

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
CENTRO DE ARTES E LETRAS
DEPARTAMENTO DE ARTES CÊNICAS
CURSO DE ARTES CÊNICAS – BACHARELADO

Valéria Antunes do Amarante

**DO TABULEIRO AO TABLADO: O JOGO COMO METODOLOGIA EM
UM ESPETÁCULO TEATRAL**

Santa Maria, RS

2023

Valéria Antunes do Amarante

**DO TABULEIRO AO TABLADO: O JOGO COMO METODOLOGIA EM UM
ESPETÁCULO TEATRAL**

Trabalho de conclusão apresentado ao Curso de Artes Cênicas - Bacharelado em Interpretação Teatral da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS) como requisito parcial para obtenção do título de Bacharela em Artes Cênicas - Habilitação em Interpretação Teatral.

Orientador: Prof Dr. Pablo Canalles

Santa Maria, RS

2023

Valéria Antunes do Amarante

**DO TABULEIRO AO TABLADO: O JOGO COMO METODOLOGIA EM UM
ESPETÁCULO TEATRAL**

Trabalho de conclusão apresentado ao Curso de Artes Cênicas - Bacharelado em Interpretação Teatral da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS) como requisito parcial para obtenção do título de Bacharela em Artes Cênicas - Habilitação em Interpretação Teatral.

Aprovado em 18 de julho de 2023, pela banca examinadora:

Pablo Canalles, Prof. Dr. (UFSM)

(Orientador)

Fabiana Siqueira Fontana, Profa. Dra. (UFSM)

Cândice Moura Lorenzoni, Profa. Dra. (UFSM)

Santa Maria, RS

2023

*À minha amada avó Enedina, que me apresentou ainda pequena,
ao princípio básico que move o artista de teatro: a teimosia.*

RESUMO

DO TABULEIRO AO TABLADO: O JOGO COMO METODOLOGIA EM UM ESPETÁCULO TEATRAL

AUTORA: Valéria Antunes do Amarante

ORIENTADOR: Pablo Canalles

Este relatório reflexivo tem, por objetivo principal, expor as reverberações prático-teóricas do projeto de pesquisa intitulado “Disponibilização, Criação e Atualização: o jogo como metodologia plural para o desenvolvimento da atriz”. O projeto teve início no segundo semestre de 2022, desenvolvendo-se em ambiente acadêmico, no decorrer das disciplinas: Laboratório de Orientação III, Técnicas de Representação VII, Ateliê de Montagem em Atuação Teatral II, Laboratório de Metodologias de Criação Teatral II, Estratégias da Montagem - Visualidades e Estratégias da Montagem - Voz e Fala do curso de Artes Cênicas - Bacharelado da Universidade Federal de Santa Maria. As disciplinas tinham como foco principal, de forma entrelaçada à teoria, servir de laboratório prático para a criação de um espetáculo teatral contracenado. Portanto, foi durante as experimentações, que deram corpo à montagem do espetáculo, que a pesquisa se estabeleceu. O desenvolvimento do projeto de pesquisa e o processo de montagem e apresentação da peça, compõem a avaliação final do curso de Artes Cênicas - Bacharelado. O texto escolhido para a montagem de formatura foi *Lisístrata*, obra do comediógrafo grego Aristófanes, escrita no século V a.C. A pesquisa desenvolveu-se com base no *Método Experimental de Criação* elucidado por Mônica Tavares. Ao longo deste relatório, a partir do meu processo de atriz, disserto sobre o percurso de descoberta de uma metodologia lúdica, ancorada na soma Jogos de Cartas e Tabuleiro e Jogo/Teatro. A metodologia foi construída e experimentada na prática e na teoria com base em três pilares: Disponibilização, Criação e Atualização. O trabalho tem como referências principais o Prof. Dr. Pablo Canalles, o historiador Johan Huizinga e o sociólogo Roger Caillois. Ambos colaboram para que a estreita ligação entre jogo, teatro e sociedade seja discutida pelo ponto de vista da atriz em um espetáculo contracenado. A contracenação, bem como, a importância do trabalho coletivo com a direção e o restante do elenco, são o ponto chave desta pesquisa.

Palavras-chave: Jogos de cartas. Jogos de tabuleiro. Teatro. Trabalho de atriz. Contracenação.

ABSTRACT

FROM THE BOARD TO THE STAGE: THE GAME AS A METHODOLOGY IN A THEATER SHOW

AUTHOR: Valéria Antunes do Amarante

ADVISOR: Pablo Canalles

This reflective report has, as its main objective, to expose the practical-theoretical reverberations of the research project entitled "Availability, Creation and Update: the game as a plural methodology for the development of the actress". The project began in the second half of 2022, developing in an academic environment, over the course of the disciplines: Orientation Laboratory III, Representation Techniques VII, Montage Atelier in Theatrical Acting II, Laboratory of Theatrical Creation Methodologies II, Strategies of Montage - Visualities and Strategies of Montage - Voice and Speech of the Performing Arts course - Bachelor's Degree at the Federal University of Santa Maria. The disciplines had as their main focus, intertwined with theory, to serve as a practical laboratory for the creation of a theater show. Therefore, it was during the experimentations, which embodied the play's montage, that the research was established. The development of the research project and the process of creating and presenting the play compose the final evaluation of the Performing Arts - Bachelor's degree course. The text chosen for the graduation play was *Lysistrata*, a work by the Greek comedigrapher Aristophanes, written in the 5th century BC. The research was developed based on the Experimental Creation Method elucidated by Mônica Tavares. Throughout this report, based on my process as an actress, I discuss the journey of discovering a ludic methodology, anchored in the combination of Card and Board Games and Game/Theatre. The methodology was built and experimented in practice and theory based on three pillars: Availability, Creation and Update. The work has as main references PhD Pablo Canalles, historian Johan Huizinga and sociologist Roger Caillois. Both collaborate so that the close connection between game, theater and society is discussed from the point of view of the actress in a theatrical show. The acting alongside other actors, as well as the importance of collective work with the direction and the rest of the cast, are the key point of this research.

