrocidades Maravilhosas, Radial, Vapor, Hapax, Rés do Chão, Agora, Capacete, Açúcar invertido, Interferências Urbanas (Rio de Janeiro); Grupo Ponteseis, Galeria do Poste (Niterói); Núcleo Performático Subterrânea, Grupo Los Valderramas, Espaço Coringa, A.N.T.I. Cinema, Fumaça, ZoX, Marrom, Grupo CONTRA, Linha Imaginária (São Paulo); Alpendre, B.A.S.E., Transição Listrada (Fortaleza); Entorno (Brasília); Empreza, NEPP, Grupo Valmet (Goiânia); Urucum, Invólucro, Cia Avlis em movimento, Murucu (Macapá); Torreão, Grupo Laranja, Flesh nouveau!, Perdidos no Espaço (Porto Alegre), Grupo Camelo, Valdisney (Recife); “Grupo” (Belo Horizonte); After-ratos (os ratos estão em toda parte), Movimento Terrorista Andy Warhol – MTAW (sem procedência fixa, única ou revelada). **Fernando Cocchiarale**

10 aspectos da arte contemporânea

1. Em 1910, o russo Wassily Kandinsky pintou as primeiras aquarelas com signos e elementos gráficos que apenas sugeriam modelos figurativos, uma nova etapa no

processo de desmanche da figura, que se iniciara com Pablo Picasso e Georges Braque, na criação do cubismo, por volta de 1907. Assim, a abstração, uma representação não-figurativa —que não apresenta figuras reconhecíveis de imediato— tornou-se uma das questões essenciais da arte no século 20. Movimento dominante na década de 1950, a abstração pode ser conhecida também em livros como “Abstracionismo Geométrico e Informal”, de Fernando Cocchiarale e Anna Bella Geiger (Funarte, 308 págs., esgotado).

2. A “arte concreta”, expressão cunhada pelo holandês Theo van Doesburg em 1918, refere-se à pintura feita com linhas e ângulos retos, usando as três cores primárias (vermelho, amarelo e azul), além de três não-cores (preto, branco e cinza). No Brasil, o movimento ganhou densidade e especificidade própria, sobretudo no Rio e em São Paulo, onde se formaram, respectivamente, os grupos Frente e Ruptura. Waldemar Cordeiro, artista, crítico e teórico, liderou um grupo com o objetivo de integrar a arte a aspectos sociais como o desenho industrial, a publicidade, o paisagismo e o urbanismo.

3. O grupo Neoconcreto teve origem no Rio de Janeiro e teve curta duração, de 1959 a 1963. Ele surgiu como conseqüência de uma divergência entre concretistas do Rio e de São Paulo. Em 1959, Ferreira Gullar publicou um manifesto onde as diferenças entre os grupos são explicitadas, e a ruptura se consolidou, gerando um movimento brasileiro de alcance internacional. Entre os artistas mais conhecidos estão Hélio Oiticica e Lygia Clark, além do próprio Gullar. Três excelentes introduções são “Etapas da Arte Contemporânea” (Revan, 304 págs., R\$ 48), de Gullar, “Neoconcretismo” (Cosac & Naify, 110 págs., R\$ 59,50), de Ronaldo Brito, e “Hélio Oiticica Qual É o Parangolé?” (Rocco, 144 págs., R\$ 24,50), de Waly Salomão.

4. A aparição da pop art (ou novas figurações), na Nova York do final dos anos 50, foi surpreendente. Longe de ser uma representação realista dos objetos, ela enfocava o imaginário popular no cotidiano da classe média urbana e mostrava a interação do homem com a sociedade. Por isso, tomava temas de revistas em quadrinhos, bandeiras, embalagens de produtos, itens de uso cotidiano e fotografias.

No Brasil, interagiu com a política e teve em Wesley Duke Lee, Antonio Dias, Nelson Leirner, Rubens Gerchman e Carlos Vergara seus expoentes.

5. A arte conceitual trabalha os estratos mais profundos do conhecimento, até então apenas acessíveis ao pensamento. Nascida no final dos anos 1960, ela rejeita todos os códigos anteriores. No Brasil, o movimento conceitual coincidiu com a ditadura militar (1964-1985), e a contingência lhe deu um sentido diferente da atitude auto-referencial, comum nos outros países. Um dos artistas brasileiros mais ligados ao conceitual é Cildo Meireles, cujo trabalho foi estudado pelo crítico e curador americano Dan Cameron, em livro que leva o nome do artista.

6. A presença do objeto na arte começa nas “assemblages” cubistas de Picasso, nas invenções de Marcel Duchamp e nos “objets trouvés” (objetos encontrados) surrealistas. Em 1913, Duchamp instalou uma roda de bicicleta sobre uma banquetta de cozinha, abrindo a rota para o desenvolvimento dessa nova categoria das artes plásticas. Hoje em dia, os “ready-mades” —obras que se utilizam de objetos prontos— já se tornaram clássicos na arte contemporânea. Por aqui, a essas experiências começaram a ser realizadas somente nos anos 60, com os neoconcretos e neofigurativos.

7. As instalações se caracterizam por tensões que se estabelecem entre as diversas peças que as compõem e pela relação entre estas e as características do lugar onde se inserem. Uma única instalação pode incluir performance, objeto e vídeo, estabelecendo uma interação entre eles. O deslocamento do observador nesse espaço denso é necessário para o contato com a obra, e é assim que a noção de um espaço que exige um tempo passa a ser também material da arte.

8. Na forma como o compreendemos hoje, o “happening” surgiu em Nova York na década de 1960, em um momento em que os artistas tentavam romper as fronteiras entre a arte e a vida. Sua criação deve-se inicialmente a Allan Kaprow, que realizou a maioria de suas ações procurando, a partir de uma combinação entre “assemblages”, ambientes e a introdução de outros elementos inesperados, criar impacto e levar as pessoas a tomar consciência de seu espaço, de seu corpo e de sua realidade. Os primeiros “happenings” brasileiros foram realizados por artistas

ligados ao pop, como o pioneiro “O Grande Espetáculo das Artes”, de Wesley Duke Lee, em 1963.

9. Da integração entre o “happening” e a arte conceitual, nasceu na década de 1970 a performance, que se pode realizar com gestos intimistas ou numa grande apresentação de cunho teatral. Sua duração pode variar de alguns minutos a várias horas, acontecer apenas uma vez ou repetir-se em inúmeras ocasiões, realizando-se com ou sem um roteiro, improvisada na hora ou ensaiada durante meses. O precursor das performances no Brasil foi Flávio de Carvalho, que, em 1931, realizou sua “Experiência Número 2”, caminhando em meio a uma procissão de Corpus Christi, em sentido contrário ao do cortejo e vestindo um boné. ,

10. De difícil veiculação pela TV comercial, a videoarte tem sido divulgada pelo circuito tradicional das galerias e museus. Além dos pioneiros, Wolf Vostell e Nam June Paik, destacaram-se inicialmente as pesquisas de Peter Campus, John Sanborn, Gary Hill e Bill Viola. No Brasil, as primeiras experiências foram realizadas nos anos 1970 e apresentadas por artistas como Anabela Geiger, Sonia Andrade e José Roberto Aguilar. **Cacilda Teixeira da Costa**

2- DIREÇÃO TEATRAL

O Diretor

Um diretor é que lidera, é um líder, um chefe, que sabe comandar e que moralmente esta apto a dar uma ordem de comando, da mesma forma que terá que adquirir habilidade de contornar situações e de harmonizar as diversas partes do conjunto.

