



INSTITUTO DE ARTES  
COLEGIADO DO CURSO DE TEATRO

PLANO DE ENSINO

1. IDENTIFICAÇÃO

<b>COMPONENTE CURRICULAR:</b> Atuação: Improvisação 1				
<b>UNIDADE OFERTANTE:</b> Instituto de Artes				
<b>CÓDIGO:</b> IARTE		<b>PERÍODO/SÉRIE:</b> 2º		<b>TURMA:</b> Y
<b>CARGA HORÁRIA</b>			<b>NATUREZA</b>	
<b>TEÓRICA:</b> 15	<b>PRÁTICA:</b> 30	<b>TOTAL:</b> 45	<b>OBRIGATÓRIA:</b> ( X )	<b>OPTATIVA:</b> ( )
<b>PROFESSOR(A):</b> Dr. Narciso Larangeira Telles da Silva Estágio Docente: Raphael Bernardo (PPGAC)				<b>ANO/SEMESTRE:</b> 2021.1
<b>OBSERVAÇÕES:</b>				

2. EMENTA

O jogo e o jogar como meio e atitude cênicas na Improvisação como linguagem e/ou meio de criação. A experiência da improvisação e do Jogo para O ator explorar, descobrir e organizar distintos Suportes de preparação e criação.

3. JUSTIFICATIVA

A disciplina está em consonância com os objetivos gerais que norteiam o PPP do Curso de Teatro- UFU, que objetiva preparar pesquisadores e atores com capacidade de relacionar a prática com a teoria, a arte com a educação na busca do enriquecimento pessoal do estudante fundado na sensibilidade, no conhecimento e capacidade de reflexão sobre as questões estéticas do teatro e de seu o papel social.

4. OBJETIVO

**Objetivo Geral:**

Conhecer e praticar técnicas de improvisação e jogos teatrais;



### **Objetivos Específicos:**

Desenvolver a capacidade de jogo ao trabalhar aceitando imprevistos, riscos e acidentes que a cena e o Ofício do ator portam;

Desenvolver as capacidades lúdica e expressiva — bem como a construção do corpo cênico;

Improvisar valorizando o silêncio como meio para trabalhar a expressividade corporal;

Reconhecer a improvisação como linguagem e espetáculo, e também, como meio de preparação e criação.

Realizar estudos cênicos a partir dos suportes improvisacionais abordados.

### **5. PROGRAMA**

Os princípios e condições da improvisação: percepção, escuta, atenção, atitude, desejo, vontade, presença e ritmo.

A capacidade de jogo e seus aspectos constitutivos

### **6. METODOLOGIA**

#### a) Atividades síncronas (práticas):

Encontro de exposição e discussão dos materiais acionados nas atividades assíncronas. Os encontros terão 03 horas semanais de trabalho pela plataforma Google Meet e/ou Zoom e cenas em territórios virtuais a partir de textos curtos disponibilizados pelo docente. Os vídeos deverão ser feitos pela plataforma correspondente e disponibilizados para análise e comentários da turma em espaço restrito (não público).

#### b) Atividades assíncronas (teórico-práticas):

Estarão disponíveis na Disciplina correspondente na Plataforma Google Sala de Aula. Todo o material da disciplina estará disponível na Plataforma Google Sala de Aula para acesso dos estudantes.

### **7. AVALIAÇÃO**

#### a) Datas e horários da avaliação: a ser acordado com os alunos

#### b) Critérios para a realização e correção das avaliações:

Disponibilidade e realização das atividades propostas síncronas e assíncronas; [30 pontos]

Participação nas atividades práticas, discussões de textos e vídeos; [30 pontos]

AutoEntrevista: Capacidade de articulação das discussões em ambiente virtual na prática improvisacional online; [30 pontos]

Autoavaliação. [10 pontos]



**SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL  
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA**



- b) Validação da assiduidade dos discentes:  
Presença nos encontros síncronos  
Realização das atividades no Google Class
- c) Especificação das formas de envio das avaliações pelos discentes, por meio eletrônico:  
O material avaliativo será disponibilizado nas plataformas virtuais em uso na disciplina.