LISTA DE FOTOGRAFIAS

FOTOGRAFIA 1 - Jogo <i>Entre Linhas</i> -----	22
FOTOGRAFIA 2 - Jogo <i>Abstratus</i> -----	29
FOTOGRAFIA 3 - Carta <i>Dixit</i> (coelhos) -----	32
FOTOGRAFIA 4 - Imagem Coletiva <i>Dixit</i> (coelhos) -----	32
FOTOGRAFIA 5 - Carta <i>Dixit</i> (brinquedos) -----	32
FOTOGRAFIA 6 - Imagem Coletiva <i>Dixit</i> (brinquedos) -----	32
FOTOGRAFIA 7 - Jogo <i>River Dragons</i> -----	33
FOTOGRAFIA 8 - Jogos <i>Imagem & Ação/Zuera</i> -----	36
FOTOGRAFIA 9 - Jogo/Imagem/Criação -----	39
FOTOGRAFIA 10 - Jogo/Imagem/Criação/Teatro -----	39
FOTOGRAFIA 11 - Jogo/Energia -----	41
FOTOGRAFIA 12 - Energia/Teatro -----	41

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	08
1.1 O JOGO	11
1.2 O LÚDICO	14
2. LISÍSTRATA 87/LISÍSTRATA UM JOGO COOPERATIVO	15
3. ESTRATÉGIAS DA MONTAGEM - VISUALIDADES: UM DÉJÀ VU	18
4. DISPONIBILIZAÇÃO	20
5. CRIAÇÃO	29
6. ATUALIZAÇÃO - TABULEIRO	35
7. ATUALIZAÇÃO - TABLADO	39
8. ATRIZ/JOGADORA/PESQUISADORA	42
9. HABLO MESMO	44
10. CONSIDERAÇÕES FINAIS	45
11. FONTES CONSULTADAS	47
12. ANEXOS	49
12.1 REGISTRO FOTOGRÁFICOS DA ESTREIA	49
12.2 CARTAZES DO ESPETÁCULO	53
12.3 PROGRAMA DO ESPETÁCULO	55
12.4 DRAMATURGIA <i>LISÍSTRATA 87</i>	56
12.5 ANÁLISE ATIVA <i>LISÍSTRATA 87</i>	99
12.6 GENI	124

1. INTRODUÇÃO

Este relatório reflexivo tem, por objetivo principal, expor as reverberações do projeto de pesquisa intitulado “Disponibilização, Criação e Atualização: o jogo como metodologia plural para o desenvolvimento da atriz”, tanto no que tange ao meu processo individual de atriz, quanto no que concerne ao jogo entre pesquisa acadêmica, teatro e sociedade. O projeto teve início no segundo semestre de 2022, desenvolvendo-se em ambiente acadêmico, no decorrer das disciplinas: Laboratório de Orientação III, Técnicas de Representação VII, Ateliê de Montagem em Atuação Teatral II, Laboratório de Metodologias de Criação Teatral II, Estratégias da Montagem - Visualidades e Estratégias da Montagem - Voz e Fala do curso de Artes Cênicas - Bacharelado da Universidade Federal de Santa Maria.

As disciplinas tinham como foco principal, de forma entrelaçada à teoria, servir de laboratório prático para a criação de um espetáculo teatral contracenado. Portanto, foi durante as experimentações, que deram corpo à montagem do espetáculo, que as pesquisas de cada discente se estabeleceram. O desenvolvimento do projeto de pesquisa e o processo de montagem e apresentação do espetáculo, compõem a avaliação final do curso de Artes Cênicas - Bacharelado.

O texto escolhido para o espetáculo de formatura foi *Lisístrata*, obra do comediógrafo grego Aristófanes, escrita no século V a.C. Já durante os primeiros ensaios percebi que, assim como não se faz teatro sozinho, também não se pode pesquisar sobre o jogo individualmente. Ainda que se trate de um relatório individual, escrito na primeira pessoa do singular, resalto, de antemão, que este Trabalho de Conclusão de Curso foi construído a sete mãos. Meu objetivo principal: investigar o jogo como ferramenta para o desenvolvimento de uma metodologia de trabalho para a atriz, em um espetáculo contracenado, jamais poderia ter sido alcançado sem o apoio de meus colegas e sobretudo do meu orientador e diretor, o professor Pablo Canalles.

Jogamos! Jogamos para aquecer o cérebro, nervos, músculos e articulações. Jogamos para potencializar o lúdico, a criatividade. Utilizamos o jogo como combustível da criação e sim, criamos a partir dele. Jogamos dentro de cena e transformamos o jogo em parte da cena, atualizando-a. Jogamos teatro, teatrmos em jogo.

A gênese dessa pesquisa ancora-se em inquietações particulares, do meu eu atriz, que na contramão das reverberações desse relatório, foram originadas durante o processo de criação do meu espetáculo-solo. Criado também em ambiente acadêmico, fruto das disciplinas que, seguindo a sequência aconselhada do curso de Artes Cênicas, antecedem e são pré-requisito para que o aluno chegue ao TCC e ao espetáculo de formatura. Extrapolando o percurso acadêmico, a grade curricular do curso, serve de pano de fundo para o desenrolar do processo criativo do artista da cena.

O *Brasa, Bendita Seja!*¹ (nome do meu espetáculo-solo), foi uma espécie de impressão de mim mesma, de todas as partes, convicções e princípios, que me constituem como artista. Não havia nada ali que não me representasse. Durante os quase dois anos desse processo turbulento, truncado pela pandemia de COVID-19, eu fui o meu próprio laboratório. Pude me conhecer, me compreender como artista. Os pilares do projeto de pesquisa do espetáculo-solo refletiam meus anseios como pessoa, como parte integrante de uma sociedade, que ao longo dos séculos, ainda se vê representada na arte. Naquele momento, enquanto começava a me entender como artista, minhas bases de sustentação eram o Teatro Político, a Música Popular Brasileira e a dramaturgia-em-cena. O caminho percorrido ao longo dos ensaios e da escrita do projeto, sanou algumas dúvidas e, logicamente, gerou novos questionamentos.

Durante a criação do monólogo, meu lado individualista aflorou. Mesmo sabendo que o fazer teatral é coletivo e que o teatro só existe no plural, naquele momento, meu foco era eu mesma, o meu processo de atriz pesquisadora, que pesquisa e cria sozinha. A ilusão da autossuficiência foi esfacelada já nos primeiros dias de pesquisa do TCC, colocando-me em conflito. Como desenvolver uma metodologia baseada no jogo sozinha na sala de ensaio? Era impossível. A atriz que a pouco tempo havia descoberto no caráter lúdico dos jogos de cartas e tabuleiro, o treinamento que finalmente a contemplava, era incapaz de dar segmento ao seu processo. Eu era a dona da bola, o problema é que eu não tinha convidado ninguém para jogar.

O primeiro passo para que a pesquisa se tornasse viável, foi perceber que meus colegas de turma, além de serem meus colegas de elenco da peça, eram também jogadores em potencial. Eu precisava formar um time. O segundo passo foi estabelecer uma parceria com o dono do campinho, o diretor da peça: Pablo Canalles.

