



Universidade Federal
de São João del-Rei

COORDENADORIA DOS CURSOS DE TEATRO

PLANO DE ENSINO – 2022/01



TÍTULO : ECT/PCC: ESTUDOS DE DRAMATURGIA: DRAMATURGIA INTERATIVA E JOGOS

RESPONSÁVEL: ANA CRISTINA MARTINS DIAS

NUMERO MÁXIMO DE DISCENTES: 30

CARGA HORÁRIA (ha): 72ha / 66h

54 horas práticas e 12 teóricas

ORGANIZAÇÃO DA CARGA HORÁRIA:

Extensiva (uma aula de 4 horas por semana)

Compacta:

Obs: Em caso de disciplina compacta indicar:

1. Número de horas por semana:

2. período de realização da disciplina : de..... à

HORÁRIO PREVISTO e DIA(s) DA SEMANA PREVISTOS PARA A DISCIPLINA

19 às 22:50

Terças, quintas ou sextas (a critério do Colegiado)

ESPAÇO(S) FÍSICO(S) NECESSÁRIO(S) PARA O DESENVOLVIMENTO DA DISCIPLINA

Sala teórica ventilada

**ADAPTAÇÕES PREVISTAS EM FUNÇÃO DAS RESTRIÇÕES SANITÁRIAS
(modalidades híbridas, trabalho em grupos reduzidos, etc.)**

Todas as medidas necessárias, de acordo com o protocolo vigente, tais como uso de máscaras, álcool em gel e distanciamento físico.

Parte da carga horária poderá ser realizada de forma remota (síncrona e/ou assíncrona), a partir de combinação prévia com os alunos.

EMENTA:

A narrativa interativa na literatura e no teatro. A jornada do herói. Conceito de jogo e sua manifestação nas artes da cena. RPG, LARP e Games e suas relações com o teatro. Personagem, ação, peripécia, diálogo, espaço e tempo como elementos constituintes da dramaturgia. O roteiro na cena improvisada e no Teatro-jogo.

OBJETIVOS:

- Ler e estudar peças de teatro e roteiros;
- Ser capaz de perceber diferentes elementos que compõem as narrativas dramáticas;
- Pesquisar diferentes tipos de jogos com fins de adaptá-los para dramaturgias ou roteiros;
- Perceber/criar várias formas de trazer o espectador para o jogo, criando atividades lúdicas dentro das narrativas cênicas;
- Criar dramaturgias ou adaptar histórias de qualquer tipo que mesclam narrativas a jogos.

CONTEÚDO(S)

- Estudos de dramaturgia a partir da leitura de peças e obras teóricas: estruturas, elementos, gêneros, formas; jornada do herói;
- O que é o jogo? Características do jogo e modalidades de jogos, segundo Huizinga e Caillois;
- O RPG, o LARP, a Peça-Game, o Teatro-jogo: suas semelhanças e diferenças;
- Experimentações de escritas dramatúrgicas/ roteiros incluindo espaços para a participação do público e a necessária improvisação por parte dos atores.

METODOLOGIA

A partir do estudo de literatura dramática e jogos, pretende-se possibilitar a criação conjunta e/ou individual de dramaturgia interativa, com ênfase na ludicidade e na proposição de missões e desafios para o espectador-jogador.

FORMA(S) DE AVALIAÇÃO

Disponibilidade, participação, aproveitamento dos conteúdos teórico-práticos e o cumprimento das tarefas propostas.

Instrumentos avaliativos:

- Avaliação individual processual, considerando os critérios acima tanto nas atividades práticas como nas teóricas (até 3 pontos);
- Autoavaliação escrita, em formulário próprio (1 ponto);
- Trabalhos dramatúrgicos individuais, em duplas ou grupos, como treinamento e experimentação das possibilidades de mescla entre a escrita dramática e proposição de jogo (até 4 pontos);
- Diálogos estabelecidos em formato de fóruns a partir da bibliografia consultada (até 2,0 pontos)
- Obs.: Existe a possibilidade de alteração dos instrumentos avaliativos, de acordo com o processo interno e/ou de elementos externos que possam interferir no contexto geral das aulas.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

- ARISTÓTELES. **Poética**. Tradução de Eudoro de Souza. São Paulo: Ars Poética, 1992.
- BALADEZ, Cainan. Interatividade, religião e tecnologia. **Sala Preta**, São Paulo, v. 5, p. 203-208, nov. 2005. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/salapreta/article/view/57279>>.
- CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. 1ª edição, Lisboa: Cotovia, 1990.
- CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 1993 a 1997. Disponível em: <<https://projeto-phronesis.files.wordpress.com/2009/08/joseph-campbell-o-heroi-de-mil-faces-rev.pdf>>.
- HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2008.
- MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. Tradução de Elissa Khoury Daher e Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo: Unesp, 2003.
- PALLOTTINI, Renata. **O que é dramaturgia**. Coleção Primeiros Passos. São Paulo : Brasiliense, 2005.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:

CHAGAS, Lorena de Oliveira. **Isto não é uma peça**: investigação artística e teórica sobre as possibilidades entre o teatro e as novas mídias. Dissertação (Mestrado em Estudos Contemporâneos das Artes), Universidade Federal Fluminense. Niterói, 2016.

DIAS, Ana Cristina Martins. **Entrando no jogo**: ludus e paidia na experiência do participante da Visita-Espectáculo ao Teatro Municipal de São João del-Rei. 2017. 359 f. Tese (Doutorado em Artes Cênicas) - Centro de Letras e Artes, Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2017.

FALCÃO, Luiz. **LIVE!** Live Action Roleplaying - Um Guia Prático para Larp . 2 edição. CC. 2013. Disponível em:<<http://www.nplarp.com.br/2013/02/guia-de-larp.html>>

GADAMER, Hans-Georg. **A atualidade do belo**: a arte como jogo, símbolo e festa. Rio de Janeiro : Tempo Brasileiro, 1985.

ROSENFELD, Anatol. **O teatro épico**. São Paulo : Perspectiva, 1985.

SILVA, Pedro Panhoca da. **O livro-jogo e suas séries fundadoras**. 2019. Dissertação (Mestrado em Letras - Literatura e vida Social) - Faculdade de Ciências e Letras, Universidade Estadual Paulista (Unesp). Assis, 2019. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/11449/180602>>.

VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor**: estrutura mítica para escritores. Tradução Petê Rissati. São Paulo : Aleph, 2015.

Aprovado pelo Colegiado em 24/11/2021.

Ana Cristina Martins Dias
Docente Responsável

Profª Claudia Braga
Coordenadora do Curso