## **7. AVALIAÇÃO**

Os alunos serão avaliados em 100 pontos

- a) Avaliação sistêmica e processual: participação em sala nas atividades práticas propostas – 60 pontos  
Disponibilidade para as atividades propostas;  
Capacidade de acionar materiais trabalhados nas disciplinas de corpo e voz;  
Percepção dos pontos de vista trabalhados;  
Capacidade de articulação dos elementos constituintes na criação de composições.
- b) Auto avaliação – 10 pontos  
Avaliação do aluno de sua relação/participação na disciplina.
- c) Trabalho final – Autoentrevista – vídeo individual ao final do semestre com até 10 min sobre a Improvisação. Nessa atividade cada discente irá elaborar partindo o tema proposto, 03 (três) perguntas que ele responderá no material gravado.

## **8. CRONOGRAMA DE TRABALHO**

29 Nov a 03 Dez - Semana de recepção dos calouros

### **Dezembro**

(atividades síncronas)

- 06 (Turma Y) – Apresentação da estrutura e funcionamento da disciplina. Aula expositiva: aspectos gerais da importância da improvisação teatral
- 13 (Turma Y) – Aula expositiva: aspectos gerais da importância da improvisação teatral
- 20 (Turma Y) - Aula Expositiva: Capacidade de jogo

### **Janeiro**

(atividades síncronas)

- 10 (Turma Y) – Estágio Docente – Raphael Bernardo (em anexo)
- 17 (Turma Y) - Estágio Docente – Raphael Bernardo (em anexo)
- 24 (Turma Y) - Estágio Docente – Raphael Bernardo (em anexo)

### **Fevereiro**

(atividades síncronas)



07(Turma Y) – Aquecimento inicial corpóreo-imaginativo/ exercícios práticos de improvisação/ trabalho com a atenção/percepção/escuta/ tempo-espaço  
Aula expositiva: Os sistemas improvisacionais em teatro

14 (Turma Y) – Aquecimento inicial corpóreo-imaginativo/ exercícios práticos de improvisação/ trabalho com a atenção/percepção/escuta/ tempo-espaço

21 (Turma Y) – Aquecimento inicial corpóreo-imaginativo/ exercícios práticos de improvisação/ trabalho com a atenção/percepção/escuta/ tempo-espaço

## **Março**

(atividades síncronas)

07 (Turma Y) - Aquecimento inicial corpóreo-imaginativo/ exercícios práticos de improvisação/ trabalho com a atenção/percepção/escuta/tempo-ritmo/relação com objetos

14 (Turma Y) – Aquecimento inicial corpóreo-imaginativo/ exercícios práticos de improvisação/ trabalho com a atenção/percepção/escuta/tempo-ritmo/relação com objetos

21 (Turma Y) – Atividade prática de composição a partir do material improvisacional

28 (Turma Y) – Semana de Encerramento / avaliação da disciplina

- Atividades assíncronas:

Postadas semanalmente na Sala de Aula da Disciplina na Plataforma Google. Textos e vídeos relacionados aos encontros síncronos com atividades a serem desenvolvidas pelos discentes.

## **8. BIBLIOGRAFIA**

### **Básica**

BOGART, Anne. Seis coisas que sei sobre treinamento de atores. Urdimento. Florianópolis, v. 1, n. 12, p. 29-40, mar. 2009. Disponível em:<<https://www.revistas.udesc.br/index.php/urdimento/article/view/1414573101122009029/8924>>. Acesso em: 11fev. 2021.

CACASE, A tensão dramática. In: CARREIRA, Andre; FORTES, Ana Luiza; MATOS, Lara. Opholdmareoborder: relatos de viagem. Florianópolis: Experiência Subterrânea, 2012.

CORREA, Rubens. Fogo, Cavalos, Cálice e Menino. Cadernos do Tablado. Rio de Janeiro, v. 1, n. 100, p. 29-31, jan./jun.1984. Disponível em:<<http://otablado.com.br/media/cadernos/arquivos/CadernosTeatro100b.pdf>>. Acesso em: 11fev. 2021.



**SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL  
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA**



ICLE, Gilberto. Improvisação: da espontaneidade romântica ao momento presente. In: TELLES, Narciso; FLORENTINO, Adilson. (Org.). Cartografias do ensino do teatro. Uberlândia: EDUFU, 2009, v. 1, p. 95-102.