Minha pesquisa era fruto da pesquisa do professor Pablo. Ele orientou meu espetáculo-solo, me apresentou o universo dos jogos de cartas e tabuleiro e, por consequência, o lúdico como força motriz do treinamento do ator. Entretanto, ele desenvolveu a pesquisa pelo viés da direção. A minha proposta tinha como meio para o desenvolvimento de uma metodologia baseada no jogo, o meu trabalho de atriz. O que originou um novo conflito: como pesquisar o jogo de dentro da arena e não o observando de fora?

¹ Sinopse do espetáculo: Ela é um poço de bondade e é por isso que a cidade... Quem dá mais? Dou-lhe uma... Dou-lhe duas... Vai com ele, vai Geni! Você pode nos salvar, você vai nos redimir. Ela é feita pra apanhar, ela é boa... BezeRRAdaBOa! E aí "cidadão"? Levanta a mão! Dê o seu lance! E aí "cidadão"? Levanta a mão, joga a pedra! Vai se posicionar? Política, dinheiro, amor, religião! Um dia surgiu brilhante, entre as nuvens, flutuante, um enorme... Ele? Não! Entre porcos e galinhas, eis a hipocrisia: quem atirava pedra, agora esconde a mão. Apaguem a fogueira, a bruxa é a nossa única salvação!

Era como se o Pablo fosse o técnico do time de futebol do qual eu fazia parte. Ao mesmo tempo em que eu percebia pontos de emancipação de uma pesquisa para a outra, entendi que minha pesquisa só poderia se desenvolver a partir de um trabalho em dupla com a direção. Não cabia a mim aplicar os jogos e observar o restante da turma jogar, pelo contrário. Meu trabalho de atriz pesquisadora era analisar as reverberações dos jogos de cartas e tabuleiro no jogo teatral enquanto eu também jogava. Portanto, a minha pesquisa nascia desse trabalho em dupla com o Pablo e só depois ganhava novas ramificações.

Meu foco era analisar o jogo a partir de três perspectivas diferentes: 1. o jogo como metodologia de aquecimento, forma de disponibilizar o corpo para a criação; 2. o jogo como ferramenta criativa para a construção de partituras; e, ainda, 3. o jogo como forma de atualização da cena, ancorado na contracenação: jogo como sinônimo de teatro.

Deste modo, nas páginas a seguir, disserto sobre as reverberações dessa análise. Expondo como se deu o desenvolvimento dessa pesquisa, que não tem os jogos de tabuleiro e o jogo teatral apenas como temática, mas, acima de tudo, só existe a partir do jogo. Seja o jogo com a pesquisa do diretor, seja a partir do trabalho coletivo com os colegas dentro da sala de aula, nos ensaios, na cena.

A estrutura deste trabalho está organizada em pequenos capítulos, que ao dividirem o texto, facilitam o entendimento do todo. A linha que costura todas as partes do relatório tem uma temática única: o jogo. Num primeiro momento, ainda na introdução, o apresento como elemento constituinte da sociedade, ressaltando sua ligação íntima com a cultura e, por consequência, com o teatro. Assim como, a partir da experiência e da minha perspectiva pessoal, defino o que é "lúdico". Logo em seguida, no capítulo 2, intitulado: *Lisístrata 87* Lisístrata: um jogo cooperativo, atento para o fato de que nesta pesquisa, o termo jogo é, na ampla maioria das vezes, empregado como sinônimo de teatro ressaltando, assim, a criação coletiva que deu ritmo à montagem do espetáculo de formatura.

O capítulo 3, Estratégias da Montagem - Visualidade: um Déjà Vu, tem como foco, apresentar a metodologia da pesquisa, baseada na experimentação, na experiência e sobretudo, no laboratório prático. Os capítulos 4, 5, 6 e 7, respectivamente: Disponibilização, Criação, Atualização - Tabuleiro e Atualização - Tablado, dedicam-se a discorrer sobre o percurso percorrido durante a aplicação e desenvolvimento da metodologia lúdica na prática, dos jogos de cartas e tabuleiro até o jogo/teatro. O capítulo 8, Atriz/Jogadora/Pesquisadora, sintetiza meu percurso pelo curso até a descoberta da metodologia. No capítulo nove, intitulado Hablo Mesmo, faço considerações a respeito da estreia do espetáculo *Lisístrata 87*.

Ao longo do relatório, de forma constante, trechos do meu diário de atriz são entrelaçados ao texto: os diários de atriz são pequenas reflexões escritas, que tem como

temática a prática na sala de ensaio. Nesse sentido, ao final de cada aula eu tecia considerações a respeito do meu processo enquanto atriz pesquisadora. O que me permitiu, pensar a escrita como parte da prática refletindo, no relatório final, as reverberações do projeto como um todo.

1.1 O JOGO

O conceito de jogo, que constitui essa pesquisa, foi construído a partir de três referências principais, duas teóricas: o historiador holandês Johan Huizinga e o sociólogo francês Roger Caillois, e uma teórico-prática, o professor Pablo Canalles.

Huizinga, ao longo do livro *Homo ludens*, expõe a relação de codependência entre jogo e cultura:

O fato de apontarmos a presença de um elemento lúdico na cultura não quer dizer que atribuamos aos jogos um lugar de primeiro plano, entre as diversas atividades da vida civilizada, nem que pretendamos afirmar que a civilização teve origem no jogo através de qualquer processo evolutivo, no sentido de ter havido algo que inicialmente era jogo e depois se transformou em algo que não era mais jogo, sendo-lhe possível ser considerado cultura. A concepção que apresentamos nas páginas que se seguem é que a cultura surge sob a forma de jogo, que ela é, desde seus primeiros passos, como que “jogada”. Mesmo as atividades que visam à satisfação imediata das necessidades vitais, como por exemplo a caça, tendem a assumir nas sociedades primitivas uma forma lúdica. [...] Não queremos com isto dizer que o jogo se transforma em cultura, e sim que em suas fases mais primitivas a cultura possui um caráter lúdico, que ela se processa segundo as formas e no ambiente do jogo. Na dupla unidade do jogo e da cultura, é ao jogo que cabe a primazia (2008, p. 33).

A visão do autor abriu caminho para a pesquisa, contextualizando-a. A soma jogo/teatro aqui proposta, é potencializada pelo próprio contexto histórico que, de acordo com Huizinga, foi marcado desde as eras mais primitivas, pela ludicidade, ainda que em caráter instintivo. Busca-se, portanto, explorar essa ligação histórica entre cultura e jogo, transformando-a em pano de fundo para uma análise mais específica, onde a cultura está representada pelo teatro e o lúdico pelos jogos de cartas e tabuleiro.