O diretor teatral é uma soma de vários conhecimentos e de varias profissões. Não que seja necessariamente o executor de todas as funções, mas deve conhecer o suficiente a ponto de poder dar uma ordem certa e precisa a fim de que um técnico possa da mesma forma, excuta-la com perfeição.

Jouvet – Diz que é o jardineiro das almas, doutor das sensações, cozinheiro das falas, rei do teatro, chefe da orquestra, domador mágico, escravo do palco, interprete, pintor e figurinista, muito outras definições, mas todas inúteis. O diretor e indefinível, porque suas funções são indefiníveis.

Deve ser um pedagogo - que faça com que os atores sintam que estão sempre aprendendo mais.

Funções do diretor

Tem o compromisso de ter a obra pronta dentro dos prazos. }

Deve transformar idéias em realidades cênicas. }

Uma obra sem dificuldades com atores bons, se usa aproximadamente 30 ensaios. }

Todo ator necessita de um diretor. }

O diretor ideal é aquele que consegue o maior rendimento artístico dos atores sem violentar a sua personalidade. }

Toda direção é composta de duas etapas: }

Direção plástica – cenário, iluminação, figurinos, maquiagem, marcações. —

Direção expressiva – interpretação dos atores.→

Leon Chancerel compôs alguns mandamentos para o seu grupo de comediantes, uma fórmula suave de dizer a verdade.

1. Venerarás o poeta servindo-o humildemente.
2. Respeitaras teu público e teus atores igualmente.
3. Não pensarás em ti mesmo, mas em teu grupo unicamente.
4. Jamais serás arrogante, mas modesto e diferente.
5. Não repreenderas os atores à não ser amigavelmente.
6. Se forem maus, tu lhes dirás, mas particularmente.
7. Nada ordenaras não sendo concebido claramente.
8. Sempre darás o exemplo de trabalho honestamente
9. Varrerás o palco se ninguém o fez devidamente.
10. Não te entregarás ao desânimo se queres vencer.

A escolha da peça

O texto é o ponto de partida.]

Hoje já não existem grandes dramaturgos e a produção de textos é cada vez mais escassa. Cabe ao diretor tentar descobrir novos textos.]

O custo de uma peça geralmente é grande – para se obter lucros deve ficar em cartaz por um tempo muito grande.]

É o momento decisivo da produção teatral.]

Os textos clássicos exigem uma grande produção.]

Perguntas

Que obra posso representar com os elementos que disponho?]

Artistas, decorações, recursos, tempo de ensaios, recursos financeiros.]

Que obras posso interpretar de acordo com as aptidões do meu elenco.]

Que série de obras posso representar de acordo com o repertório da companhia (isto e para companhia)]

Como é o palco e, seus recursos?]

Que classe de público irá assistir? (bem que muitas vezes o próprio espaço já define).]

Um teatro grande é mais apropriado para obras com muitos atores, grandes cenários e mudanças.]

Cada teatro com o tempo cria seu próprio público. (Guairão)]

O Texto Teatral

Primeiro analisar a peça como literária não é o correto, devemos ao ler ver ela em palco. Como poderemos trabalhar nela. É muito importante a primeira leitura.]

A obra dramática está feita para ser representada.]

A primeira função do texto seria inspirar ao artista na criação.]

Outra função é fornecer aos atores suas falas que dirão em cena.]

O dramaturgo não escreve para o público, e sim para o ator falar e representar diante dele.]

Gordon Graig – nos mostra que uma análise de texto – antes de ser um comentário psicológico, deve ser decifrado como esboço de um cenário e o início de uma ação.]

Gordon Graig – é contrário a cortes e diz que a duração da peça se ela for boa, pouco importa o tempo que dura, se é má, é preciso abrevia-la. Cortar é insegurança do diretor.]

Análise literária de um texto

A mesma fórmula que se utiliza para uma análise de um poema.]

Para compreender um escrito qualquer, é necessário achar o pensamento que este encerra.]

Pensamento é tudo aquilo que o homem tente comunicar escrevendo.]

A análise constitui um modo de ler e descobrir intenções, e ver através das palavras os pensamentos do autor.]

Analisar significa também escolher do texto o mais importante, não propriamente julgá-lo, o que constitui tarefa para os críticos.]

A primeira tarefa é descobrir o significado das palavras. }

Muitas vezes uma frase encerra um ensinamento, mas se levada ao momento histórico como seria este significado? }

Depois de organizar hierarquicamente a importância dos pensamentos selecionar as mais importantes. Com isto já estaremos preparando o que merece ser enfatizado. }

Analisar é compreender antes de mais nada. }

Um bom texto literário não é geralmente o melhor para o palco e vice-versa. }

Todo texto chato de ler é muito bom no palco. }

O que o diretor deve saber acerca do drama

Tudo aquilo que possa conhecer e que de uma forma ou de outra venha auxiliá-lo na montagem do espetáculo. }

Leituras de livros, de artigos sobre a vida do autor, a época em que viveu, a crise política ou religiosa... Isto levará a compreender a peça em suas peculiaridades.

Uma guerra marcará a vida dos personagens via autor. }

Logo a vida do autor pode encobrir muitos pontos vagos e incompletos do texto. }

O que o diretor deve comunicar ao elenco? Tudo aquilo que possa auxiliar ao ator na composição dos personagens. }

Como ler uma peça de Teatro

O primeiro objetivo de uma leitura seria de tomar conhecimento do argumento, da história da peça do seu início ao final. }

O diretor ao ler deverá ler com uma imaginação dinâmica, vendo a ação se desenvolver, sentindo as mutações, ouvindo os diálogos vendo os cenários e a iluminação, completando a rubricas com a sua criatividade. }

Na primeira leitura que ficam as impressões, seriam a de um público normal. É importante que todos estejam presentes, pois é nesta hora que se discute o texto e se descobre todo seu significado. }

O texto apresenta três tipos de peça\

A que o autor crê ter escrito.→

A que os atores interpretam→

A que a maioria de espectadores pode entender.→

Podemos perguntar ao texto

Por que esta obra desperta interesse? - Por que satisfaz os interesses? Por causa da história, dos personagens, pelos pensamentos,\

O que conduz a uma grande cena? Se não descobirmos as partes mais importantes à peça perdera a unidade e conseqüentemente mudaremos o sentido da obra.\

Devemos dar muita atenção aos pequenos Personagens, pois são eles que muitas vezes podem ocultar o sentido e a estrutura de toda peça.\

Qual a finalidade da obra? Qual o tema central e os secundários? Qual o gênero? Quais os conflitos, o central e as variantes? O que é que deve ser acentuado? (luz, cenografia, música) O clímax da peça? Qual a ligação dos atos? Quais informações mais importantes que devo registrar? Qual a finalidade dos personagens secundários?\

Toda obra ainda que medíocre tem algo a dizer. Ela foi escrita porque o autor quis dizer algo para o mundo.\

Um diretor dever ser um detetive e tentar descobrir o real sentido de uma obra, o verdadeiro motivo por que foi escrita.\

O que aconteceu antes? E o que aconteceu depois com os personagens? Qual a

relação desta cena com a posterior?]

Interpretar uma personalidade é, portanto, uma questão de descobrir atitudes.]

Podemos perguntar também - quantos homens e mulheres. Quantos são importantes, quantos secundários, quantos figurantes, que tipo de homens, qual idade - qual o tipo físico ideal.]

