

LAMMAS – O SABÁ NÍVEL DE COMPLEXIDADE TRÊS, DO JOGO À CENA

Carlos Oliveira¹

(Doutorando PPGAC UFU – Bolsista FAPEMIG)

Orientador: José Eduardo de Paula

Co-orientadora: Rosimeire Gonçalves dos Santos

RESUMO

O Nível de Complexidade é um método para treinar atores e construir cenas através do jogo. Este estudo é realizado no Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas da Universidade Federal de Uberlândia, pelo discente Carlos Oliveira. Partindo de uma articulação entre a proposta de agrupamentos de Caillois (2017), com a função social do jogo refletida por Huizinga (2000), há um deslocamento do contexto real para o espectro ficcional, relacionando com a proposta de Spolin (2015) e Stanislavski (2003) que associam o foco do jogo ao processo de aprendizagem do ator. Sessões de jogo são experimentadas por atores/jogadores em formação, que utilizam o foco de formas diferentes para compreender as possibilidades deste na cena. O Lammas é o sexto ciclo de pesquisa-ação utilizado para refinar os procedimentos e o método, resultado final da disciplina optativa Tópicos Especiais em Criação e Composição da Cena do curso de teatro da UFU também chamada de “Do jogo, a cena”, e, este artigo, apresenta o protocolo usado nesta ciclo da pesquisa.

PALAVRAS CHAVE: : jogo; jogo teatral; encenação; teatro de terror.

ABSTRACT

The Complexity Level is a method for training actors and constructing scenes through play. This study is conducted within the Postgraduate Program in Performing Arts at the Federal University of Uberlândia, by student Carlos Oliveira. Starting from an articulation between Caillois's (2017) proposal on groupings and Huizinga's (2000) social function of play, there is a shift from the real context to the fictional spectrum, relating to the proposals of Spolin (2015) and Stanislavski (2003), who associate the focus of the game with the actor's learning process. Game sessions are experienced

¹ Carlos Oliveira é artisticamente conhecido como Call Oliver. Doutorando da primeira turma do PPGAC - UFU (2024), com dedicação exclusiva e bolsa FAPEMIG, Mestre em Artes Cênicas (2019-2021) com dedicação exclusiva às atividades com bolsa CAPES, graduado em Teatro pela mesma instituição (2011-2018), obtendo os títulos de Licenciatura e Bacharelado em Teatro. Ator, diretor, professor de teatro, pesquisador dos jogos e suas utilizações em processos criativos e na formação do ator/jogador. O foco atual de sua pesquisa é delinear o procedimento de categorização "Nível de Complexidade", que serve para auxiliar processos criativos e/ou de ensino que utilizam jogos como base, propondo um nivelamento que direciona o foco do exercício para o trabalho do ator, a dramaturgia, a encenação ou o processo de aprendizagem do não ator. <http://lattes.cnpq.br/3046808892020112> <https://orcid.org/0000-0003-1198-6613> - call_oliver@hotmail.com

by actors/players in training, who use the focus in different ways to understand its possibilities on stage. Lammass is the sixth cycle of action-research used to refine the procedures and method, the final result of the elective course Special Topics in Scene Creation and Composition of the UFU theater course, also called "From Play to Scene," and this article presents the protocol used in this research cycle.

KEYWORDS: game; theatrical game; staging; horror theater.

INTRODUÇÃO AO NÍVEL DE COMPLEXIDADE

O Nível de Complexidade é um método para treinamento de atores e construção de cenas que tem como elemento central o jogo. Segundo Roger Caillois (2017, p.66) competição, aleatoriedade, vertigem e ilusão, compõe uma possibilidade de agrupamento para os jogos partindo de sua finalidade. Neste sentido, as características dos jogos são utilizadas como parâmetro para a sua divisão, nesta pesquisa, é através do foco que exploramos o adensar do jogo, criando demandas mais desafiadoras para os jogadores e gerando cenas mais complexas, criadas em tempo real a partir de improvisações norteadas por protocolos, que servem como base para as sessões de jogo.