Caillois também disserta sobre a relação jogo e cultura. De acordo com o autor, o jogo é o resultado de dois elementos, a *paidia* e o *ludus*:

(...) o fato é que na raiz do jogo reside uma importante liberdade, necessidade de descanso e também de distração e fantasia. Essa liberdade é o motor indispensável e permanece na origem de suas formas mais complexas e mais estritamente organizadas. Tamanha potência primária de improvisação e de alegria, que nomeio *paidia*, conjuga-se com o gosto da dificuldade gratuita, que proponho chamar de *ludus*, para resultar nos diferentes jogos aos quais, sem exageros, pode ser atribuída uma virtude civilizatória, pois ilustram os valores morais e intelectuais de uma cultura e ainda contribuem para sua definição e desenvolvimento (CAILLOIS, 2017, p. 68).

A definição de *paidia*, proposta pelo autor francês, reforça o caráter primitivo apresentado por Huizinga: para Huizinga a cultura é fruto do jogo, para Caillois, a criança, já em seus primeiros gestos, traz consigo elementos pertencentes à capacidade de jogar. Caillois nomeia, através do termo *paidia*, os elementos instintivos que compõem o jogo, elementos esses que podem, inclusive, ser encontrados nos animais, como por exemplo no cachorro, que brinca com o próprio rabo ou finge morder um outro cão durante uma brincadeira (CAILLOIS, 2017, p. 69).

Essa espontaneidade desregrada que constitui a *paidia*, aos poucos passa a dividir espaço com o *ludus*, abrindo caminho para as regras, para o uso da lógica e, por consequência, para o caráter civilizatório dos jogos:

De um modo geral, o ludus propõem ao desejo primitivo que relaxe e se divirta com os obstáculos arbitrários perpetuamente renovados; inventa mil ocasiões e mil estruturas em que conseguem ser satisfeitos tanto o desejo de descanso quanto a necessidade - de que o homem parece não conseguir se libertar - de utilizar inutilmente o saber, a dedicação, a destreza, a inteligência de que dispõe, sem contar o autocontrole, a capacidade de resistir ao sofrimento, ao cansaço, ao pânico ou à embriaguez. Sendo assim, o que chamo ludus representa no jogo, o elemento cujo alcance e fecundidades culturais aparecem como os mais extraordinários (CAILLOIS, 2017, p. 76).

Ou seja, a soma: *ludus/paidia* que resulta no jogo é fruto do processo de desenvolvimento intelectual do ser humano. Entender os elementos constituintes do jogo foi fundamental para que os pontos em comum entre jogo e teatro, pudessem, ao longo da pesquisa, serem experienciados. A explicação detalhada de Caillois, nos leva à definição global de jogo, estabelecida por Huizinga:

(...) o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da "vida quotidiana" (HUIZINGA, 2008, p. 33).

Definição que, para Patrice Pavis, autor do *Dicionário de Teatro*, compartilha em seus princípios básicos, elementos em comum com o jogo teatral:

Esta descrição do princípio lúdico poderia ser a do jogo teatral: a ela não falta nem a ficção, nem a máscara, nem a cena delimitada, nem as convenções! Pensa-se imediatamente no corte palco/plateia que separa radicalmente os intérpretes dos espectadores e que parece opor-se ao espírito do jogo. E é exato que somente o *happening* ou o jogo dramático juntam todo mundo numa comunidade de jogo. No entanto, não há representação teatral sem cumplicidade de um público, e a peça só tem possibilidade de "dar certo" se o espectador jogar o jogo, aceitar as regras e interpretar o papel daquele que sofre ou daquele que se safá, se está assistindo à representação (PAVIS, 2008, p. 220).

Os apontamentos esboçados por Pavis são confirmados por Caillois, que ao longo de seu livro *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*, divide os jogos em quatro categorias: *agon*, *alea*, *ilinx* e *mimicry*, dedicando a categoria *mimicry* aos jogos cuja mimese é o elemento principal:

Mímica e disfarce são assim os impulsos complementares desta classe de jogos. Na criança, trata-se primeiro de imitar o adulto. Por isso o sucesso dos acessórios e dos jogos de miniatura que reproduzem ferramentas, armas, máquinas de que se servem os adultos. [...] Mas as condutas de *mimicry* transbordam da infância para a vida adulta. Cobrem igualmente qualquer divertimento ao qual nos dedicamos, mascarado ou disfarçado, e que consiste no próprio fato de que o jogador está mascarado ou disfarçado, e em suas consequências. Por fim, está claro que a representação teatral e a interpretação dramática entram por direito neste grupo (CAILLOIS, 2017, p. 59).

Para Caillois, o teatro não só partilha princípios em comum com o jogo, mas é um jogo. Jogo que, assim como os de cartas e tabuleiro, resulta do desenvolvimento intelectual/corporal do indivíduo. Essa ligação dos jogos com o sistema cognitivo é um dos vetores principais dessa pesquisa: buscava-se desenvolver, a partir da união teatro/jogo, uma metodologia lúdica e plural que auxiliasse atores e pesquisadores no decorrer de seus processos criativos, ou seja, conceber, por meio da experiência de uma atriz com o universo dos jogos, uma alternativa lúdica de treinamento. Tal metodologia estruturava-se em três pilares: disponibilização, criação e atualização.

No que concerne aos jogos de cartas e tabuleiro, base da pesquisa do professor Pablo, Caillois também os enquadra em categorias, facilitando o entendimento das diversas mecânicas que os diferenciam. Para o autor, a maioria dos jogos de cartas resultam da soma *alea/agon*, ou seja, sorte/competitividade: sorte porque as cartas são distribuídas, geralmente, de maneira aleatória, e competitividade porque na sequência os jogadores disputam, em pé de igualdade, quem é melhor na habilidade explorada pelo jogo, seja ela rapidez, memória ou força (CAILLOIS, 2017, p. 54).

Em síntese, a pesquisa ancorou-se na exploração da *paidia* enquanto fagulha que gera a imaginação, o espontâneo e a improvisação, do *ludus* à medida que as regras se assemelhavam às convenções e viabilizavam o uso da lógica e da inteligência, para que assim, o treinamento baseado nos jogos de cartas e tabuleiro, criado pelo diretor Pablo Canalles, fosse analisado, agora pela visão da atriz, a partir dos próprios elementos que definem o que é um jogo. Assim como, pela soma das categorias propostas por Caillois, que permitiu, através da união *mimicry*, *alea* e *agon*, a análise dos três pilares: atualização, criação e disponibilização, viabilizando o desenvolvimento da metodologia.

