



Status



UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA  
PROFARTES – PROGRAMA DE MESTRADO PROFISSIONAL EM  
ARTES

JOGOS TEATRAIS, JOGOS PERFORMATIVOS E REDES  
SOCIAIS NA INTERNET  
*O Facebook e o WhatsApp* como potências norteadoras na  
criação de jogos em sala de aula

ERNANE FERNANDES DO NASCIMENTO

UBERLÂNDIA  
2016

Público ▼

Publicar



Status

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA  
PROFARTES – PROGRAMA DE MESTRADO PROFISSIONAL EM  
ARTES**

**JOGOS TEATRAIS, JOGOS PERFORMATIVOS E REDES  
SOCIAIS NA INTERNET**  
***O Facebook e o WhatsApp como potências norteadoras na  
criação de jogos em sala de aula***

Dissertação de Mestrado apresentada ao  
Programa de Mestrado Profissional em Artes –  
PROFARTES (subárea Artes Cênicas) da  
Universidade Federal de Uberlândia – UFU,  
como quesito para a obtenção do título de  
Mestre em Artes.

Orientador: Prof. Doutor Narciso Lorangeira  
Telles da Silva

**UBERLÂNDIA  
2016**

Público ▼

**Publicar**





## Status

### Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) Sistema de Bibliotecas da UFU, MG, Brasil.

N244j  
2016

Nascimento, Ernane Fernandes do, 1988

Jogos teatrais, jogos performáticos e redes sociais na internet: o facebook e o whatsapp como potências norteadoras na criação de jogos em sala de aula / Ernane Fernandes do Nascimento. - 2016.  
110 f. : il.

Orientador: Narciso Telles.

Dissertação (mestrado profissional) - Universidade Federal de Uberlândia, Programa de Pós-graduação em Artes (PROFARTES).  
Inclui bibliografia.

1. Artes - Teses. 2. Jogos - Aspectos sociais. - Teses. 3. Jogos por computador - Teses. 4. Redes sociais - Teses. I. Telles, Narciso. II. Universidade Federal de Uberlândia. Programa de Pós-graduação em Artes (PROFARTES). III. Título.

CDU: 7

Público ▼

Publicar



Status



UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA  
INSTITUTO DE ARTES – IARTE  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO  
MESTRADO PROFISSIONAL EM ARTES

*Prof-Artes*



**Jogos Teatrais, Jogos Performativos e Redes Sociais na *Internet*: o *Facebook* e o *WhatsApp* como potências norteadoras na criação de jogos em sala de aula.**

Trabalho de Conclusão defendido em 08 de agosto de 2016.

Prof. Dr. Narciso Larangeira Telles da Silva – Orientador/Presidente

Profª. Drª. Liliâne Ferreira Mundim – UNIRIO – Via Skype

Profª. Drª. Ana Maria Pacheco Carneiro – ProfArtes/UFU

Prof. Ms. Welington Menegaz de Paula – UFU

Programa de Pós-Graduação Mestrado Profissional em Artes / Instituto de Artes – IARTE  
Avenida João Naves de Ávila, nº 2121, Bloco 1V, Sala 5 – Bairro Santa Mônica – 38408-144 – Uberlândia – MG  
(34) 3239-4522 – [profartesufu@gmail.com](mailto:profartesufu@gmail.com) - <http://www.iarte.ufu.br/profartes>

Público ▼

Publicar

jogoredeteatro@

esperoquesejacutucad ●●●

Entrar

Agradecimentos a cada aluno/amigo paciente de personalidade caótica. Ao pai, a mãe e ao espírito de força que espelham. Ao orientador Narciso Telles pelo olhar e por deixar ir[...] Aos Rafaéis: Purcina, Martins, Michalichem, Patente, Brito e Lorrán. Rafael Lorrán, obrigado por aparecer, comparecer e permanecer. Nilmar que às vezes nem sabendo o que pesquisava estava lá. Diana Borges e Eduardo Bernardt: Bjs. Aos meus sobrinhos Kauê e Ághata pelo simples fato de existirem e exalarem carinho. Aos amigos Barbara Leite, Jarbas Siqueira, Talita Barros e o pequeno Davi. À Cia. Teatral Confraria Tambor por bater, amar e por me fazer sentir trabalhar com Teatro. À Ana Carneiro, Wellington Menegaz, Liliane Mundim e Raquel Recuero por nortear. À Fundação Cultural Maria das Dores Campos por ser casa. À todos os amigos😊. À minha sala de aula, preta por insistência e com cheiro de adolescente. Aos enjoos de gravidez de dois anos de ônibus que balança. Às passagens Catalão x Uberlândia, Uberlândia x Catalão. Aos emaranhados de fios, cabos e internet sem sinal que implicantemente acabou dando-me sinais.



Status

Adicionar fotos/vídeo

Criar álbum de fotos

## PERFIL

O advento da internet deu origem a uma gama significativa de softwares aplicativos voltados às redes sociais na internet. O *Facebook* e o *WhatsApp* se configuram como alguns dos mais utilizados no momento. Essa nova forma de comunicação, presente em todo mundo, atinge desde cedo crianças e adolescentes que enxergam nesses aplicativos as fontes primeiras de informação e comunicação. Em âmbito escolar não é difícil notar o uso desses aplicativos, o que requer uma atenção a esse novo fenômeno presente cotidianamente na vida dos alunos.

Esse trabalho visa expor o percurso dessa pesquisa desenvolvida junto a adolescentes, alunos do Curso de Teatro da Fundação Cultural Maria das Dores Campos, situada na cidade de Catalão-GO. O trabalho objetiva a criação de jogos teatrais e jogos performativos em interface com as redes sociais na internet *Facebook* e *WhatsApp*. Esse material divide-se em duas partes: a primeira situa o leitor sobre o percurso da pesquisa com embasamento teórico dando subsídio para o entendimento da próxima parte; a segunda traz o resultado prático da pesquisa, um fichário de jogos. Esse fichário de jogos é uma proposta pedagógica para professores de Teatro da educação básica e de escolas livres de Teatro que desejam, em sala de aula, aplicar jogos teatrais e performativos voltados às redes sociais na internet.

Esse trabalho dá-se através do PROFARTES - Programa de Mestrado Profissional em Artes da UFU - Universidade Federal de Uberlândia e segue a linha de pesquisa "Processos de ensino, aprendizagem e criação em artes".

**PALAVRAS-CHAVES:** Redes sociais, internet, teatro, jogo teatral, jogo performativo, educação, comunicação, *Facebook* e *WhatsApp*.





Status



Adicionar fotos/vídeo



Criar álbum de fotos

## PROFILE

The internet gave birth to a large sort of significant softwares applications which goes to social networks on the internet . *Facebook* and *WhatsApp* configures like some of the most used in the moment. These new ways of communication, present in the whole world, attache children and teenagers who see on these applications as source of information and communication. At schools it is not hard to see the use of these applications, so we need to pay attention to this new phenomenon daily present on the life of the students.

This project aims to make an exposition of this search, developed in the classroom, on the creation of theater games and performative games conected to the social network like *Facebook* and *WhatsApp*. This material is divided into two parts: the first one puts the reader on the way of the search with the theoretical basement which gives subsidy to the comprehension of the next part; the second part brings the practical result of the search, a file of games. This file of games is a pedagogical proposal to the theater teachers on the basic education and of free Theater academies, that aim, in the classroom, to apply theater and perfomative games geared to social networks on the internet.

This research was developed with teenagers, students of the Theater Course of Fundação Cultural Maria das Dores Campos, in the town Catalão-GO.

This project is through PROFARTES – Master's Professional Program of Arts by UFU- Universidade Federal de Uberlândia and follows the line of "Teaching Process, Creation in Arts".

**KEY WORDS:** Social Networks on the internet, theater, theater games, performative games, education, communication, *Facebook*, *WhatsApp*, classroom.





 Status

 Adicionar fotos/vídeo

 Criar álbum de fotos

PESQUISAR



PAGINA INICIAL

### STATUS 1 – SEM LOGIN, SEM SENHA: A REDE EM JOGO

- 1.1 Balançam na rede: eu, você e os sites de redes sociais *Facebook* e *WhatsApp*
- 1.2 Dentro e fora da net: uma mutação chamada “virtualização”
- 1.3 Eu, *Facebook*: a virtualização dos corpos no ciberespaço

### STATUS 2 – SEM LOGIN, SEM SENHA: A REDE, A SALA DE AULA EM/E JOGO

- 2.1 Nem latinha, nem barbante, telefone sem fio: o aparelho celular em “jogo” na sala de aula
- 2.2 Dentro e fora da linha - Online e Offline: as áreas do jogo
- 2.3 O jogo!
- 2.4 Jogos Teatrais e Sites de Redes Sociais
- 2.5 Várias[ações]: Jogos Performativos e Sites de Redes Sociais
- 2.6 Surgiram textos: jogos, sites de redes sociais e produção de dramaturgia textual

### STATUS 3 – GAMEBOOK: UM FICHÁRIO DE EXPERIMENTAÇÕES

- 3.1 Percursos e reflexões nas criações dos jogos e na construção do fichário
- 3.2 Descrições e reflexões dos jogos teatrais - *Facebook*
- 3.3 Descrições e reflexões dos jogos teatrais - *WhatsApp*
- 3.4 Descrições e reflexões dos jogos performativos - *Facebook*



SAIR

AMIGOS (23)



Status

Adicionar fotos/vídeo

Criar álbum de fotos

## PÁGINA INICIAL

Oi. Apresento aqui uma pesquisa que quanto mais dedico a ela, mais surgem novas possibilidades, novos caminhos e outras ideias. Esse trabalho, dividido em duas partes, traz em sua primeira parte um texto que dará suporte para a segunda parte, um fichário de jogos. É de grande valor estar a par das duas partes, pois uma complementa a outra.

É na vastidão universal das redes sociais da internet onde me jogo. Nesse emaranhado de fios em novelo [pesquisa] de gato [eu]. São nesses fios de várias cores que me enrolo, deixando engastalar propositalmente o Teatro. Então, sem login, sem senha, prazer “Jogos Teatrais, Jogos Performativos e Redes Sociais na Internet: o *Facebook* e o *WhatsApp* como potências norteadoras na criação de jogos em sala de aula”.

Meu contato com a graduação em jornalismo e minha prática no teatro são as referencias maiores norteadoras dessa pesquisa; um casamento entre comunicação e artes, se é que exista essa distinção entre áreas. Confesso! Sempre tive acesso e sempre gostei das redes sociais na internet, mas em vários momentos me peguei refletindo sobre as consequências duvidosas do uso delas. O fato é que as redes sociais na internet chegaram, estão aí, e não ficarão offline tão cedo. Então, cabe a nós um convívio sadio e esperto. Nosso objetivo como seres pensantes é saber aliar o avanço tecnológico a nossa evolução enquanto pessoas inteligentes e não enquanto seres passíveis que aceitam tudo o que nos é oferecido sem contestar. É importante selecionar o que é bom. Rola aí um jogo de interesses.

Em sala de aula, observo que o aparelho celular passou a fazer parte dos corpos dos adolescentes, uma espécie de apêndice. Consequentemente o acesso à internet e as redes sociais tornaram-se inerentes à maioria dos aparelhos celulares de hoje. O *Facebook* e o *Whatsapp* se configuram como alguns dos aplicativos mais utilizados na atualidade. Essa nova forma de comunicação, presente em todo mundo, não evidencia um público específico, mas atinge desde cedo crianças e adolescentes que enxergam nessas redes sociais na internet as fontes primeiras de informação e comunicação.



Status



Adicionar fotos/vídeo



Criar álbum de fotos

Okay! Até aqui, expus que me preocupo com os rumos das redes sociais na internet nas vidas das pessoas, que sou fã e acredito nas positivities desse fenômeno; disse que tenho contato com o jornalismo e o teatro, que sou professor de teatro e que trabalho com adolescentes. Tive a tarefa de juntar isso tudo e visualizar nesse caldeirão de possibilidades uma das possibilidades que abarcasse toda essa miscelânea.

A fim de entender como seria possível trabalhar cenicamente os sites de redes sociais *Facebook* e *Whatsapp* aliados aos jogos teatrais e aos jogos performativos, desenvolvo a pesquisa que tem como objetivo a criação de jogos teatrais e jogos performativos em sala de aula a partir de alguns recursos oferecidos por esses sites. Proponho aqui um método de uso desses jogos em sala de aula.

A pesquisa é desenvolvida junto a 50 adolescentes de 12 à 18 anos, alunos do Curso de Teatro da Fundação Cultural Maria das Dores Campos, situada na minha cidade natal Catalão-GO. Esses alunos frequentam a escola de ensino regular em um período e em outro frequentam essa instituição onde trabalho desde 2013, ela abriga 15 cursos de artes dentre música, teatro, dança e artes visuais. A criação e aplicação dos jogos deram-se no primeiro semestre de 2015.

Todo esse material de experimentações e indagações em sala de aula resultou num fichário de jogos onde registros audiovisuais estão inseridos, servindo de suporte para o entendimento metodológico dos jogos e reflexões acerca da pesquisa. Junto a esse texto que você lê agora está, em anexo, um CD-ROM onde se pode conferir esse fichário em formato audiovisual. A pesquisa está disponível também no blog: <http://zapfacejogos.blogspot.com.br/>

Saliento o contexto interdisciplinar do projeto, numa intenção de aproximação do campo das artes, da comunicação e da educação. Sendo assim, os referenciais teóricos perpassam por essas três áreas.

Manuel Castells (1999) nesse projeto possibilita a discussão da função, utilização e consequências do panorama tecnológico que representa na atualidade uma necessidade dos sujeitos imersos na constituição da informação e relação em rede. As assertivas de Manuel





Status

Adicionar fotos/vídeo

Criar álbum de fotos

Castells vão ao encontro da proposta deste projeto quando debruça sobre novas possibilidades de vivência e apropriação das informações veiculadas nas redes sociais, que configura um dos principais meios de acesso e transmissão da informação.

Considerando as condições de acesso, transmissão e apropriação das informações, proponho uma reflexão acerca dos estudos de Pierre Lévy (1999), sobre as noções de real e virtual, considerando em tais noções a possibilidade de discussão acerca do conteúdo, forma e contato com informações divulgadas nas redes sociais por parte dos sujeitos que recebem a informação tornando-se capazes de experienciar a poetização de materiais virtuais a partir do jogo teatral e performativo. Dessa forma, as afirmações de Lévy são capazes de realçar o objetivo deste estudo que busca justamente as potencialidades de apreensão e vivência poética do conteúdo das redes sociais, entendendo sua fonte de caráter virtual como propulsora de experiências singulares entre os alunos/jogadores.

Raquel Recuero (2009) traça o panorâmico das redes sociais na internet com atenção sobre o impacto das redes digitais de comunicação sobre as relações sociais contemporâneas. Nesse estudo, Recuero é peça fundamental dada à importância de seu livro “Redes Sociais na Internet”.

Jorge Dubatti (2012) aponta em seus estudos, a distinção entre convívio e tecnovívio e em quais momentos, no fazer teatral, essas duas culturas se hibridam. Nesse momento de conexão vejo a importância dos estudos de Dubatti com relação a minha pesquisa.

No intuito de dialogar com as recentes concepções do papel da improvisação teatral no trabalho de sensibilização e guinada do olhar crítico e estético do sujeito, valho-me também dos estudos do francês Jean-Pierre Ryngaert (2009) compreendendo a relevância de suas reflexões atentas às novas demandas de ensino e aprendizado do teatro, em consonância com as diversidades de linguagens, contextos e representações do papel do teatro no espaço educacional.



Status



Adicionar fotos/vídeo



Criar álbum de fotos

Viola Spolin, referencial básico para a criação de jogos teatrais em sala de aula, dando a base para a criação de novos jogos com interferência de novas tecnologias digitais e redes sociais na internet.

Richard Schechner (2012) juntamente com Roberto Schettini (2013) abre novas formas de se pensar o jogo dentro desta pesquisa. Schechner trás as relações potentes entre teatro, performance arte, ritual e jogo. Schettini pauta-se na noção do jogo, performatividade e criação colaborativa, miscelâneas que deram origem a uma série de *jogos performativos* dentro de sua pesquisa. Agrega-se, dado o caráter performativo de alguns jogos presentes no fichário de jogos desse estudo que lhes apresento.

Valho-me também de BUSSATO (2006) e CAMPELO (2010) que apontam as noções de hipertexto e como tal ferramenta potencializa a busca por informações em redes sociais na internet. O hipertexto tem a função de interconectar os diversos conjuntos da informação. A partir de um texto tem-se acesso a outros textos imagens ou sons. No meio digital são denominados links. Aqui, vejo a possibilidade de criação de dramaturgia, textos produzidos nas redes sociais pautados em situação de jogo.

A pesquisa é recheada de referências substanciais, relevantes na chegada até aqui. Demais referencias serão citadas durante o desenrolar do texto.

Esse trabalho divide-se em três **status**. Essa palavra, aqui, é emprestada das redes sociais na internet. *Status* é uma frase ou texto onde uma pessoa descreve a sua situação, como está se sentindo, ou aquilo em que está pensando. Também pode ser meramente descritivo, onde uma pessoa explica o que está fazendo, o que fez no passado ou o que pretende fazer no futuro. Os *status* que seguem, são pautados em indagações e reflexões que foram surgindo durante a pesquisa, processo fundamental para o andamento do trabalho.

**Status 1:** apresento os objetos da pesquisa: os sites de redes sociais *Facebook* e *WhatsApp*. Aponto as noções de redes sociais, redes sociais na internet e site de redes sociais. Trago também noções sobre Real e Virtual e virtualização do corpo.





Status



Adicionar fotos/vídeo



Criar álbum de fotos

**Status 2:** aqui, tecnologia digital na escola, redes sociais na internet, jogos teatrais, jogos performativos e escola, são expressões chaves. Confere-se uma reflexão sobre as novas tecnologias para o ensino de arte na escola e as possibilidades de jogos através do uso de recursos tecnológicos contemporâneos. Aponto também como se dá as interfaces entre os jogos e os sites de rede social *Facebook* e *WhatsApp* em sala de aula.

**Status 3:** é destinado a apresentação do Fichário de Jogos criado durante o percurso da pesquisa. Nesse *status* pode-se conferir a descrição dos jogos e também as reflexões acerca dos mesmos.

## STATUS 1 - SEM LOGIN, SEM SENHA: A REDE EM JOGO

### 1.1 Balançam na rede: eu, você e os sites de redes sociais *Facebook* e *WhatsApp*

A partir de agora, somos corpos argonautas, flutuantes pelo *World Wide Web*, o famoso *WWW* ou *Web*, palavra inglesa que significa teia ou rede, designada para simbolizar o sistema que conecta computadores de todo o mundo. Através desse sistema estamos inseridos a outro emaranhado, uma teia entrelaçada a outras de nome redes sociais na internet. “As novas tecnologias de informação estão integrando o mundo em redes globais de instrumentalidade. A comunicação mediada por computadores gera uma gama enorme de comunidades virtuais” (CASTELLS, 1999, p. 38-39). Os objetos dessa pesquisa estão inseridos nessa grande teia. O *Facebook* e o *WhatsApp*, sites de redes sociais na internet, foram instrumentos potentes na criação de jogos teatrais e performativos em sala de aula possibilitando a experimentação da aliança: comunicação, educação e artes. No decorrer da pesquisa, constata-se que é possível a ponte entre o moderno e o tradicional, a tecnologia digital a serviço da arte milenar: Teatro, os sites de redes sociais aliados à criação de jogos em sala de aula, conectando os alunos às Artes.



Status



Adicionar fotos/vídeo



Criar álbum de fotos

Os sites de redes sociais trabalhados nessa pesquisa estão inseridos nas redes sociais na internet. Para prosseguirmos é necessário entendermos o que são as redes sociais, redes sociais na internet e sites de redes sociais.

Uma rede social é um conjunto de pessoas que compartilham de um mesmo interesse, criando assim uma teia de comunicação, essa definição de rede é conhecida desde os primórdios da humanidade. Por exemplo, a escola, o grupo de alunos que se dispuseram a experimentar essa pesquisa fazem parte de uma rede social, um grupo de pessoas que objetivando algo em comum se reuniram, socializando-se. Todos nós estamos inseridos numa rede social, ora por opção, ora pelo simples fato de estarmos inseridos na sociedade. “A própria natureza humana nos liga a outras pessoas e estrutura a sociedade em rede [...] Nas redes sociais, cada indivíduo tem sua função e identidade cultural. Sua relação com outros indivíduos vai formando um todo coeso que representa a rede. (TOMAÉL; ALCARÁ; DI CHIARA, 2005, p. 93)

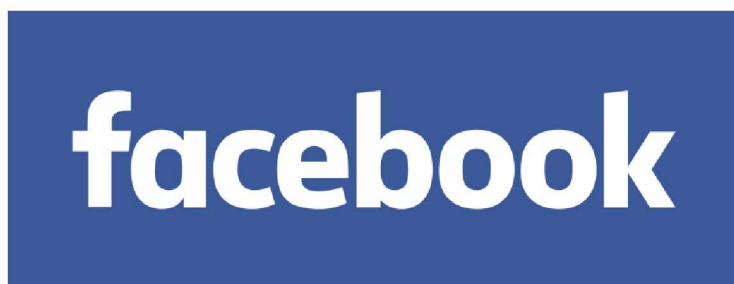
O termo “rede social” ganhou uma nova roupagem com o advento da internet, expandindo o conceito para rede social na internet. As ferramentas de comunicação mediada pelo computador “[...] proporcionam, assim, que atores pudessem construir-se interagir e comunicar com outros atores, deixando, na rede de computadores, rastros que permitem o reconhecimento dos padrões de suas conexões e a visualização de suas redes sociais através desses rastros.” (RECUERO, 2009, p. 24). As redes sociais antes encontradas apenas presencialmente, agora se encontram no ciberespaço, se cumprimentam. A rede social criada presencialmente pelos alunos colaboradores dessa pesquisa agora se encontra também na internet, abraçando-se virtualmente outras redes sociais nesse mesmo espaço.

Os sites de redes sociais inserem-se nas redes sociais na internet, “são os espaços utilizados para a expressão das redes sociais na internet [...] aqueles sistemas que permitem i) a construção de uma persona através de um perfil ou página pessoal; ii) a interação através de comentários; iii) a exposição pública da rede social de cada ator.” (BOYD; ELLISON apud RECUERO, 2009, p. 102). O *Facebook*, um dos objetos dessa pesquisa é um exemplo de site de rede social onde cada aluno usuário desse espaço possui um perfil cadastrado nesse site, deixando o mesmo a disposição de experimentações com o jogo teatral e performativo.

 Status Adicionar fotos/vídeo Criar álbum de fotos

A pesquisa se encontra nesses três espaços. Redes sociais quando se reúne um grupo de adolescentes alunos do curso de teatro de uma instituição cultural a fim de investigar e experimentar uma pesquisa em sala de aula; redes sociais na internet quando, no ciberespaço, esse mesmo grupo de alunos se socializa comunicando através de ferramentas disponíveis no *Facebook* e no *WhatsApp*; e através dos sites de redes sociais, espaço de socialização desses alunos adicionados a um mesmo grupo de conversa de interesses comuns, onde de fato, acontece a maior parte dos jogos levantados.

O *Facebook* foi o disparador para essa pesquisa, dado minhas observações em sala de aula com relação ao número significativo de alunos conectados ao *Facebook*. A inclusão do *WhatsApp* na pesquisa veio em decorrência do incomodo dos alarmes de mensagens vindos dos celulares dos alunos em sala de aula, o que constatava que esse aplicativo também era utilizado constantemente pelos alunos. A partir daí, seria mais do que conveniente incluir esse aplicativo aos estudos, aliando essas duas redes sociais na internet mais atuantes entre esses jovens. E quando digo jovens, me incluo também. É fato que a motivação em pesquisar essas redes sociais na internet não surgiu apenas pela observação do uso dessas redes por parte dos alunos, mas esse foi um dos fatores motivadores na criação de estratégias para colocar os alunos em contato com o teatro através de ferramentas próximas a eles, como o *Facebook* e o *WhatsApp*.



O site de rede social *Facebook* foi lançado em 2004 por Mark Zuckerberg e por seus colegas de quarto de faculdade: Dustin Moskovitz, Chris Hughes e o brasileiro Eduardo Saverin. A criação do site foi inicialmente limitada pelos fundadores aos estudantes da Universidade de Harvard. O “Face” como é popularmente chamado, é um espaço propício





Status



Adicionar fotos/vídeo



Criar álbum de fotos

para comunicação através das trocas de mensagens instantâneas, manutenção de contatos, compartilhamento de informações pessoais e profissionais.

“O Facebook pode ser definido como um website, que interliga páginas de perfil dos seus utilizadores. Tipicamente, é nestas páginas que os utilizadores publicam as mais diversas informações sobre eles próprios, e são também os utilizadores que ligam os seus perfis aos perfis de outros utilizadores. No essencial, a experiência do Facebook permite que os utilizadores se envolvam em três tipos de atividades: publicar informação pessoal relevante numa página individual com o seu perfil, ligar-se a outros utilizadores e criar listas de amigos, e interagir com outros utilizadores” (Buffardi e Campbell, 2008; Tufekci, 2008).”

Esse site permite, em sua estrutura, o contato com o “eu” e encontro com o “nós” na rede social na internet e em sala de aula, o que casa com uma das propostas da pesquisa em trabalhar com o individual e com o coletivo, materiais particulares que em jogo torna-se de todos.

O *Facebook* possui vários recursos, como o “mural”, um espaço na página de perfil do usuário que permite aos “amigos” postarem mensagens. Ele é visível para qualquer pessoa com permissão para ver o perfil completo. Os materiais postados nessa rede, os chamados *posts*, variam entre textos, vídeos, áudios e imagens. Os usuários criam perfis que contem fotos e listas de interesses pessoais, trocando mensagens privadas e públicas entre si e participantes de grupos de amigos. A visualização de dados detalhados dos membros é restrita para membros de uma mesma rede ou amigos confirmados, ou pode ser livre para qualquer um. O site pode ser acessado, também, através de aparelhos celulares e *smartphones*. No caso dessa pesquisa, o aparelho celular aparece como mediador na prática dos jogos levantados. Logo mais discorro sobre o uso do aparelho celular em sala de aula na prática dos jogos.