RIBEIRO, Mônica Medeiros. Experiência de Improvisação em Dança. Pós. Belo Horizonte, v. 5, n. 10, p. 162-172, nov. 2015. Disponível em: <<https://periodicos.ufmg.br/index.php/revistapos/article/view/15684/pdf>>. Acesso em: 11 fev. 2021.

ROSSETO, Robson. Jogos e Improvisação Teatral. Perspectivas Metodológicas. Guarapuava: Ed. Unicentro, 2013.

\_\_\_\_\_. Interfaces entre cena teatral e pedagogia. Jundiaí: Paco, 2018.

RYNAGERT, Jean Pierre. Jogar, representar. São Paulo: Cosac Naify, 2009.

SHAKESPEARE, William. Hamlet. Porto Alegre: LP&M, 1996.

STANISLAVSKI, C. Manual do Ator. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

TELLES, Narciso. Práticas de Improvisar 1. In: André Luiz Netto Carreira; Armindo Jorge Bião; Walter Lima Torres. (Org.). Da Cena Contemporânea. Porto Alegre: Associação Brasileira de Pesquisa e Pós-Graduação em Artes Cênicas, 2012, v. 1, p. 126-135.

### **Complementar**

ARIZA, Daniel. Cuerpo digital como sustrato del ser cuerpo. Categoría fundamental del performance digital "Huellas digitales". Revista Colombiana de las Artes Escénicas, n. 08, 2014. 96-109.

Disponível em: [http://vip.ucaldas.edu.co/artescenicadas/downloads/artescenicadas8\\_9.pdf](http://vip.ucaldas.edu.co/artescenicadas/downloads/artescenicadas8_9.pdf)

ARTAUD, Antonin. O Teatro e seu duplo. São Paulo: Max Limonad, 1987.

BRITTO, Beatriz O que pode um corpo: corpo como espaço intensivo. Cavalo Louco - Revista de Teatro da Tribo de Atuadores Ói Nós Aqui Traveiz, Porto Alegre, N. 1, v. 1, p. 14 - 17, 10 mar. 2006.

BOGART, Anne. Antes de actuar. La creación artística em uma sociedade inestable. Madrid: Alba, 2015.

CHACRA, Sandra. Natureza e sentido da improvisação teatral. São Paulo: Perspectiva, 1991.

DUTRA, Sandro de Cássio. Linhagens Fundamentais da Improvisação Teatral no Brasil. Leituras de Boal e Burnier. Jundiaí: Paco, 2015.

ELIAS, Marina. Improvisação como possibilidade de reinvenção da dança e do dançarino. Pós. Belo Horizonte, v. 5, n. 10, p. 173-182, nov. 2015. Disponível em: <<https://periodicos.ufmg.br/index.php/revistapos/article/view/15689/pdf>>.

Acesso em: 11 fev. 2021.

OIDA, Yoshi. O ator invisível. São Paulo: Beca, 2001.

SPOLIN, Viola. Improvisação para teatro. São Paulo: Perspectiva, 1987.

### **9. APROVAÇÃO**

Aprovado em reunião do Colegiado realizada em: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

Coordenação do Curso de Graduação em Teatro



UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES CÊNICAS  
ESTÁGIO DOCÊNCIA

DISCIPLINA: Improvisação 1 (Turmas Y e N) – 2021.1

PROFESSOR: Narciso Telles

Estagiário: Raphael Bernardo

PRIMEIRO ENCONTRO

Jogos relacionais em meios digitais

Objetivos:

- 1) Investigar táticas de criação em teatro, tomando o elemento relacional como princípio.
- 2) Refletir sobre a interdependência do elemento relacional e o elemento improvisacional.
- 3) Experimentar possibilidades de jogos improvisacionais em tecnovívio.

TEMPO	ATIVIDADE	CONTEÚDO	DESENVOLVIMENTO DIDÁTICO	AValiação
10 min	Recepção		Abrir sala virtual recepcionando os alunos para a aula	
20 min	Aquecimento e equalização energética	Corpo.	- <b>Encontrar a razão</b> (com as câmeras desligadas, estimular os alunos para que encontrem a sua razão individual para o encontro. Quando a encontrar, sem a necessidade de verbalizar, abrir a câmera e se colocar em jogo); - <b>Trabalhar a respiração</b> (estimular a concentração através de uma pequena série de respirações profundas);	Observar a qualidade e investimento dos alunos na atividade.