1.2 O LÚDICO

Minha relação com o jogo traz à tona memórias antigas, um certo ar de nostalgia. Lembro-me do vento batendo em meu rosto enquanto, tomada por uma espécie de frenesi, aos três ou quatro anos, acompanhava atentamente as corridas de cavalo, no colo do meu avô paterno, no parque de exposições da minha cidade. Ainda pequena, rondava a mesa em que minha família jogava canastra, com os olhos arregalados de curiosidade. Já um pouco mais velha, influenciada por meu avô materno, volta ou outra, eu me dirigia ao guarda-roupas da minha avó, colocava a mão no bolso do casaco - um sobretudo preto, que estava pendurado no cabide - e, sem cerimônia, pegava alguns trocados. Minha avó apenas me olhava, parada na porta do quarto, com um ar de quem repreende em silêncio, enquanto franzia o nariz, fazendo mexer os óculos. Minutos depois, lá estava eu, conversando com o bicheiro: um real o milho na cabeça, seu Jorge! Se àquela altura eu imaginava, um dia, escrever um Trabalho de Conclusão de Curso, cujo tema principal fosse o jogo? Absolutamente não.

O problema de pesquisa do TCC, logicamente, não foi concebido com base em minhas memórias de infância, entretanto, são elas -as minhas memórias de infância-, que permitem que eu defina, corroborando com o conceito de *paidia* estabelecido por Caillois, o que é o lúdico na minha prática diária de artista: a meu ver, o lúdico é o componente mágico que permite a atriz, enquanto joga, deixar-se levar pela imaginação. O universo utópico criado pelo jogo, abre caminho para que ela se liberte das amarras impostas pela sociedade e pelo imediatismo do sistema capitalista, que ao longo do tempo, diminuem a capacidade do ser humano de brincar e se divertir enquanto segue as regras do jogo da vida.

O jogo me permitiu, reencontrar, dentro da sala de ensaio, ainda no processo do espetáculo-solo, a Valéria criança, não só aquela que já nos primeiros anos se encantava pela terra vermelha, que preenchia o ar enquanto cavaleiros disputavam o primeiro lugar na corrida, como também, a menina criativa, que ao brincar no barro da mesma terra vermelha, deixava-se levar pela imaginação. Quem diria, no espetáculo-solo, já adulta, a Geni², à sua maneira, também me permitiu brincar no barro³.

Ah, a imaginação! Ainda no início do curso, nas aulas de Expressão Corporal e Vocal III, enquanto improvisamos cenas com base na imaginação, eu me sentia completamente travada, me perguntava: será que esse é realmente o meu lugar? Questionava-me: será que eu posso mesmo ser artista? Meu pensamento é tão previsível,

² Nome da minha personagem no espetáculo-solo, fruto da dramaturgia-em-cena, que foi costurada na prática a partir da música *Geni e o Zepelim* de Chico Buarque.

³ Durante o espetáculo (*Brasa, Bendita Seja!*) a personagem jogava constantemente com a terra, que preenchia o palco e ao final a deixava suja de barro. Um registros do espetáculo, assim como, uma foto minha, criança, brincando na terra, estão no anexo 12.6 deste relatório.

meu corpo é rígido, contido, onde está a criatividade? Entre um abdominal e outro - uma das formas de aquecimento corporal ao longo da disciplina-, vivia em constante aflição.

Por muito tempo optei por romantizar o sofrimento. Achava que o ato de criar estava intrínseco à ação de sofrer. Graças à orientação do professor Pablo Canalles, ao longo da construção do espetáculo-solo, pude perceber o quanto estava equivocada. Na contramão da minha ideia preconcebida a respeito do treinamento do ator, ele nos apresentou o universo dos jogos de tabuleiro. O lúdico como metodologia de criação.

Então quer dizer que criar pode ser divertido, prazeroso? Demorei para acreditar. Assim como alguém que, por anos, viveu um relacionamento tóxico, quando encontra uma relação saudável, desconfia e se auto sabota; inicialmente, eu estava com todas as minhas formas de autodefesa em prontidão. Felizmente, todas elas foram, aos poucos e da maneira mais sutil possível, derrubadas. O que me permitiu, durante o desenvolvimento do projeto de pesquisa do TCC, mergulhar no universo dos jogos de cartas e tabuleiro, para dar continuidade ao meu percurso de autoconhecimento enquanto ser humano, artista, criadora e pesquisadora. Lá, no solo, minha relação com o jogo era vivenciada de forma instintiva, aqui o analiso de forma consciente, enquanto objeto de pesquisa, meio para a criação.

2. LISÍSTRATA 87/LISÍSTRATA: UM JOGO COOPERATIVO

“Os jogos, geralmente, só encontram sua plenitude no momento em que despertam uma ressonância cúmplice” (CAILLOIS, 2017, p. 54). A essa altura, essa parece ser uma constatação óbvia, ou até mesmo redundante; entretanto, o percurso de entendimento, na prática, do significado de contracenação ou de jogar e criar em conjunto, foi um tanto mais complexo:

No que concerne à contracenação, sinto que aos poucos estou me entendendo como parte do todo. Criar no monólogo era muito mais fácil: eu não me podava tanto pensando em como os outros iriam reagir (porque não havia outros) e também não me preocupava em como certo movimento ou ação iria se dispor no espaço (porque o espaço era só meu). Eu nunca disse que não era individualista (risos).

Sinto que esse processo, por se tratar de um espetáculo contracenado, é essencial para minha formação e para que eu me entenda como atriz e artista. O processo do monólogo foi uma verdadeira aula de atuação, só que ali eu só jogava com o público e com as vozes da minha cabeça. Agora, o campo tá cheio de outros jogadores e eu não posso ignorá-los ou jogar fora da minha posição: se o zagueiro vai pro ataque a defesa fica desprotegida, se o atacante resolve marcar ao invés de ficar na área, ele corre o risco de perder a bola do jogo, sem mencionar, que com certeza, ele vai fazer falta, atacantes são péssimos marcadores, adoram puxar a camisa. Enfim, deleta minha analogia brega com o

*futebol, só estou dizendo que ainda estou me entendendo dentro de cena ou dentro de campo, como preferir.*⁴

Se, ao invés de deletar, assumirmos a analogia com o futebol, como metáfora facilitadora de entendimento do processo, podemos dizer que, dentro do campo, eu sou equivalente ao camisa dez, aquele que organiza o jogo, o maestro. Portanto, no teatro, no espetáculo de formatura *Lisístrata 87*, eu sou a protagonista: Lisístrata.