Explorando o *Facebook* como potência para a criação de jogos, utilizo: a “Time Line” ou em português “Linha do Tempo” espaço onde são postadas informações pessoais ou de outros “amigos”; o recurso “Bate-Papo” onde há trocas de mensagens instantâneas; a “Página Inicial” onde contem informações textuais e imagéticas que dão pistas sobre quem é a pessoa detentora daquele perfil; os botões “curtir” e “comentar” e as possibilidades de criação de



Status



Adicionar fotos/vídeo



Criar álbum de fotos

perfis “fakes” para a criação de personagens para o Teatro. De todo esse universo a pesquisa resolve-se focar nesses recursos citados anteriormente.

O *WhatsApp Messenger*, também objeto dessa pesquisa, foi criado em 2009 pelo americano Brian Acton e pelo ucraniano Jan Koum no Vale do Silício. A palavra *WhatsApp* é resultante do trocadilho da expressão em inglês “What’s Up” que significa “E aí?”. É um aplicativo de mensagens multiplataforma<sup>1</sup> que permite trocar mensagens instantâneas e chamadas de voz pelo celular. Além das mensagens básicas, os usuários do *WhatsApp* podem criar grupos, enviar mensagens com textos, imagens, vídeos e áudios em tempo real.

As conversas no *WhatsApp* podem ser realizadas entre duas pessoas ou até mais. Quando há mais de duas pessoas na conversa, cria-se um grupo onde podem ser inseridos vários participantes.

O recurso de gravação de áudio e envio de mensagem de texto com interação em tempo real é utilizado na pesquisa na exploração de criação de alguns jogos. A possibilidade de interação entre duas ou mais pessoas (o que se configura um grupo) também possibilitaram a investigação de criação de jogos. Exemplo disso são as criações dos jogos “Comando do *WhatsApp*”, “Assassino/Vítima” e “WhatsNovela”. Todos esses jogos utilizam desse recurso de troca de mensagens instantâneas para que se desenvolvam.

## 1.2 Dentro e fora da net: uma mutação chamada virtualização

Abro esse tópico para melhor entender onde acontecem os jogos desenvolvidos na pesquisa. Os mesmos acontecem no espaço real e virtual. É nesse entremeio desses dois espaços que a pesquisa interessa-se mais.

A palavra virtual surge do latim *virtualis*, deriva-se de *virtus* que significa potência. Na filosofia escolástica, é virtual o que existe em potência e não em ato. O virtual tende a

<sup>1</sup> Refere-se ao programa que pode funcionar em várias plataformas (equipamentos) diferentes. Considerando isto uma oportunidade de ampliar o alcance de distribuição





Status



Adicionar fotos/vídeo



Criar álbum de fotos

atualizar-se, sem ter passado. LÉVY (1996) diz que o real seria da ordem do “tenho”, enquanto o virtual seria da ordem do “terás”, ou da ilusão. O autor cita o livro *Atlas* de Michel Serres, que trata o tema do virtual como não-presença. “A imaginação, a memória, o conhecimento, a religião são vetores de virtualização que nos fizeram abandonar a presença muito antes da informatização e das redes digitais”. (LÉVY, 1996, p. 20).

A “não presença” é notada nos jogos levantados quando o jogo acontece no ciberespaço, ou seja, é um encontro de presença e “não presença”, pois o jogo acontece em sala de aula com a presença física dos alunos e no ciberespaço através das redes sociais na internet mediada pelo uso do aparelho celular. Trabalham-se esses dois lugares em consonância, mostrando que um não se opõe ao outro. A realidade nesse caso estende-se ao virtual e vice versa. Quando a realidade está no real “uma pessoa, uma coletividade, um ato, uma informação [...] se tornam “não presentes”, se desterritorializam. Uma espécie de desengate os separa do espaço físico ou geográfico ordinário e da temporalidade do relógio e do calendário.” (LEVY, p.21, 1996).

O professor Jorge Dubatti (2014) aproxima-se da discussão de Lévy sobre real e virtual no campo das artes quando aponta as noções do que ele chama de convívio e tecnovívio.

“[...] o convívio [...] diferencia o teatro do cinema, da televisão, do rádio, do Skype e do chat, porque o teatro exige a presença viva, real, de corpo presente dos artistas, em reunião com os técnicos e os espectadores [...] o oposto ao convívio é o tecnovívio, é dizer que a cultura é viva desterritorializada por intermediação tecnológica.” (DUBATTI, p. 104-105, 2014).

Na pesquisa que se apresenta vivenciam-se os campos do convívio e tecnovívio. Nos jogos levantados há a necessidade da presença física dos jogadores em sala de aula, por mais que alguns se desenvolvam online. Os jogos, para que se deem, necessitam da presença viva e real dos alunos. Os jogos acontecem, também, em campo desterritorializado, como diz DUBATTI, sempre com a intermediação do aparelho celular e consequentemente das redes sociais na internet. (DUBATTI p. 108, 2014) afirma que apesar das oposições da vida contemporânea, convívio e tecnovívio se cruzam por complementariedade e hibridez. Em



Status



Adicionar fotos/vídeo



Criar álbum de fotos

direção paralela, (DUBATTI p. 111, 2014) faz uma síntese sobre a pesquisa em foco, levantando a possibilidade de trabalho entre real e virtual; jogos teatrais, performativos e redes sociais na internet; presença e não-presença. Essas interfaces apontam caminhos certos quando DUBATTI diz que “[...] sem convívio não há teatro. Mas sem dúvida, convívio e tecnovivo podem se cruzar produtivamente na cena teatral [...]”. Talvez, o mais interessante não seja um nem outro separadamente, mas o processo de transição entre um e outro. O movimento que acontece entre o virtual e o real, e o entremeio convívio e tecnovivo.

### 1.3 Eu, Facebook: a virtualização dos corpos no ciberespaço

É nessa mistura de real / virtual que observo também que é possível criar jogos em que o virtual se concretize nos corpos dos alunos. Como pensar o corpo em um ambiente virtual? Há diferença entre corpo real e virtual? Afinal, existe corpo virtual? Como seria esse processo de virtualização? Essa questão fica mais latente quando, em sala de aula onde desenvolvo a pesquisa, observo as atitudes dos alunos com relação à interação: antes, durante e depois dos jogos.

Como professor, adotei o posicionamento de “adicionar” os meus alunos no meu perfil de Facebook. Por ali, conheço um pouco mais cada aluno e noto que as atitudes em jogo ou mesmo fora dele, em sala de aula, não condizem com as informações contidas nos perfis de alguns alunos. Noto uma exposição de corpos através de fotos postadas e uma desenvoltura para comunicar e se expressar ausentes em sala de aula. Para melhor esclarecer, noto nos perfis de Facebook dos alunos, corpos disponíveis e libertos. Em sala de aula, a realidade é outra, os corpos, em maioria, são tomados por uma timidez que impede, às vezes, o objetivo de um jogo, ora pela introspecção do corpo, ora pela introspecção da voz. Essa observação me faz crer que real e virtual podem casar-se, mas há uma separação nítida entre um e outro. Noto isso através da fala de um dos alunos nesse processo de pesquisa, apoiada pela maioria dos alunos: “a comunicação fica um pouco mais desconfortável quando há a presença de verdade de uma pessoa frente à outra. Sinto mais a vontade, falando o que quero, através do Facebook. Vejo o Facebook como uma máscara, um personagem”. Em contradição a essa afirmativa está a fala de outro aluno: “me sinto mais liberto conversando com alguém pessoalmente. Não conseguiria passar nunca o que sinto de verdade através de uma rede



Status



Adicionar fotos/vídeo



Criar álbum de fotos

social". Essas contradições, ricas em discussões em sala de aula, me levam a refletir o corpo nesse ir e vir de real x virtual, virtual x real.

O corpo humano acompanha as evoluções tecnológicas e é preciso atentar-se para elas no presente. Há uma mudança de comportamento social que afeta o corpo desde os primórdios até os dias de hoje com a tecnologia digital.

"Pela história, passemos pela idealização do corpo na Grécia Antiga, o corpo moldado pelos silêncios e proibições do Cristianismo, o corpo na Idade Média como instrumento de consolidação e ainda a sombra do Cristianismo, até chegarmos no corpo moderno, ainda em estudo, fruto da "reinven- ção da cultura onde o cyberspaço e a realidade virtual põem em questão a própria existência do real e do seu sentido [...] havendo entre eles uma relação entre o atual e o virtual [...] um modo próprio de ser do real que se associa a um processo de "desterritorialização" e a novos fenômenos espaço-temporais (TUCHERMAN, 2004, p.13)." (BARBOSA; MATOS; COSTA 2011 apud TUCHERMAN, 2004)

Para além dessa discussão, levantando a questão de que corpo não é só presença concreta (carne e osso), mas também extensões disso, LÉVY (1966) afirma que o virtual é a atualização do real e que é possível, através da virtualização estamos em todos os lugares. Estamos ao mesmo tempo aqui e lá graças às técnicas de comunicação e de telepresença.

LÉVY nos traz ainda o conceito de *hiper corpo*. O corpo individual como uma atualização temporária de um enorme corpo social e tecnobiológico:

"Cada corpo individual torna-se parte integrante de um imenso hiper corpo híbrido e mundializado. Fazendo eco ao hipercórtex que expande hoje seus axônios pelas redes digitais do planeta, o hiper corpo da humanidade estende seus tecidos quiméricos entre as epidermes, entre as espécies, para além das fronteiras e dos oceanos, de uma margem a outra do rio da vida." (LEVY, p. 31, 1996)





Status



Adicionar fotos/vídeo



Criar álbum de fotos

Atualizando, as redes sociais na internet são grandes catalisadoras desse hipercorpo que nas redes conseguem reunir um número significativo de pessoas com suas particularidades, colocando-as em um coletivo.

Firmo o pensamento de que ao disponibilizar materiais pessoais no *Facebook* o usuário está pulverizando para o mundo a sua essência ou como diria a própria frase do *Facebook*: “no que você está pensando”. Indago sobre o que aconteceria se pegássemos todas as informações e materiais alimentados numa linha do tempo de determinada pessoa e materializarmos, tornar concreto? O que seria dar corpo material para tudo àquilo que é postado em um perfil de *Facebook*? De alguma forma, tudo que é postado ali, é uma extensão do corpo de quem posta, reflexo do que a pessoa é no real participando de uma enorme rede, fazendo parte de um enorme corpo já citado acima como hipercorpo.

## STATUS 2 – SEM LOGIN, SEM SENHA: A REDE, A SALA DE AULA EM/E JOGO

### 2.1 Nem latinha, nem barbante, telefone sem fio: o aparelho celular em “jogo” na sala de aula

O “*Face*” e o “*Whats*” entraram na escola, e agora? Quando cheguei com a proposta de desenvolver meu projeto de mestrado na Fundação onde trabalho, a recepção por parte de todos, principalmente dos alunos foi um misto de 😬 e 😊. “Afim de contas, como assim? Usar celular em sala de aula? Que legal!”. Os espantos provêm das sensações de proibições trazidas pelos alunos de suas escolas normais de ensino. Ali, no caso, se tratava de uma escola de artes, mesmo assim, o uso de celulares nesses espaços muitas das vezes é proibido. Mas ali, naquele espaço, naquela sala de Teatro foi estabelecido que houvesse a possibilidade do uso do aparelho e isso era o máximo da libertação para os alunos. Mas, claro, alguns acordos foram estabelecidos a fim de manter o caos e a ordem ao mesmo tempo. O caos, ali, dá-se produtivo e necessário nas experimentações.

Há pouco tempo era difícil imaginar o uso de um aparelho que fosse móvel e emitisse mensagens sonoras, que levasse uma voz chegar do outro lado do mundo e ser correspondida em tempo real. O aparelho celular surge para tornar isso possível e para



Status



Adicionar fotos/vídeo



Criar álbum de fotos

modificar a forma de vida das pessoas. Hoje o aparelho celular é uma extensão dos corpos, o uso do aparelho não se restringe a nenhuma classe, está para todos. Está para a criança que ao nascer recebe seu primeiro contato com as novas tecnologias através dos flashes de uma câmera fotográfica de um celular, ainda dentro da sala de parto.

Sobre o surgimento do aparelho  e seu impacto, MATTER e ALBUQUERQUE (2010) afirmam que:

“Uma das grandes promessas tem sido o desenvolvimento dos aparelhos celulares, contribuindo excepcionalmente para a expansão das tecnologias da informação e comunicação. Tudo isso amplia a interferência no dia-a-dia, transformando todo o contexto, deixando a sociedade interconectada, alterando a rotina, os interesses e as ocupações dos usuários, uma vez que é possível acessar as informações de qualquer lugar e a qualquer hora, ultrapassando tempo e espaços, interagindo coletivamente na rede mundial, resultando num construir coletivo, numa produção em grupo.” (MATTER; ALBUQUERQUE, p. 34, 2010)

As brincadeiras com o pião deram lugar para a geração tamagotchi<sup>2</sup> e hoje o brinquedo ideal para uma grande parte das crianças passou a ser o aparelho celular, aquele ser luminoso, cantante e sedutor. É uma mãe que deseja insistentemente que o filho recém-nascido fale com a avó em outra cidade pelo telefone; são os flashes da câmera do celular disparados todos os dias sobre a criança, dada a vontade dos entes em registrar cada passo d@menin@; é a observação da criança que vê os pais e os outros com parte das atenções voltadas para uma caixinha plana e fina chamada celular. Isso tudo desperta a curiosidade da criança. Afinal, o que tem dentro dessa caixinha plana e fina, que emite luz e som? – indaga a criança.

Os motivos pelos quais levam a criança ou adolescente a estar com um aparelho celular são muitos e se misturam a questão de segurança; de controle da vida dos filhos pelos pais; modismo e até mesmo no aprendizado, afinal, os celulares hoje não fazem apenas

<sup>2</sup> Brinquedo em que se cria um animal de estimação virtual. O tamagotchi foi lançado pela Bandai em 1996 no Japão.





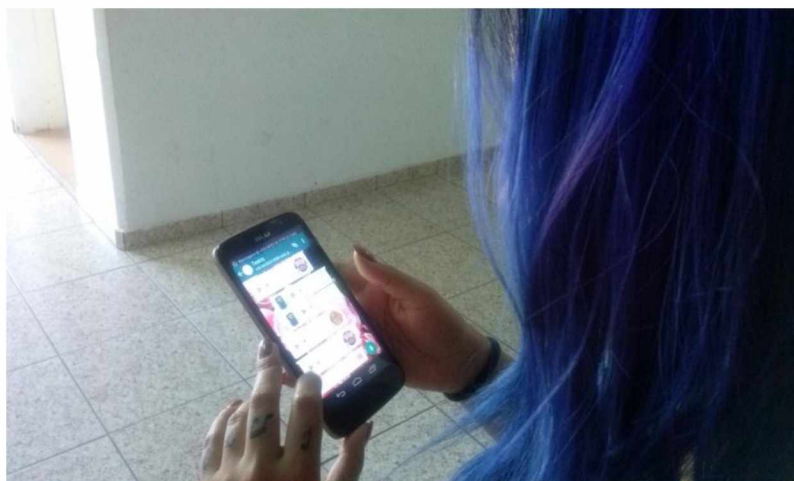
Status

Adicionar fotos/vídeo

Criar álbum de fotos

ligações e emitem ou recebem mensagem via SMS, a internet presente nesses aparelhos abre uma série de possibilidades de contato com o mundo, proporcionando conhecimento, uma torrente de informações.

O fato é que o aparelho celular chegou à escola, e agora? A preocupação por parte dos gestores escolares que antes era focada na proibição do uso do boné e da minissaia, hoje se estende ao uso do aparelho celular em âmbito escolar. Ir contra essa evolução tecnológica não é a melhor solução. Os comportamentos sociais após os surgimentos dessas novas tecnologias não são os mesmos e precisam acompanhar esse advento.



A questão agora é: como aliar esse avanço tecnológico à sala de aula? Existem várias possibilidades de se fazer isso. Uma delas é buscar estratégias de inclusão desse aparelho no interior da sala de aula para fins educacionais, aliando o prazer de estar em contato com esse aparelho celular ao conteúdo disciplinar. “A popularização da internet e de suas mídias tem mudado o cenário educacional brasileiro, já que a utilização dos meios de comunicação virtuais e dos dispositivos móveis na escola se constituem como instrumentos pedagógicos para a aquisição de conhecimento.” (SENA; BURGOS, p. 3, 2010)

Nessa pesquisa, o aparelho celular é o recurso mais usado em sala de aula. A partir dele é que se conecta a internet e conseqüentemente aos objetos em estudo: *Facebook* e *WhatsApp*. O uso desse aparelho foi, desde o princípio, bem recepcionado pelos alunos. A preocupação inicial seria com o dispersar dos alunos durante as aulas com a liberação do uso do aparelho.



Status



Adicionar fotos/vídeo



Criar álbum de fotos

Fato, inicialmente, ainda com o deslumbre em poder usar o aparelho celular em sala de aula, alguns alunos aproveitavam esse momento para poderem navegar na internet acessando conteúdos não pertinentes a aula. A preocupação diminuiu quando, gradativamente, os alunos foram entendendo e cooperando com a proposta, tornando as aulas produtivas e interessantes ao ponto dos alunos não terem tempo para outras atividades no celular, senão a proposta.

Em alguns jogos percebo certo desligamento do real (presença em sala de aula) por parte de alguns alunos quando utilizam o aparelho celular. Na tentativa de entrelaçar o online e o offline em sala de aula, fui criando estratégias para deixar o aluno embrenhar-se no virtual, mas ao mesmo tempo estar-se presente, vivenciando aquele momento com os colegas. Então, nos jogos, não há um momento em que um aluno, individualmente se isola com seu celular. Todos os jogos são desenvolvidos com mais de um aluno usando o aparelho, o que faz com que o mesmo se entrose com os demais jogadores. Essa medida foi tomada, também, por que nem todos os alunos possuíam aparelho celular ou internet em seus aparelhos. Há aí, um compartilhamento desse objeto de uso tão particular.

O uso do aparelho celular também tem o intuito de produzir registros audiovisuais sobre as aulas. Os alunos são incentivados a produzirem seus próprios registros, levantando, assim, um material diversificado, com vários olhares diferentes sobre uma mesma pesquisa.

## 2.2 Dentro e fora da linha - Online e Offline: as áreas do jogo

No decorrer da pesquisa observa-se que os jogos levantados não aconteciam apenas no interior da sala de aula. Nessa pesquisa trabalha-se a área de jogo sobre três vertentes: o jogo que acontece apenas no interior da sala de aula; o jogo que acontece no exterior físico da sala de aula (corredores, ruas, outras salas da escola, praça) e o jogo que acontece no espaço virtual disposto pelo meio da tecnologia digital. Falamos aqui do ciberespaço, “espaço de comunicação aberta pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores” (LÉVY, 1999, pág. 92). O ciberespaço está também na relação das pessoas com os aparelhos celulares munidos de internet. É nesse espaço que a pesquisa, em parte,





Status



Adicionar fotos/vídeo



Criar álbum de fotos

se dá. Os jogos em alguns momentos acontecem nesse ambiente através do site de rede social *Facebook* e do aplicativo *WhatsApp*.

As áreas dos jogos transitam entre “online” e “offline”. O termo *online*, traduzido para o português significa “em linha”. Na internet esse termo ganha a definição de “estar disponível” em tempo real. A expressão “estar online” é bastante conhecida e utilizada por usuários das redes sociais na internet. Os jogos acontecem online quando há o uso do aparelho celular com a possibilidade de internet para acesso ao *Facebook* e *WhatsApp*, o que permite em alguns jogos a comunicação em tempo real através da troca de mensagens instantâneas, fazendo com que o jogo aconteça também virtualmente.

*Offline*, esse termo pode ser entendido como “fora de linha”, mais conhecido como “estar off”. Essa expressão significa “estar indisponível” para uma comunicação em rede ou sistema de comunicação. Os jogos acontecem *offline* quando estão fora do espaço mediado pelas tecnologias digitais, ou seja, fora do ciberespaço, apenas em sala de aula ou fora da sala de aula (exterior físico).

Alguns jogos acontecem, ao mesmo tempo, nessas três áreas de jogos, em duas ou apenas em uma. No fichário de jogos anexo, cada jogo traz consigo ícones que situam em quais espaços os mesmos acontecem.

## 2.3 O JOGO!

Estamos inseridos em um jogo desde o nascimento. As relações humanas são jogos. Há jogo nas relações entre pais e filhos, namorados, entre professor e aluno, na escola, nas redes sociais em geral. Sendo assim “jogar é uma atividade genética que se estende por toda a vida, própria dos humanos” (SCHECHNER, p.95, 2012). É nesse enorme tabuleiro onde se encontra o jogo da vida que se insere também o jogo de relações nas redes sociais na internet *Facebook* e *WhatsApp*. Essas redes são dotadas de jogos através das relações pessoais e profissionais entre usuários dessa rede; entre o perfil da pessoa e a própria pessoa; relações de status, poder, vaidade, amizade e através dos jogos eletrônicos que o próprio site *Facebook*, por exemplo, oferece.





Status

Adicionar fotos/vídeo

Criar álbum de fotos

A interface redes sociais na internet e jogos teatrais é o exemplo de que é possível aliar o avanço tecnológico às tradições (teatro). As redes sociais na internet é, nessa pesquisa, a matéria prima para que o jogo se dê. Essa aliança permite trabalhar noções de corpo, voz e estimular a criação concomitante aos recursos das redes sociais na internet. É nesse infinito de possibilidades que surgem os resultados da mescla com o jogo teatral e o jogo performativo.

Tudo é convidativo, os recursos de áudio, imagens, textos e vídeos, até os próprios layouts do *Facebook* e *WhatsApp*, tudo sugere jogo. Foi nesse turbilhão de possibilidades que a pesquisa permitiu-se experimentar até chegar aqui. Inicialmente e como base, utilizou-se a estrutura dos jogos teatrais para a criação de um Fichário de Jogos criados a partir da interface jogos teatrais e redes sociais na internet. Com o decorrer da pesquisa notou-se que alguns jogos ultrapassavam o caráter de jogos teatrais, derivando para outro tipo de jogo, o que chamaremos de jogos performativos. A escrita logo mais tratará desses dois tipos de jogos.

Não cabe aqui hierarquizar nenhum jogo, nenhuma forma de jogar. Todos os jogos e formas de jogar têm intenções maiores do que qualquer hierarquização: produzir uma proposta pedagógica que sirva de estímulo para professores de teatro que reproduzirão um trabalho que visa colocar os alunos em contato com as Artes, especificamente o Teatro, através de jogos criados a partir de uma base (jogos teatrais) e através de jogos que permitem uma visão não-linear sobre o mundo (jogos performativos).

A intenção de trabalhar o jogo com esses jovens é coloca-los frente a eles mesmos, à sociedade onde eles vivem, frente a um material produzido por eles mesmos, postados nessas redes sociais na internet ou criados em sala de aula, em jogo. Em associação ao jogo, valho-me do pensamento de (RYNGAERT, p.29, 2009) quando ele diz que “gostaria de mudar de perspectiva, centrar a reflexão em torno da dimensão de jogo que existe nas diferentes práticas e me preocupar com a relação do indivíduo com o jogo e com o mundo”. Como citado anteriormente, a pesquisa propõe-se também através das práticas desses jogos, trabalhar com materiais individuais e coletivos que nos jogos misturam-se.



Status



Adicionar fotos/vídeo



Criar álbum de fotos

Nessas redes sociais onde uma parte dos usuários tende a valorização do “eu”, amplifico a integração desses usuários/jogadores, que, nessa pesquisa em relação aos jogos “joga-se para si, joga-se para os outros, joga-se diante dos outros [...]” (RYNGAERT, p. 33, 2009). Traduzindo para o contexto da pesquisa joga-se para si quando o usuário de uma rede social na internet alimenta um site de rede social com informações pessoais com o intuito de satisfação pessoal; joga-se para o outro quando há a interação com o outro através dos perfis de *Facebook* ou troca de mensagens pelo *WhatsApp*; joga-se diante dos outros o tempo todo a partir do momento que há a exposição de informações pessoais através dessas redes sociais online em sala de aula.

## 2.4 JOGOS TEATRAIS E SITES DE REDES SOCIAIS

Além de colocar os alunos em contato com o Teatro fazendo com que os mesmos despertem o interesse pelas Artes, o jogo teatral na sala de aula também tem o papel fundamental de intervir socialmente na vida de cada aluno, pensar o mundo de forma não habitual, fazendo com que esse pensamento reflita na escola onde estudam, no bairro onde moram, nas relações com os outros indivíduos.

Os jogos em sala de aula “devem ser reconhecidos não como diversões que extrapolam necessidades curriculares, mas sim como suportes que podem ser tecidos no cotidiano [...] Habilidades de comunicação, desenvolvidas e intensificadas por meio de oficinas de jogos teatrais com o tempo abrangem outras necessidades curriculares e a vida cotidiana.” (SPOLIN, 2001, p.20). É interessante ressaltar também que esses jogos em sala de aula atuam na vida escolar desses alunos, os jogos teatrais são “complementos para aprendizagem escolar, ampliando a consciência de problemas e ideias fundamentais para o desenvolvimento intelectual dos alunos.

O ponto de partida para a criação dos jogos em sala de aula foram os jogos teatrais. A minha experiência com relação aos jogos teatrais reverberava na criação desses novos jogos. Pensar uma estrutura, em regras que tendessem ao teatral e não simplesmente a uma prática que levasse apenas a diversão. O intuito da criação desses jogos teatrais aliados às redes sociais na internet era colocar os alunos em contato com o teatro dando suporte para a





Status



Adicionar fotos/vídeo



Criar álbum de fotos

preparação dos mesmos para a cena, despertando-lhes a consciência corporal, vocal espacial, concentração e capacidade de improvisação e criação de personagem. Tudo isso através de recursos que as redes sociais na internet e o aparelho celular poderiam oferecer.