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL  
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA



			<b>- Alongamento/ Aquecimento</b> (Sequência de alongamento das articulações + movimento de ação energética do corpo)	
20 min	Jogo dos espelhos	Corpo; Jogo; Tecnovívio	<ul style="list-style-type: none"><li>- Dividir a turma em duplas;</li><li>- Orientar para que decidam quem, nas duplas, é o elemento "A" e quem é o elemento "B";</li><li>- "A" inicia os movimentos e B espelha, depois a ação é invertida.</li></ul> <p>OBS:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Colocar uma música como estímulo;</li><li>2. Acrescentar algumas variações, como, por exemplo, transformar as duplas em quartetos.</li></ol>	Observar o envolvimento, disciplina e atenção dos alunos na atividade, como eles contribuem para uma fluidez do jogo, como estimulam e são estimulados pelos colegas durante o jogo.
30 min	Encruzilhadas 1	Corpo; Relação; Jogo; Tecnovívio.	<ul style="list-style-type: none"><li>- Dividir a turma em dois grupos;</li><li>- Ação: experimentar formas de aparecer e desaparecer da janela de vídeo;</li><li>- Um grupo executa, enquanto o outro observa;</li></ul> <p>OBS:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Realizar duas rodadas de jogo com cada grupo, entre elas, fazer com todos um compartilhamento</li></ol>	- Observação do envolvimento e engajamento ao jogo



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL  
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA



			<p>das percepções diante do jogo;</p> <p>2. Na segunda rodada, estimular para que joguem ainda mais com a presença dos outros;</p> <p>3. Colocar uma música como estímulo para a ação.</p>	
35 min	Construção de cena.	Cena; Relação; Jogo; Tecnovívio.	<p>- Dividir a turma em grupos de 4 a 6 pessoas e distribuir as equipes em salas paralelas do Zoom;</p> <p>- Ação: Construir uma cena trabalhando a ideia de que <b>todos estão no mesmo tempo e espaço.</b></p> <p><b>Distribuição do tempo:</b> Preparação nas pequenas salas (20 min); Apresentação das cenas (15 min); Compartilhamento das percepções (10 min)</p>	- Observação do envolvimento, engajamento e capacidade de construção de cena.
15 min	Avaliação geral + orientações para o próximo encontro		- Realizar uma rodada de avaliação do encontro;	- Observação do envolvimento e engajamento na atividade.





## SEGUNDO ENCONTRO

### Ações de comoção: participações explícitas e implícitas

#### Objetivos:

- 1) Investigar táticas de criação em teatro, tomando o elemento relacional como princípio.
- 2) Experimentar possibilidades de jogos improvisacionais em tecnovídeo.
- 3) Refletir sobre possibilidades de habitação do espectador ativo dentro do jogo.

TEMPO	ATIVIDADE	CONTEÚDO	DESENVOLVIMENTO DIDÁTICO	AValiação
10 min	Recepção		Abrir sala virtual recepcionando os alunos para a aula	
20 min	Aquecimento e equalização energética	Corpo.	<ul style="list-style-type: none"><li>- <b>Encontrar a razão</b> (com as câmeras desligadas, estimular os alunos para que encontrem a sua razão individual para o encontro. Quando a encontrar, sem a necessidade de verbalizar, abrir a câmera e se colocar em jogo);</li><li>- <b>Trabalhar a respiração</b> (estimular a concentração através de uma pequena série de respirações profundas);</li><li>- <b>Alongamento/ Aquecimento</b> (Sequência de alongamento das articulações + movimento de ação energética do</li></ul>	Observar a qualidade e investimento dos alunos na atividade.