O jogo é uma atividade que surge a partir de um conjunto de regras, que por sua vez gera um foco, um ponto onde o jogador se concentra para manter este jogo em fluxo. Este foco, apresenta um conjunto de ações possíveis para os jogadores, que tem a autonomia para gerir esta demanda em tempo real, fazendo suas escolhas, tomando suas decisões no jogo, selecionando o que deve fazer parte da composição. Segundo Johan Huizinga (2000), o jogo é um elemento fundante da nossa sociedade e que permeia ações e práticas da vida cotidiana como por exemplo: a caça, a dança, a guerra, o acasalamento, o teatro ou o ritual.

Cada um destes exemplos, possui uma estrutura com um começo, um meio e um fim, norteados por regras específicas que dizem quais ações são possíveis. Nas artes cênicas, nos colocamos inteiramente no espectro ficcional, assumindo que diferente de alguns dos exemplos citados, utilizamos a estrutura composta por um conjunto de jogos para uma finalidade cênica, explorando situações análogas a aquelas que comunicam poeticamente com o público enquanto treinam o ator simultaneamente.

O RITUAL

O ritual é um *dromenon*, isto é, uma coisa que é feita, uma ação. A matéria desta ação é um *drama*, isto é, uma vez mais, um ato, uma ação

representada no palco. Esta ação pode revestir a forma de um espetáculo ou de uma competição. O rito, ou “ato ritual”, representa um acontecimento cósmico, um evento dentro do processo natural. (HUIZINGA, 2000, p.14)

Huizinga não apenas tece a relação entre ritual e jogo, também trás neste enlace, apontamentos que colocam o ritual em jogo com o drama, com o teatro, com aquilo que é representado no espectro ficcional, a ação representada. Neste sentido, o ritual não reproduz conceitos passivos e contemplativos do teatro dramático, visto que no fim do ato ritual, há uma mudança em todas aquelas pessoas que o presenciaram. Uma sessão de jogo inspirada no ritual, nos permite explorar cênicamente as características liminares (TURNER, 1974, p.117), a fim de que todos os participantes percebam aproximações e distanciamentos entre a sessão de jogo e as experiências individuais em contextos ritualísticos. A partir disso, exploramos também a *communitas* (TURNER, 1974, p.118) que utiliza esta força do coletivo, com características ambíguas, para trazer esta mescla de submissão e santidade, de homogeneidade e camaradagem, gerando este rito ficcional, que é profano e sagrado ao mesmo tempo.

Durante esta etapa da pesquisa, o intuito do jogo era utilizar referências liminares dos presentes para gerar medo e pavor através do reconhecimento, tecendo uma camada sobre o jogo deixando a encenação mais complexa. Escolhi a missa cristã pois foi o ritual que mais presenciei, e considerar minhas experiências para guiar a liminaridade da obra era importante, pois este jogo era um experimento cênico, que não tem características convencionais de teatro ortodoxo. É a ficção flertando com a realidade, os medos desconhecidos em atrito com a fé individual, em meio a um ato profano, um jogo.

A missa cristã é um ritual que segue um conjunto de regras, o Missal Romano. Segundo Barbosa Pinto (1970, p.462-463) a estrutura geral da celebração eucarística é composta por: ritos iniciais, liturgia da palavra, liturgia eucarística e ritos finais. O autor expande sua apresentação, apontado dentro destas quatro partes principais, quais atos específicos compõe cada bloco. Leituras, canções, orações com pergunta e resposta, neste contexto, se substituirmos os textos, as canções, o contexto ritualístico e utilizarmos apenas a estrutura como referência, chegamos a uma proposta para realizar o experimento. Vejo que a missa tem muitas similaridades com trabalhos que atores em formação podem receber: a leitura imediata de um texto que nunca foi visto, pode ser trabalho de uma formatura ou da

apresentação de um evento. Se adicionar um jogo de aleatoriedade, seguimos em direção a uma encenação imprevisível, que mantém o caráter de jogo da obra e amplia o estado de prontidão dos participantes.