A precursora dos jogos teatrais, Viola Spolin diz que “por meio do jogo e de soluções de problemas, técnicas teatrais, disciplinas e convenções são absorvidas organicamente, naturalmente e sem esforço pelos alunos. Jogos teatrais são ao mesmo tempo um simples divertimento e exercícios teatrais que transcendem ambas as disciplinas para formar a base de uma abordagem alternativa para o ensino /aprendizagem.” (SPOLIN, 2001, p. 20) O divertimento é um dos objetivos dos jogos criados nessa pesquisa e torna-se ainda mais aceitável quando está em jogo as redes sociais na internet, universo onde os alunos envolvidos nessa pesquisa dominam bem e as usam em grande parte de seu tempo com o propósito de entretenimento. Assim, nas práticas desses jogos teatrais levantados na pesquisa observa-se que como nos fundamentos de Spolin sobre jogos teatrais, as técnicas e regras estabelecidas para a função dos jogos em interface com as redes sociais na internet também se tornam orgânicas quando enlaçado ao divertimento.

O que pretendo na pesquisa é atualizar um sistema de jogos já utilizado por professores em sala de aula. Para isso caso as redes sociais na internet com o intuito de somar ao trabalho já levantado por Viola Spolin. Utilizo a estrutura dos jogos da Spolin para a criação de um jogo também sistematizado, mas com influência das redes sociais na internet. O método desenvolvido por Spolin tem como peça central a participação do aprendiz em jogos, organizados em torno da resolução de problemas baseados em elementos da linguagem teatral, tais como: percepção espacial, construção de personagem e desenvolvimento da ação dramática.

É nesse emaranhado de teias ou redes, como preferir, que o jogo teatral adentra. Sendo assim, podemos explicar que o jogo teatral se insere em um jogo presente nas redes sociais, que por sua vez serve-se para um jogo maior, que abarca todos nós, o jogo da vida. E é nessa mescla de real e virtual, de jogos dentro de jogos, que reflito o grau de envolvimento e exposição dos jogadores nessa pesquisa. RYNGAERT diria que:





Status

Adicionar fotos/vídeo

Criar álbum de fotos

“O jogo facilita uma espécie de experimentação sem risco do real, na qual a criança se envolve profundamente. Ele caracteriza pela concentração e engajamento (o jogador seria uma espécie de sonhador acordado), mas permite o afastamento rápido dos protagonistas em caso de necessidade, isto é, se esses forem ameaçados pela angústia.” (RYNGAERT, p. 39, 2009)

Mesmo assim, ainda indago-me sobre como trabalhar um jogo em que as informações postadas pelos próprios jogadores em seus perfis de *Facebook* e *WhatsApp* servem de material para os jogos. Como fazer com que cada sessão desses jogos sejam momentos de auto reflexão e não simples momentos de auto exposição, auto veneração ou timidez? Em meio a essas dúvidas RYNGAERT (2009) esclarece algumas quando a pesquisa inicia-se na fase prática. O autor cita alguns obstáculos do jogo teatral, algumas dificuldades relacionadas a ele. Dentre elas friso as seguintes: a inibição e a negação do jogo. Esses dois obstáculos fazem-se presentes na pesquisa, como citei logo no início: há uma percepção sobre as atitudes dos alunos em relação aos seus perfis de *Facebook* e seus comportamentos em sala de aula, fora do ciberespaço. Há, por parte de alguns jogadores, o receio em entrar em um jogo proposto em sala de aula, diante de vários corpos presentes, fora do ambiente virtual.

Diante disso reflito sobre até que ponto as redes sociais na internet promove encontros e até que ponto as mesmas criam um distanciamento da realidade, da presença, fazendo com que “estar presente” seja algo difícil, doloroso. Essa pesquisa quando alia o jogo teatral às redes sociais na internet, está propondo aos alunos a estar de frente a dois espaços comuns entre eles através do Teatro, levando assim, a melhor socialização desses alunos seja nas redes sociais, seja em sala de aula durante e depois do jogo.

Dos 13 jogos levantados, são considerados jogos teatrais inseridos nessa pesquisa, os seguintes experimentos, que em anexo ao fichário de jogos, trarão suas definições e descrições:

- Linha do Tempo;
- Comentar;
- In Box;



Status

Adicionar fotos/vídeo

Criar álbum de fotos

- Bate-papo;
- Criação de Personagem pelo *Facebook*;
- *WhatsNovela*;
- Comando do *Whats*;
- Assassino/Vítima.

## 2.5 Várias[ações]: JOGOS PERFORMATIVOS E SITES DE REDES SOCIAIS

Nas experimentações destaco o caráter performativo de alguns jogos. A performance nesses jogos se faz presente por conta da própria estrutura que é construída para que o jogo aconteça, propicia a construção de imagens, envolvimento de objetos acoplados ao corpo, uso da tecnologia digital em contato com o corpo, materiais autorais presentes nas redes sociais na internet e em jogo em sala de aula. Nas criações dos jogos percebo que alguns são potentes enquanto performance e ao mesmo tempo em criação de cenas. O uso do projetor, por exemplo, dá ao jogo um caráter performativo quando referenciais pessoais de cada jogador é exposto em sala de aula através do perfil do *Facebook*, a própria luminosidade do projetor em contato com o corpo do jogador induz a uma atmosfera performática. Outro exemplo é o uso do gravador de áudio do *WhatsApp*, quando essas vozes são ampliadas por uma caixa de som amplificadora, nota-se um material produzido pelo próprio jogador e com questões levantadas por eles, informações estas, pessoais.

A *performance art* surge na década de 60 como um movimento artístico multidisciplinar. É considerada uma arte de fronteira, podendo também ser definida como uma arte híbrida onde a música, o teatro, a dança e as artes visuais estão envolvidas. Suas características estão ligadas aos movimentos de vanguarda: futurismo, dadaísmo e outros no início do século XX.

A partir dos desenvolvimentos da arte pop, do minimalismo e da arte conceitual, a arte contemporânea coloca em pauta questões artísticas e sociais do modernismo. Isso faz com que surjam trabalhos bem diferentes do que já produzido até então. Falar sobre o mundo, sobre o ser humano sobre a realidade urbana e a natureza. A performance preocupa-se com o rompimento da parede que separa arte e não-arte.



Status



Adicionar fotos/vídeo



Criar álbum de fotos

A performance não se insere puramente nessa pesquisa. Ela aparece aqui em prol do jogo. O questionamento foi: como valer-se da performance para a criação de jogos? E não como valer-se dos jogos para a criação da performance. Mesmo assim é interessante dizer que o jogo potencializa a produção de performance dependendo do objetivo em sala de aula. Essa junção entre jogo e performance caracteriza-se como jogos performativos.

Para situar, quando digo que alguns jogos tem caráter performativo, mais do que teatral, trago Roberto Schettini que também trabalha com jogos performativos e esclarece como o performativo se dá em sua pesquisa, assemelhando-se a esta:

“O *performativo* como o estudo do “comportamento performativo”, ou seja, o modo como o ser humano constrói esteticamente no cotidiano uma identidade para se relacionar com o mundo. O performativo seria um rastro de performance . O traço que mantém acesa a chama da sedução a partir da espetacularização, da atração, da sedução estética. A performatividade é o traço espetacular, a busca da espetacularidade que pode manifestar-se no vestir-se, no comportamento, no modo de andar, na escrita, na fala, na vida, no jogo.” (SCHETTINI, p. 46, 2013)

O performativo seria, então, esse aspecto lúdico do discurso espetacular que coloca a ação em relevo de destaque no fazer/jogar da cena contemporânea provocando afetação, estados de fruição. O performativo traz a não linearidade de narrativas, a não construção de personagens. Quando SCHETTINI, diz que o performativo é um “rastro” da performance, diz também que os jogos são uma performance no sentido de desempenhar-se algo, mas enquanto arte os jogos são jogos performativos e não uma performance arte. Utiliza-se elementos da performance aplicados em jogos que tem como interface as redes sociais na internet.

“O ato performativo se inscreveria assim contra a teatralidade que cria sistemas, do sentido e que remete à memória. Lá onde a teatralidade está mais ligada ao drama, a estrutura narrativa, à ficção e a ilusão cênica que a distancia do real, a performatividade (e o teatro performativo) insiste mais no aspecto





Status

Adicionar fotos/vídeo

Criar álbum de fotos

lúdico do discurso sob suas múltiplas formas – (visuais ou verbais: as do performer, do texto, das imagens ou das coisas)” (FÈRRAL, 2009,p.205)

Não cabe nessa pesquisa dizer o que é mais importante e muito mais interessante, o jogo teatral ou a performance em sala de aula. Todas as duas formas são de importância no ensino/aprendizagem. A intenção também não é “descobrir a pólvora” e sim atualizar, por exemplo, a estrutura de jogos teatrais estabelecida e experimenta por vários professores. Não é objetivo da pesquisa afirmar o que é melhor para uma sala de aula no ensino de arte: jogos teatrais ou performance. Os dois jogos são potentes e de relevância para o ensino do teatro na educação básica ou escolas livres de teatro. Mas é preciso estar a par, há uma diferença entre essas duas formas. Isso também não significa que não possa haver um encontro entre elas.

A performance aliada ao âmbito pedagógico é uma forma contemporânea de atualização de formas artísticas que tem como objetivo segundo Eleonora Fabião:

“[...] 1) sofisticação de pesquisas corporais; 2) ampliação do repertório de métodos composicionais; 3) investigação de linguagens e dramaturgias não-convencionais e hibridação de gêneros artísticos; 4) discussão de questões cênicas através de outro viés que não o da teoria do drama ou das histórias e poéticas espetaculares; 5) aprofundamento de debates e práticas teatrais focados em políticas de identidade e em políticas de produção e recepção cada vez mais articuladas e acutilantes; 6) valorização da investigação sobre dramaturgia do espectador.” (FABIÃO, 2009, p. 66)

Refletindo a partir de FABIÃO, os jogos performativos levantados nessa pesquisa trabalham com os seis pontos levantados por ela com relação a performance. São esses seis pontos citados que permeiam os jogos quando: 1) o corpo do jogador está totalmente envolvido, sem a construção de um personagem; doando o corpo em jogos que envolvem a exposição do mesmo através do corpo presente ou projeções com informações da vida do jogador; 2) A maioria dos jogos performativos são potentes com relação à produção de partituras corporais e composições de possíveis cenas a partir de improvisações; 3) Nesses



Status

Adicionar fotos/vídeo

Criar álbum de fotos

jogos há um entrosamento com mais de uma arte, trabalha-se com as estética visual do projetor, dos objetos utilizados para o desenvolver do jogo, com o uso do corpo servindo de material potente para o jogo, sem construção de outra persona; 4) A narrativa dos jogos não são lineares, mas num todo desorganizado se organizam; 5) Gera nos alunos o desejo de opinar sobre o que foi feito em sala de aula, colocando-os a par de si, do outro; 6) Com a narrativa-não linear o espectador tem a liberdade de “ler” da forma que lhe convier, criando potencias de leituras sobre um resultado de um mesmo jogo.

Ao começar a levantar os jogos notei que, em alguns, eu estabelecia bem quais as regras e os objetivos, já em outros sentia a necessidade de experimentar mais, deixar mais solto e com possibilidades de poetização, assim, esses jogos traziam consigo um espaço pré-determinado com objetos que pudessem induzir a subjetividade, objetos que pudessem ser acoplados ao corpo, projeções de perfis do *Facebook* que se mesclavam com o corpo presente de cada jogador, um lugar preparado para o aqui e agora. “A performance, como arte da cena, está pautada na capacidade de afetar o outro. A vivência desse aqui/agora, numa ação, no poder de dilatação do corpo do artista cênico, na sua capacidade de afetar o outro. A vivência desse aqui/agora é um sintoma do estar em jogo, estar em estado de jogo, em cena.” (SCHETTINI, pag. 41, 2013). RYNGAERT (2009) destaca também, pontos cruciais a favor do jogo, os quais friso: a escuta e a presença. Quanto ao ultimo ponto, a presença:

“Não existe sempre pelas características do individuo, mas sim em uma energia vibrante, da qual podemos sentir os efeitos mesmo antes de o ator agir ou tomar a palavra, no vigor de seu estar no lugar. A presença não se confunde com uma vontade de se mostrar de maneira ostensiva [...] é difícil aprender a ter presença, creio ser possível aprender a *estar presente*, disponível, ao mesmo tempo imerso na situação imediata, e, no entanto, aberto a tudo o que pode modifica-la [...]” (RYNGAERT, p 55, 2009).

Colocar o jogador diante dele mesmo e diante dos outros, sem nenhuma construção, talvez até uma desconstrução de si, do outro através das redes sociais na internet valendo-se de um jogo que tem como referencia a *performance art* onde “o performer não “atua” segundo o uso comum do termo; explicando melhor, ele não faz algo que foi construído por outro



Status

Adicionar fotos/vídeo

Criar álbum de fotos

alguém sem sua ativa participação. Ele não substitui uma outra pessoa nem pretende criar algo que substitua a realidade.” (GLUSBERT, 2011, p. 73). O jogador no jogo performativo trás consigo o seu histórico pessoal contido no seu próprio corpo em jogo e através das redes sociais utilizadas em sala de aula. Na maioria dos jogos levantados trabalha-se a memória de cada jogador. Isso acontece, logicamente, pois as informações pessoais de cada jogador estão presentes em todo o jogo através das redes sociais na internet. Os materiais utilizados em jogo tocam as personalidades, despertam lembranças.

No levantamento dos jogos também percebi que alguns deles estruturavam-se a partir de uma encenação: o layout do *Facebook*, o uso de objetos, o uso do projetor de imagens... Havia por trás de cada jogo uma estrutura pensada para a criação de cenas. “Neste sentido a ideia fundamental é a de conceber o jogo como ação que mantém acesa a sedução a partir da espetacularização, da atração, do encantamento estético. A performatividade, neste caso, é o traço espetacular, a busca da espetacularidade no jogo que pode manifestar - se de inúmeros modos.” (SCHETTINI, 2012).

Dos 13 jogos criados em sala de aula, seleciono os que são considerados, nessa pesquisa, jogos performativos:

- Perfil;
- Diz para o mundo;
- Diz para o outro;
- f:VC;
- Olhares.

## 2.6 Surgiram textos: jogos, sites de redes sociais e produção de dramaturgia textual

Nas observações dos resultados de alguns jogos evidenciou-se a criação de dramaturgia textual. Esses jogos experimentados possibilitava a produção de um texto linear ou não. As narrativas provenientes desses jogos podem ser observadas através dos áudios transcritos depois de cada jogo. Esse resultado justifica-se, pois o *Facebook* e o *WhatsApp*,





Status



Adicionar fotos/vídeo



Criar álbum de fotos

redes sociais na internet, são propícias à produção de narrativas, indutoras da conversação como diz RECUERO (2012):

“[...] as práticas de uso de computadores, notebooks, celulares etc. para trocar ideias e conectar-se a outras pessoas passaram a fazer parte do dia a dia de milhares de pessoas em todo mundo, incorporadas no cotidiano de suas práticas de comunicação. Com isso, essas tecnologias passam a proporcionar espaços conversacionais, ou seja, espaços onde a interação com outros indivíduos adquire contornos semelhantes àqueles da conversação [...]” (RECUERO, p. 16, 2012)

Conversar, dialogar, contar uma história, agora é possível sem estar presente. Com o uso das tecnologias digitais é possível até ter o registro dessa conversação, possibilitando arquivá-la e ouvi-la ou lê-la quando quiser. Esse recurso de gravação dessas conversas é o que possibilita, também, a criação de dramaturgia textual em alguns jogos nessa pesquisa. Ter essas conversas gravadas e arquivadas faz com que esse material possa ser revisto e transcrito, conseqüentemente esse material poderá ser editado, manipulado.

BUSSATO (2006), diz que na era digital, os narradores, contadores de histórias se modernizaram e que é possível sê-los através das ferramentas disponíveis na *Web*:

“[...] com as suas narrativas, os weblogs, uma mistura de diário pessoal com crônica, é quem estariam mais perto daqueles indivíduos apontados por Benjamin, que também cita o cronista como o “narrador da história”. A partir desse raciocínio, diluiria-se a distância entre narração e ciberespaço [...]” (BUSATTO, p.111, 2006).

O pensamento de BUSSATO (2006) aplica-se, hoje, às redes sociais na internet *Facebook* e *WhatsApp*, que, em sua estrutura de funcionamento facilita essa produção de dramaturgias em recursos como o *mural* do *Facebook*, onde posta-se algo e há a opção dos outros usuários, os chamados “amigos”, curtirem e comentarem a postagem, gerando ali um texto a partir dos comentários; a *caixa de entrada*, também do *Facebook*, onde há um diálogo e a possibilidade de inserir outras pessoas na mesma conversa, gerando assim, também,



Status



Adicionar fotos/vídeo



Criar álbum de fotos

uma dramaturgia coletiva. Quanto ao *WhatsApp*, a produção de dramaturgia se dá através de imagens, vídeos, textos e áudios gravados, que transcritos (prática desenvolvida nessa pesquisa) ganham forma dramatúrgica com possibilidade de criação de cena.

Italo Calvino aponta as produções de texto no suporte digital funcionando num processo similar ao pensamento humano, já que nele está assentada a mesma fórmula de desconstrução. Esse pensamento vem de encontro a CAMPELLO (2010) quando descreve as noções de hipertexto, de grande valia nessa pesquisa ao se tratar da produção de texto no ciberespaço:

“O termo hipertexto foi cunhado no início dos anos sessenta, por Theodore Nelson, para exprimir a idéia de uma escrita/leitura não linear em um sistema de informática. A idéia inicial sobre o assunto, que culminou com a formulação do hipertexto, foi enunciada por Vannevar Bush em 1945, numa proposta de indexação e organização de informações inspirada na forma como a mente humana funciona. Observando que as associações feitas pela mente resultam em trilhas que se bifurcam e tecem uma trama mais sofisticada e intrincada que as fichas perfuradas existentes nos sistemas da época (1945)”. (LÉVY, 1993 apud CAMPELLO, p. 62, 2010).

O hipertexto tem a função de interconectar os diversos conjuntos da informação. A partir de um texto tem-se acesso a outros textos imagens ou sons. No meio digital são denominados links. Aqui, vejo a possibilidade de criação de dramaturgia a partir do que essas redes oferecem (áudio, imagem, texto e vídeos). A possibilidade de usar mais de um recurso desses em um jogo assimila-se ao pensamento sobre hipertexto, uma criação de dramaturgia fragmentada, pautada no improviso, em situação de jogo.

As narrativas nesses jogos dão-se individualmente e de forma coletiva, onde a produção dessa dramaturgia é construída com relação a um ou mais jogadores, como nas redes sociais na internet. A adaptação da narrativa virtual, construídas nos jogos, para uma cena, é um exercício onde o texto antecede a cena, como no teatro tradicional onde os atores recebem seus textos e tem por obrigação decorá-los, mas aqui a produção desse texto acontece de forma coletiva e através da improvisação presentes nos jogos. De certa forma as



Status



Adicionar fotos/vídeo



Criar álbum de fotos

cenar já acontecem quando está se produzindo esse texto. Exemplo disso é o jogo *WhatsNovela* descrito no próximo *status*, onde o jogador juntamente com outros através do improviso, constroem a dramaturgia juntos, utilizando do recurso de gravação de áudio do aplicativo *WhatsApp*.

Aqui, podemos observar a mescla entre jogos teatrais e jogos performativos. Um exemplo disso é quando um jogo teatral produz uma narrativa não-linear, o que podemos dizer “performática”. O jogo “Comando do *WhatsApp*”, considerado um jogo teatral, com suas regras bem claras e com objetivos de apresentar ao jogador noções de corpo, voz e improvisação consegue produzir narrativas fora da estrutura formal ou tradicional da dramaturgia. Essa noção pode ser melhor percebida na descrição e nos exemplos desse jogo, no próximo *status*. No próximo *status* podem-se conferir, também, outros exemplos de dramaturgias lineares e não-lineares criadas a partir dos jogos.

**O resultado de tudo isso  foi um fichário de jogos que você poderá conferir a seguir.**

Foram levantados 13 jogos: 10 jogos relacionados ao *Facebook* e 3 relacionados ao *WhatsApp*. No *status* 3 há uma lista de jogos, descrições e reflexões acerca deles.

As práticas dessa pesquisa, em sala de aula, dividem-se em quatro momentos:

**1º Momento:** exercícios pré-jogos, como: sensibilização, alongamento e aquecimento de corpo e voz. Nesse momento os alunos deparam-se, também, com a estrutura montada em sala de aula para o 2º momento: projetor instalado, cabos e fios espalhados, notebook e celulares a disposição, uma “sujeira”, espécie de desorganizações contidas nas redes sociais, presentes no comportamento do sujeito contemporâneo, mas que de certa forma se organiza dentro do caos e do fragmentado;

**2º Momento:** os alunos são colocados em contato com as experimentações de jogos a partir das redes sociais;

**3º Momento:** roda de discussão e avaliação dos jogos;



 Status Adicionar fotos/vídeo Criar álbum de fotos

**4º Momento:** os registros das aulas, produzidos pelos próprios alunos através dos aparelhos celulares, são compartilhados através de uma Página do *Facebook*, criada para a pesquisa com o intuito de arquivar e tornar público, entre os envolvidos, as práticas em sala de aula.

**Recursos:** Foram utilizados como base para a criação e experimentação dos jogos: projetor de imagens, notebook, caixa de som amplificadora, cabos usb para a transferência dos arquivos audiovisuais e aparelhos celulares com internet 3G.



Status



Adicionar fotos/vídeo



Criar álbum de fotos

## STATUS 3 – GAMEBOOK: UM FICHÁRIO DE EXPERIMENTAÇÕES

### 3.1 Percursos e reflexões das criações e experimentações dos jogos



Público ▼

Publicar



Status



Adicionar fotos/vídeo



Criar álbum de fotos

Vamos conferir agora um relato de experimentações, registros de jogos teatrais e performativos desenvolvidos em sala de aula, **com cinco turmas de adolescentes de 12 à 18 anos de idade, alunos do Curso de Teatro da Fundação Cultural Maria das Dores Campos**, situada na cidade de Catalão-GO. Esses jogos, reunidos, deram corpo a um fichário. O mesmo surge através da **interface jogos teatrais e sites de redes sociais na internet**. Esse material visa a **criação de jogos a partir das potências oferecidas pelos sites de redes sociais Facebook e WhatsApp**. Dentre elas destacam-se o trabalho com: textos, áudios, vídeos, imagens e o próprio formato (layout) do site *Facebook*. O fichário é dividido em: relatos e descrições das criações de jogos teatrais a partir do *Facebook*, relatos e descrições das criações dos jogos teatrais a partir do *WhatsApp* e relatos e descrições das criações dos jogos performativos a partir do *Facebook*.

**Cinquenta alunos colaboraram na criação desse fichário**. Foram aplicados os mesmos jogos a todos os alunos das cinco turmas participantes dessa pesquisa. Cada turma tinha **duas horas de aula por semana**. O jogo criado em determinada aula era reproduzido para as outras turmas a fim de avalia-lo em turmas de diferentes idades. Essa rotatividade do mesmo jogo em várias turmas também tem o intuito de aprimorar os jogos levantados através da observação do que funcionava e o que não funcionava em determinado jogo, em determinada turma.

A maioria dos alunos que participaram da pesquisa são iniciantes nas aulas de teatro, o que a primeiro momento foi um obstáculo na pesquisa. As experimentações nem sempre davam certo, ora pelo ineditismo da pesquisa que, assim, leva ao obvio de que seria preciso errar muito para alcançar os objetivos, ora pelo recato (normal) dos jogadores, alunos iniciantes. Havia uma dificuldade com relação ao “comprar” o jogo.

A fim de que a pesquisa alavancasse, primeiramente, preparei a turma para conhecer a prática teatral através de exercícios de sensibilização corporeovocal, alongamentos, aquecimentos e jogos teatrais tradicionais. Após esse momento parti para o desenvolvimento prático da pesquisa em sala de aula. Contudo, o fato desses alunos serem iniciantes fazia com que os mesmos se arriscassem de forma espontânea, sem a pretensão de um ator



Status

Adicionar fotos/vídeo

Criar álbum de fotos

profissional. Essa espontaneidade no jogo é uma das coisas que fazem com que o mesmo aconteça fluidamente.



Após os momentos de apresentação e primeiras experimentações, os alunos entenderam a dinâmica e contribuíram muito através do “comprar” o jogo e também através dos registros e discussões nos momentos de avaliações dos jogos.

A pesquisa em aula se organizava da seguinte forma:

Tabela 1:

PLANO DE AULA – 2h de aula por semana		
MOMENTO	PRÁTICA	TEMPO
1º Momento da aula	Sensibilização	10 minutos
	Alongamento corporal	10 minutos
	Aquecimento corporeoativo	10 minutos
2º Momento da aula	Instrução sobre o Jogo	1h30 min.
	Perguntas sobre o Jogo	
	Preparação de objetos para o Jogo	
	Execução do Jogo	
3º Momento da aula	Discussão sobre o Jogo	
	Avaliação	



Status



Adicionar fotos/vídeo



Criar álbum de fotos

O uso da internet em sala de aula era de grande importância para o funcionamento dos jogos, mas isso só foi possível de forma limitada. Não havia internet fixa e nem wi-fi<sup>3</sup> no interior da sala. No exterior da sala (nos corredores da Fundação) havia a possibilidade de uso da internet através do wi-fi proveniente da Fundação onde acontece essa pesquisa, mas o uso dessa internet era restrito a quem possuía a senha, essa medida é tomada para que poucas pessoas (apenas funcionários) acessem a internet para que a mesma não sobrecarregue. 😊 Dessa forma, eu liberava a senha apenas para alguns alunos e os mesmos desenvolviam os jogos. **Isso fez com que eu pensasse os jogos de uma forma que os mesmos pudessem acontecer através de um só aparelho celular com internet, ou até mais de um, não necessariamente todos.** Outra alternativa encontrada foi o uso da internet móvel disponibilizada pelas operadoras de celulares, presente nos aparelhos de alguns alunos, não de todos, ora pela incompatibilidade de alguns aparelhos para o recebimento de internet, ora pela situação financeira que não permitia os alunos possuírem *créditos* para o recebimento da internet em seus celulares. No início da pesquisa, quando alguns jogos foram levantados, na sala onde desenvolvia o trabalho não havia o acesso à internet, o que me levou pensar alguns jogos sem o uso da internet em sala de aula. Para isso aderi do recurso "print"<sup>4</sup>. Essas limitações não foram impedimento para o desenvolvimento da pesquisa, mas cabe aqui o relato e as alternativas encontradas para que o trabalho não fosse interrompido.