Qual a relação dos personagens entre si?]

Uma das formas de descobrir o caráter do personagem é perguntar o que quer, o que deseja, o que busca.]

Os cenários um mundo de fantasia? Uma realidade fantástica? Quais os cenários importantes para obra? Quais os detalhes essenciais?]

Anotações feitas no texto teatral

Certos diretores ao iniciar a montagem de uma peça põem ao lado um caderninho de anotações. Tudo que for interessante deve ser escrito. Muitas vezes podem ser aproveitadas ou não.]

Se for um texto datilografado bater espaço dois e deixar margens para as devidas anotações. Se caso contrário colocar folhas em branco entre o texto.]

Estudos paralelos ao texto

Livros relacionados com o tema, com a época, com alguns caracteres.]

Não basta o cenógrafo desenhar e vestir o palco e os atores. Existe um estilo de comportamento que varia de época para época, de personalidade para personalidade.}

Seleção do elenco

Nenhum diretor estará apto para selecionar o elenco de uma peça se não conhecer muito bem o texto que tenciona montar.}

A função dos atores é representar o que foi escrito, e por isso, a sua escolha é um momento decisivo para a encenação.}

É um processo difícil e vagaroso, é necessário uma percepção para relacionar a personalidade e habilitação do ator ao papel.}

Cuidar para não se envolver num processo de simpatia pessoal.}

Certos papéis exigem tipos especiais de atores.}

A qualidade da voz é muito importante.}

A capacidade emocional do ator deve também ser considerada.}

Nem sempre é bom confiar papéis de grande fôlego a atores principiantes.}

Pedir um teste, uma improvisação – nem sempre resolve, não se tem elementos suficientes para uma avaliação completa.}

Um ator desempenha 100 % de seu valor quando interpreta um papel adequado.}

Um homem de teatro jamais deveria fazer injustiça. Podemos dizer que este é o primeiro mandamento que deverá obedecer.}

Algumas perguntas sobre a escolha do ator

O ator está apto fisicamente para o papel?}

Sua complexão física corresponde a exigida pelo personagem?}

Está seu físico harmoniosamente ao resto do elenco?}

Está em acordo com a herína?}

Tem voz adequada?}

Sabe locomover-se bem?}

É disciplinado, pontual?}

Distribuição dos papéis

Experimentar vários atores para um papel é delicado, quase sempre causa dissabores.]

Cada ator tem seu ego, não gostariam de perder para o outro.]

Ao diretor cabe saber quem reúne as condições de fazer o personagem.]

Não pode querer justificar ao público porque, um ator não foi bem, ao público cabe o papel de julgar se o espetáculo foi bom ou não.]

Deve ser considerada a idade do ator, atriz, o público não aceita o velho no papel de um jovem, ao contrário é um pouco mais fácil, mas tem o problema que geralmente os jovens não conseguem fazer muito bem um velho.]

Um ator cômico conhecido não pode fazer um papel de sério.]

Para teatro amador e mais fácil, não existe o estrelismo, o acordo grupal chega a um consenso.]

Encenação

A encenação é o conjunto de todos os componentes da arte teatral. Quem lê a peça deveria, esforçar-se para imaginá-la em cena, ouvir as vozes dos atores que falam, distinguir seus timbres e inflexões; a música incidental e os ruídos, ver o ambiente em que ela se desenvolve e sentir as mudanças de luz; reconhecer o mobiliário e as vestimentas, as jóias e adereços. Mentalmente ver as entradas e saídas de cena o ritmo das falas e da representação, os personagens que estão presentes e suas atitudes quando calados, e, além disso, um mundo de outras coisas que cada peça traz consigo. Encenação é, portanto, o conjunto de fatores pelos quais uma peça escrita se transforma em uma peça interpretada.

Desenho da encenação

O mobiliário e a decoração estão ligados às entradas e saídas e com os movimentos cênicos.]

Fazer um guia para entregar aos eletricitas, contra regras, iluminador, carpintaria, com as indicações do que se deseja.]

O excesso de ações pode causar confusão e distração do público. }

O diretor deve indicar qual será o centro das atenções. }

As cenas devem ocupar o lugar indicado conforme a tensão... }

Saber usar todo o palco, não ficar somente na frente, centro ou cantos. }

O diretor deve prever todas as perguntas e poder dar uma análise completa do toda a obra. }

Cortes

Antes dos cortes, conhecer a estrutura, o tema central. }

Numa obra perfeita não há necessidade de cortes, pois devemos sim tirar aquilo que é supérfluo. }

Cuidado com as traduções. }

O diretor deve evitar

Considerar-se o centro de gravidade. }

Querer saber tudo melhor do que o ator. }

Forçar o ator adaptar-se a concepção, ao invés de adaptar a concepção do papel ao ator. }

Ter em mente algo impossível no palco. }

Só discutir, ao invés de experimentar. }

Ficar acompanhando o texto ao invés de acompanhar a representação. }

Não ter coragem de interromper um ensaio mal sucedido. }

Não reconhecer que não sabe o que fazer. }

Querer fazer tudo sozinho, em vez de deixar os atores descobrirem as coisas, mesmo que isto custe algum tempo. }

Elogiar em demasia. }

Subir muito no palco. }

Forçar entonações e gestos. }

Dirigir sempre do mesmo lugar. Desprezar o acaso, ou contar sempre com o acaso.

Exigir de uma cena mais do que ela pode oferecer.

Ensaiai muito pouco, ou em demasia.

Não querer cometer erros...

Querer demasiado, é preciso saber suas limitações.(texto, elenco, publico, recursos...)

Relacionamento do diretor com o ator

A personalidade e habilidades do diretor são de importância capital.

Sua função não é apenas de interpretar a obra, mas também, manejar pessoas.

Induzi-las a trabalhar em conjunto e buscar o melhor de cada um.

O diretor deve acreditar naquilo que esta fazendo . deve ser sincero neste acreditar, mesmo que seja apenas para ganhar dinheiro.

A disciplina deve começar por ele, começando e terminando nos horários determinados.

Não havendo a necessidade do ator, pode dispensa-lo.

Todas as normas devem ser bem claras, as concepções devem ser explicadas tranqüilamente sempre em todos os momentos.

Evite exigir muitas coisas diferentes e novas num só ensaio. O ator aprende por etapas. É necessários um tempo para vivenciá-las.

Não de marcações, intenções que não sejam absolutamente corretas.

No começo o diretor deve saber sobre os personagens mais do que os atores, sendo que no final os atores é que deverão saber mais.

Encontro do diretor com o cenógrafo

Um encontro muito importante. O diretor é o general, os atores os soldados e o cenógrafo é quem vai planejar o campo de batalha.

P cenógrafo é um artista com liberdade de ação mas subordinado ao diretor, a dificuldade é conciliar is dois itens.