A partir desta etapa a pesquisa começa a delinear o “Nível de Complexidade”. A hipótese inicial deste procedimento, era que o foco do ator, apontado por Stanislavski (2003) e Spolin (2015), poderia permitir ao jogador um acesso gradativo a níveis de complexidade, que se tornam mais intensos conforme os focos são adicionados. Por este caminho, poderemos delinear um percurso metodológico que considera a capacidade de jogo de um ator, e não sua idade e etapa de desenvolvimento cognitivo, sendo um caminho de treinamento dissonante do que usualmente é visto em escolas regulares e cursos livres de teatro.

(O)CULTO

Antes de entrarmos propriamente no experimento, cabe salientar que a parte anterior foi realizada sem a pretensão de gerar uma pesquisa tão complexa e atrelada a um programa de pós-graduação. Estava criando como era hábito, e após o que foi relatado, vi a possibilidade de seguir a parte prática do experimento com uma turma de Improvisação II do Curso de Teatro da Universidade Federal de Uberlândia, no semestre 2023-1, no qual atuava como docente.

Utilizo como metodologia a pesquisa-ação, onde partimos de ciclos compostos por etapas de planejamento, implementação/experimentação, registro/observação e reflexão. (O)CULTO é o primeiro ciclo, onde partimos desta estrutura criada na etapa de planejamento e seguimos para a experimentação. O intuito, era mantermos as características do ritual do qual a estrutura foi inspirada a fim de compor cenicamente um trabalho liminoide, que possui características híbridas.

Quando na etapa anterior removemos a bíblia e deslocamos o ritual do espectro real, para habitar o ficcional, escolhi como disparador dramático o arcabouço de textos de Howard Philip Lovecraft. Sua mitologia é composta por um vasto panteão de entidades, deuses e explicações sobre a existência, bem como um texto específico chamado “Necronomicon”, que fala sobre um livro escrito por um profeta, e que trazia similaridades com o contexto ritualístico, podendo este ser a bíblia deste culto. Outros fatores importantes que se somam a esta escolha são: o fato de Lovecraft ter escrito não apenas ficção, mas também sobre terror e o ato de

escrever terror, possibilitando uma reflexão direta com o autor. Sua relevância no que tange horror cósmico, a partir de seus escritos enlaçados que apresentam criaturas de um panteão caótico, com castas e níveis de importância, surge os Mitos de Cthulhu, uma linha do horror cósmico alimentada por autores contemporâneos como Stephen King, Alan Moore e Guillermo del Toro.

No jogo do culto começamos com três tipos de jogador: o cultista, ator jogador em formação que sustenta o jogo em fluxo, preparado previamente para jogar a composição com o público, o iniciado, neófito (TURNER, 1974, p.127) uma tabula rasa, na qual se inscreve o conhecimento e a sabedoria do grupo, e por fim, o mestre, equivalente ao padre, responsável por coordenar os encontros, mediar as ações e registrar o acontecido.

Parte fundamental do papel do mestre/mediador, é a seleção de jogos com o número de focos que ele deseja acionar para direcionar a atenção dos jogadores. As regras do jogo é que dizem quais são as ações possíveis, o espectro da dinâmica torna-se minimamente controlado, mantendo a liberdade individual que age perante a um repertório cultivado na sala de ensaio, através de experimentações práticas e tem seu ápice, ao compartilhar a composição com público.

No caso do (O)CULTO, para compor sua estrutura², utilizei apenas jogos com um foco, formatando o experimento de Nível de Complexidade 1, ao mesmo tempo que estudamos a interação dos agrupamentos na prática, funções da aleatoriedade, da competição, da vertigem e ilusão. Na etapa de reflexão, comecei a perceber que existiam focos primários e secundários, entendendo que aqueles conscientemente selecionados para compor a camada da encenação, eram focos primários, ativos, que serviam como o coração do jogo, os outros, tinham função de dar complexidade para o jogo do ator ou da encenação, sendo focos não primordiais, mas, complementares, secundários.