Lisístrata é política, pensa no coletivo; assim como um bom meio-campo no futebol, dentro da peça, ela coloca os interesses do time, nesse caso, as mulheres, acima dos dela:

*Lisístrata - Primeiro, só usaríamos a linha dura. Depois, é tanta gente querendo ocupar os cargos públicos, que é como se quisesse enfiar um monte de linhas, ao mesmo tempo, no buraco de uma agulha só. Isso não vai mais acontecer! Só entra na agulha linha fina. Linha que pretenda engrossar, não entra! Mas, para os esforços maiores, cada um vai ter que cooperar com a sua linha, até formarmos uma corda bem forte, obra da boa vontade de todos, nacionais e estrangeiros. Mais ainda: com muita linha vamos fazer tecidos para vestir todo o povo! (ARISTÓFANES, 1988, p. 31)*⁵.

O caráter político da personagem fez com que eu me identificasse com ela quase que instantaneamente. Ela significava, mais uma vez, o próximo passo em relação ao processo do monólogo: lá eu interpretei Geni, uma personagem-solo construída a partir da união teatro político/MPB: Bertolt Brecht, Augusto Boal e Chico Buarque. Aqui, eu interpretei Lisístrata, a protagonista de uma comédia grega, criada por Aristófanes e atualizada pelo jogo, pela concatenação e pela concepção do diretor, Pablo Canalles.

Ainda que Geni e Lisístrata partilhem algumas características - mulheres engajadas em modificar o contexto político em que vivem- o cenário agora era outro: a contracenação. Não só as ações da protagonista reverberavam no todo, assim como as ações de todos interferiam na construção da minha personagem. O que fez com que tudo, não só a peça, mas a personagem em si, fosse fruto de ações coletivas.

Uma das dificuldades na identificação de interação lúdica significativa nos jogos é a variedade quase infinita de formas que o jogo pode assumir. Eis alguns exemplos:

- o duelo intelectual em uma partida de xadrez.
- o balé e a improvisação em equipe no basquete [...]

O que todos esses exemplos têm em comum? Cada um situa a ação no contexto de um jogo. A ação não vem apenas do jogo em si, mas da maneira como os jogadores interagem com o jogo para jogá-lo. Em outras palavras, o tabuleiro, as peças e até mesmo as regras do xadrez não podem sozinhos construir uma interação lúdica significativa. A interação lúdica significativa surge da interação entre os jogadores e o sistema do jogo, bem como do contexto em que o jogo é jogado (SALEN, ZIMMERMAN, 2012, p. 49).

⁴ Todo o texto escrito em itálico refere-se a trechos retirados do meu diário de atriz.

⁵ Trecho adaptado em aula pelo elenco a partir da dramaturgia original da peça *Lisístrata - A Greve do Sexo*, de Aristófanes.

A bendita interação lúdica, motor do jogo e do teatro. Escolhi mergulhar no universo dos jogos de cartas e tabuleiro para que, assim, desse continuidade ao meu processo de autoconhecimento como atriz. Durante a criação do espetáculo-solo, fui apresentada, pelo professor Pablo Canalles, a uma metodologia nova, que na contramão de todas as outras com as quais eu já havia tido contato, tinha como força motriz o lúdico, em detrimento do treinamento físico, do uso da força ou da repetição. Foi um verdadeiro alívio, eu finalmente havia encontrado um método com o qual eu me identificava. Portanto, a escolha do tema do TCC foi genuína, simples: o projeto, além de contribuir para o fator cumulativo da pesquisa, gerando novas descobertas, que poderão auxiliar atores e pesquisadores, contemplava meus anseios individuais. Entretanto, sobretudo, foi uma escolha no singular. Uma escolha no singular para um projeto que jamais poderia se desenvolver com base no "eu". Eis a contradição!

Hoje, acredito que a escolha não foi baseada no egoísmo e sim na necessidade instintiva de dar segmento ao meu processo de atriz e também de pesquisadora. Para alguém que se recusava a escrever trabalhos em grupo e se sentia absurdamente confortável em criar sozinha em uma sala prática, eu havia caído em uma grande cilada. Entender a criação coletiva como algo positivo foi essencial, não só para o andamento da pesquisa, mas também para a própria criação da personagem.

Jogar um jogo significa fazer escolhas e tomar medidas. Toda essa atividade ocorre dentro de um sistema de jogo projetado para apoiar tipos significativos de escolhas. Cada ação resulta em uma mudança que afeta o sistema global do jogo. Outra forma de dizer isso é que uma ação que um jogador toma em um jogo resulta na criação de novos significados no sistema. Por exemplo, depois de mover uma peça no xadrez as relações recém estabelecidas entre as peças de xadrez dão origem a um novo conjunto de significados - significados criados pela ação do jogador (SALEN, ZIMMERMAN, 2012, p. 49).

Tratava-se de um jogo cooperativo! Ou seja, deveríamos jogar em conjunto para obter a "vitória". Mais uma vez, parece uma conclusão óbvia; entretanto, não é tão simples quanto parece. Jogar em conjunto durante o processo de montagem de um espetáculo não significa apenas estar aberto ao jogo e contracenar, vai além, significa criar a partir desse jogo. Toda a ação influencia no todo: tabuleiro e demais jogadores. Eis aqui mais um conflito! Eu tive que aprender a compartilhar.

Não dizia respeito apenas a saber dividir tempo e espaço, integrando-se ao ritmo coletivo, era mais que isso, sentia como se precisasse compartilhar o pensamento. Minha cabeça fritava! Por diversas vezes me senti perdida, como um cascudo que confunde uma lâmpada com a luz do sol e insiste em bater no vidro aceso até cair de costas no chão. Pior,

ele teima! Não desiste na primeira queda, levanta e repete o mesmo processo, por pura teimosia! Tá aí, às vezes eu me sinto um cascudo teimoso! Fui longe demais? Devo apagar esse parágrafo? Minha analogia com o cascudo é só um gancho para dizer que criar no coletivo é um processo complexo para mim, pelo simples motivo de que eu não posso simplesmente ignorar todo o contexto e focar na minha briga interna. Não posso me dar ao luxo de abafar a escuta, fechar os olhos e fazer birra. Pelo contrário!

A passagem do “eu” para o “nós”, do “meu” para o “nosso” processo foi, sem dúvida, o ponto mais complicado dessa pesquisa. E, com toda certeza, o que me proporcionou maior amadurecimento. A Lisístrata apresentada no espetáculo de formatura é fruto desse percurso.

3. ESTRATÉGIAS DA MONTAGEM - VISUALIDADES: UM DÉJÀ VU

O último semestre do curso trouxe à tona a oportunidade de vivenciar, ao mesmo tempo, duas metodologias de trabalho: a lúdica - proporcionada pela pesquisa - e o treinamento mais voltado para a força, repetição, para o aquecimento dos músculos e articulações através do movimento, proposto pelo professor Dionatan Rosa, ao longo da disciplina complementar de graduação Estratégias da Montagem - Visualidades, ministrada toda segunda-feira.

