

NÍVEL DE COMPLEXIDADE – A INVESTIGAÇÃO DE UM MÉTODO PARA TREINAR ATORES E CONSTRUIR CENAS ATRAVÉS DO JOGO

Carlos Eduardo Santos de Oliveira

A pesquisa "Nível de Complexidade" investiga a composição de um método de treinamento de ator e procedimentos de criação que utilizam o jogo como elemento central. Partindo da perspectiva de Huizinga (2000) e Caillois (1990), o estudo analisa como os jogos podem ser empregados para construir cena e desenvolver habilidades específicas nos atores, utilizando a abordagem de Spolin (2010) e propondo um sistema de níveis de complexidade. A investigação se concentra na acumulação progressiva de focos durante o jogo em fluxo, permitindo que os atores utilizem seu repertório para criar uma narrativa cênica em tempo real. Os experimentos práticos, como "(O)CULTO" e "O SABÁ", buscam compreender como os atores podem utilizar seu repertório para criar uma experiência teatral dinâmica e como o público pode ser integrado ao processo criativo. A pesquisa define o "GRANDE GRIMÓRIO" como um guia completo de treinamento em situação limiar do ritual das bruxas, onde os atores progridem gradualmente do Nível de Complexidade I ao VIII. A investigação também explora a noção de genótipo e fenótipo do jogo, onde o genótipo se refere à finalidade do jogo e o fenótipo se refere ao repertório do ator que influencia a realidade performática. Além disso, a pesquisa aborda a Árvore de Habilidades, que visa entender como se dá o desenvolvimento de habilidades específicas para o ator.

Referências:

- CAILLOIS, Roger. Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem. Lisboa: Cotovia, 1990.
- HUIZINGA, Johan. Homo ludens: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2000.
- SPOLIN, Viola. Improvisação para o teatro. São Paulo: Perspectiva, 2010.
- TURNER, Victor. The anthropology of performance. Nova York: PAJ Publications, 1987.