O SABÁ

Este é o segundo ciclo, um experimento “Nível de Complexidade 2” e diferente dos ciclos anteriores, não nasceu por acaso, ele foi totalmente planejado. Realizado com discentes da disciplina Corpovoz III de 2023-2, do curso de teatro da

² A estrutura decupada de (O)CULTO – Nível de Complexidade 1 e O SABÁ – Nível de Complexidade 2, podem ser acessadas em: <https://proceedings.science/abraces-2024/trabalhos/nivel-de-complexidade-a-investigacao-de-um-procedimento-para-pensar-a-construcao?lang=pt-br>

UFU, levei o Nível de Complexidade como proposta metodológica complementar para guiar as práticas, a fim de mapear quais eram os procedimentos que retornavam para compor o método.

Neste ciclo, adotamos como disparador dramaturgico: bruxas. O jogador poderia usar tudo que tivesse ao seu alcance para construir sua bruxa, a natureza, história, astrologia o que tange o universo lúdico da magia e bruxaria. A estrutura do jogo recebeu o mesmo tratamento, mas não um retorno do zero. O Necronomicon, deu lugar ao Grande Grimório, enquanto a estrutura em quatro partes, tornou-se triplice, em referência a deusa Hécate, e os jogos com foco primário único, passaram a ser duplos, além é claro, de focos secundários que passam a tecer camadas mais complexas tanto para o ator, quanto para a encenação.

Figura 1 – O sabá



Foto: Eric Soares (2023)

#paratodomundover – Um bloco agrupado com doze pessoas estão com as mãos levantadas todas com a mesma movimentação. Trajados como bruxos e bruxas, é possível ver bruxas inspiradas em “The Craft” dos anos 90, referências à cultura voodoo como o Barão Samedi, e outros que trajam sobretudos e compõe uma estética vampiresca.

Durante o processo de criação, experimentei administrar até três focos simultâneos, a fim de treinar os jogadores para gerir demandas principais que sustentam o jogo em fluxo e outras que geram camadas de complexidade para seus personagens naquele contexto. O desenvolvimento de um repertório em comum é parte crucial deste processo, porque o que é comum a todos os jogadores é o que mantém o jogo funcionando, e cada um pode usar do seu repertório para adicionar elementos a composição.

Na etapa de reflexão, houve uma virada de chave em relação ao entendimento das possibilidades do Nível de Complexidade como método. Revisitei os exercícios que retornam e neste mapeamento, ministrei a primeira Oficina do Nível de Complexidade em Janeiro de 2024 onde sai refletindo sobre a seguinte hipótese:

NÍVEL DE COMPLEXIDADE: O jogo é tratado como gênese da cena e do treinamento, atribuindo focos primários e secundários, bem como focos autônomos que aumentam o nível de complexidade do jogo. Permitindo assim que o jogador amplie sua capacidade de jogo através do treinamento de suas habilidades de jogo. Identificando princípios comuns em jogos e agrupando-os nos jogos mestres que, por sua vez, quando analisados de forma a olhar para seus focos, permite uma evolução gradativa no seu treinamento, uma exploração coesa do espectro de encenação e dramaturgia do jogo em fluxo.

JOGO (GÊNESE) – CAPACIDADE DE JOGO – HABILIDADES DE JOGO
TREINAMENTO DAS HABILIDADES – JOGOS MESTRES
NÍVEL DE COMPLEXIDADE – FOCO PRIMÁRIO – FOCO SECUNDÁRIO

Partindo desta perspectiva mais clara, passo a observar que um conjunto de questões mais profundas começam a surgir. Quais são os jogos mestres? Quais princípios funcionam para definir este conceito e agrupar tais jogos? O foco permite de fato que os jogos sejam separados por níveis, como por exemplo utilizar variações dos jogo do espelho (Todo jogo do espelho é o jogo mestre do espelho, mas o foco é que gera o nível?); Há de fato um melhor aproveitamento do jogo neste caso? Como é a árvore das habilidades de jogo? O que define ela? Em que podemos nos basear? Quais habilidades ampliam a capacidade de jogo do ator? É um treinamento mais coeso para lidar com as demandas contemporâneas do que treinamentos ortodoxos que buscam decorar falas e criar personagens em moldes tradicionais?