O cenário acompanha o estilo geral do espetáculo, da mesma forma que o ator e o diretor. Ele deve ser um elemento para servir ao texto e não transformar-se no centro das atenções.}

O cenógrafo é um misto de arquiteto, decorador, pintor, costureiro, homem de teatro e entender de interpretação.}

Os problemas de construção são mais sérios do que se imagina. O cenógrafo está limitado pelo espaço do palco. Deve criar algo funcional, uma área de circulação. Terá que esconder equipamentos de iluminação.}

Funções que o cenário deve cumprir

proporcionar o ambiente para desenvolver a ação.}

Disponer de zonas de atuação e seus respectivos níveis.}

Contribuir para estabelecer atmosfera do espetáculo.}

Situar o lugar exato da ação.}

Fazer ressaltar a condição social dos personagens.}

Sugerir a época e o tempo da ação.}

O diretor deve entregar ao cenógrafo

Uma cópia da peça que pretende montar.}

Explicar ao cenógrafo sua interpretação e concepção do espetáculo. Se pretende ser realista ou não, os valores dramáticos que pretende ressaltar, como pretende enfatizar a direção.}

Uma exposição completa das necessidades cênicas e de um modo geral a zona de atuação que pretende utilizar nas marcações, se pretende elevar alguma cena.}

Lista de utensílios e acessórios que considera indispensáveis a cena. Outros poderão ser acrescentados pelo cenógrafo.}

Uma visão geral de como vê a iluminação – sem entrar em detalhes.}

Uma lista completa onde pretende realizar certos momentos da peça, assim como as entradas e saídas.}

Condições financeiras da companhia.}

O cenógrafo deverá apresentar ao diretor

Planos em plantas de todo os cenários.)

Desenhos preliminares de cada cenário, os quais deverão ser bastante detalhados e completos para que se tornem compreensivos e que possa permitir decisões finais para modificações.)

Aprovado o projeto o cenógrafo deverá apresentar ao diretor uma planta baixa do cenário, contendo todas as indicações e medidas, bem como um cronograma de execução.)

Encontro do diretor com o figurinista

O diretor deverá entregar ao figurinista – uma lista completa dos personagens e o numero de mudanças necessárias – não esquecendo do tempo previsto para cada mudança.

O numero de atores a serem utilizados – se algum atores fará outros personagens.)

Uma descrição da época e da movimentação que pretenda dar aos personagens.)

Relação dos quesitos especiais necessários a cada roupa.)

Caberá ao diretor aprovar os figurinos finais, após apresentação dos desenhos e materiais, com cores a serem utilizados.)

Quanto maior for combinado no inicio menores serão as modificações necessárias.)

Ensaios

Os ensaios tem a finalidade de preparar a obra para sua representação diante do público, de tal maneira que possa criar os efeitos desejados e pré determinados.

Finalidade dos ensaios

Dar ao elenco uma plena e definida compreensão da obra, incluindo o texto, os atos, as cenas.]

Dar uma visão geral da peça, do seu andamento, da sua movimentação e dos seus objetivos.]

Caracterizar cada papel. Permitir um tempo para a criação e desenvolvimento de cada cena, e construir uma unidade com o todo.]

Coordenação e unificação dos diversos elementos do espetáculo.]

Conseguir ritmo e tempo de representação.]

Coordenação das mudanças de cena, efeitos de luz, entrada das músicas, dos sons e dos efeitos de ruídos.]

Ensaio geral do espetáculo completo. A visão antecipada daquilo que o público verá como realização.]

Distribuição para o tempo dos ensaios

O tempo dos ensaios varia sempre de acordo com a natureza da obra que vai ser encenada, de acordo com a produção e de acordo com as necessidades de cada elenco. Qual o tipo de trabalho, dança, cenários.]

Um período muito extenso pode esfriar o trabalho.]

Tempo de ensaio

O tempo de duração de cada ensaio três horas é muito mais lucrativo que seis horas.]

Trabalhos com corpo e voz deveriam ser em horários diferenciados.]

Cada peça tem suas peculiaridades e necessidades que devem ser programadas para evitar confusões.]

Ensaio de Gabinete

Não se trata propriamente de um ensaio e sim um processo de elaboração] e assimilação que o diretor executa sozinho, em seu gabinete.

A tarefa do diretor consiste em transformar o texto escrito em representação teatral viva.}

O processo pode ser dividido em três: o trabalho sobre a obra. O trabalho com os atores, o trabalho de montagem e realização cênica.}

Antes de iniciar o trabalho de modelagem dos papéis ou sobre encenação, do espetáculo, o diretor terá que passar por uma infinidade de trabalhos preparatórios. Antes de tudo terá que assimilar o material.}

A primeira etapa é um processo de estudo diretivo do texto escrito, da obra teatral, que devcerá ser transformada em espetáculo.}

Como analisar uma peça

01

O texto terá sofrido alterações?}

Trata-se de uma tradução?}

O tradutor terá seguido fielmente o original estrangeiro?}

Foi observado na versão o estilo de linguagem do original?}

Terá seguido o tom poético ou a linguagem que corresponde a posição social , educacional de cada um dos personagens?}

Não terá o tradutor alterado termos e expressões arcaicas ou fora de moda?}

A linguagem é cômoda para o ator ou é complicada?}

O diálogo é fluente?}

02

Que finalidade tem o dramaturgo ao escrever a obra?}

Que gênero pertence e qual o problema principal segundo as intenções do autor?}

Qual deverá ser o estilo?}

Qual o conflito ou problema o autor concentra suas intenções?}

Existe frases indispensáveis a compreensão do público da época mas que para o

público atual se tornam supérfluas?}

03

Que preparou o dramaturgo para seu público?}

Em que parte da exposição ele demonstra isto?}

Quais são as informações mais importantes para o público?}

Pode a cenografia, a luz , o estilo realçar parte da exposição?}

Existem frases indispensáveis, outras superfluas?}

04

Qual o conflito e os respectivo clímax no primeiro ato?}

Este conflito é o principal ou somente o conflito preparatório?}

Como se apresenta o conflito?}

O conflito traz complicações imediatas ou vai se demorar?}

O conflito leva a um final trágico ou feliz?}

05

Que ator leva o conflito no primeiro ato?}

Qual o conflito do segundo ato?}

Esta ligado com o do primeiro ato?}

Onde se encontra o conflito do segundo ato?}

06

Quais são as cenas de ação?}

Quais são as cenas de revelação?}

Quais são as cenas de informação?}

Quais as cenas de relevo?}

Quais cenas tem uma tom mais violento?}

Quais cenas tem um tom mais reflexivo, repousante?}

Como se alteram as cenas?}

07

Com que finalidade foram introduzidos os personagens secundários?}

Pode-se motivar melhor as saídas ou as mutações através de cortes?}

Até que ponto os personagens secundários podem contribuir para a maior variedade da obra?}

08

Existem frases que deixam vislumbrar futuras complicações ou acontecimentos importantes?}

Como se pode acentuar o valor destas frases?}

09

Onde está o conflito principal da obra?}

Quem originou quem interviu nelas?}

Onde está a crise da obra?}

Quem toma a grande decisão que causa o desenlace da ação?}

10

Como pode a direção conseguir maior concentração possível no conflito?}

Eliminando movimentos supérfluos ou secundários?}

Posso reduzir movimentos e ações atores secundários?}

Com a ajuda da iluminação?}

Dando a cena anterior um andamento mais tranquilo?}

Tentar retardar a crise?}

11

Há uma segunda ação?}

Que interesse tem para o desfecho da obra?}

12

Termina n o desenlace todos os conflitos de uma maneira lógica?}

Pode a direção dar maior vida a conclusão da obra?}

13

Quais os defeitos que se pode remediar?}

Defeitos de estrutura que podem ser eliminados mediante um novo arranjo?}

Juntando cenas?}

Trocando de lugar?}

Cortando partes?}

Algum personagem usa linguagem inadequada?}

Temos falas muito extensas que podem ser cortadas?}

Posso aumentar alguma fala?}

14

O diretor deverá também saber responder, o contexto histórico do texto – anterior a peça, durante a peça.}

Localização do mundo físico: No espaço, um local vários locais. No tempo: ano, mês, dia, hora. Sequencial ou com intervalos.}

15

Personagens: o número de personagens, homens mulheres, ativos e passivos.}

Como os personagens se comportam nas ações?}

Quais as motivações dos personagens – desejos, prêmio, amor, vingança?}

Quais os sentimentos?}

O protagonista?}

O antagonista?}

Confidentes?}

16

Caracterizações – aparência física dos personagens?}

Modo de falar?)