---

<sup>3</sup> Conjunto de especificações para redes locais sem fio (WLAN - *Wireless Local Area Network*). O nome "Wi-Fi" é tido como uma abreviatura do termo inglês "*Wireless Fidelity*". Com a tecnologia Wi-Fi, é possível implementar redes que conectam computadores e outros dispositivos compatíveis (smartphones, tablets, consoles de videogame, impressoras, etc) que estejam próximos geograficamente. Estas redes não exigem o uso de cabos, já que efetuam a transmissão de dados por meio de radiofrequência. Este esquema oferece várias vantagens, entre elas: permite ao usuário utilizar a rede em qualquer ponto dentro dos limites de alcance da transmissão; possibilita a inserção rápida de outros computadores e dispositivos na rede; evita que paredes ou estruturas prediais sejam furadas ou adaptadas para a passagem.

<sup>4</sup> O Print screen é uma tecla comum nos teclados de computador. No Windows, quando a tecla é pressionada, captura em forma de imagem tudo o que está presente na tela (exceto o ponteiro do mouse e vídeos) e copia para a Área de Transferência. Para salvar seu conteúdo, basta abrir algum programa que suporte imagens e pressionar "Ctrl + V"(colar), como o Microsoft Paint, que já vem instalado no Windows, ou em outros programas, como o Microsoft PowerPoint (licenciado pela Microsoft) . Se quiser capturar somente a tela do programa ativo utilize simultaneamente o "Alt + Print Screen".



Status



Adicionar fotos/vídeo



Criar álbum de fotos

Nessa pesquisa trabalha-se a área de jogo sobre três vertentes: o jogo que acontece apenas no interior da sala de aula; o jogo que acontece no exterior físico da sala de aula (corredores, ruas, outras salas da escola, praça) e o jogo que acontece no espaço virtual disposto pelo meio da tecnologia digital. Falamos aqui do ciberespaço, “espaço de comunicação aberta pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores” (LÉVY, 1999, pág. 92). O ciberespaço está também na relação das pessoas com os aparelhos celulares munidos de internet. É nesse espaço que a pesquisa, em parte, se dá. Os jogos em alguns momentos acontecem nesse ambiente através do site de rede social *Facebook* e do aplicativo *WhatsApp*.

Alguns jogos transitam entres esses três espaços de forma **online** ou **offline**, ou seja, no virtual e no real. No fichário de jogos que será apresentado logo mais, há uma tabela onde estão definidos quais jogos acontecem online **ou** offline e quais jogos acontecem online **e** offline (nos dois espaços ao mesmo tempo).

A fim de tornar clara a compreensão e avaliação dos jogos, o fichário se organiza com informações de cada jogo, esquematizado da seguinte forma:

Tabela 2:

METODOLOGIA PARA PRÁTICA E AVALIAÇÃO DOS JOGOS	
PREPARAÇÃO	Recursos (materiais utilizados) / Espaços (dentro ou fora da sala de aula, online ou offline)
FOCO	Objetivos de cada jogo
DESCRIÇÃO	Instrução sobre o jogo / Separação por “momentos”: etapa por etapa do jogo / Duração / Variação / Exemplos
AVALIAÇÃO	Observações e discussões





Status



Adicionar fotos/vídeo



Criar álbum de fotos

### Listagem de jogos

- : Jogos que acontecem **online**, no ciberespaço.
- : Jogos que acontecem **offline**, apenas em sala de aula. Espaço que não é mediado pelas tecnologias digitais online.
- : Jogos que acontecem no exterior físico da sala de aula.

### Jogos Teatrais - Facebook

Linha do Tempo	●
Comentar	●
In Box	● ●
Bate-papo	●
Criação de Personagem	● ●

### Jogos Teatrais – WhatsApp

WhatsNovela	● ●
Comando	● ●
Assassino/Vítima	● ● ●

### Jogos Performativos - Facebook



Status

Adicionar fotos/vídeo

Criar álbum de fotos

Perfil



Diz para o outro



Diz para o mundo



f:VC

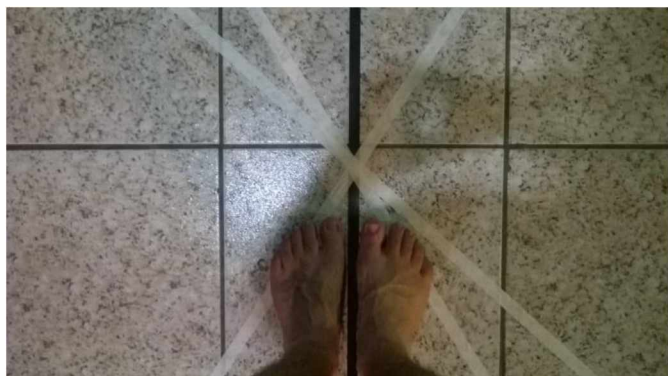


Olhares



## Descrições e reflexões dos jogos teatrais – Facebook

### LINHA DO TEMPO



### PREPARAÇÃO

Recursos: Fita crepe.

Espaço: Interior da sala de aula (offline)

Individual. Variações do jogo com dois e três jogadores.

### FOCO

Expor a vida de cada jogador do nascimento ao presente momento.

### DESCRIÇÃO



Status



Adicionar fotos/vídeo



Criar álbum de fotos

Esse jogo é uma metáfora da “linha do tempo” do *Facebook* com relação à linha cronológica da vida de cada jogador.

#### 1º Momento

É traçada uma linha no chão com fita crepe de mais ou menos 10 metros. O jogador tem como objetivo andar por essa linha do início até o fim contando sua vida do seu nascimento até o momento presente. A narrativa pode ser corporal, vocal ou das duas formas ao mesmo tempo. O jogador fica livre para narrar, de qualquer forma, a história de sua vida, obedecendo à estrutura de deslocamento por cima da fita crepe. Cada jogador tem dois minutos para desenvolver o jogo.

#### 2º Momento

Obedecer ao mesmo comando do primeiro momento sem verbalizar (não uso da palavra para contar) usando apenas o corpo. Dois minutos para cada jogador.

#### 3º Momento

Agora, no meio do trajeto da linha é inserido um objeto, vamos usar aqui como exemplo uma pedra. A pedra é colocada no meio do percurso entre o início e fim da linha. O jogador inicia novamente o jogo narrando sua vida. Ao deparar-se com o objeto no meio do percurso, o mesmo tem como objetivo improvisar com o objeto relacionando o objeto a um momento importante de sua vida. Nesse momento o jogador também pode valer-se do verbo, de onomatopeias e movimentos corporais para improvisar/narrar. Dois minutos para cada jogador.

#### 4º Momento

Uma linha é fixada no chão paralelamente a outra. De uma das pontas de uma das linhas se posiciona um jogador. Da ponta contrária da outra linha se posiciona o segundo jogador. O primeiro jogador começa a contar sua vida desde o início até o presente momento. O segundo jogador faz o processo inverso, começa a narrar sua vida do momento presente até o seu nascimento. As narrações começam juntas, paralelamente. O objetivo é deixar-se afetar pela história do outro. Nesse jogo os jogadores improvisam mesclando dados de sua vida à vida do outro.





Status

Adicionar fotos/vídeo

Criar álbum de fotos

## 5º Momento

Discussão sobre o jogo.

**VARIAÇÃO 1:** Duas linhas são fixadas no chão, uma cruzando a outra. No cruzamento há um quadrado desenhado com fita crepe. Para esse exercício necessita-se de quatro jogadores. Cada um ocupa uma extremidade das linhas. Ao mesmo tempo os jogadores vão narrar suas vidas do nascimento até o momento presente ou vice-versa. O primeiro jogador que chegar ao cruzamento irá narrar corporalmente, sem fala a sua ultima postagem no *Facebook*. Nesse momento os outros jogadores observam a ação do primeiro jogador que passa pelo cruzamento. Ao sair do cruzamento as narrativas sobre as vidas dos jogadores continuam e paralisam assim que o próximo jogador ocupar o quadrado/cruzamento. Todos passarão por esse quadrado/cruzamento. O jogo encerra-se quando o ultimo jogador sair da linha. Há possibilidade de dois jogadores ocuparem o quadrado/cruzamento, nesse caso a narrativa dos dois jogadores precisam ter uma relação de improviso.

**VARIAÇÃO 2:** Varias linhas são traçadas no chão, cruzando uma com as outras. O objetivo é todos jogares, entrarem nessas linhas e contarem suas vidas ao mesmo tempo. Os jogadores podem passar de uma linha para a outra na intersecção. Há a possibilidade de interação com outros jogadores nas intersecções. Uma dessas linhas leva para uma caixa de som com um microfone. Um jogador por vez pode tomar essa linha, ir até o microfone e comentar uma postagem visualizada no *Facebook*, os outros jogadores observam e seguem com a ação após o jogador que tomou o microfone terminar a narrativa.

### Exemplo de narrativa produzida:

Jogador 1 (16 anos):

*“No inicio de minha vida sempre fui uma criança mimada por todos, mas quando estava prestes a realizar um sonho em minha vida, encontrei algo que mudou todo o trajeto dos meus sonhos, algo que até hoje eu carrego e carrego para o resto da minha vida. É você minha filha! Minha filha, algo que mudou a minha historia, algo que transformou minha vida. Algo que vou carregar para o resto da minha vida comigo. Você a partir de agora é a minha historia. É a minha filha. Eu te amo e vou te carregar não só como um objeto, mas como a minha filha, somente.”*



Status



Adicionar fotos/vídeo



Criar álbum de fotos

Jogador 2 (70 anos):

*“Eu nasci em Santana do Riacho no dia 15 de maio de 1955, cresci numa cidade do interior. Desde que eu nasci, eu fui uma criança rejeita porque meu pai disse que eu tinha vindo para atrapalhar a vida dele. Eu cresci uma criança humilhada, apanhando muito, sofrendo muito, ai eu cresci. Peguei meu dez anos, comecei a trabalhar. Peguei meus doze anos, fui para escola, ai parei na quarta série. Ai peguei meus dezesseis anos, casei, conheci os pais dos meus filhos, pensei que a vida ficaria melhor e ficou foi pior, né? E agora depois de mais velha comecei a frequentar aulas de teatro, música, estou me idealizando naquilo que sempre sonhei e resumindo, realizei meus sonhos depois de 48 anos, essa é minha vida...”*

## AVALIAÇÃO

Nesse jogo o aluno/jogador traz a tona, sentimentos variados ao expor aos demais alunos, informações pessoais que nem sempre são postadas na Linha do Tempo do Facebook, a chamada *Timeline*. Esse jogo acontece offline e é uma metáfora dessa *Timeline* encontrada no Facebook.

Falar sobre a sua própria vida, esse é um dos objetivos desse jogo que revela **muito** sobre a vida de cada aluno, deixando a par os outros alunos sobre a origem dos colegas, os gostos, os fatos mais marcantes da vida de cada um (o que nos dá várias pistas sobre o comportamento de cada aluno).

Ao se posicionar na linha para falar sobre a sua vida, sem verbalizar, o aluno já começa a contar quem ele é, entregando seu corpo para uma leitura feita por todos ali presentes. A forma de andar, respirar, parar, olhar para cima ou para baixo quando está pensando no que falar. O foco ali é o aluno que pisou na linha para contar um pouco sobre si. Tudo que ele faz naquele momento é material para formulação da identidade do mesmo por parte dos que assistem.

Nota-se, nesse jogo, que falar de si pode ser fácil para alguns e difícil para outros. Várias reações por parte de quem estava no foco do jogo foram observadas durante a execução, algumas delas: falar sem parar e não fazer gesto algum; fazer muito gesto e falar pouco, olhar muito para a linha e para os pés enquanto caminha; rir incessantemente; dar mais atenção à reação dos colegas que assistem do que para o próprio jogo (falar de si).





Status

Adicionar fotos/vídeo

Criar álbum de fotos

O momento do jogo em que era necessário falar da sua vida sem verbalizar é onde nota-se mais a dificuldade em improvisar livremente. A tendência da maioria dos jogadores foi executar o jogo com formas miméticas, prendendo-se a ações como, chorar, engatinhar (equivalente ao nascimento) abrir um livro, escrever (início da vida escolar). Há uma reflexão sobre o porquê da mimica. Na instrução do jogo foi deixado claro que o jogador poderia contar da forma que quisesse sua vida, sem regra alguma. Há uma dificuldade na criação de imagens abstratas e poéticas por parte de alguns alunos.

Com facilidade ou com falta dela para desempenhar o jogo, observa-se a vontade em falar de si, mesmo que a timidez se faça presente, nota-se um “querer” falar sobre o “eu”.

A partir dessas observações, perguntas foram levantadas para os alunos durante a roda de conversa: Por que falar de si é mais fácil no *Facebook*? Por que alguns fatos narrados em sala de aula não são narrados/postados também na *Timeline* do *Facebook*?

Há sim um recato em falar de si, de expressar-se corporalmente, o que às vezes não condiz com o que a maioria posta em suas linhas do tempo do *Facebook*. As informações postadas em alguns perfis podem até serem verídicas, mas parece não condizer com a realidade. Exemplo: em um perfil de um usuário do site de rede social *Facebook*, o mesmo tem em sua foto de perfil uma pessoa alegre e extrovertida, na linha do tempo esse aluno posta fotos de festas, enfim, tudo diz que o dono daquele perfil é comunicativo. Dentro da sala de aula, até mesmo antes do jogo da linha do tempo, o mesmo usuário, dono desse perfil mal consegue cumprimentar os demais colegas de sala e ao fazer o jogo da linha do tempo não consegue desenvolvê-lo tão bem. Segue a pergunta: mas não é a mesma pessoa?

Os alunos dizem que o *Facebook* é como uma máscara: “É e não é a pessoa”. Relataram se sentirem mais protegidos falando sobre suas vidas ali, no *Facebook*.

O que eu sinto quando minha *Timeline* cruza com a *Timeline* de outra pessoa (amigo) e o que eu sinto quando minha linha do tempo cruza com outra linha do tempo de outra pessoa, cara a cara? Como é o meu corpo contando quem sou eu pessoalmente? Ele fala muito sobre eu? Como é o meu corpo ao postar coisas sobre eu nas redes sociais? O que eu posto sobre eu nas redes sociais condiz comigo? É mais fácil ser “eu” nas redes sociais ou fora delas? Nesse jogo, eu me desinibido ou me inibido? É um exercício de inibição para desinibição?





Status

Adicionar fotos/vídeo

Criar álbum de fotos

Aproveitando a ultima pergunta ressalto que sim, é um exercício de inibição que leva a desinibição, ao autoconhecimento, a reflexão sobre si, a conscientização do corpo e da voz no espaço. Um jogo interessante para ser desenvolvido em sala nos primeiros dias de aula de turmas de teatro na escola.

## COMENTAR

### PREPARAÇÃO

Jogo introdutório: Andar pelo espaço equilibrando o mesmo.

Espaço: Interior da sala de aula (offline)

Jogo em duplas

### FOCO

Comentar sua ultima postagem no *Facebook* “ao vivo” e observar as reações da outra pessoa da dupla.

### DESCRIÇÃO

#### 1º Momento

Todos os jogadores andam pelo espaço da sala de aula. Ao comando verbal “**comentou**”, os jogadores formam duplas sem combinações prévias. Duplas com jogadores um de frente para outro. Em seguida um dos jogadores da dupla comenta a sua ultima postagem no *Facebook*, o outro jogador observa.

#### 2º Momento

O exercício se repete, mas agora os jogadores param frente um ao outro variando as distâncias e intensidades e velocidades das falas e corpos. Os jogadores podem experimentar também utilizar os planos alto, médio e baixo.

#### 3º Momento



Status



Adicionar fotos/vídeo



Criar álbum de fotos

Valendo-se da variação do exercício (falar de perto e de longe, usar os planos alto, médio e baixo) os jogadores, agora, comentarão a sua última postagem com influência das outras narrativas escutadas durante a sua própria narrativa. Agora, há uma mescla, produzindo-se uma narrativa real e fictícia ao mesmo tempo com materiais pessoais e de outros jogadores.

#### 4º Momento

Discussão sobre o jogo.

#### AVALIAÇÃO

Na correria do dia-a-dia fazemos coisas que às vezes nem lembramos que fizemos, dada à quantidade de afazeres que arranjamos. No *Facebook* postamos e comentamos postagens a todo o momento e às vezes esquecemos... (pausa) De imediato, responda em mente: qual foi a sua última postagem no *Facebook*? Seu último comentário em uma postagem de *Facebook*? A reação que você tem diante de uma postagem do outro no *Facebook* é a mesma que você teria pessoalmente caso recebesse essa mesma informação de uma pessoa frente a frente?

No jogo “Comentar” nota-se a dificuldade dos jogadores em lembrar qual foi sua última postagem e às vezes, quando lembram, há também, uma dificuldade em expressar verbalmente diante do outro a sua frente, trava-se!

Talvez seja esse o intuito do exercício/jogo, destravar-se. Para isso há a proposição de narrar a última postagem de várias formas: usando o espaço, levando o corpo para o plano alto, médio e baixo (chão); falar alto, baixo, bem perto e bem longe do outro. A princípio essas intervenções parecem ser apenas barreiras, fatores ainda mais dificultadores do jogo, mas como exercício essas intervenções tem o objetivo deixar o corpo e a criatividade mais aguçados, sensibilizados e preparados para estar diante do outro e simplesmente narrar.

Nota-se a corporificação dessas informações que antes tiveram como emissor apenas a mente e os dedos no teclado para posta-las. É um jogo onde se coloca o corpo em contato com informações postadas no site de rede social *Facebook*, ou seja, são essas informações interferindo no corpo do jogador durante o jogo.



Status

Adicionar fotos/vídeo

Criar álbum de fotos

Algumas perguntas na avaliação desse jogo: ao comentar a ultima postagem do *Facebook*, como está o corpo do jogador? Qual a reação do outro jogador a frente do jogador que está contando qual foi sua ultima postagem?

## IN BOX



## PREPARAÇÃO

Recursos: Celulares ou notebook com internet, papeis, canetas e uma caixinha de qualquer material.

Duplas.

Espaço: Interior da sala de aula (offline) e online.

## FOCO

Transcrições de diálogos contidos nas caixas de mensagens do *Facebook* e criação de cenas a partir desses textos.

## DESCRIÇÃO

### 1º Momento

Transcrição de conversas do *bate-papo* presentes na *caixa de entrada* do *Facebook* para folhas de papéis.

### 2º Momento





Status

Adicionar fotos/vídeo

Criar álbum de fotos

Esses papéis são dobrados e colocados dentro de uma pequena caixa, de onde os jogadores, em dupla, vão pegar um desses papéis onde possui uma narrativa transcrita do *inbox* do *Facebook* de um dos jogadores ali presentes (as narrativas devem ser mantidas em sigilo, assim, o jogador quando estiver transcrevendo o diálogo, pode permitir-se ousar e transcrever mensagens mais íntimas).

### 3º Momento

As duplas improvisam uma cena a partir desse texto transcrito. Usa-se como mote inspirador o texto transcrito, mas aos jogadores podem improvisarem e incluírem fatos fictícios paralelamente ao que de fato está transcrito.

### 4º Momento

Apresentação das cenas.

### 5º Momento

Discussão acerca das cenas.

## AVALIAÇÃO

Início a avaliação desse jogo com a grande questão levantada pelos alunos: tornar real uma situação que se desenrola no ambiente virtual, e agora?. A transição do texto para a cena, agora, baseada num diálogo real. Como dar corpo e voz a um texto produzido online, no bate-papo do *Facebook*? Como se dão as intenções presentes no texto produzido online, agora em cena? Avalio esse jogo como um exercício de materialização de ideias, tornar concreto o diálogo/texto produzido pelos jogadores no espaço virtual. Mesmo com as dificuldades apontadas pelos alunos/jogadores, há uma disponibilidade em experimentar.

“Mas essa mensagem será exposta para todos da sala?” Essa foi uma das perguntas mais frequentes. A resposta consequentemente foi sim, mas que ninguém saberia de quem eram as conversas. Essas conversas do bate-papo do *Facebook* seriam colocadas numa caixa e cada grupo iria escolher aleatoriamente o papel com o texto transcrito. Nota-se um alívio geral. Esse fato aponta para as reflexões: nas caixas de mensagem do bate-papo desses alunos existem mensagens com conteúdos comprometedores ou o simples fato de

✎ Status

📷 Adicionar fotos/vídeo

📁 Criar álbum de fotos

tornar público uma mensagem de texto dos jogadores, às vezes com uma simples conversa, faz com que eles tenham alguma coisa? Há o medo da reprovação? A privacidade das redes sociais na internet tem servido como máscara social?

Pergunto como é preparar uma cena com o texto de outras pessoas. O grupo diz ser “engraçado” e “surpreendente”. Indago sobre o “engraçado”, já que em todos os jogos há o riso e a tendência a comédia. Quanto ao “surpreendente”, os próprios alunos/jogadores respondem, dizem que o teor de algumas mensagens é revelador. Aqui, me perguntei se não estaria expondo demais os alunos com esse jogo. Respondo-me que não, ao pensar que desde o início do jogo os alunos/jogadores não eram obrigados a transcreverem as mensagens escolhidas do bate-papo do *Facebook*, sabendo que para o jogo, também, não eram necessário muitas transcrições, para 20 jogadores eram necessários 10 textos (transcrições). Ou seja, uma parte significativa da turma precisava expor suas mensagens. Tranquilo-me quando desobrigo a exposição, e quando ela existe está velada. Por se tratar de um jogo em experimentação pela primeira vez, tinha a liberdade em dizer: vamos continuar ou vamos parar por aqui. Em nenhuma das experimentações desse jogo os alunos deixaram de transcrever as mensagens escolhidas por receio ou timidez, ficaram tranquilos ao saber que os autores das mensagens não seriam revelados.

**BATE-PAPO**



Status

Adicionar fotos/vídeo

Criar álbum de fotos

## PREPARAÇÃO

Recursos: Cinco cadeiras, projetor e notebook. Estabelece-se a relação palco plateia. No palco estão quatro cadeiras em uma linha horizontal. Duas cadeiras se juntam de costas uma para a outra, as outras duas seguem a mesma instrução. As costas e as frentes das cadeiras estão voltadas para as laterais da sala e não para frente ou fundo do palco. A projeção acontece na parede do lado direito do palco da sala. A outra cadeira se encontra junto ao notebook e o projetor, ela será usada pelo quinto jogador que manipulará a projeção.

Espaço: Interior da sala de aula (offline) e online.

Inicialmente em dupla. Variações do jogo com três jogadores, quatro jogadores, cinco jogadores e seis jogadores.

---

## FOCO

Comunicar-se com um e mais jogadores ao mesmo tempo tornando a conversa fluída. Um desses jogadores está online.

## DESCRIÇÃO

### 1º Momento

Duas cadeiras são colocadas dispostas uma de costa para a outra. Dois jogadores entram e sentam nas mesmas. Um dos jogadores inicia um diálogo, o outro jogador responde e desenvolvem-se uma conversa.

### 2º Momento

Uma terceira cadeira é colocada frente uma das cadeiras. O terceiro jogador entra, senta e tenta se encaixar na conversa do jogador 1 e 2 (o jogador um é o que está de costas para os jogadores 2 e 3). O jogador 1 responde ao jogador 2, apenas. O jogador 2 responde aos jogadores 1 e 3. O jogador 3 conversa com os jogadores 1 e 2.

### 3º Momento

Discussão sobre o jogo.





Status



Adicionar fotos/vídeo



Criar álbum de fotos

VARIAÇÃO 1: Uma quarta cadeira é colocada em cena, de costas para a cadeira do jogador 3. O jogador 4 senta e começa uma conversa com os jogadores 2 e 3. O jogador 1 mantém-se conversando apenas com o jogador 2. Recapitulando: nesse momento o jogador 1 conversa com jogador 2; jogador 2 conversa com jogador 1, 3 e 4; jogador 3 conversa com jogadores 1, 2 e 4 e o jogador 4 conversa com os jogadores 1, 2 e 3.

VARIAÇÃO 2: Um quinto jogador, no comando de um computador e usando sua conta de *Facebook*, projetada na parede da sala, frente ao jogador 1, abre uma conversa *in box* com algum amigo online e começa uma conversa. O jogador 1, agora, conversa com os jogadores 2 e 5. Nesse momento estabelece-se um 6º jogador online. Esse 6º jogador não sabe que está em um jogo proposto em sala de aula. O jogador 5 digita uma mensagem e o jogador 1 responde a ela. O jogador 5 responde a mensagem do jogador 6 e também ao diálogo com o jogador 1. Nesse momento, várias conversas são travadas entre todos os jogadores e uma produção de texto surge no *in box* do *Facebook* entre os jogadores 5 e 6.