Ali, em laboratório, eu me confrontava comigo mesma, com o meu eu do passado, que em 2018, toda vez que entrava em uma sala prática, sentia vontade de pular pela janela. Algo havia mudado? Em que a Valéria de 2023 era diferente? Como encontrar resquílios lúdicos em um aquecimento baseado no *crossfit*⁶?

Minha primeira reação foi apelar para um velho amigo: o “eu me recuso”! Bater o pé e não fazer, ou fazer corpo mole. Não se trata de preguiça, e sim da maneira como o meu cérebro funciona: eu só faço algo depois que eu entendo o porquê. Eu tenho que me convencer primeiro, acreditar que é relevante, que faz sentido e só depois realizar. Sinceramente? No meu caso essa abordagem metodológica não funciona. Ou eu não funciono. Não me dou bem com repetições, ritmo metrificado, ou abdominais. O problema é que não se tratava só de mim. Maldito pronome! Mais uma vez, eu esbarrava na troca do eu para o nós! Precisei me adequar, pelo coletivo.

Hoje eu precisei brigar com a minha autodefesa imediata: o “eu me recuso”! O “eu me recuso” funciona da seguinte forma: ele começa com uma espécie de birra pautada na lógica, que insiste, em fazer de má vontade, aquilo em que não vê sentido, o que resulta em um corpo mole. Decidi internamente, que começar uma aula, que vai das 13:30 até às 18:00 com um circuito de crossfit não faz o menor sentido. Por quê? Vou argumentar da seguinte forma: o crossfit é cansativo, logo, gasta energia ao invés de potencializá-la. Não instiga o

⁶ Nome dado pelo professor Dionatan da Rosa a uma série de exercícios de aquecimento, dentre eles, corrida e abdominais.

lúdico ou a imaginação, consiste em aquecer por meio de movimentos repetitivos. Como isso reverbera na passagem de cena? Em um corpo com músculos acordados, porém oco de criatividade.

Os exercícios físicos de treinamento permitem desenvolver um novo comportamento, um novo modo de se movimentar de atuar e reagir: assim se adquire uma habilidade específica. Mas essa habilidade se estagna e se torna unidimensional se não se aprofunda, se não consegue chegar ao fundo da pessoa, constituída do seu processo mental, de sua esfera psíquica, seu sistema nervoso. A ponte entre o físico e o mental provoca uma ligeira mudança de consciência, que permite vencer a inércia, a monotonia da repetição (BARBA, SAVARESE, 1995, p. 58).

Voltando à metáfora do cascudo, quando eu insisto em bater a cara na lâmpada, não é por maldade. A birra não é só orgulho ou dificuldade de dar o braço a torcer. A teimosia faz parte do meu processo. Eu precisava repetir a ação de cair no chão e levantar, até encontrar uma motivação verdadeira para embarcar no treinamento. E encontrei: ele era a prova real da minha pesquisa. Ali eu pude contrapor e pôr à prova a minha própria proposta.

O fato de eu não gostar da abordagem não significa que eu não dê importância a ela, ou que considere irrelevante, pelo contrário. Acho que o exercício de passar o bastão para os colegas, enquanto estamos em círculo, é extremamente importante quando se pensa o estado de jogo dentro de cena. Sobretudo quando se tem cenas de contracenação onde o elenco todo está presente. O exercício é “antiapagão”, se você não estiver em estado de atenção, focado, com toda certeza vai levar um bastão na testa. É uma boa motivação para se manter presente em cena, ainda que a fala ou o movimento não parta de você.

Depois que a birra passou, no momento em que eu passei a ver naquela abordagem metodológica uma oportunidade, entendi que uma metodologia não anula a outra. Pelo contrário, em muitos momentos elas se somam, é um processo híbrido.

Gostei da aula! Jogamos detetive, não era um jogo de cartas ou tabuleiro, mas, mesmo assim, serviu para disponibilizar os corpos para a passagem de cena. Todos os elementos que constituem o jogo estavam ali: ludicidade, gosto pela dificuldade gratuita, regras, consciência de ser diferente da vida cotidiana, mimese, etc.

O jogo era baseado nas seguintes regras: todos começavam de olhos fechados, até que o professor, discretamente, escolhia pelo toque, o assassino; em seguida, todo o grupo abria os olhos e passava a caminhar pelo espaço em diferentes direções. Durante a caminhada, cabia ao assassino piscar para suas vítimas que, ao perceber a piscada, caíam no chão, mimetizando a reação de um tiro fatal. O assassino precisava ser discreto, pois todas as possíveis vítimas eram também detetives: se ele fosse pego no flagra durante a piscada, por um outro jogador, perdia o jogo.

A mecânica do jogo detetive enquadra-se perfeitamente na categoria *mimicry*, estabelecida por Caillois e já mencionada.

As mecânicas são uma forma de descrever e padronizar uma forma de jogar do ponto de vista das ações possíveis no jogo. Por exemplo, se num jogo você rolar o dado e mover a sua peça, você está utilizando a mecânica de Rolar e Mover. Se num jogo você acumula cartas na mão para fazer pontos ou jogar combos, você está utilizando a mecânica de Gestão de Mãos. A grande maioria dos jogos possui uma somatória de mecânicas diferentes. Elas também ajudam os jogadores a entender os jogos e descobrir preferências com mais assertividade na hora de comprar ou jogar um novo jogo. Existem Mecânicas que definem como será a área do jogo, outras relativas a compra e venda e até mecânicas que definem a divisão dos jogadores em equipes ou em um só grupo (LUDOPEDIA, 2023).⁷

Ou seja, o universo dos jogos é enorme, está repleto de possibilidades, da mesma maneira em que pode haver envolvimento corporal e intelectual em um jogo de tabuleiro ou de cartas, um jogo que tem por objetivo acordar o corpo pelo movimento, pode estar repleto de elementos lúdicos.

A metodologia na qual o projeto de pesquisa estava ancorado, foi essencial para que, a partir da experimentação e do meu próprio processo, eu pudesse chegar a essas conclusões. O projeto tinha como base o *Método Experimental*, elucidado por Mônica Tavares:

A intenção desse método não está na obra acabada, mas sim, no ato de fazer. O indivíduo criador [...] tem diante de si um grande experimento a perscrutar. Em busca por apreender a materialidade desses novos meios, o artista familiariza-se pouco a pouco com as potencialidades instrumentais próprias do arsenal [...] que o conduzem num espírito lúdico a um resultado não intencional. Ao longo desse processo, predomina a ideia de prazer, de jogo exploratório e de descoberta. Nesse fazer está, portanto, implícita a tendência à gratuidade e a curiosidade (TAVARES, 1995, p. 51).