Logo o Diretor deve estar pronto a responder qualquer pergunta do ator, portanto deve estar bem preparado.

Ensaio de mesa

Esta é a fase mais apaixonante do trabalho de direção. Momento em que se apresenta a semente do espetáculo que será mostrado ao público. Até este momento o trabalho do diretor foi solitário. Ele leu o texto, o imaginou .)

Métodos de apresentação do texto

Começar pela leitura de peça a maneira italiana, reunindo os atores.)

Lê-se o texto e logo a seguir faz-se comentários sobre o texto.)

Algumas vezes o diretor acentua frases, momentos.)

Apresenta as dificuldades do texto, apresenta o sentido geral do texto.)

É importante que nesta fase o diretor já esteja interado totalmente de toda a peça.)

Os cortes e as adaptações são marcados nestas primeiras leituras.)

No final das leituras o) diretor já deveria ter em mente a distribuição dos personagens por completo.

Ensaio de apuro

Inclui dois importantes momentos caracterização dos personagens Expressão do texto. O ator aprende onde e em que situação, em que momento, deverá dizer tal fala o palco se tornará mais íntimo e familiar, é nesta fase do trabalho que se estuda o comportamento em linhas gerais.)

Cabe ao diretor harmonizar as diversas interpretações no sentido de transmitir uma unidade a apresentação.)

Na tentativa de valorizar seu personagem, o ator tende facilmente a super-valorização e as caricaturas. O diretor deverá mostrar palavra por palavra, cena por cena, o pensamento e o sentimento do personagem humano, real e vivo.)

Saber o texto decorado ajuda o ator a interpretar o papel. Sendo o ideal é saber as

palavras sem esforço mental.]

A capacidade de memorizar o texto varia de pessoa para pessoa, porém para todos é fundamental saber que memorização é uma questão de treinamento e repetição.]

Para aprender seu papel o ator pode dividir seu papel em pequenas cenas, e quando longas dividi-las em sequencias.]

Quando se monta uma peça antiga, é muito importante que os atores se acostumem aos cenários e figurinos.]

Ensaio de ajuste geral

Depois que o texto tenha sido ensaiado e dominado em suas partes separadamente, em seus elementos, cenas e atos, devemos então pensar no conjunto num tom uniforme. Não devemos deixar esses ensaios para os últimos dias, devemos ao contrário fazê-los com frequência.]

O primeiro objetivo destes ensaios de ajuste é a regulação do tempo. Temos que anotar o tempo do espetáculo para que este não se alongue demasiadamente e tenhamos que depois da peça estreada fazer cortes.]

Ensaios técnicos

São ensaios dedicados ao ajuste e funcionamento das mudanças de cenário, dos efeitos da luz, efeitos sonoros e musicais, a manipulação dos acessórios.]

Antes de iniciar um ensaio de luz. Os materiais já deverão estar instalados e termos elaborados um mapa de luz.]

Os efeitos de luz e sons deverão ser anotados no texto com uma antecedência para os mesmos acontecerem no momento exato.]

Ensaio completo – ensaio geral

O ensaio geral é a pré-estréia. É aquilo que o público deverá assistir no abrir das cortinas. Se todos os detalhes foram cuidadosamente previstos, o ensaio será apenas um ajuste de todos os elementos.]

Não devemos portanto, deixar para o ensaio geral uma sobrecarga de trabalho.]

Alguns conselhos para os ensaios

Os atores devem ter o texto decorado integralmente.}

Corrigir os erros no momento em que acontecem, não deixar para depois, acabam virando vícios.}

Nenhum ator poderá interromper o ensaio, com o erro do outro, isto cabe ao diretor.}

Exigir desde o primeiro ensaio, que saibam as deixas, corrigir-se em cena, usem os adereços, que se preparem antes de entrar em cena.}

Os diretores devem cuidar com a duração do espetáculo.}

Cenografia

Caracterização do local, época.}

Arquitetura mais pintura e o ideal do que apenas usar um só dos elementos.}

Realismo x convenção – é a partir de uma realidade para uma convenção.}

O cenógrafo precisa ter conhecimentos de arquitetura, o resto é experiência e pesquisa.}

Conhecer a estrutura do teatro, as limitações da matéria e da verba, da concepção do diretor, os movimentos dos atores.}

Cenário ter estilo e de fácil mudança. Disco, pano, carro.}

Procurar eliminar excesso de mudança.}

Elementos realistas perigosos. Um animal pode estragar as cenas}

Grandes relógios, tochas, ondas, cascatas, distraem o espectador.}

O colorido da decoração define o clima da peça.}

Equipamentos

Fixo e de adorno – moveis, cortinas, quadros, esculturas (não há necessidade que

seja o real, por exemplo, moveis de época são caros e podem riscar, faça uma imitação, lembre-se da distancia que separam a platéia).]

É muito importante que não se esqueça de marcar no chão com fita a posição dos moveis. (tudo será afinado para aquelas posições)

Adereços manuais - cigarros, jornais, malas comida. Evitar cuidados para que não de razões de riso para o público. A pistola não pode falhar. Usar pacotes fáceis de serem abertos, cinzeiros com água dentro, a comida não pode ser muito temperada ou seca.]

Efeitos de som - e efeitos não elétricos tais como: trovões, sinos, sirenes, chuva e vento, gravados os alto-falantes devem ficar no local que vem o som de origem.]

Figurinos

A História Universal da moda - P.T. Wilcox, O Vestuário Histórico de Racinet – bons livros para pesquisa.]

Não é preciso usar o real - criar o teatral que facilita as mudanças Às cores devem ser mais vivas que a decoração.]

Cores fortes para personagens fortes e vice-versa.]

Nas multidões deve-se evitar muito colorido.]

O personagem teria essa roupa? Condição econômica, moral.]

As mudanças devem ser ensaiadas e cronometrar o tempo que se gasta.]

A roupa pode ocultar defeitos dos atores. Pernas compridas, magras, gordas.]

Sejam os figurinos desenhados especificamente ou selecionados de material já existente, o importante é que não só sejam adequados a cada personagem, mas também ao espírito e ao estilo da peça.]

As possibilidades de expressar um personagem por meio de suas roupas são praticamente inesgotáveis.]

Regras

Qual a natureza do personagem? Modesto ou orgulhoso, brutal ou bondoso, tímido ou vaidoso? }

Qual a sua idade? – É importante quando um jovem vai fazer um papel de velho a interpretação e a maquiagem pode deixar a desejar. }

Qual a sua posição econômica e social? Quais seus gostos? }

O personagem está em casa? A ou é um visitante? Um chapéu pode mostrar que é visita. As mangas da camisa, um chinelo diz que está em casa. }

Qual o estado emocional dos personagens? É uma pessoa derrotada, ou segura de si, satisfeita, ambiciosa ou insatisfeita com a vida? Um homem que acaba de saber que herdou uma fortuna não se veste igual a um homem que vai se suicidar.