YULE E SAMHAIN

Em meio a tantas questões, percebi uma possível expansão do universo conceitual, e que direcionava o percurso do ciclo seguinte da pesquisa, bem como uma ampliação nas possibilidades da utilização deste jogo. A estrutura de jogo o ritual, tornou-se (O)CULTO e depois O SABÁ, alterando o disparador dramaturgico. Diferente do culto *lovecraftiano*, os sabás são comemorações reais, representam equinócios e solstícios. Sendo assim, ele pode ser jogado em 8 *skins*, oito novos

caminhos para o rejogo deste trabalho: *Beltane, Samhain, Lughnasadh, Imbolc, Litha, Ostara, Yule e Mabon*. O terceiro ciclo de pesquisa-ação, foi o YULE, composto pelo rejogo do sabá original, com tema natalino, havendo substituição dos textos e canções e a oficina Nível de Complexidade.

Figura 2 - YULE



Foto: Eric Soares (2024)

#paratodomundover – Um bloco agrupado com dez pessoas estão com as mãos levantadas em direções diferentes como se movessem o ar, em direções diferentes. Trajados como bruxos e bruxas, é possível ver bruxas inspiradas em “The Craft” dos anos 90, referências à cultura voodoo como o Barão Samedi, uma bruxa central inspirada em Grylla a bruxa do natal e outros com corpos mais diluídos na escuridão da cena.

E o primeiro sabá era qual dos oito? O quarto ciclo SAMHAIN, responde esta pergunta. Rejogamos O SABÁ original, em 31/10/2024, aprimorando sua estrutura, experimentando pequenos ajustes a fim de alocar o primeiro sabá na roda dos oito solstícios/equinócios. Revíamos a estrutura na prática, e nesta edição mudei o ponto de observação, passando a integrar o elenco do trabalho para perceber o jogo em fluxo de dentro da obra.

Nesta etapa, a pesquisa já estava atrelada ao Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas da UFU, e a partir deste momento, pude dar mais clareza aos protocolos utilizados, percebendo que o Nível de Complexidade, apresenta também uma forma de escrita, de registro para utiliza-lo com mais clareza pedagógica. Ao planeja um encontro, é fundamental separar não apenas os nomes dos jogos e suas instruções, ter clareza do foco é fundamental. É nele que treinamos o repertório comum do coletivo, para que a encenação habite um espectro possível que dialogue

com as intenções do grupo.

Esta etapa também é composta por um trabalho chamado O RITUAL, DESMONTAGEM EM JOGO, onde o bruxo que dei vida, desmembra a pesquisa até o ritual cristão que citei no início desta reflexão. A fim esmiuçar o trabalho, mostrar para o público onde se encontram os procedimentos, a poética e o caos do jogo, onde as questões artísticas alimentam escolhas que fiz neste percurso.

A BIFURCAÇÃO

A etapa seguinte foi simultaneamente um ciclo de experimentação prática da pesquisa, e o estágio que realizei na graduação. A disciplina Tópicos Especiais em Criação e Composição da Cena do curso de teatro da UFU também chamada de “Do jogo, à cena”, foi ministrada por meu orientador, José Eduardo de Paula, e eu. Sendo assim, achei uma ótima oportunidade para propor um desafio ainda mais complexo.

A proposta é que inicialmente todos os jogadores tivessem uma base, pautada no jogo do ritual e no experimento de nível de complexidade 1. Então, em dado momento eles fariam a escolha entre serem bruxos ou cultistas. O culto e o sabá possuem o mesmo jogo mestre como eixo modelador da encenação, o jogo mestre do espelho. O sabá ganha focos secundários que geram dinâmicas mais complexas na cena, mas, no culto temos a possibilidade de estudar a autonomia dos focos gradativos. Até quantos focos eu mesmo posso manejar? Sempre intuí que havia um limite, mas aqui, estudamos chegar na insanidade, além dos limites imagináveis.