## AVALIAÇÃO

Comunicar-se! Esse é o foco desse jogo. Faz-nos refletir se, em nosso dia-a-dia, comunicamos bem ou apenas comunicamos. Com o avanço tecnológico podemos, hoje, nós comunicar com várias pessoas ao mesmo tempo, exemplo: posso estar no *Facebook*, conversando com alguém no bate-papo e ao mesmo tempo posso mandar um e-mail, falar ao celular e ainda dialogar pessoalmente com alguém. Há quem consiga comunicar-se “bem” falando com várias pessoas ao mesmo tempo. Esse é um hábito que vem se tornando cada vez mais comum entre as pessoas. Sobre conversar, Raquel Recuero (2012) ressalta que:

“Quando pensamos em “conversar”, rapidamente imaginamos uma série de fenômenos característicos da linguagem oral e da interação humanas [...] Num diálogo, tudo é informação: elementos prosódicos (como o tom da voz, a entonação e as pausas da fala), elementos gestuais e, evidentemente, as palavras. A ocorrência de uma conversação necessita, deste modo, de que os participantes compreendam e legitimem os enunciados um do outro, alternando-se na fala e negociando o contexto no processo.” (RECUERO, 2012, pag. 28)



Status



Adicionar fotos/vídeo



Criar álbum de fotos

Nesse jogo trabalha-se a conversação offline (jogo dentro da sala de aula) e a conversação em “ambiente mediado, que, portanto, possui características e limitações específicas, que serão apropriadas, subvertidas e amplificadas pela conversação, assim, é o ciberespaço.” (RECUERO, 2012, pag. 40).

É preciso concentrar-se para que os diálogos fluam. Mas como concentrar-se sem um foco? A maioria dos alunos/jogadores parece estar acostumada a essa rotina tumultuada de se comunicar com várias pessoas ao mesmo tempo através de várias tecnologias diferentes. O que pode ou não tornar o jogo mais fácil. Como estar concentrado em um jogo presencial onde o objetivo é comunicar com várias pessoas produzindo, assim, uma conversa fluida que tenha sentido ou não, mas que dialogue?

Nesse jogo é preciso ampliar a escuta, talvez a concentração esteja mais presente no ato de escutar: o jogador escuta e responde. É preciso também improvisar, o que requer ainda mais a escuta dos jogadores. É preciso reconhecer as vozes, pois dois dos jogadores nesse jogo não conseguem visualizar os demais jogadores, fazendo com que a escuta desses dois jogadores precisem ser ainda mais trabalhadas/aguçadas.

O jogo estabelece-se online quando entra o sexto jogador que não sabe que está participando de um jogo através do diálogo com o quinto jogador. Nesse momento o quinto jogador, afetado pelo jogo offline dialoga como o sexto jogador que responde a essa afetação, ou seja, online e offline se misturam, real e virtual na intersecção quinto jogador e sexto jogador (na troca de mensagens) estão por um momento compartilhando o mesmo espaço.

## CRIAÇÃO DE PERSONAGENS A PARTIR DO FACEBOOK



### PREPARAÇÃO

Recursos: Aparelho celular ou notebook com internet.

Espaço: Interior ou exterior da sala de aula (Offline), Online.

Individual.

---

### FOCO

Criação de personagem a partir da criação de perfis de *Facebook*.



Status

Adicionar fotos/vídeo

Criar álbum de fotos

## DESCRIÇÃO

Esse é um jogo de criação de personagem ou a aprimoramento do mesmo após sua criação. Serve como laboratório, com finalidade de pesquisar personagem a partir da criação de um perfil *fake*<sup>5</sup> no *Facebook*.

### 1º Momento

O jogador cria um perfil no *Facebook*. Esse perfil será manipulado pelo próprio jogador que não revelará sua identidade real. Nesse perfil deverão constar informações de um personagem criado pelo jogador. A foto de perfil será a foto do personagem, bem como todas as postagens e demais informações devem ser voltadas para as características desse personagem.

### 2º Momento

Fotos, vídeos, textos, áudios... Todas as postagens precisam circular o universo desse personagem em criação ou já criado.

### 3º Momento

Caso esse personagem esteja inserido em uma montagem teatral onde haja outros personagens, esses outros também podem criar *perfis* e dialogarem uns com os outros, cada um em seu universo. Para isso pode ser utilizado o *bate-papo* do *Facebook*. Esses *perfis* também podem experimentar dialogar com *perfis reais* (pessoas reais, que estão fora do jogo).

### 4º Momento

Esse diálogo no *bate-papo* pode servir como construção de dramaturgia para um espetáculo.

---

<sup>5</sup> É um termo usado para denominar contas ou perfis usados na Internet para ocultar a identidade real de um usuário. Para isso, são usadas identidades de famosos, cantores, personagens de filme ou até mesmo outras pessoas anônimas.



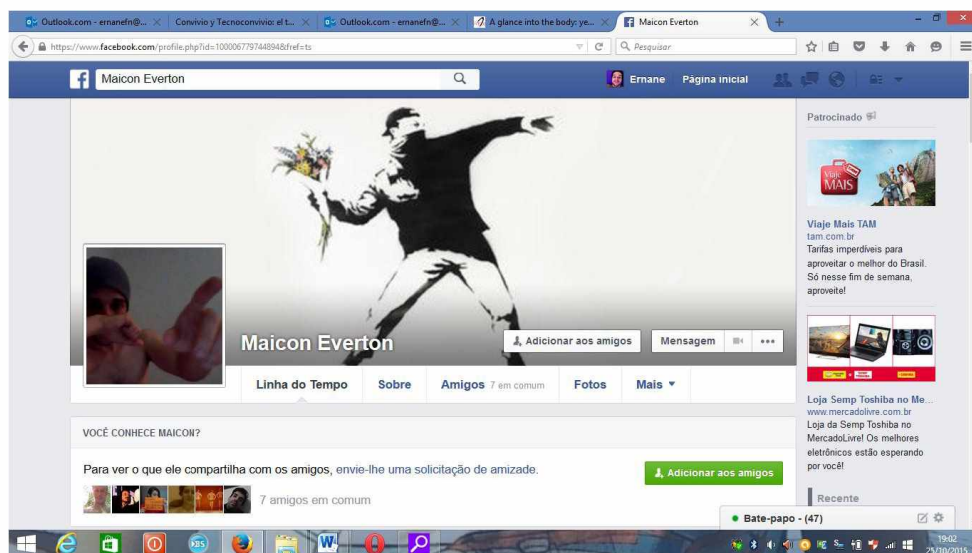


Status

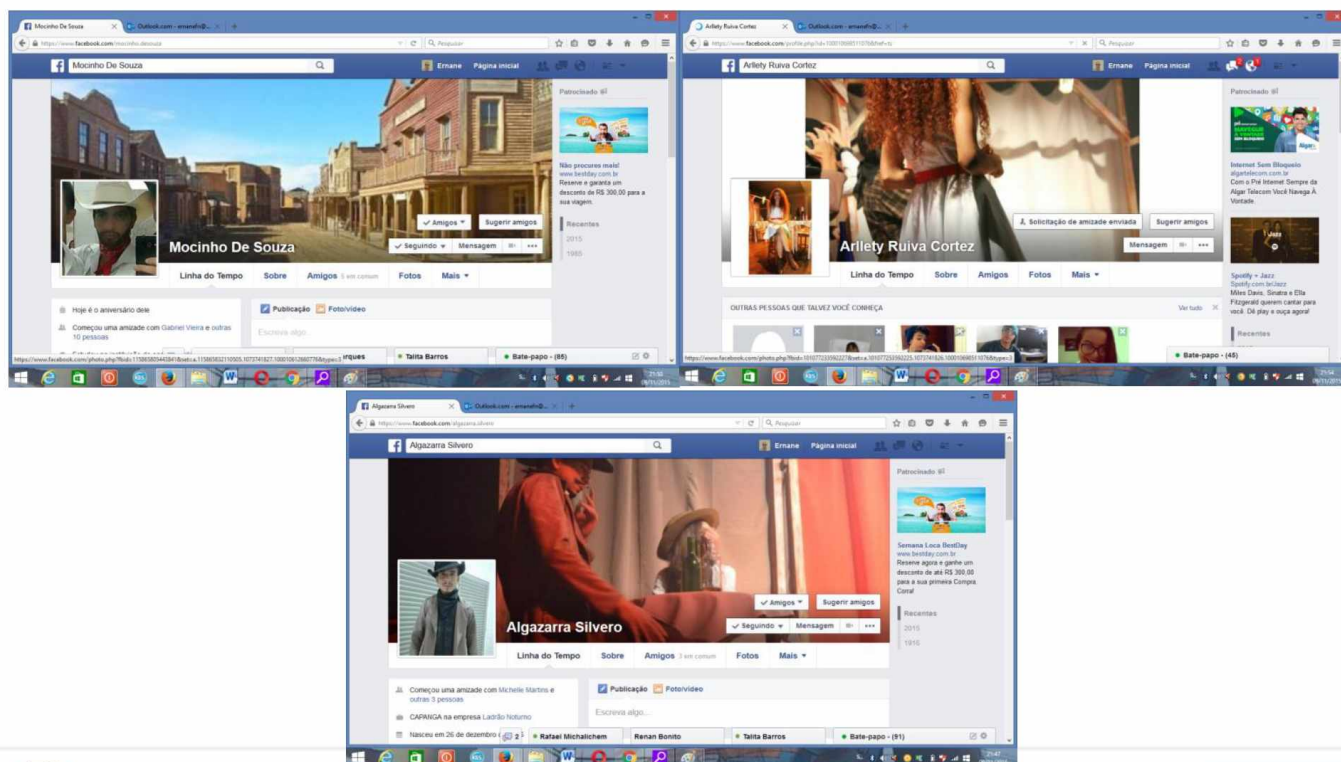
Adicionar fotos/vídeo

Criar álbum de fotos

Esse *fake* abaixo é de um personagem criado por mim, no início na montagem teatral “O Grito” da Cia. Teatral Confraria Tambor da cidade de Uberlândia-MG. Esse jogo possibilitou a composição do personagem Maicon Everton (Evinho):



Os perfis abaixo são de alguns personagens criados para o espetáculo teatral juvenil “Tribobó City” estreado por alunos da Fundação Cultural Maria das Dores Campos na cidade de Catalão-GO:





Status



Adicionar fotos/vídeo



Criar álbum de fotos

## AVALIAÇÃO

Nossos perfis de *Facebook* é uma representação daquilo que somos. Ali expomos minimamente quem somos, dando para os outros usuários, pistas sobre a nossa identidade. Podemos assim dizer, que os perfis de *Facebook* não conseguem por si só nos descrever por completo, dizer quem realmente somos. Para aproximar o máximo possível a real identidade do usuário do perfil de *Facebook*, criamos um personagem, o mais próximo de nós mesmos, os chamados “perfis de *Facebook*”.

Essa noção de criação de personagens em sites de redes sociais fica ainda mais clara no jogo “Criação de Personagens em Perfis de *Facebook*”. Nesse jogo, o propósito é diretamente criar um personagem que não seja você, e sim um personagem totalmente fictício. Essa criação de personagem tem o propósito de auxiliar na composição de personagens para algum espetáculo montado dentro da escola ou fora dela, com alunos ou atores profissionais. Nesse espaço, a aluno poderá estudar qual o tipo de figurino esse personagem usa, como ele se relaciona com as pessoas (outros usuários “fakes” ou não do site de rede social *Facebook*), levando até a psicologização desse personagem, fazendo estimativa de teor psicológico acerca desse personagem nessa rede e consequentemente em cena.

Ao criar esse perfil “fake” para a criação de personagem os alunos/jogadores entram em contato explicitamente com o mecanismo de criação de uma identidade em site de redes sociais. Ali é possível ser tudo.

Nitidamente, esse é um jogo que utiliza bem as ferramentas do *Facebook* e do espaço online para materializar um resultado, a construção de um personagem. Uma aliança entre o site de rede social *Facebook* e o teatro. O jogador tem no perfil do seu personagem todos os registros dessa criação (fotos, textos, vídeos) podendo rever a qualquer comentário, servindo como estudo.

O uso desse jogo também facilita o estudo de personagem por parte dos alunos adolescentes, que em sua maioria possui familiaridade com esse site de rede social, um motivador para às práticas teatrais dentro da escola, uma vez que, a maioria desses alunos está em contato diário com o site de rede social *Facebook*.



Status



Adicionar fotos/vídeo



Criar álbum de fotos

## Descrições e reflexões dos jogos teatrais – *WhatsApp*

### WHATSNOVELA



### PREPARAÇÃO

Recursos: Aparelhos celulares com aplicativos *WhatsApp*.

Espaço: Interior da sala de aula e demais espaços externos da sala de aula. O jogo também pode acontecer fora do ambiente escolar, cada aluno em sua casa, por exemplo. Este jogo acontece “Online”

Duplas ou grupos de três à cinco jogadores.

### FOCO

Criação de dramaturgia através do aplicativo *WhatsApp*.

### DESCRIÇÃO

#### 1º Momento

Para esse jogo utiliza-se o aplicativo *WhatsApp*. O jogo acontece em duplas ou em grupos.

#### 2º Momento





Status



Adicionar fotos/vídeo



Criar álbum de fotos

Cria-se um grupo de conversa no aplicativo *WhatsApp*, com todos os envolvidos no jogo.

### 3º Momento

Agora será escolhido um tema para o desenvolvimento do jogo, ex: Segunda Guerra Mundial, briga entre amigos, termino de relacionamento. Há também a sugestão de não escolher um tema para o jogo, assim, o tema seria definido pelo primeiro jogador, que disparará a temática como lhe convier. Dessa forma os outros jogadores precisariam “comprar” a proposição desse jogador-disparador.

### 4º Momento

Com ou sem a escolha previa de um tema, cada jogador escolherá um personagem para fazer parte do jogo.

### 5º Momento

Os jogadores, em grupo ou sozinhos, espalharão pelo local onde acontecerá o jogo. Poderá haver a ocupação de espaços externos ou internos de onde acontece o jogo (esse jogo pode acontecer fora do ambiente escolar, ou seja, cada jogador em sua casa em horário qualquer).

### 6º Momento

Os jogadores terão de produzir uma narrativa linear através do recurso de gravação de áudios do *WhatsApp*. Enquanto um jogador grava o áudio, os outros esperam. O próximo jogador deve ouvir os áudios anteriores para gravar o seu áudio, assim, nessa ordem será construída a narrativa. As narrativas não serão combinadas, o intuito é os jogadores improvisarem conforme seu estado durante o jogo e as interferências do espaço onde acontece o jogo. Os jogadores devem explorar ao máximo os recursos vocais, os sons ambientes e os sons produzidos propositalmente para acrescentar à narrativa (abrir e fechar porta, estourar saco plástico etc.)

### 7º Momento

✎ Status

📷 Adicionar fotos/vídeo

📁 Criar álbum de fotos

Após a produção da narrativa chega o momento de apreciar a mesma. Para isso é utilizado uma caixa de som amplificadora e um cabo que ligue o aparelho celular na caixa. Através do celular com o aplicativo *WhatsApp*, alguém “entra” no grupo criado para o jogo e “solta” os áudios na ordem que foram enviados.



### Variação 1

Essa narrativa produzida através do *WhatsApp* poderá ser transcrita para o papel e servir de roteiro para uma possível criação de cena onde o som tomará “corpo” através dos corpos dos atores, voz, figurino e objetos.

### Variação 2

Essa narrativa também pode ser editada, acrescentando-se efeitos sonoros e demais possibilidades de edição de áudio.

### 10º Momento

Discussão do jogo em sala de aula.

### Exemplo de dramaturgia construída (WhatsNovela):

WhatsNovela 1/de muitas:



Status



Adicionar fotos/vídeo



Criar álbum de fotos

*“Jogador-Narrador: Enquanto isso na França, mademoiselle Vitória está a passear com sua querida filha”... (sons de pássaros)*

*Jogador 1(mãe) : Filha, vamos passear no parque...*

*Jogador 2(filha): Sim, vamos...*

*Jogador 1(mãe): Parece tão bonito o dia hoje, né?*

*Jogador-narrador: Mas elas não sabiam o que estava para acontecer. Um bandido chegou e matou a filha (som de tiro). A mãe então começou a chorar, chorar, chorar e saiu correndo para a igreja para rezar. Para pedir a misericórdia por sua filha.*

*Jogador-narrador: Chegando lá ela foi falar com o padre e contar toda a sua situação.*

*Jogador 1 (mãe): Eu não acredito no Senhor. Eu não acredito em Deus.*

*Jogador 3 (padre): Calma minha filha...ela foi para um lugar melhor.*

*Jogador 1 (mãe): Tá, vou acreditar.*

*Jogador-narrador: A mãe saiu arrasada e não queria ouvir o padre. Saiu e foi tentar se vingar do assassino. Mas algo inesperado acontece quando mademoiselle Vitória começou a caçar o bandido...*

*Jogador 2 (filha): Mãe, não faz isso...*

*Jogador-narrador: A voz da garota ecoou.*

*Jogador 1 (mãe): Mas onde você está filha? Eu não estou te vendo... Cadê você, cadê você?*

*Jogador-narrador: A mãe desesperada, cai aos prantos.*

*Jogador 2 (filha): Eu estou aqui. Eu estou aqui...*

*Jogador 1(mãe): Mas eu não estou te vendo filha. Onde você está?*





Status



Adicionar fotos/vídeo



Criar álbum de fotos

*Jogador-narrador: A mãe louca, volta pra igreja e vai falar para o padre que está ouvindo vozes. O padre estranha e fala para ela ir para o hospital ou para o manicômio. Então a mãe disse desesperada:*

*Jogador 1 (mãe): Você está doido padre. Eu, esquizofrênica?*

*Jogador-narrador: O padre a leva a força para o manicômio.*

*Jogador 4 (funcionário do manicômio): Nós vamos ter que te colocar numa camisa de força.*

*Jogador 1 (mãe): Nunca que eu vou permitir isso, nunca...*

*(som de porta abrindo e fechando)*

*Jogador-narrador: Na sua cela, amarrada na camisa de força, a filha aparece novamente para sua mãe.*

*Jogador 2 (filha): Mãe, eu estou aqui. Eu estou aqui...*

*Jogador-narrador: Então, a mãe continuou ouvindo vozes da filha e fala para ela:*

*Jogador 1 (mãe): Filha eu não posso falar agora. Vão pensar que sou louca.*

*Jogador 2 (filha): Não mãe. Não me deixa.*

*Jogador-narrador: Então, a mãe desesperada, continuou a falar com a filha...*

*Jogador 1 (mãe): Filha! Onde você está. O que você quer dizer com tudo isso?*

*Jogador 2 (filha): Eu estou em seus pensamentos para lhe mostrar coisas boas...*

*Jogador 1 (mãe): Filha. Você é um anjo que caiu do céu. Muito obrigada por estar aqui. Eu te adoro.*

*Jogador-narrador: A mãe continuou falando com sua filha, que não foi embora para o além. Continuou ao seu lado ajudando ela a todo o momento.*

*Jogador 2 (filha): Mãe, eu te amo. Vem me buscar.*

*Jogador 1 (mãe): Não filha. Eu não posso lhe buscar. Eu tenho que cuidar da sua irmã.*



Status



Adicionar fotos/vídeo



Criar álbum de fotos

*Jogador 5 (funcionário do manicômio): Sua louca. Você está falando sozinha?*

*Jogador 2 (filha): Não prendam minha mãe, por favor.*

*Jogador 1 (mãe): Não me prendam, ou vocês sofrerão as consequências. Ouviram?*

*Jogador 2 (filha): Vou dar meu jeito.*

*Jogador-narrador: A filha, com raiva, nervosa com o funcionário do manicômio que pegou a sua mãe, incendiou o manicômio e sua mãe morreu junto.*

*Jogador 1 (mãe) e jogador 2 (filha): Nãããããão!*

*Jogador-narrador: Enfim! Elas foram viver no além (risadas maquiavélicas)".*

## AVALIAÇÃO

Esse jogo tem como base as radionovelas, narrativas folhetinescas que surgiram no início do século XX, quase extintas na atualidade.

MARTINS (1999), diz que:

A peça radiofônica é, substancialmente, palavra. Ruídos e sons apenas contribuem para despertar imagens. Por ser impossível “reproduzir uma ação externa visível”, o ator radiofônico conta somente “com a possibilidade de comover interiormente.” Usa a voz para suscitar sensações e emoções. Não se dirige a uma massa, mas fala com o ouvinte, com cada um, isoladamente. Embora o rádio possa contribuir para uma experiência coletiva, seus efeitos são essencialmente “individuais, isto é, o rádio leva para a vivência isolada.” (MARTINS, p.50, 1999).

O intuito antes da criação desse jogo era explorar a voz desses alunos, suas potências e fragilidades com relação ao verbo. E “... por ser impossível reproduzir uma ação externa visível” (MARTINS, p.50, 1999) com o exercício da radionovela os alunos exercitariam a fala teatralizada, extracotidiana, sensibilizando-os e fazendo-os perceber suas vozes dentro e fora do teatro.



Status



Adicionar fotos/vídeo



Criar álbum de fotos

Algumas questões levantadas na criação do jogo foram: como trazer a tona essa cultura com uma nova roupagem? Como tornar isso acessível e atraente a alunos adolescentes? Pensando nessas duas perguntas surgem as ideias de trabalhar com narrativas atuais, com temas que interessam os jovens de hoje em dia, utilizando como recurso para a produção, o aparelho celular.

O aplicativo *WhatsApp* foi a ferramenta escolhida para a produção dessa atual radionovela, que, em sala de aula, na prática, chamamos de *WhatsNovela*. Em consonância com o levantamento de MARTINS (1999), concordo que os efeitos da radionovela são individuais, levando para a vivência isolada, mas acredito que no caso da *WhatsNovela*, os efeitos podem tornar-se coletivos quando o jogo está para qualquer um que queira experimentá-lo. O acesso a ferramenta de produção da *WhatsNovela*, o *WhatsApp*, é de fácil acesso e consegue envolver qualquer um inserido nessa rede, gerando assim uma vivência em rede, pública e não isolada como o rádio.

Uma das grandes dificuldades que percebo em exercícios teatrais aplicados em sala de aula é o emprego da voz por parte dos alunos. Verbalizar no jogo parece ser mais difícil do que corporificar uma situação, por exemplo. Nesse jogo há uma percepção da própria voz do jogador e da voz do outro, aumentando assim o grau de sensibilização de percepção vocal de cada jogador no momento do jogo e posteriormente, quando os áudios são ouvidos em sala de aula.

Além da exploração dos recursos sonoros vocais, há também a descoberta de possibilidade de exploração de recurso sonoros do espaço onde cada jogador se encontra, um reconhecimento espacial instigando a improvisação na produção de sons através de objetos disponíveis a frente do jogador no momento do jogo.

Esse jogo foi desenvolvido também em sala de aula e durante o mesmo há registro de filmagens do jogo enquanto aconteci. Noto assistindo os vídeos que há um desejo dos jogadores enquanto narram de se expressarem corporalmente junto com a fala, ou seja, o corpo pede para acompanhar a voz, mesmo sabendo que a imagem criada com o corpo no momento da narração não irá ser vista. Observo que essa necessidade de expressão corporal





Status

Adicionar fotos/vídeo

Criar álbum de fotos

enquanto narram é um recurso usado pelos jogadores para dar vivacidade a narração, ou seja, o jogador coloca o corpo em um estado para que a voz acompanhe.

Essa necessidade de expressar-se corporalmente é saciada quando há a variação do jogo “Whatsnovela”, onde a dramaturgia construída online é levada a cena. Agora os jogadores criam uma cena a partir do texto construído através do *WhatsApp*. Nesse momento os jogadores concretizam as falas através de ações corporais, utilizando objetos ou não para auxiliar na contação dessa narrativa, agora fisicamente.

Observação: Quando havia apenas a possibilidade de gravar-se o áudio os corpos dos jogadores falavam muito e às vezes verbalizar era uma dificuldade, a procura das palavras em conjunto com o improviso fazia com que o corpo falasse mais que a voz. Quando houve a possibilidade de expressar-se corporalmente o corpo de alguns jogadores às vezes “calava” e a fala vinha à tona, enquanto que objetivo na execução da cena era aliar a fala ao corpo. O que acontece?

Agora há uma inibição do corpo um uma maior desenvoltura ao falar, o contrário do que já havia relatado acima sobre uma dificuldade de verbalizar em cena. A resposta pode estar na construção da dramaturgia falada, ouvida pelos jogadores antes da hora, dando-lhes mais segurança, assim, verbalizar o que eles mesmos produziram. Dar corpo a cena, talvez, no primeiro momento seja, nesse caso, mais difícil do que verbalizar. Talvez seja preciso um tempo a mais para que esses jogadores consigam aliar fala e corpo a cena.

Nesse jogo há a produção de dramaturgia coletiva, texto que servirá como base para a criação de uma cena ou espetáculo. É um mecanismo pratico de criação de textos, pois não há a necessidade do uso da escrita durante o jogo (digitar, escrever em papel). Essa conversação é oral (gravação em áudio) e esses áudios são armazenados em ordem num espaço chamado “grupo” inserido no aplicativo *WhatsApp*. Após esse trabalho de construção dramátúrgica, alguém da turma terá apenas o trabalho de transcrever (digitar) esses áudios e formata-los (escolher uma fonte para as palavras, tamanho da fonte, organizar o texto etc.) em um documento de texto como o “Word”, a fim de, após isso, imprimir-lo, facilitando o manuseio para a leitura e o uso desse texto em sala de aula na criação de cenas ou espetáculo.



Status

Adicionar fotos/vídeo

Criar álbum de fotos

## COMANDO DO WHATSAPP



### PREPARAÇÃO

Recursos: Duas cadeiras, celular, caixa de som amplificadora, cabo usb. Palco/plateia. Uma cadeira ao centro do palco e uma na lateral. A caixa de som estará junto com a cadeira que se posiciona na lateral.

Espaço: Interior da sala de aula (Offline) e Online.

Duplas.

---

### FOCO

Comandar e obedecer a comandos.

### DESCRIÇÃO

#### 1º Momento

Estabelece-se relação palco/plateia entre os jogadores. Uma cadeira é colocada de frente no centro do palco. Outra cadeira é colocada no mesmo rumo da primeira, do lado direito, virada para a primeira cadeira. Um grupo no *WhatsApp* é criado para essa atividade. Um jogador entra se posiciona perto da cadeira do meio. Outro jogador entra e se posiciona na cadeira do lado direito do palco e senta. O primeiro jogador fará ações cotidianas (escovar dentes, pentear cabelos, comer...) e extra-cotidianas (movimentos grotescos, movimentos mais rápidos ou mais lentos do que o normal...).