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL  
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA



			corpo)	
20 min	Encruzilhadas 2	Corpo; Relação; Jogo; Tecnovívio.	<ul style="list-style-type: none"><li>- Dividir a turma em dois grupos;</li><li>- Ação: experimentar formas de aparecer e desaparecer da janela de vídeo;</li><li>- Um grupo executa, enquanto o outro observa;</li></ul> <p>OBS:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Investigar a possibilidade de uso de objetos;</li><li>2. Explorar relações em duplas</li></ol>	- Observação do envolvimento e engajamento ao jogo
50 min	Jogo de relação	Relação; Jogo; Tecnovívio.	<ul style="list-style-type: none"><li>- Ação para ser realizada via WhatsApp;</li></ul> <p><b>- Ação:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Dividir os alunos em duplas;</li><li>- As duplas deverão criar uma vídeo chamada via WhatsApp;</li><li>- Cada um da dupla deverá convidar um amigo para participar da vídeo chamada;</li><li>- Pedir ao amigo convidado que conte uma história/lembança de alguma festa de rua;</li><li>- Os alunos ouvirão atentamente as histórias e depois deverão compartilhar, por áudio, um resumo das histórias escutadas em um grupo</li></ul>	- Observação do envolvimento e engajamento na atividade.



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL  
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA



			de WhatsApp onde deverão estar todos os alunos da disciplina.	
30 min	Avaliação geral + orientações para o próximo encontro	Relação; Jogo; Tecnovívio.	<ul style="list-style-type: none"><li>- Compartilhar as percepções da atividade;</li><li>- Apresentar, brevemente, o conceito de <b>Comoção</b> (movimento conjunto de afetos em reciprocidade entre cena e público) e jogar para debate a seguinte questão: “Como o ator/atriz pode trabalhar em estado de comoção? Qual seria a relação entre comoção e improvisação?”</li></ul> <p><b>- PARA A AULA SEGUINTE:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Se apropriar de alguma das histórias que foi coletada no exercício do dia;</li><li>- Trazer peças de roupas e tecidos que possam servir para a construção de um figurino.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Observação do envolvimento e engajamento na atividade.</li></ul>



## TERCEIRO ENCONTRO

### Figuras-dispositivos: atuação em estado relacional.

#### Objetivos:

- 4) Investigar táticas de criação em teatro, tomando o elemento relacional como princípio.
- 5) Experimentar possibilidades de jogos improvisacionais em tecnovívio.
- 6) Introduzir a ideia de construção de “Figuras-dispositivos”

TEMPO	ATIVIDADE	CONTEÚDO	DESENVOLVIMENTO DIDÁTICO	AValiação
10 min	Recepção		Abrir sala virtual recepcionando os alunos para a aula	
20 min	Aquecimento e equalização energética	Corpo.	<ul style="list-style-type: none"><li>- <b>Encontrar a razão</b> (com as câmeras desligadas, estimular os alunos para que encontrem a sua razão individual para o encontro. Quando a encontrar, sem a necessidade de verbalizar, abrir a câmera e se colocar em jogo);</li><li>- <b>Trabalhar a respiração</b> (estimular a concentração através de uma pequena série de respirações profundas);</li><li>- <b>Alongamento/ Aquecimento</b> (Sequência de alongamento das articulações + movimento de ação energética do corpo)</li></ul>	Observar a qualidade e investimento dos alunos na atividade.
20 min	Encruzilhadas	Corpo;	- Dessa vez não dividir a	- Observação



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL  
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA



	3	Relação; Jogo; Tecnovívio.	turma; - Ação: experimentar formas de aparecer e desaparecer da janela de vídeo; OBS: 1. Investigar a possibilidade de uso de objetos;	do envolvimento e engajamento ao jogo
60 min	Jogo de construção das figuras	Cena; Relação; Jogo; Tecnovívio.	- Delinear a construção de figuras-dispositivos a partir das histórias colhidas na aula anterior.  <b>Ação:</b> - Construir uma “imagem” para as figuras a partir dos figurinos e tecidos separados pelo aluno;  - Em duplas (dependendo da quantidade de alunos esse número pode ser repensado), as figuras devem improvisar o <b>PRIMEIRO ENCONTRO</b> entre elas;  - Nesse encontro as figuras devem contar suas histórias e também fazer uso de algum dos jogos experimentados em nosso repertório;  - Cada dupla deverá jogar dentro de 10 min.	- Observação do envolvimento e engajamento na atividade.
20 min	Avaliação geral	Relação; Jogo; Tecnovívio.	- Compartilhar as percepções da atividade;	- Observação do envolvimento e engajamento na atividade.



**SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL  
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA**

