

ARTE

NOME: _____ 6º ANO

ATIVIDADE:

ORIENTAÇÃO PARA A REALIZAÇÃO DA ATIVIDADE: depois que o aluno ler o texto, deverá resolver os exercícios propostos em seu caderno.

JOGOS TEATRAIS

Existem jogos propostos por **Viola Spolin** que trabalham “o Quem, o Onde e o Quê” separadamente e também jogos que os trabalham integradamente.

Assim, é importante levar os alunos/jogadores a compreenderem a existência destes elementos; pois ao compreenderem cada um deles, terão facilidade em desenvolver jogos futuros e em solucionar os problemas de cena.

Em uma estrutura de teatro tradicional, teremos sempre estes três elementos estabelecidos, sendo:

- ✓ *Quem* (quem são as personagens que participam dessa cena?);
- ✓ *Onde* (onde se passa essa cena?);
- ✓ *O Quê* (o que essas personagens fazem neste lugar; a ação dramática).

E necessário se faz compreender essa estrutura tradicional, até mesmo para desconstruí-la a fim de criar novas possibilidades.

Os jogos relacionados ao Onde são destinados a levar os alunos/jogadores a trabalharem com o espaço, denominado por Spolin de *“três áreas”* com delimitação em três ambientes: *imediato, geral e amplo*. O **espaço imediato** é a área mais próxima de nós; a mesa onde comemos, com os talheres, o prato, a comida, o cinzeiro etc. O **espaço geral** é a área na qual a mesa está localizada: a sala de jantar, o restaurante etc., com suas portas, janelas e outros detalhes. O **espaço amplo** é a área que abrange o que está fora da janela, as árvores, os pássaros no céu etc. (SPOLIN, 2005, p. 81).

O **Onde** pode ser mostrado pelos jogadores sem qualquer ajuda de objetos concretos, os jogadores, geralmente, se utilizam apenas de objetos imaginários, da substância do espaço para, através da ação corporal, mostrar o onde em que se encontram. Para tanto, podem utilizar-se de elementos do espaço imediato, geral ou amplo. (Spolin, 2010 a, p. 123) aconselha que antes de se apresentar os jogos do “Onde”, é preciso realizar um debate com o grupo e indagar sobre quais as características que definem um onde. Tal discussão aproxima os alunos/jogadores da

experiência prática da vida cotidiana com a experiência do jogo, levando-os a perceberem que a caracterização do onde tem a ver com a cultura com a qual estão inseridos, e que os elementos da vida diária podem fazer parte do jogo para a caracterização do onde.

O Quem, Onde e O Quê, propostos por Spolin, partem da ação física para a caracterização de cada um desses elementos, e não da verbalização. Mais uma vez é o que Viola Spolin caracteriza como “mostrar” e “fiscalizar” e não “contar” o jogo que está sendo desenvolvido.

Através de características corporais, o **Quem** pode ser mostrado pelos jogadores em cena.

Disponível em: <https://www.teatronaescola.com/index.php/biblioteca/material-academico/item/299-a-estrutura-dos-jogos-teatrais-de-viola-spolin>

- Com base no texto, desenvolva a atividade:

- 1- Cite e explique os três elementos estabelecidos como estruturas dos jogos teatrais.
- 2- Elabore um desenho utilizando as estruturas do Onde, do Quem e do Quê.