

Ficha de trabalho

Estudos em Interpretação 4

Professor:

Tiago Porteiro

Nome do trabalho:

Roleta Russa

Sessão:

3

Objetivo da Sessão

Apresentar o jogo de forma clara

Tempo estimado

4 Horas

Notas sobre a sessão:

- Ensaiar sozinho um objeto performativo que depende de público é um desafio difícil de superar;
- O espelho é um objeto interessante e que ajuda a ter feedback da postura em cena;
- As mangas abotoadas na camisa branca tiram leitura das mãos e do baralho de cartas. Interessa ter os botões apertados, mas a manga da camisa deve chegar, no máximo, a meio do antebraço;
- Os braços devem apontar sempre para os objetos em cima da mesa obrigando assim a dirigir o olhar do público para os objetos. Também a ponta do nariz do croupier deve seguir os pontos de atenção em cima da mesa (segundo assim a técnica da máscara e da *commedia del arte*);
- As palmas das mãos devem estar tendencialmente voltadas para o público mostrando assim que não há segredos na performance e portanto no jogo.
- O discurso deve ser simples, direto, claro. Devem ser apresentados os Naipes de cartas e a sua importância na dinâmica do jogo. Todo o jogo todo sem falar no revolver nem em tiros. O revolver deve ser a última coisa a aparecer na mesa já depois dos jogadores estarem sentados frente a frente;
- A apresentação deve ser relaxada, solta, sorridente, inspirando confiança e segurança;
- Os jogadores devem ser chamados para a mesa sem tomarem consciência de que podem “morrer” em cena.

Reflexão crítica:

A morte assusta, mesmo que seja ficcional. A ideia de morrer apoquento o espírito. Este jogo é de vida ou morte, mas deve ser apresentado de forma calma e tranquila, com alguma graça e inspirando ser um jogo natural, livre e solto. Apenas com o aparecimento da arma e com a demonstração do disparo a tensão deve aumentar, transformando-se num crescendo até à hipótese da morte ao sexto disparo. Parece

claro que o numero de disparos tem de ser controlado à partida, caso contrario a performance pode tornar-se demasiado rápida. E sem o crescendo pretendido não há climax.

Questões que importa testar e pistas a seguir:

Como conseguir controlar o número de disparos no jogo sabendo que o tambor do revolver só tem 6 tiros e que num deles estará a bala carregada?

Será útil ter nesta performance um jogador combinado e um escolhido aleatoriamente no público?

Terá este jogo a pertinência suficiente para ser levado a cena?