Maquiagem

Deve ser levada em consideração a iluminação do espetáculo. }

Procurar sugerir o caráter da pessoa. }

Barba rala é sinal de decadência. }

Manter o rosto limpo antes da aplicação da maquiagem. }

Princípios básicos da caracterização

A caracterização deve estar de acordo com a aparência física do ator. }

O ator não deve procurar criar rugas além das indicadas pelas contrações dos músculos faciais a fim de evitar duplicidade. }

Os postigos devem ser usados se realmente precisar e muito bem colados }

A caracterização jamais poderá ser uma máscara que interfira no dinamismo facial. }

A caracterização não deve ser cópia exata da natureza. }

As imagens fantásticas e abstratas devem ser expressas como seres antropomorfos e não sob a forma de mascaras carnavalesca.)

A caracterização deve ser: simples (evitando detalhes preocupação com a distancia.)

Não se deve entrar em cena sem caracterização.)

Quando ao ator se caracterizar deve levar em consideração a intensidade da luz.)

Iluminação

Devemos primeiro iluminar o ator.)

A luz deverá vir de cima para evitar sombras na decoração.)

Devera criar uma atmosfera psicológica e preparar o inconsciente do espectador.)

As mudanças devem ser suaves.)

Se for noite, usar de início o azul e corrigir aos poucos.)

Diminuir lentamente a luz da platéia e deixar um pequeno tempo no escuro para criar um clima de concentração.)

Evitar que o publico veja os instrumentos de iluminação.)

Cuidam para não manchar de luz as bambolinas, pernas e decoração.)

Um excesso de luz na decoração vai achata-la)

Iluminar a sala enquanto duram os aplausos.)

A música cênica

Definir ambiente, criar estados emotivos.)

Escolher a musica cênica que se harmonize com a encenação.)

3- JOGOS TEATRAIS

Jogos Teatrais é o termo utilizado em português para designar qualquer estrutura de jogo que possa ser utilizado no teatro, seja dramático (a partir de textos de teatro), cenas, esboços ou improvisações, ou também na forma de jogos lúdicos ou brincadeiras.

Em uma forma mais específica, Jogos Teatrais são a designação dos jogos improvisatórios desenvolvidos pela diretora teatral norte-americana Viola Spolin, para fins de preparação de atores profissionais ou na utilização do teatro para iniciantes ou mesmo nas atividades escolares. Toda a obra de Viola Spolin está editada no Brasil, pela Editora Perspectiva, com tradução de Ingrid Oliver Koller.

Segundo a própria Viola Spolin esta estrutura teatral foi desenvolvida a partir de pressupostos aprendidos em sua experiência com Neva Boyd, no trabalho social com imigrantes na cidade de torre gêmeas.

Jogos Teatrais de Viola Spolin

Os jogos teatrais não são quaisquer jogos, mas uma preparação e vivência da prática teatral, onde estruturas operacionais (O QUÊ, QUEM, ONDE) procuram possibilitar a experiência das convenções da interpretação teatral e de suas técnicas na forma de vivências de jogos de teatro.

Cada jogo é construído a partir de um FOCO específico, desenvolvido a partir de instruções e regras que levam o jogador a desenvolver formas da arte teatral. Sua base é a experiência prática e social do grupo e do ator, onde são fisicalizadas as possíveis experiências, que estão relacionadas em vários de seus livros com as específicas instruções. Procura-se, com os jogos teatrais, desenvolver uma forma de prática teatral que não seja elaborada apenas na mente do ator ou jogador, mas por sua vivência improporcionais;

Seu método propõe que o teatro seja feito por qualquer pessoa que pode aprender a atuar e ter uma experiência criativa pelo teatro, afirmando que teatro não tem nada a ver com talento. Os jogos teatrais são fortemente fundamentados nas técnicas de interpretação de Stanislavski e Brecht.

Maria Lucia Souza Barros Puppo considera o sistema de jogos teatrais "a operacionalização lúdica dos princípios inerentes ao método das ações físicas de Stanislavski (Regras do jogo na escola in Dossiê Jogos Teatrais. Revista Fênix)". Ingrid Koudella aprofundou-se nos preceitos brechtianos presentes na obra de Spolin.

Princípios:

“ Qualquer um pode atuar, qualquer um pode improvisar, qualquer um pode adquirir as habilidades e competências para ser o senhor dos palcos. Teoria e Fundamentos pg. 3 IN Improvisation for Theater, 1999 ”

Método:

“ Aprendemos pela experiência e pela experimentação e, antes de mais nada, ninguém ensina nada para alguém. (cap. Teoria e Fundamentos pg. 3 in Improvisation for Theater, 1999 ”

Traduções ao português

O trabalho de Viola Spolin torna-se conhecido no Brasil em 1978, primeiramente como ferramenta pedagógica e depois como método de interpretação, a partir da tradução ao português de seu primeiro livro por Ingrid Koudela e Eduardo Amos.

Improvisação para o teatro, 1978, tradução da primeira edição norte-americana de 1963.

O jogo teatral no livro do diretor, 2000.

Jogos teatrais: O fichário de Viola Spolin, 2000.

O jogo teatral na sala de aula, 2007.

Publicações sobre os jogos teatrais[editar | editar código-fonte]

Obra	Editora	Publicação	Autor(a)
Um vôo brechtiano	Ed. Perspectiva	1992	Ingrid Koudela
Texto e jogo	Ed. Perspectiva	1999	Ingrid Koudela
Brecht na Pós-modernidade	Ed. Perspectiva	2001	Ingrid Koudela
Jogos teatrais	Ed. Perspectiva	2006	Ingrid Koudela
Brecht: Um jogo de aprendizagem	Ed. Perspectiva	2007	Ingrid Koudela

Jogos Teatrais é o termo utilizado em português para designar qualquer estrutura de jogo que possa ser utilizado no teatro, seja dramático (a partir de textos de teatro), cenas, esboços ou improvisações, ou também na forma de jogos lúdicos ou brincadeiras.

Em uma forma mais específica, Jogos Teatrais são a designação dos jogos improvisacionais desenvolvidos para fins de preparação de atores profissionais ou na utilização do teatro para iniciantes ou mesmo nas atividades escolares.

JOGO 1 _____

- Peça às pessoas que tragam de casa um objeto pessoal que gostem muito, desde de que não seja um objeto de grande valor, e que tenha tamanho suficiente para caber numa caixa ou num saco de médio porte, que o organizador irá providenciar.
- Peça para cada um falar um pouco sobre a importância daquele objeto em sua vida.

- *Em seguida, peça às pessoas que depositem os objetos na caixa ou no saco, que por sua vez, deve ser colocado no centro da roda. Se for possível, numa área mais ampla, como o pátio de uma escola, ou um parque, etc.*
- *Peça às pessoas que se sentem em círculo em volta da caixa ou saco.*
- *O professor/coordenador iniciará uma narrativa oral qualquer, que todos deverão ouvir atentos.*
- *Num dado momento, no meio dessa história, o professor/coordenador irá parar de narrar.*
- *Em seguida escolherá uma pessoa (já no papel de jogador) que se levantará e irá se dirigir até o centro do círculo, e sem olhar para dentro da caixa ou saco, irá retirar de lá um objeto que deverá ser introduzido por ele nessa narrativa que foi iniciada pelo professor/coordenador. A história deverá ser, daquele momento em diante, desenvolvida por ele até uma segunda ordem do coordenador.*
- *Mediante ordem do professor/coordenador, outro jogador será escolhido para ir ao centro do círculo, retirar outro objeto, e da mesma forma que o primeiro, dar continuidade à narrativa até que o coordenador escolha outro, e assim por diante. De modo que todos os jogadores participem da narrativa oral, que será construída socialmente.*

Objetivos

- 1) *Levar as pessoas ao domínio da modalidade oral da língua culta.*
- 2) *Desenvolver a rapidez de raciocínio.*
- 3) *Capacitar as pessoas para a exposição oral de narrativas, bem como de seminários em qualquer disciplina.*
- 4) *Iniciar o desenvolvimento da habilidade oratória.*

Observação:

Uma das regras mais importantes desse jogo é que, durante a exposição de cada jogador, o objeto que ele colheu na caixa, obrigatoriamente, deverá ser introduzido na história.