A turma foi dividida em bruxos e cultistas. Os bruxos iriam jogar o sabá LAMMAS, Nível de Complexidade 3 e, neste caso, os focos adicionados gerariam complexidade para a encenação, buscando através deste acúmulo, propor jogos com múltiplos focos que iriam gerar dinâmicas altamente complexas na cena. Já os cultistas, jogariam o modo insanidade.

(O)CULTO – MODO INSANIDADE: Tem uma encenação Nível de Complexidade 1, cada jogo que compõe a estrutura tem apenas um foco primário, sendo assim, o jogo é um rejogo do seu antecessor. O modo insanidade permite que o jogador utilize 10 níveis de complexidade autônomos, administrando apenas um foco de estruturação e outro que o auxiliam a compor seu personagem, visualizar-se em situação cênica, propor ações que deem profundidade para seu personagem e

gerem complexidade na cena.

Este artigo se propõe a apresentar o percurso da pesquisa até esta bifurcação, e nesta etapa seguimos para o LAMMAS. A seguir apresento materiais atualizados a cerca do protocolo do jogo do sabá, e intenção ativa de dois focos primários, sendo ambos atrelados ao conceito dos jogos mestres, a estrutura simples das cenas, e a estrutura completa decupada.

RESULTADOS LAMMAS

Jogo mestre do espelho: Aprimoramento a partir de regras que norteiem variações de cópia de movimento, valorizando duplas, trio, quartetos e configurações mais amplas, que dialogam com regras de siga o mestre. Explorando também variações de guerreiro, buscando estudar o jogo de oposição³ (ataque e defesa), que terá a finalidade cênica de utilizarmos convenções da roda de capoeira para aprimorar o coro e corifeu, me refiro aos cumprimentos, fluxo da roda, cortes, chamados e afins.

Jogo mestre do compositor: Aprimoramento a partir de regras que norteiem variações de coro e corifeu, pergunta e resposta, que possibilitem o acesso um repertório sonoro, percussivo, musical na perspectiva da composição cênica e sonoplástica, como utilizado por sapateadores, músicos de jazz e professores de canto, para explorar sons e construir ambiências.

ESTRUTURA DO LAMMAS – O SABÁ – NÍVEL DE COMPLEXIDADE 3

DONZELA

- 1- SUSSURO DAS SOMBRAS - CANÇÃO - BAIANA
- 2- O JURAMENTO - COMO VOCÊ ENTRA EM NOSSO CÍRCULO
- 3- O OFÍCIO - NOSSO É O TEMPO, ESTA É A HORA

ANCIÃ

- 4- INÍCIO DO CICLO - IARA
- 5- SOMBRAS DA PROTEÇÃO – CANÇÃO 2
- 6- CENA DO FEITICEIRO SALAZAR – TIO MATUZALÉM

MÃE

- 7- O SACRIFÍCIO
- 8- RESSUREIÇÃO
- 9- O HEX
- 10- AVISOS FINAIS

Cena 1 – Donzela⁴ - Canção inicial.

- Jogo - Jogadores entram cantando em fila e se alocam no espaço circularmente, após instaurados os jogadores se olham e trocam de lugar um a um, iniciando a dinâmica pelo último a compor o círculo.
- FOCO PRIMÁRIO 1 – Cantar utilizando a voz do seu personagem, apresentando trejeitos e seu arcabouço.
- FOCO PRIMÁRIO 2 - Foco na aleatoriedade proposta pelo segundo foco para sortear o jogador que faz a cena 1.