Status

Adicionar fotos/vídeo

Criar álbum de fotos

## 2º Momento

O segundo jogar portando um celular e conectado ao *WhatsApp* deverá gravar um áudio, narrando sem parar tudo o que o jogador 1 está fazendo. Esses áudios devem ser enviados ao “grupo” criado. Quanto às ações extra-cotidianas, cabe ao jogador 2 improvisar e criar narrativas a respeito do que o jogador 1 está executando. Nesse momento sugere-se **1 minuto e meio** para cada jogador fazer as ações.

## 3º Momento

Após, o jogador 1 passa para a cadeira do lado direito onde faz-se a narração e o jogador 2 ocupa a cadeira onde estava o jogador 1. Faz-se o mesmo jogo. Cria-se então várias narrações (áudios) de um minuto e meio.

## 4º Momento

Há no palco agora a cadeira do centro. Junto a cadeira do lado direito há um aparelho celular usado no exercício conectado a uma caixa amplificadora. Um jogador entra e se posiciona perto da cadeira do centro. Outro jogador entra, conecta-se ao grupo do *WhatsApp* criado para o jogo e libera aleatoriamente uma das narrações gravadas. O volume da caixa de som deve estar alto.

## 4º Momento

O jogador próximo à cadeira do centro escuta a narração e simultaneamente obedece aos comandos do áudio selecionado pelo outro jogador. A intenção é tentar acompanhar os comandos do áudio (narração), mas ao mesmo tempo improvisar a partir das circunstâncias dadas.

## 5º Momento

Discussão em grupo.

Exemplo de narrativas que surgiram desse jogo:

Jogador 1:





Status



Adicionar fotos/vídeo



Criar álbum de fotos

*“Ela está seria na cadeira, olhou para um lado, olhou para o outro, pula com a cadeira, pula com a cadeira. Está amarrada. Desmaiada. Juliana? Que isso meu Deus, ela está parecendo um peixe. É um peixe fora d’água. Agora é um zumbi. Levantou, pegou a cadeira, está tirando a roupa. É um bicho, Deus. Derrubou a cadeira, está de joelhos, tirando a bunda da cadeira, passou a mão na cadeira. Está de cabeça para baixo na cadeira, coloca o nariz na cadeira. Está arrastando... arrastou de novo. Agora está querendo levantar com a cadeira nos peitos. Levantou com a cadeira nos peitos. Saiu.”*

Jogador 2:

*“Xiii, tá me encarando... não gostou de mim. Nossa senhora, não gostou de mim. Sasenhora, quebrou tudo. Agressão contra a cadeira. Observando a cadeira. Olhou pra mim, não gostou de novo. Sentou na cadeira com tudo. Falou tchau para a cadeira, tchau cadeira! Mandou tomar no cú, mandou tomar no cú de novo. Pisou na cadeira, sentou na cadeira, tá fazendo a cadeira de capacho. Seduzindo... olhou pra mim e não gostou de novo. Tá observando a plateia, não tá passando bem não. Empurrou a cadeira. Observando a cadeira. Tá vendo se a cadeira está menstruada. Não gostou da cadeira também não, tá tirando os cabelinhos. Se encaixou na cadeira.”*

## AVALIAÇÃO

Esse jogo, nessa pesquisa, talvez seja o que mais permite a exploração da interface corpo e voz com a interferência de uma tecnologia digital. Há nele estímulos para que os jogadores exercitem voz e corpo. Quando o jogador narra o que outro narrador está fazendo ele tem como estímulo as ações do outro jogador, não se cria nada do nada. O mesmo acontece quando o jogador obedece ao comando da voz vinda do áudio gravado, há aí um estímulo maior ainda que o comando, o jogador deve fazer apenas o que pede a narração, com liberdade de improvisar quando achar necessário.

O jogo “Comando do *WhatsApp*” tem uma boa receptividade por parte dos alunos, talvez pela dinâmica que o jogo propõe. Os estímulos como ditos acima também contribuem para que o jogo aconteça de forma fluida entre esses alunos iniciantes nas práticas teatrais, ou seja, esse é um jogo que pode ser utilizado em aulas com alunos que estão iniciando sua



Status

Adicionar fotos/vídeo

Criar álbum de fotos

experiência na área teatral com o intuito de desinibir e sensibilizar os alunos sobre o seu corpo, sua voz e capacidade de criação.

Nesse jogo bem como o jogo “Diga para o mundo” e “Diga para o outro”, podemos ouvir a voz de alunos que raramente ouvimos em sala de aula. Nos jogos “Diga para o mundo” e “Diga para o outro” através do uso do microfone e no jogo “Comando do *WhatsApp*” através da gravação dessas vozes amplificadas pelas caixas amplificadoras. O intuito não é criar um mecanismo que acomode os alunos a não projetarem as vozes os jogos durante os jogos e sim fazer com que os mesmos percebam suas vozes, dilatando suas percepções sobre às mesmas.

O mesmo acontece com o corpo do jogador que obedece o comando, a intenção não é adestrar um corpo fazendo-o obedecer simplesmente uma ordem, o objetivo é colocar o corpo do jogador em movimento com o auxílio do comando deixando-o livre para adicionar movimentos criados no momento. Aqui o jogador reflete sobre o seu corpo ao receber esse estímulo.

Obedecer ao comando de uma voz gravada equivale a ouvir um espectro, a voz de alguém que passou por ali. É diferente de obedecer ao comando de uma voz ao vivo, com seu volume moderado pelo aparelho vocal, com a presença física da pessoa que está falando, cheiro, ar que sai da emissão da fala. A voz gravada além de não ter um corpo humano na emissão, ressalta mais ainda esse espectro quando sai de uma caixa de som, ou seja, é a voz humana gravada e emitida de um outro aparelho tecnológico eletrônico, o que de alguma forma modula a o áudio/narração de uma outra forma.

Surgem algumas perguntas para análise de jogo em cada lugar que o mesmo for executado: Como é narrar as ações do outro? Como é apenas fazer as ações? Como o corpo reage ao obedecer a narração passada por aparelhos eletrônicos (gravação e após pela caixa amplificadora)? Como eu percebo minha voz quando narro e quando a escuto através da caixa de som amplificadora? Como o meu corpo reage ao obedecer às narrações? Quando improvisado?

✎ Status

🖼️ Adicionar fotos/vídeo

📁 Criar álbum de fotos

Esse é um jogo potente com possibilidade de variações que não foram exploradas durante as experimentações. Mas há, pela observação a possibilidade de trabalhos variados, através desse jogo, com partituras corporais, criação coreográfica, ou até mesmo de cenas.

## ASSASSINO / VÍTIMA



### PREPARAÇÃO

Recursos: Aparelhos celulares com internet e aplicativo *WhatsApp*. Jogo introdutório: andar pelo espaço.

Espaço: Interior e exterior da sala de aula (Offline) e Online.

Um grupo com sete ou mais jogadores.

---

### FOCO

Comunicar-se entre os jogadores em ambiente real e virtual em clima de suspense, estabelecendo uma encenação onde apenas os jogadores têm conhecimento da proposta.

### DESCRIÇÃO

#### 1º Momento

Esse jogo acontece através de celulares com o aplicativo *WhatsApp*. Todos os jogadores formam uma fila ombro com ombro. Ficam de costas para o condutor do jogo. Através de um toque nas costas, o condutor irá escolher um jogador que fará o papel do assassino. Os não tocados serão as vítimas.

#### 2º Momento





Status



Adicionar fotos/vídeo



Criar álbum de fotos

Os jogadores ocupam lugares internos ou externos do espaço escolar. Agem normalmente, através de ações cotidianas (andar, sentar, conversar, beber água). O jogo acontece presencialmente e virtualmente. O assassino a partir de agora poderá conversar com as vítimas e as vítimas poderão conversar com as outras vítimas e com o assassino (as mesmas não sabem quem é o assassino do jogo). Há nesse espaço virtual uma produção de dramaturgia, onde os jogadores demonstram seus sentimentos diante do jogo.

### 3º Momento

O assassino do jogo deve enviar mensagens de texto ou áudio para as vítimas, ameaçando-as. Quando achar conveniente o mesmo “matará” a vítima da forma que quiser. O jogador-assassino enviará uma mensagem para uma das vítimas estipulando como deve ser a morte da mesma. O jogador-assassino tem o papel de movimentar o jogo, estimulando os outros jogadores-vítimas a criarem uma atmosfera de suspense.

### 4º Momento

Os jogadores-vítimas “morrem”. Aqueles que não participam do jogo, passantes pelo local do jogo, não serão avisados do acontecimento, assim, essas pessoas não saberão o que está acontecendo e quais são as pessoas envolvidas.

### 5º Momento

Só restará o jogador-assassino. Quando o mesmo observar que todos foram “mortos”, ele irá falar uma frase de efeito para que todos os jogadores escutem. Essa frase pode ser repetida mais de uma vez. Essa frase serve de comando para que todos saiam do estado de “morte”, saindo, assim, do jogo.

### 7º Momento

Discussão sobre o jogo.

### Variação

Esse jogo também pode ser aplicado aos jogadores com personagens. Cada jogador criará seu personagem, usando figurinos ou não. Os jogadores se portarão conforme a construção de seus personagens durante o jogo.

📝 Status

📷 Adicionar fotos/vídeo

📁 Criar álbum de fotos



## AVALIAÇÃO

Para a criação desse jogo valo-me do jogo tradicional “polícia ladrão e vitima” conhecido como uma brincadeira de criança. O jogo *assassino / vítima* é uma adaptação do jogo “polícia, ladrão e vitima”, é mais sucedido quando jogado com mais de 7 jogadores. Adicionado ao jogo estão os aparelhos celulares com o aplicativo *WhatsApp*, meio por onde os jogadores (assassino e vítimas) podem se comunicar (jogar) através de mensagem de texto, áudio e fotos. Esse jogo acontece fora da sala de aula e online, com a intervenção da comunicação mediada pelo aplicativo *WhatsApp*.

Esse jogo assemelha-se ao Teatro do Invisível de Augusto Boal. Acontece em espaço público “em lugar que não é um teatro e para espectadores que não têm conhecimento de que são espectadores.” (BOAL, p.11-12, 1999). Na primeira proposta de jogo não há o uso de figurinos, o que não sinaliza explicitamente que, o que acontece ali é jogo. Os jogadores são instruídos a se portarem como as outras pessoas passantes pelo espaço, executando ações cotidianas condizente com o espaço físico onde acontece o jogo (sentar, levantar, andar, mexer no celular, beber água, ler o jornal...), são os jogadores sendo eles mesmos, sem criação de personagem.

Esse é um exercício onde os alunos/jogadores atuam em **duas áreas de jogo: real e virtual**, com estímulos do espaço físico e virtual ao mesmo tempo. A atenção dos jogadores é redobrada quando no jogo o foco é dividido entre esses dois espaços.





Status



Adicionar fotos/vídeo



Criar álbum de fotos

Observo que o jogo flui nas duas áreas de jogo. No primeiro momento acreditava que os alunos/jogadores ocupariam apenas a área de jogo mediada pelo *WhatsApp*, onde os alunos, poderiam fugir da proposta do jogo e acessarem outros conteúdos disponíveis na internet, fugindo do objetivo. Quanto a essa ultima preocupação era impossível saber se os jogadores acessavam ou não outros conteúdos, mas alivio-me quando o jogo começa a se desenrolar também no espaço real onde os jogadores colocavam seus corpos em contato com jogo. Há aí uma hibridação, um fundir entre esses dois espaços (real e virtual). A troca de mensagens mediada pelo *WhatsApp* era estímulo para que os jogadores reagissem corporalmente e a ação corporal servia como estímulo para que os jogadores reagissem também online.

Nem todos os alunos possuíam aparelhos celulares com o aplicativo *WhatsApp*, nem por isso esses alunos ficaram de fora do jogo. Os alunos que não possuíam o aplicativo jogavam o jogo da forma tradicional, sem a mediação do aparelho celular, vivenciando a experiência “offline”. Quanto a esses jogadores, em roda de conversa, relataram estar mais a par do jogo do que os outros alunos/jogadores que tinham em mãos os aparelhos celulares, esses alunos disseram também que se sentiam dentro e fora do jogo ao mesmo tempo, ampliando assim os seus campos de percepções sobre o espaço e sobre a reação das pessoas que não estavam no jogo. Esse relato de alguns alunos traz a discussão de que ter o foco dividido entre o virtual e real (aparelho celular e espaço real) pode fazer com que em determinados momentos, esses jogadores se percam em um desses espaços, anulando por um determinado tempo o outro espaço. Essa percepção só foi possível por aqueles que não estavam munidos do aparelho celular com o recurso do *WhatsApp*.

O que acontece quando um dos jogadores “morrem”? Qual a reação das pessoas passantes pelo local? Qual a reação dos outros jogadores? A negação do personagem e do figurino no jogo faz com que as pessoas que não estão no jogo acreditem que aqueles jogadores ali são pessoas com o mesmo objetivo delas. Algo muda quando um dos jogadores “morre”. O ato de ir um corpo ir para o chão chama muita atenção em qualquer ocasião, há aí então uma mobilização das pessoas em saber o que estava acontecendo, afinal, o corpo de uma pessoa foi para o chão e supostamente para as outras pessoas isso seria um desmaio. Enquanto condutor me pergunto: o que fazer nesse momento? Deixar acontecer e fluir o acontecimento para observar até onde ia ou intervir, avisar discretamente às pessoas mais





Status



Adicionar fotos/vídeo



Criar álbum de fotos

preocupadas de que aquilo ali era um jogo? Deixei [rs] Em casos extremos interveria, mas não foi preciso.

Não foi instruído aos jogadores de que quando um dos jogadores “morresse” não houvesse reação nenhuma ou houvesse reações exageradas. O que aconteceu foi que não houve reação por parte dos jogadores quando “morria” um jogador. Isso despertava nas pessoas que não estavam no jogo uma sensação de desconfiança de que algo além do cotidiano estava acontecendo ali. Seria um “teatro”? Uma intervenção? Uma manifestação? Essa desconfiança de alguma forma distanciava essas pessoas, deixando-as mais arredias e sem a preocupação em ajudar as próximas pessoas/jogadores que “morreriam”.

O que acontece quando entram no jogo personagens e figurinos? Muda alguma coisa? Qual a reação dos jogadores? Qual a reação das pessoas em volta? Há agora uma espetacularização do jogo “Assassino/Vítima” a partir da inserção de figurinos e personagens pré-estabelecidos. Quando começa o jogo, as pessoas fora da proposta já identificam no primeiro momento que aquela é uma ação fictícia. Há uma vontade das pessoas passantes em apenas assistir aquele movimento, sem preocupação, cômodos em saber que aquilo não é real. No jogo, estabelece-se agora nitidamente a relação plateia e algo que se apresenta. Os jogadores podem experimentar personagens, situações e interações com objetos e pessoas fora do jogo. Há nesse momento a manutenção da comunicação, também, online, onde o jogador/assassino media e dispara comando para os outros jogadores/personagens.

### Descrições e reflexões dos jogos performativos – Facebook

#### PERFIL





Status

Adicionar fotos/vídeo

Criar álbum de fotos

## PREPARAÇÃO

Recursos: Vários objetos, projetor de imagens, notebook e celulares. Para início de jogo a projeção precisa estar em uma parede da sala. Na frente dessa projeção devem estar preparados vários objetos diversificados passíveis de ressignificações e manipulações, exemplo: papel higiênico, tinta guache, sacos plásticos, etc...

Espaço: Interior da sala de aula (offline).

Individual.

---

## FOCO

Descaraterização dos perfis de *Facebook* de cada jogador através da caracterização diante dos perfis.

## DESCRIÇÃO

### 1º Momento

Vários objetos são escolhidos pelos alunos. Alguns desses objetos são da própria sala de Teatro, outros podem ser trazidos pelos alunos da rua ou de suas próprias casas. Tules, panos, tintas, papéis, arames, fitas crepe e isolante, barbante e até capacete. O importante é ter uma mescla de objetos pessoais e outros pegos aleatoriamente em sala. Ao solicitar esses objetos, ainda não se deve esclarecer a finalidade.

### 2º Momento

Os objetos são colocados dentro de uma caixa ou espalhados pelo chão, frente a um projetor de imagens. A partir de agora, os objetos colocados ali não possuem donos.

### 3º Momento



Status



Adicionar fotos/vídeo



Criar álbum de fotos

Ao fundo, são projetados numa parede, perfis de *Facebook* de cada aluno ali presente na sala. Dentro da sala estabelece-se a relação palco/plateia. De um lado os alunos e a frente todos os elementos do exercício.

#### 4º Momento

Individualmente, o jogador deixa a plateia para ser visto em sua performance. A ordem de execução do exercício é aleatória, uma espécie de roleta. Os perfis de *Facebook* dos alunos são projetados ao fundo, passados um a um, rapidamente até um perfil ser fixado. O dono do perfil a mostra manifesta-se.

#### 5º Momento

O jogador tem como meta observar o seu perfil projetado ao fundo. Os outros alunos têm como objetivo, observar a reação da pessoa à frente, diante do seu próprio perfil de *Facebook*. Sem obrigatoriedade, o jogador em foco enquanto identificava o seu perfil pode interagir e externalizar corporalmente o que sente no momento.

#### 6º Momento

Através dos objetos ali dispostos, o objetivo é montar-se da forma que o jogador quiser, a partir da frase/estímulo “**quem é você?**”. Os objetos em relação ao corpo do jogador da forma que ele deseja, valendo-se de vários objetos ou de apenas um. Cada jogador tem 2 minutos para esse jogo.

#### 7º Momento

Após montar-se o aluno tem como objetivo aproximar-se da projeção, ocupar a frente do perfil projetado, precisamente no rumo da sua “foto de perfil”, fazer uma pose a partir da frase/estímulo “o que você quer dizer para o mundo?”.

#### 8º Momento





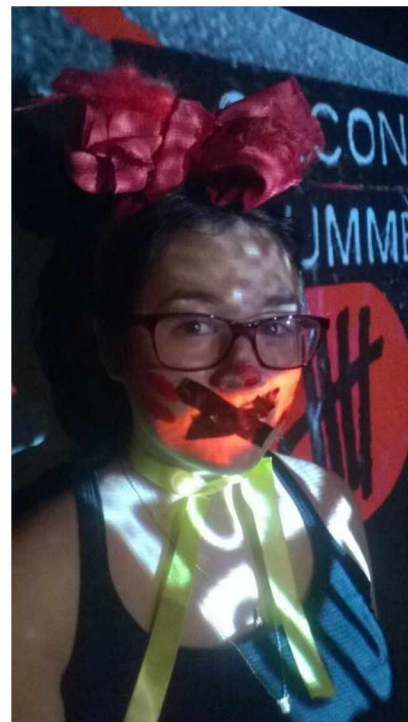
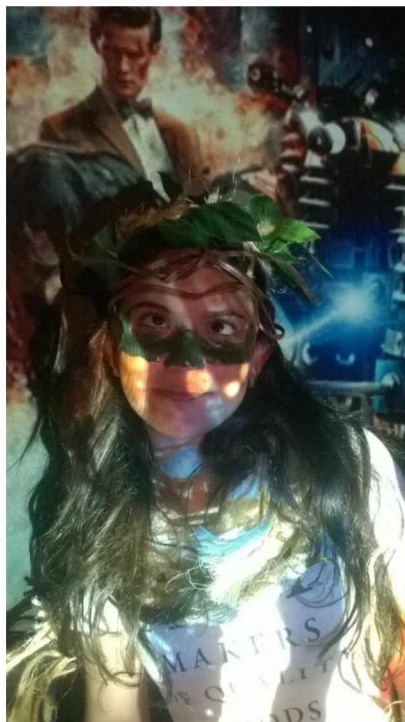
Status

Adicionar fotos/vídeo

Criar álbum de fotos

Um jogador da plateia aproxima-se e tira uma foto do jogador em evidencia (que está na pose).

9º Momento: Discussão acerca do jogo.



## AVALIAÇÃO

Bem ao “pé da letra”, *Facebook* traduz-se “Livro de Caras”. Os usuários criam perfis que contêm fotos e listas de interesses pessoais, trocando mensagens privadas e públicas entre si e participantes de grupos de amigos. A visualização de dados detalhados dos membros é restrita para membros de uma mesma rede ou amigos confirmados, ou pode ser livre para qualquer um.

O *Facebook* tornou-se uma das maiores ferramentas de socialização pela internet. Através da criação dos perfis pessoais, cada usuário coloca, ou melhor, posta ali, informações sobre a sua vida: nome, idade, naturalidade, profissão, escolaridade, fotos, etc... É ali também que, através das ferramentas “curtir”, “compartilhar” e “comentar”, o usuário expõe os seus



Status



Adicionar fotos/vídeo



Criar álbum de fotos

desejos, suas indignações, opiniões acerca de um fato, de uma postagem feita por um “amigo”.

Nos perfis de *Facebook* temos uma virtualização do corpo, ou seja, o corpo real disponível na versão Web. Uma atualização do real em plena rede. Nessa ação o corpo virtualizado vem ao encontro do corpo real.

Os materiais dos perfis de cada um expostos ali estão disponíveis para o mundo no site *Facebook*, todos tem acesso em suas casas, seus celulares. Os usuários “montam” esses perfis de acordo com seus gostos. Alguns tentam ao máximo transmitir em seus perfis o que realmente são. Como o site de rede social *Facebook* pode ser alimentado com várias informações pessoais durante o dia (postagem de textos, fotos, vídeos...), os outros usuários vão formando suas impressões a respeito dos perfis dos outros a partir dessas postagens rotativas, atualizadas a qualquer momento. Raquel Recuero (2012) diz que:

“No ciberespaço, os indivíduos não se dão a conhecer de forma imediata. É preciso que essa “presença” seja construída através de atos performáticos e identitários, tais como a construção de representações do eu. Estas se dão através de elementos que representam os indivíduos no ciberespaço, mesmo quando não estão conectados naquele momento. Essa representação pode ser constituída de um perfil em um site de rede social...” (RECUERO, 2012, pag. 58, 59)

Assim, percebe-se que os perfis de *Facebook* são montagens que podem ser editadas e atualizadas a qualquer momento no ciberespaço. Uma tentativa de construção do “eu” naquele espaço.

Mesmo com essas informações de perfis expostas pelos quatro cantos do mundo através da internet, nota-se certa inquietude nos alunos quando os seus perfis são expostos diante a presença real de outras pessoas. É como se aquele perfil ali projetado fosse um corpo nú, seu “eu físico” exposto diante de outras pessoas. Podemos nos prender a seguinte metáfora: você vestido condiz ao seu perfil de *Facebook* na internet, você nú condiz às suas





Status



Adicionar fotos/vídeo



Criar álbum de fotos

informações do seu perfil expostas para todos da sala de aula, com você ali, juntamente, cara a cara, envergonhado. As ações de zombaria, recuo, timidez e euforia demonstraram a inquietude dos jogadores ao passarem por esse jogo.

Mas por quê? Por que uma foto de *Facebook* exposta virtualmente desperta uma reação contrária quando a mesma foto, no mesmo site de rede social é exposta a pessoas fora do ambiente virtual com a pessoa dona da foto presente? Por que essa pessoa, dona dessa foto se sente intimidada quando há pessoas no plano real visualizando essa foto? Essas reações juntamente com algumas reações do jogo anterior, por parte dos jogadores, ressaltam que o *Facebook* pode ser sim um espaço onde o usuário pode ser o que quiser diante das outras pessoas também usuárias dessa mesma rede. As pessoas se sentem mais confortáveis por trás dos perfis de *Facebook*.

Pude observar que o *Facebook* de cada usuário trás consigo um histórico, informações que demonstram quem é o dono daquele perfil. Sabemos que as redes sociais na internet permitem o mentir e o omitir, mas até essas duas ações revelam quem é o dono do perfil. Nesse exercício/experimento não se forçou a visceralidade, muito menos o vigor de estar em cena, até porque não havia o intuito de construção de uma cena ou personagem. A atmosfera de liberdade se instaurou para que cada jogador/aluno pudesse fazer o que quisesse. A exposição do corpo, o contato do corpo real com o corpo virtual projetado e a interação com os objetos dentro daquele ambiente foram suficientes para fazer “crescer” aquele instante. Tudo ali estava aumentado, dilatado, o cotidiano tornando-se extracotidiano. Assim, o corpo que performa, é o corpo pretendido para o trabalho com os *Jogos Performativos*. O corpo que performa, que age, que joga rende muito mais performatividade que o corpo mimético – que tenta reproduzir uma realidade – ou que o corpo civil – corpo cotidiano, das ações implicadas no dia-a-dia.” (SCHETTINI, 2013, pag. 57).

Esse jogo permite ao aluno/jogador conhecer-se através de sua desconstrução. A intenção nesse jogo não é ser você diante dos padrões estabelecidos pela sociedade. A intenção é ser você do jeito que você gostaria de ser, mas da forma mais exagerada possível, em contato com objetos acoplados ao corpo para reforçar a ideia.





Status

Adicionar fotos/vídeo

Criar álbum de fotos

Aos poucos, durante o jogo, a euforia/timidez dos alunos com relação aos seus perfis expostos para todos da sala, vai dando lugar ao querer experimentar o jogo. Quanto ao jogador que vai a frente, com seu perfil projetado, nota-se a vontade de experimentar, construir e desconstruir o objeto no corpo, é nesse momento de ludicidade que o aluno/jogador se entrega ao jogo e às vezes despercebe que não está sozinho, perdendo a noção do tempo. Nesse momento, para que todos possam experimentar o jogo no tempo da aula, é preciso sinalizar o jogador de que é preciso finalizar.

Nota-se também o jogador que não gasta muito tempo para experimentar montar sua foto. Uma parte dos jogadores não se permitia experimentar com mais tempo o jogo. A sensação que transmite é que alguns jogadores que jogam depois do primeiro, já escolheram durante o jogo do outro, os objetos que irá usar e como irá usar. Isso pode justificar a praticidade e rapidez de alguns ao passar pelo jogo. Esses mesmos alunos que se preparam demais, perdem a oportunidade de experimentar o jogo através da surpresa. Não deixaram ser surpreendidos pelo momento. Talvez, também seja interessante esses objetos estarem numa caixa fechada, sem a possibilidade de que os outros alunos vejam o que tem ali dentro durante o jogo dos primeiros jogadores.