Esse é um excelente exercício para desenvolver as habilidades da modalidade oral da língua culta. Este jogo poderá ser incrementado com novas regras a cada partida, com o intuito de atingir um novo grau de dificuldade. Por exemplo: numa outra rodada, exija do jogador que dará continuidade à narrativa que ele inicie sua fala utilizando a última palavra dita pelo jogador anterior.

Progressivamente coloque como regra a proibição do uso excessivo de “muletas” lingüísticas tais como: “aí”, “aí, né”, “então, né”, “tipo assim” etc. Em substituição, oriente os jogadores a utilizarem expressões como: “neste momento”, “nesta altura”, “dali alguns minutos”, “...algumas horas decorridas deste fato”, “dali a pouco”, “de repente”, “quando de repente” etc.

Sabido que o “né” (contração de não é) é um marcador conversacional de uso muito comum na modalidade falada da língua. Sendo assim, seria aparentemente contraditório pedir às pessoas que, na exposição oral da narrativa, o substituísse por outra expressão. Todavia, essa aparente contradição se dissipa se levarmos em conta que a atividade proposta inclina-se muito mais para a elaboração de textos formais, de criação literária, enquanto que o uso do marcador conversacional “né” é encontrado com maior freqüência em atividades lingüísticas cotidianas mais espontâneas, tais como a conversação entre amigos, ou seja, em situação de uso menos formal.

JOGO 2 _____

EXPRESSÃO VOCAL – este exercício se faz também em aulas de canto, é ótimo para o ‘desenrolar’ da língua.

Repetir rápida e lentamente, alto e baixo, frases como:

- O tamborineiro tamborilava em seu tamborim.
- O doce falou pro doce que o doce mais doce é o doce da batata doce.
- O vestidinho de bolinha da lucinha era bonitinho e sem preço.
- Em um pote há uma aranha e uma rã, nem a rã arranha a aranha, nem a aranha arranha a rã.
- O conglo conglomerava no congo.

JOGO 3 _____

ESTÁTUA

Objetivo: conhecimento da técnica do estático, muito utilizado nas dramatizações.

- *Os participantes estarão andando pelo salão, ao seu sinal, ele paralisarão com expressão facial e corporal sentimentos como alegria, tristeza, medo, pavor, ira, orgulho, cinismo, desanimo, desprezo, etc, estes sentimentos ao seu sinal, você irá falar. Pode se fazer em dois grupos, para que um grupo olhe e observa a expressão do outro, e você analisa junto o que faltou, o que melhorou, etc.*

JOGO 4 _____

ESPELHO

Objetivo: Adquirir o engrossamento do grupo nas cenas.

- *Cada componente do grupo escolherá um parceiro, onde um será o espelho e o outro o comando. O espelho deverá repetir os gestos e movimentos do comando como: pentear-se, pular, expressar caretas, abaixar, etc. simultaneamente. Depois o espelho passará a ser comando e o comando espelho.*

JOGO 5 _____

RELAXAMENTO

Todos estarão sentados confortavelmente, em absoluto silencio, numa sala pouco iluminada e com um som ambiente, serão seguidos os movimentos indicados pelo líder.

- *Todos deverão sentir os dedos e as plantas dos pés, relaxando-se ao máximo. Respirar profunda e suavemente.*
- *Afrouxar os músculos das pernas e joelhos.*
- *Fazer o mesmo com o abdome, imaginando ainda que uma grande suavidade envolve os órgãos digestivos.*

- *O mesmo com o tórax, os ombros, e a nuca mais demoradamente.*
- *Amolecer os braços as palmas das mãos e os dedos.*
- *Relaxar o couro cabeludo, e tirar do rosto qualquer ruga de preocupação*
- *Imaginar um lugar lindo e tranqüilo, como um amanhecer no campo.*
- *Pedir a todos que bocejem e se espreguicem lentamente como gatos.*

JOGO 6 _____

Faça o grupo imaginar as diferenças no modo de andar, falar e agir e suas fisionomias, entre jovens, bebês, bêbados, animais, idosos...depois o grupo de pé na sala vai expressar livremente estes modos conforme você fala a mudança: O Velho, O bebê, o cego, o pássaro, o gato, o lenhador, o músico pianista, o violinista, o cantor, o pintor, a lavadeira, a mamãe, o papai, etc..

JOGO 7 _____

Colocar uma música de natureza, deixar que deitem no chão se quiserem, falar bem baixinho para eles fecharem os olhos, sentir que estão caminhando num bosque lindo, escutando todos os sons da natureza, respirar fundo e tentar sentir o cheiro de verde da natureza, imaginar-se tirando uma fruta que mais gosta de uma árvore ,morder e tentar sentir seu sabor, imaginar-se neste bosque deitado na grama limpa, perceber o que vê além da copa das árvores, além de montanhas lá longe, além do fundo do lago ou rio....

Depois pedir pra fazerem um desenho rico em detalhes sobre o que viu, sentiu, ouviu....

JOGO 8 _____

Objetivo: Ampliar as possibilidades de expressão.

§ *Falar o seu nome cantando.*

§ *Falar o seu nome cantando e batendo palmas.*

JOGO 9 _____

Objetivo: Ampliar as possibilidades de expressão.

- § *Caminhar, livremente, e ao ouvir o nome de um animal, imitá-lo. Primeiramente só com movimentos corporais e depois introduzindo o som característico.*
- § *Caminhar, livremente, e quando a música parar, fazer a estátua do animal falado pelo professor.*
- § *Imitar o andar de um animal no ritmo de palmas ou batidas de um tambor.*

JOGO 10 _____

Objetivo: Desenvolver a atenção e a concentração.

- *Um grupo de 5 ou 6 alunos monta uma cena (festa de aniversário, partida de futebol, etc). Pode-se usar ou não objetos. Após a cena pronta, todos ficam imóveis. O restante do grupo observa e tenta descobrir do que se trata. Pode-se fazer este jogo com notícias de jornal.*

JOGO 11 _____

Objetivo: Desenvolver a sensibilização.

- *O professor passa uma bola de jornal dizendo tratar-se de um pássaro ferido. O “pássaro” irá de mão em mão, cada um deve recebê-lo com cuidado, atentando para o peso da ave, que deve ser imaginado pelo aluno e para sentimentos como pena, carinho, atenção.*

-

JOGO 12 _____

Objetivo: Trabalhar a expressão corporal.

- *Agachado, encher o seu corpo como se fosse um balão. Conforme vai enchendo, o aluno vai se levantando.*
- *Repetir o jogo, estourando ao ficar bem cheio.*

JOGO 12 _____

Objetivo: Trabalhar a expressão corporal.