⁴ Os ritos iniciais, a liturgia da palavra e a liturgia eucarística, dão origem aos blocos Dozela, Anciã e Mãe, transpondo a estrutura para a mitologia da deusa tríplice Hécate;

- FOCO PRIMÁRIO 3 – Sustentar a percussão corporal durante a canção.
- FOCOS SECUNDÁRIOS – Sustentar seu personagem fisicamente, ampliando trejeitos e vocalidade. Conectar o olhar com o público, estimulando seu encanto com os participantes.
- AGRUPAMENTOS – Ilusão e vertigem;

Cena 2 – Donzela – Jogo de aleatoriedade e iniciação

- Jogo – O último jogador a entrar no palco com a adaga e dá início a um ritual de pergunta e resposta, onde a adaga é passada de mão em mão. O jogo deve finalizar em um múltiplo de 6 (12, 18, 24, 30 ...) formando assim, um jogo de iniciação/apresentação de personagem e um jogo de aleatoriedade
- FOCO PRIMÁRIO 1 – Manter o jogo fluxo onde os personagens são apresentados e a dinâmica da adaga é passada a seguir.
- FOCO PRIMÁRIO 2 – Contar os participantes que tocam o objeto para sinalizar quando o jogo de aleatoriedade deve finalizar.
- FOCO PRIMÁRIO 3 – Os feiticeiros sorteados em números primos se transformam em bons presságios, estes devem fazer desejos positivos ao público.
- FOCOS SECUNDÁRIOS – Vestir a personagem segundo sua mitologia proposta.
- AGRUPAMENTOS – Ilusão e aleatoriedade.

Cena 3 – Donzela – Jogo de composição

- Jogo – Este jogo de composição coreográfica pratiquei em algumas experiências ao longo da vida, mas foi Anne Teresa De Keersmarker que me ajudou a ter clareza deste procedimento. Quatro movimentos foram criados A, B, C e D. Cada jogador dispõe o movimento conforme a leitura do texto reverbera em seu corpo. A repetição proposta no texto e no corpo dos jogadores ecoa em uma composição bem estruturada porém aleatória e efêmera.
- FOCO PRIMÁRIO 1 – Para a bruxa, executar a leitura apresentando seu personagem através da leitura. Para os jogadores bruxos, compor utilizando os movimento pré estabelecidos;
- FOCO PRIMÁRIO 2 – Quando a leitura tem início, um jogador deve ser o sussurro, alguém que reverbera o texto
- FOCO PRIMÁRIO 3 – A sequência não deve ser mais aleatória constantemente,
- FOCOS SECUNDÁRIOS – Sustentar a personagem físico e mentalmente. Conectar-se com o público.
- AGRUPAMENTOS – Aleatoriedade, Ilusão e Vertigem.

Cena 4 – Anciã – Jogo de aleatoriedade, composição, coro e corifeu

- Jogo – Este jogo tem início com um jogo de morto-vivo/morto-vivo reverso, uma intensa batalha onde pode restar apenas um em pé ou apenas um sentado. Este foi o sorteado. A bruxa segue ao púlpito e faz a leitura de forma intensa, esta etapa tem pergunta e resposta, portanto, os jogadores respondem como coro e, caso o participante tenha sido sorteado em pé, os jogadores “torcem” o corpo durante a cena, se o sorteio foi sentado e os outros participantes em pé, estes devem “sacudir”. Ao mesmo tempo que é resgatado o grito e o sussurro, mas, neste momento todos são tanto sussurro quanto grito.
- FOCO PRIMÁRIO 1 – Empurrar e puxar como o oceano
- FOCO PRIMÁRIO 2 – Sincronizar o movimento
- FOCO PRIMÁRIO 3 – Acompanhar a energia da lara
- FOCOS SECUNDÁRIOS – Emitir grunhidos, urros e sonoridades, amplificar o espectro de exploração corporal, fixar o olhar com participantes do público.
- AGRUPAMENTOS – Competição, aleatoriedade, ilusão e vertigem;

Cena 5, 6 e 7 – Anciã – Canção seguido de jogo de aleatoriedade e início do ritual final – Cena contínua

- Jogo – Os participantes cantam. O jogo do ai, em que um participante coloca a mão sobre a mão do companheiro é utilizado para descobrir quem fará a leitura da cena.
- FOCO PRIMÁRIO 1 – O jogo é basicamente um siga o mestre, onde os jogadores fazem o que a feiticeira regente propõe inicialmente.

