

Ficha de trabalho

Estudos em Interpretação 4

Professor:

Tiago Porteiro

Nome do trabalho:

Roleta Russa

Sessão:

5

Objetivo da Sessão

Criação de um Roteiro textual

Tempo estimado

4 horas

Notas sobre a sessão:

- Um texto é sempre uma prisão, mas ainda assim é importante criar uma estrutura para o texto:

1. Chamada do publico para junto da mesa de Jogo;
2. Apresentação do Croupier;
3. Apresentação do jogo sem falar na arma ou em disparos;
4. Apresentação dos Naipes e das sortes/penalizações de acordo com os naipes;
5. Baralhar as cartas muito calmamente garantindo que todo o jogo é claro, transparente e aleatório;
6. Selecionar dois jogadores;
7. Sentar os jogadores na mesa de jogo
8. Apresentar os jogadores um ao outro e ao público;
9. Mostrar a arma e associar a arma à sorte dos naipes;
10. Demonstrar o funcionamento do revolver;
11. Alertar para a probabilidade de disparos de 1 em 6
12. Iniciar o jogo tirando uma Carta;
13. Prosseguir o jogo até ao momento do disparo;
14. Concluir e explicar que o jogo é como a vida.

Reflexão critica:

Um roteiro textual para esta performance é uma forma de garantir que ela tem uma linha que será fácil de seguir. Contudo uma performance que depende da interação do publico e que depende mais dos jogadores do que do croupier no que se refere à dinâmica e ao decorrer do jogo será sempre limitada ao nível do texto e da possibilidade de o manter ao longo das apresentações. Ainda assim foi criada uma base textual e um género de discurso que é identidade desta performance. O roteiro textual é assim uma linha de discurso, um estilo que deve ser seguido pelo croupier garantindo assim uma base mas permitindo uma grande margem para o improvisado e para a resposta livre de acordo com a base. É no fundo um “Canovaccio” ao bom género da Commedia dell’arte.

Questões que importa testar:

Será que mesmo esta base se deve manter ou deverá a performance ser tao viva que permita ao croupier trocar toda a estrutura transformando assim “roleta russa” num teatro da vida real com pequenos elementos da ficção?

Mantem-se a pergunta referente à validade do jogo e à importância de ter a arma carregada que representa um perigo acrescido já que poderá disparar antes do climax.