- *Caminhar como se fosse um balão cheio. De repente sopra um vento e o balão fica preso na copa de uma árvore (usar paredes e móveis da sala). O balão*

tenta sair e não consegue. O tempo passa e o balão vai murchando, até esvaziar por completo, caindo no chão.

JOGO 12 _____

Objetivo: Desenvolver a percepção.

- *Caminhar sobre diferentes tipos de solo (escorregadio, quente, gelado, pedregoso, com poças, com obstáculos, etc).*

4- JOGOS DE EXPRESSÃO CORPORAL

Os animais

Idade. a partir dos 3 anos

Duração aproximada: 10 minutos

Material: não

Um adulto dirige o jogo. as crianças colocam-se de pé, em círculo.

o adulto diz o nome de uma animal e uma acção, por exemplo. “ o cavalo que salta”

todas crianças deverão imitar o animal na atitude referida pelo orientador, ate que cite um novo animal.

O espelho

Idade. a partir dos 4 anos

Duração aproximada: 10 minutos

Material: não

Um adulto dirige o jogo. colocam-se as crianças aos pares, frente a frente, formando duas filas.

Quando se dá sinal, as crianças de um fila começam a fazer movimentos. os da outra fila devem imitar o seu par o melhor que puderem, como se lhes servissem de espelho.

Passados alguns minutos, trocam-se os pápeis.

Pobre gatinho

Idade. a partir dos 5 anos

Duração aproximada: 10 minutos

Material: não

Escolhe-se uma criança para fazer de gatinho e as restantes sentam-se em círculo.

O gatinho deve escolher uma criança e aproximar-se dela, tentando fazê-la rir-se, enquanto imita um gato.

Se criança ri, trocam-se os papéis e passa a ocupar o papel de gato.

Figuras de gesso

Idade. a partir dos 5 anos

Duração aproximada: 10 minutos

Material: não

Escolhe-se duas crianças: uma faz de vendedor e outro de cliente. as restantes saltam e movem-se até que o vendedor diz. "quietos!".

As crianças ficam paralisadas na posição em que se encontram e o vendedor mostra uma das estátuas ao cliente. ambos tentam fazê-la rir, fazendo caretas para comprovar se é boa.

Quando o cliente reconhece que a estátua é boa, a criança abandona o seu papel de estátua e faz também de cliente, enquanto examinam uma outra estátua.

As crianças que não sustentam o riso ou se movem saem do jogo.

Cadeia de gestos

Idade. a partir dos 7 anos

Duração aproximada: 2 minutos

Material: não

Colocam-se as crianças sentadas no chão com as pernas cruzadas, de modo a formarem um círculo.

A primeira criança conta ritmicamente “1,2,3”, enquanto faz um gesto repetitivo, por exemplo três palmas.

Quando acaba, a criança seguinte conta também até três, repetindo o gesto feito pelo primeiro. Ao mesmo modo que o faz faz um novo gesto para repetir depois.

A criança seguinte repete o gesto feito pela segunda criança, enquanto este repete o que o primeiro acaba de fazer . Vão-se acrescentando gestos até se dar a volta toda.

Saudações giratórias

Idade. a partir dos 7 anos

Duração aproximada: 2 minutos

Material: não

Um adulto faz de condutor do jogo. As crianças colocam-se aos pares, formando dois círculos concêntricos.

O adulto dará uma chave de números que determinará o tipo de saudação que se fará. Por exemplo: 1- aperto de mão 2-abraço 3- vénia

À ordem de girando, o círculo interior gira para adireita e o exterior para a esquerda.

Quando o adulto diz um numero em voz alta, todos param e cumprimentam o companheiro que têm na sua frente da maneira que corresponde ao número mencionado. À medida que o jogo se repete, vão-se aumentando os tipos de saudação para tornar mais divertido.

Reconhecemos o corpo

Idade. a partir dos 5 anos

Duração aproximada: 10 minutos

Material: música de rag-time, lenços

Orientações pedagógicas: reconhecer o esquema corporal e educar o sentido rítmico

A cada criança dá-se um lenço, que deve mover no ritmo da música.

Quando a música pára, o educador nomeia uma parte do corpo, por exemplo: “joelho”, e as crianças devem, imediatamente, atar o lenço ao joelho e continuar a seguir a música.

A cada paragem da música o educador nomeia uma parte diferente do corpo.

Variante: distribuem-se as crianças por pares, que acompanham a música marchando. Quando o educador pára a música e nomeia a parte do corpo, as crianças param e unem-se através da parte anunciada. Ao começar outra vez a música, dão as mãos e voltam a andar aos pares.

Conversação corporal

Idade. a partir dos 6 anos

Duração aproximada: 2 minutos

Material: pandeiro

Orientações pedagógicas: respeitar silêncio

As crianças organizam-se em pares e colocam-se um diante do outro.

Enquanto o educador marca oito tempos, um membro da parilha realiza movimentos contínuos, como se falasse. Durante o silêncio a criança fica quieta, como se estivesse calada.

Seguidamente, o educador marca mais oito tempos e a criança que estava a observar realiza um movimento como se fosse a resposta. Quando cessa o som do pandeiro pára.

Agora o educador percute quatro tempos, quatro tempos, dois tempos, dois tempos, um tempo, um tempo, enquanto as crianças realizam um diálogo corporal, respeitando o turno e o silêncio de cada um.

Uma vez realizada uma sequência, troca-se de par.

Observação: é conveniente que as crianças tomem consciência da importância do modo de olhar. É uma conversação, a criança que está escutando decerá olhar a outra para demonstrar interesse.

Encontraremos o nosso animal

Idade. a partir dos 6 anos

Duração aproximada: 10 minutos

Material: música LeCarnaval des Animaux, de Camille Saint-Saens

Orientções pedagógicas: trabalhar a agilidade corporal, a imaginação

Divide-se a classe em dois grupos: A e B.

O educador diz a cada jogador do grupo A que animal devem representar.

Paralelamente , o educador diz a cada criança do grupo B que animal tem de encontrar para, quando localizado, unir-se a ele pela mão.

O educador põe a música e as crianças do grupo A representam o animal que lhes foi designado.

Quando o educador faz sinal ao grupo B, as crianças saem à procura do seu animal, para se unirem a ele.

Toas as crianças devem encontrar o seu animal antes que a música termine.

Seguidamente mudam-se os grupos.

Comunicação visual

Idade. a partir dos 6 anos

Duração aproximada: 10 minutos

Material: não

Orientções pedagógicas: comunicar corporalmente e aumentar a expressividade facial.

As crianças andam livremente pela sala, cada um segundo o seu ritmo interior.

Quando se encontram com o seu colega produz um contacto visual, saúdam-se com o olhar.

Variante: o educador pode ir nomeando diferentes partes do corpo para, de cada vez que dois jogadores.

REFERÊNCIAS

<https://www.portalsaofrancisco.com.br/arte/arte-contemporanea>>acesso em 25/03/2020

<http://fazendoteatroamador.blogspot.com/p/apostila-direcao-teatral.html>>acesso em 25/03/2020

https://pt.wikipedia.org/wiki/Jogos_teatrais>acesso em 25/03/2020

<http://fabianaeearte.blogspot.com/2012/03/jogos-teatrais.html>>acesso em 25/03/2020

<http://academiadeleitura.blogspot.com/2009/06/jogos-de-expressao-corporal.html>>acesso em 25/03/2020