Após todos passarem pelo jogo, em roda de conversa surgem algumas perguntas para reflexão dos jogadores: Você postaria essa foto no perfil do *Facebook*? Qual a leitura que você faz dessa sua foto que você produziu? Como é ter seu perfil de *Facebook* exposto para toda a sala de aula, pessoalmente?

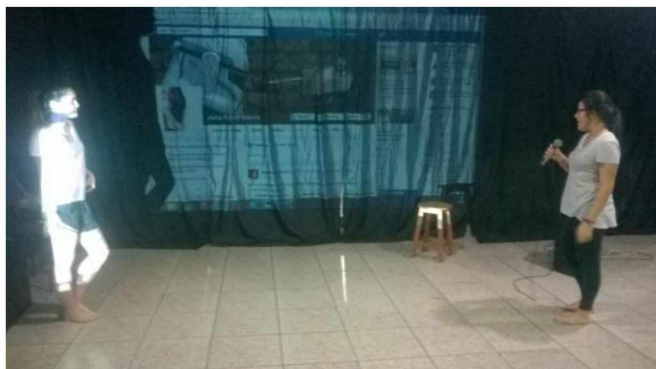
Enquanto pesquisador me pergunto: A seleção dos objetos para serem acoplados no corpo para o desenvolver do jogo diz muito sobre o que é cada jogador? A própria produção dessa foto está contaminada pelos padrões da sociedade? Há padrão de fotos a ser seguido no *Facebook*? Se sim, esse padrão influencia na massificação de vida desses alunos?

✎ Status

📷 Adicionar fotos/vídeo

📁 Criar álbum de fotos

## DIZ PARA O OUTRO



## PREPARAÇÃO

Recursos: Microfone, caixa de som amplificadora, notebook e projetor de imagens. Estabelece-se a relação palco/plateia. No fundo do palco é onde estará a projeção. Na lateral estará uma caixa de som e um microfone.

Espaço: Interior da sala de aula (Offline)

Duplas.

## FOCO

Verbalmente e fisicamente, descrever quem é o jogador à frente, através do perfil do *Facebook* do mesmo projetado também à frente.

## DESCRIÇÃO

## 1º Momento

Os perfis de *Facebook* de cada jogador são projetados na parede da sala. O jogador pertencente ao perfil projetado vai à frente, pode sentar ou não no centro.

## 2º Momento

Outro jogador entra, fica frente a frente ao outro jogador dono do perfil. O jogador que entra por ultimo vai dizer tudo o que pensa da pessoa dona do perfil, sem parar, o que vier na cabeça. O relato deve estar associado à leitura que o jogador 2 faz do perfil projeto, das postagens feitas pela pessoa que é investigada (caso o jogador 2 conheça o jogador 1 e seja



Status

Adicionar fotos/vídeo

Criar álbum de fotos

adicionado aos amigos no *Facebook*). O relato pode mesclar-se também ao que o jogador 2 supõe ser o jogador 1 através do intuitivo.

### 3º Momento

Discussão.

### AValiação

Estar de frente para o outro, ser analisado pelo outro através do seu próprio perfil de *Facebook*. A foto do perfil, a foto de capa, as postagens de textos, fotos do álbum, vídeos, tudo é material para que o outro descreva quem você é, afinal, a rede social pode ser considerada um diário pessoal. Mas por ser um diário aberto, será que as informações ali contidas revelam mesmo quem é uma pessoa usuária desse site de redes sociais? Sabemos que por receio ou vaidade, nem tudo que é postado nesses sites é verdade ou revelam de fato quem é a pessoa, pode-se mentir ou omitir.

Esse jogo vem nos mostrar a reação da pessoa dona do perfil exposto diante da descrição do outro jogador. Esse jogo é uma análise do perfil do *Facebook* do outro jogador, outro olhar de outra pessoa com relação ao perfil do outro jogador. Isso leva a reflexão do jogador que tem o perfil analisado: Esse sou eu mesmo? Eu postei isso? Até que ponto a descrição feita é da minha pessoa e até que ponto eu inventei, menti ou omiti alguma informação?

Qual é a reação do jogador que está sendo descrito? Qual a reação dele ao ter seu perfil exposto e comentado pessoalmente? Nota-se certa timidez por parte dos jogadores que tem o seu perfil exposto através da projeção. O recato por parte desse jogador aumenta mais ainda quando o outro jogador começa a descrever o jogador à frente. Talvez um receio em ouvir a verdade sobre quem é de fato esse jogador ou pela descrição que nem sempre narrará de fato quem é esse jogador, expondo informações que não condizem com ele.





Status

Adicionar fotos/vídeo

Criar álbum de fotos

## DIZ PARA O MUNDO

### PREPARAÇÃO

Recursos: Microfone, caixa de som amplificadora, notebook e projetor de imagens. Estabelece-se a relação palco/plateia. No fundo do palco é onde estará a projeção. Na lateral estará uma caixa de som e um microfone.

Espaço: Interior da sala (Offline)

Duplas.

---

### FOCO

Verbalmente e fisicamente, descrever o que você está pensando naquele exato momento diante do seu perfil de *Facebook*.

### DESCRIÇÃO

#### 1º Momento

O perfil de *Facebook* de cada jogador é projetado na parede da sala. Cada jogador vai à frente, se posiciona inicialmente frente à foto de perfil, de costas para a projeção de frente para a plateia. Do lado há um microfone.

#### 2º Momento

O jogador pega o microfone e a partir daí ele dirá o que está pensando naquele momento, uma menção a frase “No que você está pensando”, em marca d’água contida no link “*status*” do *Facebook*. O jogador pode improvisar usando o microfone, o espaço e a imagem de seu perfil projetada.

#### 3º Momento

Discussão em grupo.

### AVALIAÇÃO

“No que você está pensando?” Emprego minha opinião, já de início: essa pergunta é muito difícil de ser respondida, um verdadeiro exercício. Penso! No que você está pensando



Status



Adicionar fotos/vídeo



Criar álbum de fotos

agora ou por esses dias? Nesse exato momento ou algum assunto que vem me despertando interesse nesse momento, durante a aula?

Ao dar os comandos para esse jogo incluindo essa frase/pergunta de imediato os alunos/jogadores começaram as perguntas, pedindo para explicar melhor a frase “No que você está pensando?”, pediram um foco. Expliquei que a possibilidade de respostas da pergunta era o grande intuito do jogo, forçar-se a responder essa pergunta da forma que quisessem, sem muitas indicações minhas. Para isso eles teriam os perfis deles projetados e um microfone. O exercício ganha mais complexidade quando entra o comando: “DIGA “No que você está pensando?” PARA O MUNDO”.

O uso do microfone com a caixa amplificadora é proposital, com o intuito de amplificar a voz, torna-la potente a fim de aguçar a percepção do aluno/jogador sobre a sua própria voz e a voz dos outros jogadores. Há também a potencialização da mensagem quando o que é dito pelo jogador no microfone preenche a sala e chega aos ouvidos dos outros jogadores com mais facilidade e clareza. Nesse caso, a mensagem passada pelos jogadores também é potencializada pelo uso do microfone e da caixa amplificadora.

Algumas perguntas surgem para os alunos em roda de conversa: O que você está dizendo para o mundo no seu *Facebook*? É o que você gostaria? O que você diz para o mundo no seu *Facebook* condiz com o que você disse para o mundo aqui, em sala de aula, no jogo?

f:VC



## PREPARAÇÃO

Recursos: Caixa de madeira que caiba um par de sapatos, fita crepe, uma pedra, barraca de camping, notebook, fone de ouvidos, chá e xicaras. *Os indicativos para a preparação desse jogo seguirá, com detalhamento, logo mais abaixo.*

Espaço: Interior da sala de aula. Ciberespaço.

Duplas.



Status

Adicionar fotos/vídeo

Criar álbum de fotos

## FOCO

Comunicar-se com o outro jogador de forma poética através de informações colhidas no *Facebook* desse outro jogador.

## DESCRIÇÃO

O décimo jogo, é um experimento resultado da disciplina “Performance e Performatividade na Cena Contemporânea” inserida no PROFARTES - Programa de Mestrado Profissional em Artes, ministrada pela Profa. Mara Lúcia Leal. Dentre as práticas nos foi apresentado a *Desmontagem*. Afinal, o que seria isso? Ileana Diéguez em seu artigo, “Des/tejer, desmontar, de/velar”, reorganiza todos esses sinônimos e conceitua o procedimento:

Desmontar esos recorridos implicó develar algunas relaciones entre investigación y creación, pues no son principios repetidos o conocidos los que se entregan, sino los laberintos que se experimentan aun a costa del llamado éxito. Optar por compartir procesos de trabajo, y no sólo mostrar resultados, es emprender itinerarios arriesgados, en una dirección muy distinta al montaje o representación de um texto previo. Lo que se decide compartir o mostrar no es una técnica o regla de cómo hacer el trabajo de mesa para interpretar el texto o cómo repartir los papeles entre los actores y marcales um trazo escénico. Quizás por ello estas experiencias contribuyen a extender el horizonte de estrategias poéticas, ponen a prueba los tradicionales cánones, abren puertas, oxigenan los marcos y, muy especialmente, proponen nuevos retos para quienes estudian y reflexionan em torno a la escena. (DIÉGUEZ p. 10, 2009)

Diante dos respaldos teóricos ouve a necessidade de apresentar uma desmontagem, surgindo assim, minhas inquietações sobre qual trabalho desmontar. Ator, membro da Cia. Teatral Confraria Tambor na cidade de Uberlândia-MG, professor de Teatro na Fundação Cultural Maria das Dores Campos e, sobretudo artista com trabalhos extra grupo, me vi no dilema sobre o quê desmontar. Falar sobre o quê? E por que falar sobre um trabalho e não outro? No meio, questões sobre a pesquisa de mestrado estavam latentes, pulsando em ritmo caótico.





Status

Adicionar fotos/vídeo

Criar álbum de fotos

No primeiro momento surge a ideia de fazer uma desmontagem pessoal, falar do “eu” enquanto todo, para isso usaria como procedimento a rede social *Facebook*, desmontar-me através daquilo que o outro vê e a partir daquilo que torno público, porque acredito que as informações postadas ali me representam de alguma forma.

No segundo momento de devaneios, me surge a ideia de desmontar o outro a fim de me colocar no lugar de ser humano e levantar questões do tipo: fazendo isso conseguiria me desmontar através do outro? quem sou eu no meio do todo? o que é massa e como estou inserido nela? o que é parar para escutar o outro? é possível identificar-me?

O uso da rede social *Facebook* como procedimento de desmontagem não me veio por acaso, senti a necessidade de aliar minha pesquisa de mestrado ao trabalho de conclusão da disciplina, afinal, nessa fase em que me encontro tudo está imbricado. A desmontagem “VC” surge como mais uma experimentação mesclando virtualização, realidade e agora, alteridade:

As coisas só têm limite claro no real. A virtualização, passagem à problemática, deslocamento do pensamento apoiado em definições, determinações, exclusões, inclusões e terceiros excluídos. Por isso, a virtualização é sempre heterogênese, devir outro, processo de acolhimento da alteridade. (LÉVY, 1996, p. 25).

Amparado pelos pensamentos de DIEGUÉZ, me permiti criar uma forma de apresentação performática. Ouve a montagem de uma instalação onde a apresentação se desenrolou individualmente. Uma forma particular de encontrar o público e manter contato direto com o outro criando uma atmosfera intimista. Quanto à forma de apresentação me deixei criar tranquilamente, respaldado pelas palavras de DIEGUÉZ:

Lejos de toda pretensión por mostrar algún método, este libro expone diversas experiencias y modos de hacer. No existe un método para los desmontajes, no es posible fijarlos en un esquema que osifique el cuerpo vivo de la escena. Cada creador elige las estrategias desde las cuales acceder o regresar a ese encuentro reflexivo y a la vez artístico con su propio material. A través de



Status

Adicionar fotos/vídeo

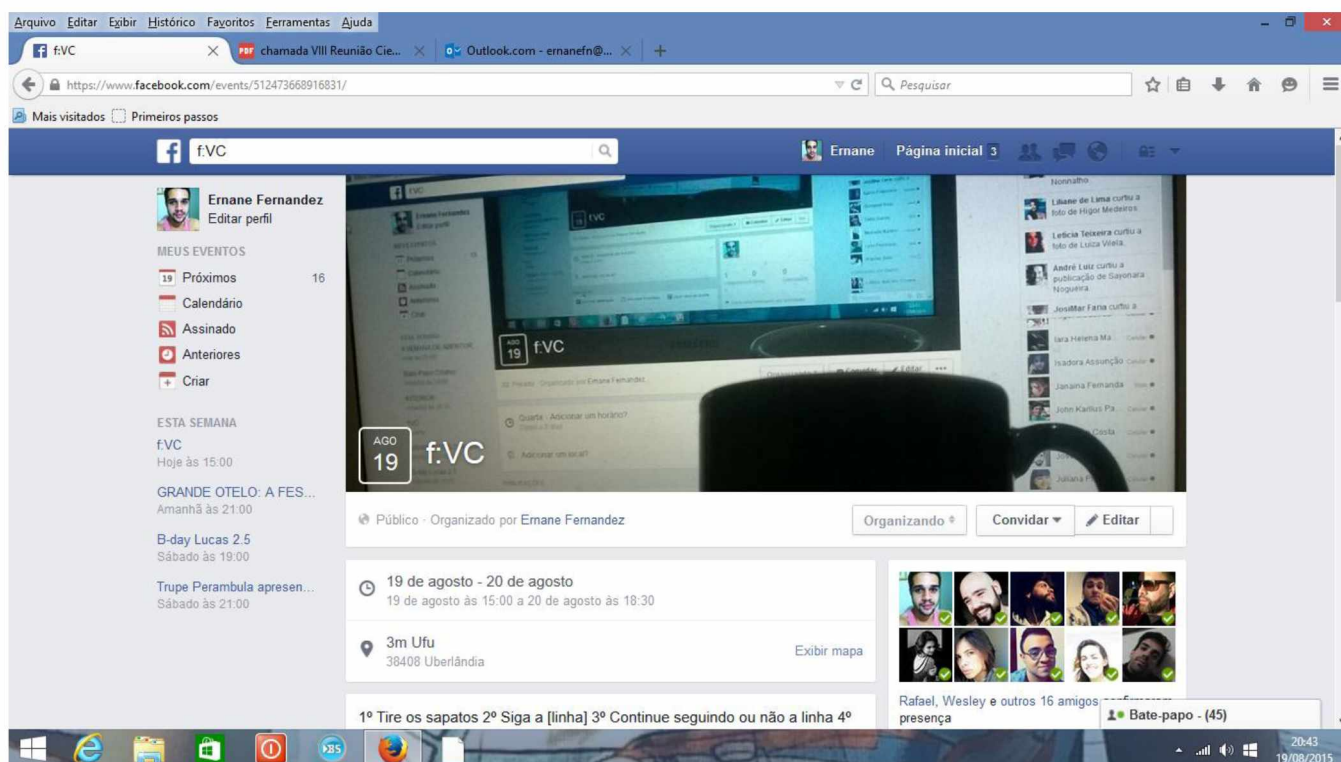
Criar álbum de fotos

diversas experiencias, los desmontajes han integrado el discurso pedagógico, las demostraciones verbalizadas, las explicaciones teóricas, y también se han materializado como desensamblajes visuales y conceptuales.(DIEGUÉZ, 2009, p.20)

Partimos para a descrição do jogo/desmontagem. Cabe aqui um relato mais detalhado de como aconteceu:

## Sinopse

1º Tire os sapatos 2º Siga a linha 3º Continue seguindo ou não a linha 4º Entre na barraca 5º [...] 6º Saia da barraca 7º Saia da sala 8º Flw. Para participar da ~~performance~~ desmontagem f:VC precisa me ~~entregar~~ sinalizar pelo Facebook o seu interesse. f:VC acontece individualmente, com hora marcada. Nossa desmontagem ~~performance~~ está aberta para 20 ~~amigos~~ pessoas. Todos os ~~convitados~~ envolvidos poderão obter mais informações através do link: facebook.com/events/543888645760206/





Status

Adicionar fotos/vídeo

Criar álbum de fotos

### 1º Momento

#### **Poste aqui os seus sapatos, entre!**

Uma linha grossa feita de fita crepe branca foi colada desde o exterior da Sala de Interpretação da UFU – Universidade Federal de Uberlândia até o seu interior. Na ponta exterior da linha se encontrava uma caixa de sapato vazia onde possuía a frase: “poste aqui os seus sapatos, entre!”. Ao entrar na sala o público, individualmente, tira os sapatos, coloca dentro da caixa e entra.

### 2º Momento

#### **A linha**

Ao adentrar a sala o público, descalço, fecha a porta. Escolhe se segue pisando na linha ou não. Apenas duas pessoas estão na sala, aquele que se denomina público e eu. Nesse momento me encontro no interior de uma barraca armada dentro da sala. A linha leva até a barraca que se encontra do outro lado.

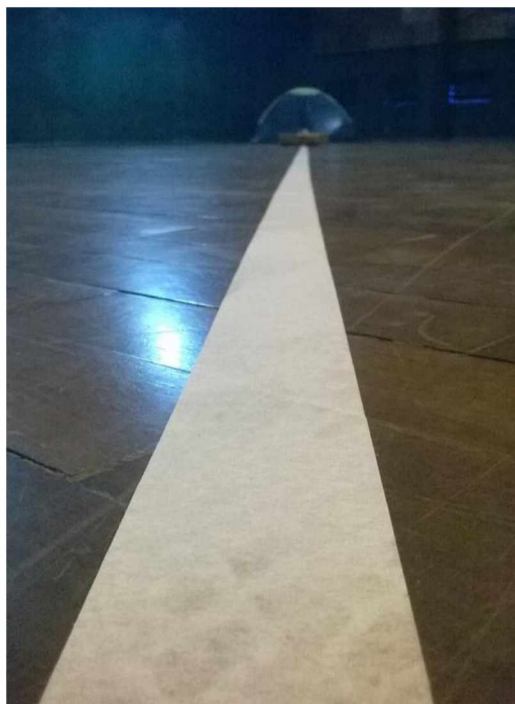
A linha que liga o espaço exterior ao interior da barraca faz menção há um exercício criado por mim em sala de aula e aplicado aos alunos do PROFARTES na mesma disciplina que resultou minha desmontagem. O aluno, sob a linha, conta sua vida do nascimento até os dias de hoje. Esse contar implica criar uma forma de demonstrar de maneira particular através do corpo, voz e outros elementos, fatos que marcaram o aluno durante seu percurso de vida. Num segundo momento o aluno retorna a linha e conta sua vida a partir da linha do tempo do *Facebook*. Vindo desse processo, dos que passassem por ali, esperava-se uma associação.



✎ Status

📷 Adicionar fotos/vídeo

📁 Criar álbum de fotos



3º Momento

### A pedra

Havia uma pedra no meio do caminho, entre a porta e a barraca, no meio da linha que ligava os dois objetos. De dentro da barraca sentia que alguns seguiam pela linha, deparavam com a pedra e o sentimento de “o que fazer?”. Outros que não seguiam a linha, entrando pelas bordas (paredes) viam na pedra um objeto de contemplação, dura. Alguns não vendo a pedra devido a pouca luz no espaço, choque, tropeço. Um ou outro não seguiram a linha e nem viram a pedra, há pedras camufladas e até mesmo invisíveis.

O elemento “pedra” foi utilizado para poetizar mais a desmontagem. Esse elemento surge através de uma experimentação em sala de aula de teatro da Fundação Cultural Maria das Dores Campos, onde aplicava o jogo da linha do tempo. Para problematizar o jogo coloquei o objeto “pedra”. A partir dali o aluno deveria interagir de alguma forma quando deparasse com a pedra no meio do trajeto. Do elemento “pedra” surgiu o poema “No meio do Caminho” do poeta Carlos Drummond de Andrade, que veio somar a poetização do trabalho.



Status

Adicionar fotos/vídeo

Criar álbum de fotos



#### 4º Momento

##### A barraca

Na ponta interior da linha havia uma barraca de acampamento fechada e com uma luz dentro, é essa luz baixa que faz com que o público se situe dentro da sala escura. Ouve-se uma saudação: oi, quem é?, tudo bem? bem vindo ou vem cá. Ao entrar o público encontra no interior da barraca um ambiente com piso acolchoado; duas almofadas, uma para cada pessoa; uma garrafa de chá; uma xícara com pires, ambos pretos; um pote de açúcar; adoçante e um notebook com fone de ouvido interligado. O público entra e senta frente a mim. Ali o público é cumprimentado, e induzido ao silêncio, a calma. Após esse momento ofereço chá à pessoa, que decide se quer ou não, se experimenta o mesmo com açúcar ou adoçante. Solicito que o público coloque os fones de ouvidos. A partir desse momento tenho apenas a ação de observar a pessoa que está a minha frente. A pessoa, enquanto toma o chá, ouve uma narrativa exclusiva, feita para a própria pessoa. Nessa narrativa auditiva exponho fatos verídicos que aconteceram na vida da pessoa. Todos os fatos narrados por mim passam pela minha ótica ao coletar todas as informações, ali narradas, no perfil do *Facebook* da pessoa à





Status



Adicionar fotos/vídeo



Criar álbum de fotos

frente. Antes da apresentação da desmontagem, pesquiso informações do sujeito que irá participar e a partir delas faço uma leitura, uma narrativa parcial frente aos materiais postados pela pessoa do público. Há uma seleção do que me sensibiliza no Facebook do outro.

Todas as pessoas que passam individualmente pela barraca recebe essa mensagem pelo fone de ouvido. Cada mensagem/narrativa possui um conteúdo diferenciado, mas possui uma estrutura. Primeiro há uma saudação com o nome da pessoa do público que está dentro da barraca, depois se ouve fatos verídicos da vida da pessoa. Após esse momento da narrativa, apresento a pessoa que está à minha frente com um poema. “No meio do caminho” de Carlos Drummond de Andrade foi usado para todos que passaram pela barraca. Para esclarecer mais, colo aqui uma das narrativas criadas, gravadas e ouvidas individualmente:

*“Boa noite Lara. Bom, estou aqui para falar que sei um pouco sobre você. Sei que você adora gatos e sei também que você é tão sapeca que um dia colocou o seu gato para dormir com o menino Jesus, que era um bonequinho que tinha na sua casa, ou que tem na sua casa ainda, não sei. Gosta tanto de gatos que leva eles na mochila se precisar. Você tem um carinho muito grande pela sua avó Anita, uma pessoa cheia de energia, uma inspiração de vida. Você já teve uma professora de piano que se chama Maria Ângela. Já passou por uma audição de piano em 1980 e lá estavam algumas pessoas como o Marcio, a Marilda, a Valéria, a Mena, a Célia. Lara, agora que você já sabe que eu sei um pouco da sua vida, queria lhe dar um presente, é um poema: no meio do caminho tinha uma pedra, tinha uma pedra no meio do caminho, tinha uma pedra, No meio o caminho tinha uma pedra, nunca me esquecerei desse acontecimento, minha vida... desculpa, vou voltar... no meio do caminho tinha uma pedra, tinha uma pedra no meio do caminho, tinha uma pedra, no meio do caminho tinha uma pedra, nunca me esquecerei desse acontecimento, na minha vida de minhas retinas tão fatigadas, nunca me esquecerei que no meio do caminho tinha uma pedra, tinha uma pedra no meio do caminho, no meio do caminho tinha uma pedra. Lara, obrigado pela sua companhia, espero que você tenha gostado do chá, esse chá é de quebra-pedras.”*

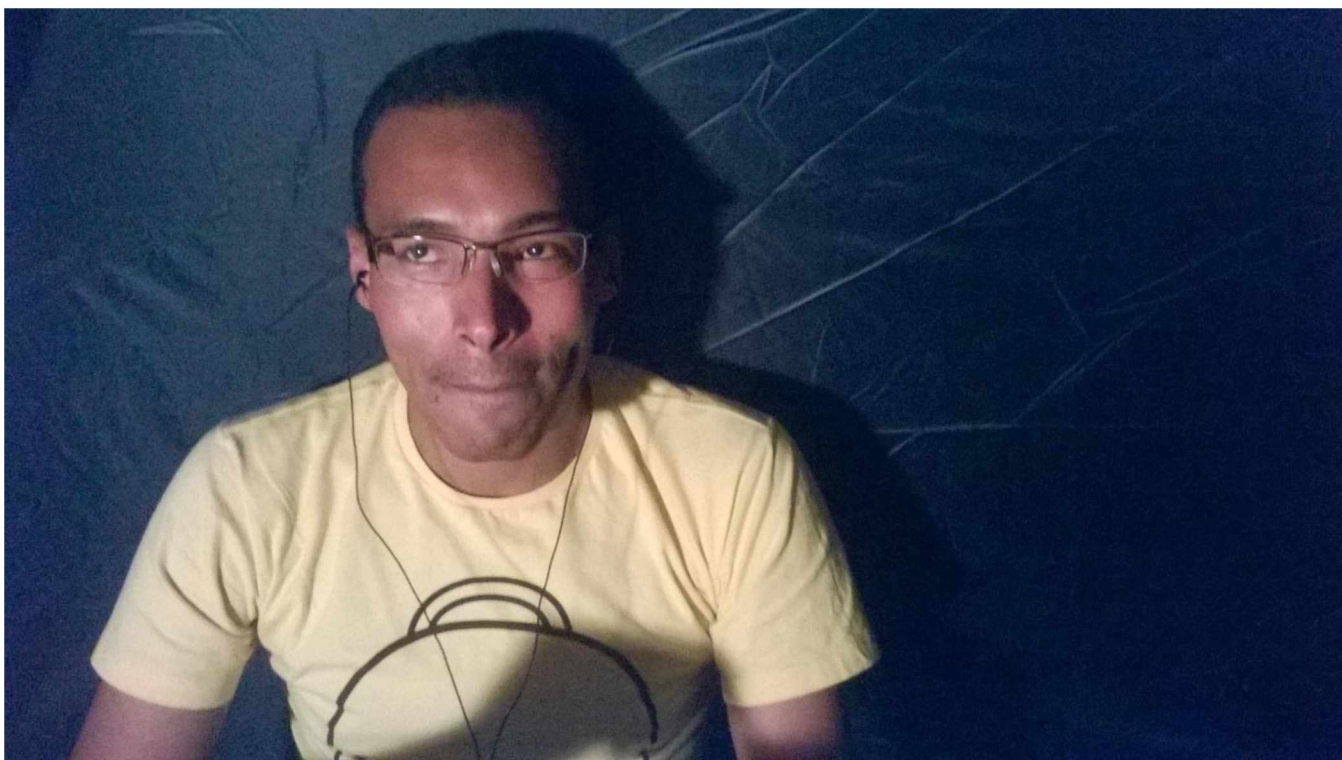
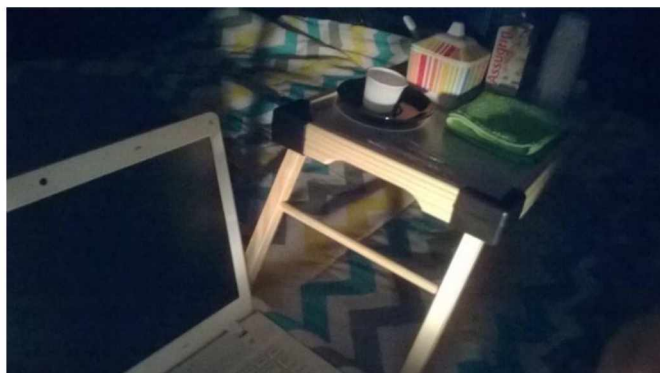