- FOCO PRIMÁRIO 2 – Expressar a proposta mitológica do personagem através do jogo de sacrifício e ressurreição.
- FOCOS SECUNDÁRIOS – Tornar-se sacrifício. Estimular o público a ampliar o mantra de sacrifício.
- AGRUPAMENTOS – Ilusão, aleatoriedade, vertigem e competição.

Cena 8 – A mãe - O HEX

- O HEX é uma estrutura que enlaça jogos diferentes, rompendo a estrutura linear e fluída da obra, na intenção de enfatizar as características físicas do culto e dos cultistas, enquanto se beneficia dos aspectos sensíveis do ritual, no tange o corpo como disparador. Neste caso foi selecionado 6 jogos que tem uma mesma raiz, derivados de um mesmo jogo mestre, promovendo uma experimentação gradativa, sensitiva, que aproximasse a exaustão física. As músicas ditam a transformação do jogo.
 - 1 – Coro e corifeu em bloco direcional e onda nivelar;
 - 2 – Jogo do compositor com paleta de movimentos da cena 3, adicionando níveis;
 - 3 – Coro e corifeu em círculo, corifeu no centro, roda em movimento horário;
 - 4 – Batalha de corifeu com percursão corporal;
 - 5 – Enrolar e desenrolar a coluna (recuperação) + contato improvisação;
 - 6 – Exploração espacial segundo os fatores de movimento citados por Rudolf Laban: Tempo, espaço, peso e fluxo;
- FOCO PRIMÁRIO – Manter o jogo em fluxo sem comunicações verbais, com ênfase nos jogos que se utilizam da cópia de movimento;
- FOCO PRIMÁRIO 2 – Adaptar o movimento proposto pelo corifeu a sua biomecânica, fortalecendo a concepção da personagem através
- FOCO PRIMÁRIO 3 – Sustentar as camadas de
- AGRUPAMENTO – Ilusão, vertigem, competição e aleatoriedade.

Cena 9 – A mãe - Avisos Finais

- Jogo – O jogo começa com uma competição de quem chega primeiro no púlpito. Seguido pela oportunidade do vencedor gongar a plateia utilizando os avisos finais.
- FOCO PRIMÁRIO 1 – Pegar o lugar do púlpito.
- FOCO PRIMÁRIO 2 – Gongar o público.
- FOCOS PRIMÁRIO 3 OPCIONAL – Adicionar gongações às bruxas do evento.
- AGRUPAMENTOS – Competição, ilusão e aleatoriedade.

BIBLIOGRAFIA

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Tradução de José Garcez Palha. Petrópolis, RJ: Vozes, 2017.

HUIZINGA, Johan. **Homoludens: o jogo como elemento da cultura**. Tradução de João Paulo Monteiro. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000. (Estudos, 4).

MISSAL ROMANO. Tradução de Barbosa Pinto. Petrópolis: Vozes, 1970.

OLIVEIRA, Carlos Eduardo Santos de. **NÍVEL DE COMPLEXIDADE – A INVESTIGAÇÃO DE UM PROCEDIMENTO PARA PENSAR A CONSTRUÇÃO DA CENA ATRAVÉS DO JOGO**. In: ANAIS DA XII REUNIÃO CIENTÍFICA DA ABRACE: O QUE PODEM AS ARTES CÊNICAS ENTRE A MÁQUINA DO MUNDO E AS LUTAS PELA TERRA?, 2024, São João del Rei. Anais eletrônicos..., Galoá, 2024. Disponível em: <<https://proceedings.science/abrace-2024/trabalhos/nivel-de-complexidade-a-investigacao-de-um-procedimento-para-pensar-a-construcao?lang=pt-br>> Acesso em: 28 Jan. 2026.

SPOLIN, Viola. **Improvisação para o Teatro**. tradução e revisão Ingrid Dormien Koudela e Eduardo José de Almeida Amos. São Paulo: Editora Perspectiva, 2015.

STANISLAVSKI, Constantin. **A preparação do ator**. Tradução de Pontes de Paula Lima. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2003.



TURNER, Victor. **O processo ritual**: estrutura e anti-estrutura: tradução de Nancy
Campi de Castro. Petrópolis: Editora Vozes, 1974.