

Ficha de trabalho

Estudos em Interpretação 4

Professor:

Tiago Porteiro

Nome do trabalho:

Roleta Russa

Sessão:

4 (residência artística)

Objetivo da Sessão

Refletir e reformular

Tempo estimado

8 Horas

Notas sobre a sessão:

- A residência parece um ótimo lugar para se trabalhar;
- Na verdade e apesar do ambiente parecer propício, o trabalho não flui porque a maior parte das pessoas não está a trabalhar e por esse motivo há um clima de relaxamento que não se mostra propício;
- Após algumas tentativas de iniciar o trabalho, parece que encontrar um caminho para começar;
- O filme “13- O jogador” foi uma excelente peça para refletir sobre o que já tinha feito, sobre a utilização da arma, sobre a pressão e sobre o jogo em si;
- 13 é um filme de Suspense lançado em 2010. É um remake em inglês do filme francês 13 Tzameti. 13 foi dirigido e escrito por Géla Babluani, a mesma pessoa que dirigiu e escreveu o original. 13 é um número que mexe com o imaginário do homem. Para uns, ele representa sorte, para outros, o azar. Quando um jovem trabalhador tem acesso a um misterioso envelope contendo instruções para participar de um instigante jogo que promete pagar uma fortuna, ele não imaginava que seria lançado no meio de uma banca de apostas mortal, numa espécie de campeonato de roleta russa, valendo a sua vida. 13 é um thriller de ação que nos faz colar na cadeira a cada nova rodada do jogo e a cada disparo do revolver;
- A pressão que se gera no momento do disparo é um ponto essencial da performance,
- Quanto questionadas as pessoas sobre se querem jogar, todas revelam que sim, porem quando têm que encostar a arma à cabeça (a sua própria ou de outrem) nem todos revelam grande facilidade em apertar o gatilho.

Reflexão critica:

Conseguir publico para jogar vai revelar-se uma tarefa mais árdua do que aquilo que supunha. Dois tipos de pessoas se foram dispondo a jogar, uns com receio mas acreditando que a arma estava carregada não a chegavam a encostar na própria cabeça, não representando por isso risco nenhum e não se envolvendo nunca no jogo.

Outros não acreditavam que a arma estivesse realmente carregada e então “brincavam” com as perguntas e respostas e não sentiam assim o espírito do jogo retirando verdade ao exercício.

Questões que importa testar e pistas a seguir:

Como dar verdade ao exercício e como tentar controlar o jogo para garantir que a pressão se mantém e que a dinâmica de perguntas e respostas provocadas pela saída aleatória de cartas se mantém?