 Status

 Adicionar fotos/vídeo

 Criar álbum de fotos



5º Momento

### A despedida

Durante e após ouvir a narrativa percebi um estado de reflexão onde os silêncios e os sorrisos apareceram com frequência. Micro e expansivas expressões de espanto, de “como ele sabe disso?”, tristeza, alegria, nostalgia. Após esse momento peço para que a pessoa tire uma

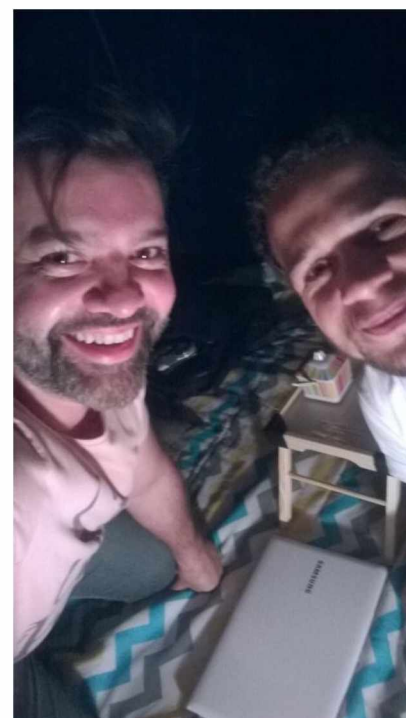
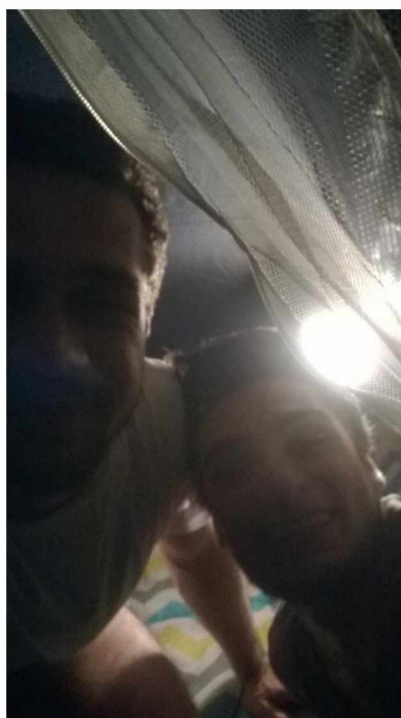
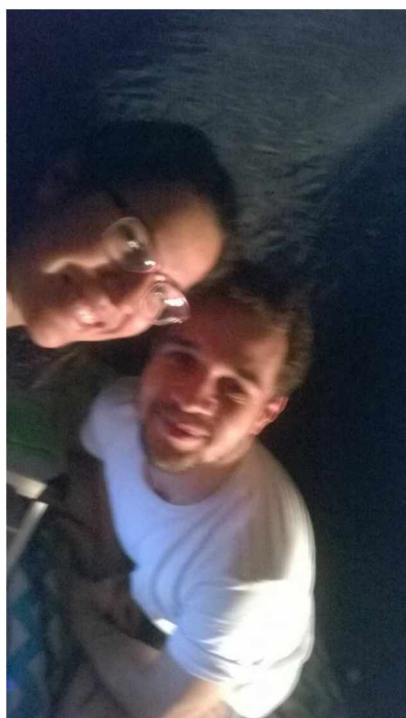


Status

Adicionar fotos/vídeo

Criar álbum de fotos

*selfie*<sup>6</sup> comigo da forma que ela quiser dentro da barraca. A pessoa do público é convidada a se retirar da barraca e dar lugar ao próximo que aguarda do lado de fora da sala. A pessoa que estava no interior da sala sai e retira os seus sapatos antes colocado na caixa, dando lugar para a próxima pessoa se descalçar e adentrar a sala.



## AValiação

O intuito da *Desmontagem* “f:VC” é relembrar o outro daquilo que ele mesmo postou e que às vezes não lembra no primeiro momento. O interessante é criar ali, naquele instante um momento de revisitação àquele momento (dia) em que foi postado a foto, o áudio, o vídeo, a mensagem, etc... Levar a reflexão sobre o material postado, visitado e repassado por mim enquanto professor/jogador/performer. Por ai, o trabalho tem o interesse em sensibilizar, tocar de alguma forma o sujeito com informações pessoais que ele mesmo postou e às vezes não lembra mais.

<sup>6</sup> Foto tirada normalmente pela própria pessoa, que aparece na foto. A foto pode ser tirada de um celular que possua uma câmera incorporada. Também pode ser tirada com uma câmera digital ou *webcam*. A particularidade de uma *selfie* é que ela é tirada com o objetivo de ser compartilhada em uma rede social, como *Facebook*. Uma *selfie* pode ser tirada com apenas uma pessoa, com um grupo de amigos ou mesmo com celebridades.





Status



Adicionar fotos/vídeo



Criar álbum de fotos

Em “f:VC” temos o fora da sala, o interior da sala e o interior da barraca. O trabalho torna-se mais intimista quando o público é convidado a adentrar na barraca e se fechar ali dentro com outra pessoa (uma pessoa por vez na barraca). Nessa panela de pressão, real e virtual se misturam ali dentro, há desconforto ou conforto. O intuito não é criar uma falsa relação de intimidade e sim o contrário. Nesse momento o performer e a pessoa a sua frente estabelecem uma relação de cumplicidade pelas informações ali reveladas. Informações que estão divulgadas no site de rede social *Facebook* para quem quiser ter acesso, mas que de alguma forma, ali, ganham foco. As reações da pessoa que está frente ao performer são vistas apenas por ele, naquele espaço pequeno (barraca), falando sobre informações colhidas em um lugar tão vasto, finito (*Facebook*).

Esse pode ser considerado um jogo performativo. Não há uma representação, não há um ensaio prévio, há uma preparação para o evento que irá acontecer, mas é um jogo capaz de se transformar em cena, espetáculo, nesse caso não era o intuito, mas cumpre com o que Roberto Schettini (2013) afirma sobre o jogo performativo “a filosofia dos *Jogos Performativos* é tropicalista e antropofágica. Todo jogo pode servir, desde que acione uma das três dimensões: gere aprendizado da cena, gere cena, seja cena.” O jogo performativo “f:VC” se encontra nessa miscelânea quando há o uso de várias referências para fazer com que o mesmo se desenvolva: o uso das novas tecnologias dialogando com a poética de uma instalação com diversas referências em contato com dois corpos. Ainda sobre esse jogo, Schettini diz que:

“O performativo é encontrado no jogo quando as diversas ações revelam-se produtoras de efeitos com valor de força, de diferenciação expressiva, cênica. Segundo Féral o performativo afasta-se do dramático, da ideia de uma narrativa linear dotada de sentido e limitada para aproximar-se da construção de uma obra multimídia, interdisciplinar.” (SCHETTINI, p.46, 2013)

Ali, naquele ambiente criado para o encontro se estabelece um jogo performativo quando a proposta do jogo é simplesmente o jogador que adentra a barraca ouvir um áudio, a partir disso, o que se desenvolve ali dentro fica a cargo de cada performer que “reperformar” esse jogo, de cada jogador que por ali passa. Não há uma história a ser contada, aliás, há uma história (narração) a ser ouvida, uma encenação (instalação) a ser refletida, mas não há a preocupação por parte do jogo, de fazer com que se entenda o que está acontecendo ou





Status

Adicionar fotos/vídeo

Criar álbum de fotos

que leve a construção de uma narrativa linear do evento. Cada pessoa sai do jogo com as reflexões que lhe convier.

À mim, por exemplo, que produziu e experienciou esse jogo, posso dizer que o jogador/performer de alguma forma sai reflexivo sobre a sua vida a partir das informações e do contato com o outro nesse jogo. Em tempos em que algumas relações presenciais estão cada vez mais difíceis por conta do conforto das redes sociais na internet, estar em contato direto com uma pessoa em um espaço pequeno que lhe permite ouvir e sentir a respiração do outro, de alguma/toda forma é tocante.

### Na escola

Esse jogo pode ser executado em sala de aula pelo próprio professor. O mesmo assume o papel de performer e os alunos são os jogadores que um a um estarão ali para “trocar”. Para facilitar a execução desse jogo performativo em sala de aula o professor pode valer-se apenas de **uma sala de aula, fita crepe e o computador**, de onde emitirá os áudios. Os outros elementos que criei para o jogo (barraca, chá, pedra e outros) podem ser substituídos conforme a criatividade do professor, por exemplo: no lugar da pedra que fica encima da linha (fita crepe) pode-se colocar outro objeto. Esse jogo permite-se a liberdade de criar a partir do que se tem como base: **a gravação dos áudios falando sobre a vida do outro a partir de informações colhidas no Facebook, a linha do tempo feita de fita crepe e o espaço fechado (sala de aula ou barraca).**

### OLHARES





Status



Adicionar fotos/vídeo



Criar álbum de fotos

## PREPARAÇÃO

Recursos: Aparelhos celulares com câmeras filmadoras para a prática do jogo. Projetor de imagens, notebook e caixa de som amplificadora para a apreciação do resultado.

Espaço: Online, offline e exterior da sala de aula

A turma é dividida em grupos de quatro ou mais jogadores.

---

## FOCO

Estabelecer dois olhares/ângulos diferentes diante da mesma cena através de filmagens.

## DESCRIÇÃO

### 1º Momento

O jogo acontece com quatro jogadores ou mais, em espaço aberto (corredores, calçada, rua, praça). Um jogador ou mais se encarrega de improvisar uma cena a partir de um tema. Para isso é dado um tempo de cinco minutos para os jogadores combinarem como se desenrolará a cena, sem ensaio. Cada cena pode durar de 5 a 10 minutos. Os grupos são divididos e os jogos de cada grupo acontecem simultaneamente em lugares diferentes.

### 2º Momento

A cena é apresentada. O jogador 1 fora da cena filma a mesma da forma que ele quiser (plano detalhe, aberto, bem próximo dos jogadores da cena ou não). O jogador 2 filma em plano aberto o desenrolar da cena e o jogador 1, que também filma a cena. Nesse momento o jogador 2, o que filma em plano aberto, tem um olhar geral das ações e enquadra o primeiro jogador que está filmando. Nesse jogo trabalham-se as ideias de planos: 1º plano – a cena; 2º plano – o olhar do jogador 1 que filma a cena; 3º plano – o olhar do jogador 2 que filma o jogador 1 e a cena que se desenvolve.

### 3º Momento



Status



Adicionar fotos/vídeo



Criar álbum de fotos

Apreciação dos vídeos feitos pelos jogadores. Nesse caso, são assistidos os vídeos feitos pelo primeiro jogador (que filma a cena) e os vídeos do segundo jogador que filma a cena e o jogador 1.

#### 4º Momento

O jogo é repetido. Há uma rotatividade dos jogadores. O jogador 1 agora ocupa o lugar do jogador 2. O jogador 2 agora ocupa a cena e algum jogador que participou da cena anterior ocupa o lugar do jogador 1.

#### 5º Momento

Postagem desses vídeos no *Facebook* e aguardar os “comentários” feitos por usuários desse aplicativo.

#### 6º Momento

Discussão em sala de aula e, posteriormente, acerca dos comentários feitos pelos usuários/amigos do aplicativo *Facebook*.

### AVALIAÇÃO

No jogo “Olhares”, os jogadores apontam formas diferentes de observação sobre um mesmo ponto, perspectivas diversificadas sobre a mesma cena. Isso trás a tona o quão diferenciado são as formas de olhar para o mundo de cada jogador, deixando escapar os universos particulares. Cada aluno/jogador, ao filmar a cena dos outros jogadores tem a oportunidade de mostrar qual ângulo e qual enquadramento da cena lhe é mais interessante, derramando assim, a sua poética pessoal.

No primeiro plano, a euforia do improviso ao montar e apresentar a cena. No segundo plano o trabalho do segundo jogador em filmar a cena sem entrar na cena. E no terceiro plano o exercício dos jogadores/filmares em enquadrar o primeiro e segundo plano.

Parte dos jogadores aponta certa timidez no improviso das cenas. Relataram vergonha na execução das cenas apresentadas na parte externa da sala de aula. Em contraponto relataram sentir uma sensação de liberdade em poder improvisar fora da sala de aula, descrevendo a relação com o espaço, entre os próprios jogadores e com as outras





Status



Adicionar fotos/vídeo



Criar álbum de fotos

pessoas presentes no momento do jogo. Aqui, noto uma espetacularidade em torno do jogo quando a cena é apresentada fora da sala de aula, o que causa de fato um estranhamento por parte dos alunos/jogadores iniciantes na prática teatral.

A espetacularidade toma ainda mais forma por conta das pessoas passantes no espaço, público não informado sobre a intervenção que irá acontecer. Parte desse público identifica essa ação (cena apresentada) como uma intervenção teatral. Isso deve-se ao exagero de algumas cenas, beirando ao extracotidiano, fazendo com que o público presente (pessoas passantes) acredite ser um “teatro”. A outra parte do público, notando as reações, acredita ser verdade tudo que está acontecendo ali. A ação dos jogadores que filmam a cena com seus celulares deveria reforçar a sensação de que é sim uma intervenção teatral, pois há ali jogadores que se portam como cinegrafistas em uma gravação de cena de cinema. Mas a reação das outras pessoas que acreditam ser verdade o que está acontecendo (jogo) ganha mais força quando refletimos sobre o uso das câmeras filmadoras de celulares no nosso cotidiano. Hoje em dia quando um fato acontece na rua (um acidente, um assalto, alguém que cai por conta de um buraco...) várias pessoas filmam, não é mesmo? Hoje é assim, aconteceu ou irá acontecer algo na rua, a maioria das pessoas logo saca dos bolsos os seus celulares e começam a filmar. Então, a ação de filmar nesse jogo pode fazer com que as pessoas acreditem que aquele fato ali (cena apresentada com pessoas filmando) seja verídico e que as pessoas que estão filmando são cidadãos fora de um jogo, que passando por ali, resolveram filmar algo.

A ação de filmar potencializa e dá foco a cena que acontece, chamando mais a atenção das pessoas que passam pelo jogo (cena). Até então é possível notar um espetáculo criado, as pessoas acreditando ou não no que está acontecendo. Houve ali uma mobilização das pessoas passantes em prestar a atenção no que está acontecendo, de todos os modos o jogo interviu.

Ao retornarem para a sala de aula, os alunos/jogadores estão atônitos, eufóricos, narrando sem parar o que aconteceu durante o jogo. Nota-se um caos, uma vontade de falar sem parar sobre a reação das pessoas na rua, sobre o desempenho da cena. A timidez relatada acima pelos próprios alunos nem parece ser um relato desses mesmos alunos, dada



Status

Adicionar fotos/vídeo

Criar álbum de fotos

a desenvoltura em falar sobre o jogo. Estar em contato com o exterior da sala de aula amplia a percepção dos alunos com relação aos alunos entre si, ao espaço, às pessoas fora do jogo.

Os alunos estão, agora, mais sensibilizados com relação ao que acontece ao seu entorno. Ainda sobre a percepção, podemos distingui-la entre micro e macro percepções. Micro quando o jogador filma apenas a cena e macro quando o outro jogador filma o todo. A percepção se torna macro, também, quando os jogadores que estão dentro da cena necessitam ampliar os seus sentidos para desenvolver a cena e estar atentos ao espaço e às pessoas, afinal, a cena acontece na rua, espaço onde acontecem várias coisas ao mesmo tempo, um lugar onde tudo pode acontecer.

Em sala de aula, ao ver os vídeos produzidos pelos jogadores nota-se as tentativas dos alunos em fazer com que o jogo aconteça. Foram vários os momentos em que assistimos vídeos de ensaios da cena para que o jogo desse certo, exemplo: começar uma cena e pará-la no meio fazendo com que consequentemente a filmagem também fosse interrompida. No próximo vídeo notavam-se os mesmos jogadores, com a mesma cena, só que, agora, com a cena mais elaborada, apropriados do que estavam fazendo. O comando de não ensaiar a cena pode ser um exercício positivo para os alunos, mas também pode ser um impedimento para que o jogo flua, levando em conta a fase inicial em que os alunos se encontram com relação à prática teatral. Isso fez com que algumas indagações fossem levantadas: Porque não ensaiar a cena? O improviso, nesse jogo, com esses jogadores é totalmente viável? Que tal experimentar ensaiar a cena e a partir da cena ensaiada os alunos terem a liberdade de improvisar quando lhes convier?

O próximo passo desse experimento foi postar esses vídeos, de forma aleatória, no site de rede social *Facebook*, nos perfis dos próprios jogadores. O exercício agora se dá na observação das opiniões dos outros usuários do *Facebook* em relação aos vídeos. Uma forma de aumentar ainda mais a espetacularidade do exercício, colocando os jogadores frente às opiniões de outras pessoas a respeito dos vídeos. Resultado: nenhum aluno/jogador quis postar os vídeos. Contestando os mesmos sobre o porquê não postar, a resposta foi unanime: “temos vergonha”. Intrigado pergunto aos alunos: vocês fizeram o vídeos pessoalmente, sentiram vergonha, mas fizeram, agora qual o problema em postá-los? A resposta de um aluno resume a opinião geral: “na rua eu não vi nenhum conhecido. Se eu postar esses

 Status Adicionar fotos/vídeo Criar álbum de fotos

vídeos no *Facebook* um tanto de gente que eu conheço irá ver”. Essa opinião se contradiz quando em alguns jogos posteriores a esse, alguns alunos relataram estarem mais a vontade se comunicando pelo *Facebook*, ou seja, o ato de postar os vídeos não deveria ser um problema, o mais complicado para os alunos, diante dessa opinião, seria desenvolver o jogo em local aberto, expostos pessoalmente, no entanto o jogo acontece no real. Reflexão: Real e virtual se misturam aqui, estar diante de um possível constrangimento nas redes sociais na internet equivale ao mesmo possível constrangimento da exposição em ambiente real.

Esse foi o primeiro jogo colocado em prática na pesquisa em sala de aula. Foi o primeiro com o objetivo de sensibilizar os alunos quanto ao uso do celular em sala de aula na prática teatral, nessa pesquisa.





Status

Adicionar fotos/vídeo

Criar álbum de fotos



Hora de sair. Desconectar por um breve tempo e olhar de fora o que de fato já está levantado. É nesse momento final do texto que é possível observar de forma panorâmica os resultados. O todo condensado, a pesquisa se organizando, encorpando. Para que a pesquisa chegasse até aqui, muitos fios, conexões, desplugues. Muitas ideias e muitas escolhas.

Uma sociedade em rede, vivente em um grande jogo de nome: vida. Inserido a esse grande jogo, outro jogo de nome: redes sociais na internet. Aliado as redes sociais: o jogo teatral e o jogo performativo. Esses jogos causam discussões que vão além da pesquisa, que não caberiam aqui, dado o tamanho da complexidade da jogatina. Sugiro-me a continuidade da pesquisa após o mestrado. Ramificações, desdobramentos.

O trabalho surge com a necessidade pessoal de experimentar o novo, ou ao menos reinventar, movimentar. Junto com essa ansiedade o desejo de casar o novo ao velho, o atual ao tradicional: o teatro às redes sociais. Uma forma de seduzir os alunos? Sim. Uma forma de me seduzir? Também.

Que esses jogos criados aqui, adicionem aos repertórios de aulas de professores de Teatro e de outras áreas, a todos aqueles que estiverem a fim de experimentar essa junção de áreas distintas e ao mesmo tempo tão afins.

... e ainda me pego indagando, questionando, inquieto. 😊



Status



Adicionar fotos/vídeo



Criar álbum de fotos

## AMIGOS (23)

BARBOSA, Ana Mae (org.). **Inquietações e mudanças no ensino da arte**. 4 ed. São Paulo: Cortez, 2008.

BARBOSA, Maria Raquel; MATOS, Paula Mena; COSTA, Maria Emília. **Um olhar sobre o corpo: o corpo ontem e hoje**. 2011. Disponível: <[http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0102-71822011000100004&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0102-71822011000100004&script=sci_arttext)> Acesso em: 25 de nov. 2015.

BENJAMIN, Walter. **A Hora da Criança: narrativas radiofônicas de Walter Benjamin**. Rio de Janeiro: NAU, 2015.

BOAL, Augusto. **Jogos para atores e não-atores**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1998.

BURGOS, Taciana; Sena, Dianne. **O Computador e o telefone celular no processo ensino-aprendizagem da educação física escolar**. 2010. Disponível em: <<https://www.ufpe.br/nehte/simposio/anais/Anais-Hipertexto-2010/Dianne-Sena-Taciana-Burgos.pdf>>. Acesso em 25 de nov. de 2015.

BUSATTO, Cléo. **A arte de contar histórias no século XXI: tradição e ciberespaço**. Petrópolis, Vozes, 2006.

CAMPELLO, Sheila Maria Conde Rocha e GUIMARÃES, Leda Maria de Barros. **Módulo 12 – Tecnologias contemporâneas na escola 2**. Brasília: LGE Editora, 2010.

CAMPELLO, Sheila Maria Conde Rocha e GUIMARÃES, Leda Maria de Barros. **Módulo 18 – Tecnologias contemporâneas na escola 3**. Brasília: LGE Editora, 2010.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 1999.



Status



Adicionar fotos/vídeo



Criar álbum de fotos

CHAVES, Glenda. **A radionovela no Brasil: um estudo de Odette Machado Alamy (1913-1999)**. Mestrado. Universidade Federal de Minas Gerais. 2007.

DIÉGUEZ, Ileana (comp.) (2009). **Des/Tejiendo Escenas. Desmontajes: procesos de investigación y creación**. Cidade do México: Universidade Iberoamericana.

DUBATTI, Jorge. **Convivio y tecnovivio: el teatro entre infância y babelismo**. 2014. Disponível em: < <http://www.eba.ufmg.br/lamparina/index.php/revista/article/view/93>> Acesso em: 25 de nov. de 2015.

GIL, José N. **Abrir o corpo**. Disponível em: <https://pt.scribd.com/doc/152315631/Abrir-o-corpo-Gil-pdf>. Acesso em: 30 de julho, 2015.

LAING, Ronald D. (1986) **Identidade Complementar**. In: O Eu e os Outros- O **Relacionamento Interpessoal**. Petrópolis: Vozes.

LÉVY, Pierre. **O que é o virtual**. SP: Editora 34, 1996.

LIGIÉRO, Zeca. **Performance e Antropologia de Richard Schechner**. Mauad: Rio de Janeiro, 2012.

MARTINS, Fábio. **Senhores ouvintes, no ar... a cidade e o rádio**. Belo Horizonte. C/Arte, 1999.

MATTAR, João. **Tutoria e interação em educação a distância**. São Paulo, Cengage Learning, 2011.

PELLANDA, N. e PELLANDA, E, (org) **Ciberespaço: um hipertexto com Pierre Lévy**. Porto Alegre: Editora Artes e Ofícios, 2000.

RECUERO, Raquel. **A conversação em rede. Comunicação mediada pelo computador e redes sociais na Internet**. Porto Alegre: Sulina, 2012.





Status



Adicionar fotos/vídeo



Criar álbum de fotos

RECUERO, Raquel. **Redes Sociais na internet**. Porto Alegre: Sulina, 2009.

SCHETTINI, Roberto. **Jogos Performativos: Política e Espetacularidade na Formação de Professores de Teatro**. Doutorado. Universidade Federal da Bahia. 2013.

SPOLIN, Viola. **Jogos teatrais: o fichário de Viola Spolin**. São Paulo: Perspectiva, 2001.

SPOLIN, Viola. **Improvisação para o teatro**. São Paulo: Perspectiva, 1979.

RYNGAERT, Jean-Pierre. **Jogar, representar**. São Paulo : Cosacnaify. 2009.



Status



Adicionar fotos/vídeo



Criar álbum de fotos

**MATERIAL AUDIOVISUAL**

**CD-ROM**

**FICHÁRIO // VÍDEOS // TEXTOS**

**NO MATERIAL IMPRESSO**

**O CD-ROM ESTÁ AQUI**

**X**

**ESSE MATERIAL**

**PODE SER CONFERIDO TAMBÉM**

**ATRAVÉS DO BLOG:**

<http://zapfacejogos.blogspot.com.br/>



Público ▼

Publicar