O *Método Experimental* não só valoriza o processo em detrimento do produto, assim como viabiliza, por meio da experiência, que novas descobertas sejam feitas. O aprendizado é, assim como no ato de jogar, instigado e proporcionado pelo espírito lúdico, que une perfeitamente regras e imaginação, facilitando o percurso criativo do artista.

4. DISPONIBILIZAÇÃO

Ah, o estado de jogo! Pensei em iniciar minhas considerações sobre o pilar disponibilização de tantas formas! Devo começar definindo o que é presença? Eu, sem dúvida, poderia. É um conceito que ainda pretendo explorar ao longo do relatório. Entretanto, prefiro começar na contramão. Relato, agora, tendo como ponto de partida, um dia de pesquisa aparentemente frustrada.

⁷ MECÂNICAS. Disponível em: <https://ludopedia.com.br/mecanicas>. Acesso em: 17 jun. 2023.

O que aconteceu? Planejei, em uma orientação presencial, com o professor Pablo, como poderíamos, em dupla, explorar o pilar "criação". O que tínhamos em mente? Jogar três dos meus jogos preferidos: *Zuera*, *Imagem & Ação* e *Entre Linhas* e, logo depois, irmos para a cena, para que assim pudéssemos compreender de que forma esses jogos, de tabuleiro e cartas, influenciavam a criação durante a contracenação.

O que esses jogos tinham em comum? Todos podem ser jogados em equipe: os jogadores podem ser divididos em dois ou mais times, que se enfrentam ao longo da partida. A divisão nos permitiria analisar tanto a capacidade de cooperação dentro de cada time, quanto a competitividade entre ambos.

Nessa ocasião, em específico, combinamos de que, pela primeira vez, eu iria analisar a situação de fora. Eu não era uma jogadora e sim uma observadora. Fizemos dois grupos, meninos contra meninas. A intenção era replicar o contexto da peça *Lisístrata 87*, em que a ação é movida pelo embate constante entre homens e mulheres. Tudo estava saindo conforme o planejado, em tese, à medida em que o ambiente da peça misturava-se ao jogo e vice-versa, o pilar "criação" ia sendo desmistificado.

Entretanto, a recusa de uma jogadora nos levou a caminhos diferentes: o que acontece quando um jogador dilui o universo utópico construído pelo jogo? Quais as consequências de deixar-se contaminar pela negação ao longo de uma partida em que reina o coletivo?

Sendo assim, a partir do momento em que o jogador ignora as regras, joga contra a vontade ou transporta o ambiente do jogo para a realidade, ignorando os limites de tempo e espaço ou os sentimentos de "tensão e alegria", o espaço utópico se dilui. Volta-se à vida cotidiana. O jogo me encanta por ter a capacidade de dosar a energia, é quase mágico. Interfere no estado de presença que muitos tentam explicar e falham miseravelmente. O que quero dizer é que, nesse dia em questão, o que eu pude analisar não concerne aos extremos da energia do jogo: vitória e derrota. E sim, à manipulação do ambiente do jogo em si, que a partir da negação de um jogador em continuar a partida se dilui, como um verdadeiro balde de água fria. Se fizermos uma analogia transpondo para a cena, seria como se um ator, ao errar o texto, uma entrada ou uma ação, ao invés de lidar com a situação, se recusasse a continuar a cena, diluindo o personagem e saindo do palco.

Fotografia 1 - Jogo *Entre Linhas*

Fonte: Acervo da turma.

Na imagem: Andressa Cordioli, Thalia Braga e Iasmin Iorhana.

Durante a primeira partida de *Entre Linhas*: jogo em que um jogador tem por objetivo resumir em um termo outras duas palavras, dispostas em uma localização específica no tabuleiro, levando o restante do time a descobrir a qual cruzamento de palavras se refere a pista, uma discussão a respeito de uma possível quebra das regras do jogo, acabou por encerrar a disputa.

Sempre que se tratou de enumerar as características que definem o jogo, este apareceu como uma atividade: 1º) livre; 2º) à parte; 3º) incerta; 4º) improdutiva; 5º) regrada; 6º) fictícia; [...] Essas seis qualidades, meramente formais, informam muito pouco sobre as diferentes atitudes psicológicas que comandam os jogos. Ao opor firmemente o mundo do jogo ao mundo da realidade, ao ressaltar que o jogo é essencialmente uma atividade *à parte*, deixam prever que toda contaminação com a vida cotidiana corre o risco de se corromper e de arruinar a sua própria natureza (CAILLOIS, 2017, p. 87).

Nesse caso, a discussão acalorada ultrapassou os limites do jogo, exaltando os ânimos a tal ponto que os jogadores esqueceram-se da utopia, ultrapassando a barreira invisível que separa o jogo da realidade:

E se, a convenção não fosse mais aceita ou sentida como tal? E se o isolamento não fosse mais respeitado? Com certeza nem as formas nem a liberdade do jogo poderiam subsistir. Permaneceria somente, tirânica e opressiva, a atitude psicológica que pressionava a adotar tal jogo ou tal espécie de jogo mais do que outro. Não nos esqueçamos de que essas atitudes distintivas são quatro: a ambição de triunfar unicamente graças ao mérito em uma competição regrada (*agôn*), a renúncia da vontade em proveito de uma espera ansiosa e passiva pelo decreto do destino (*alea*), o gosto de revestir uma personalidade estranha (*mimicry*) e, por fim, a busca da vertigem (*ilinx*) (CAILLOIS, 2017, p. 88).

E eu que achava que já sabia tudo sobre disponibilização. Eu definiria o termo como: a capacidade dos jogos de cartas e tabuleiro de manipular o estado de presença a ponto de reverberar na cena, tornando o corpo do ator disponível ao ato de jogar e se jogar no teatro. Entretanto, durante a execução da proposta, o contrário aconteceu. Nossa tentativa de somar a categoria *agôn* ao *agon* da dramaturgia, acabou frustrada: “Na comédia ática ou antiga (ARISTÓFANES), o *agon* é o diálogo e o conflito dos inimigos, o qual constitui o cerne da peça” (PAVIS, 2008, p. 11). Nosso objetivo era potencializar a *mimicry* a partir da energia proporcionada pelo jogo de cartas e tabuleiro (*agôn/alea*), entender como a dinâmica iria reverberar no desenrolar do conflito entre os personagens na cena, entretanto, nesse caso, o conflito tornou-se pessoal.

Toda essa situação, aparentemente negativa, não só serviu para ampliar minhas conclusões a respeito do pilar “disponibilização”, assim como me levou a novas descobertas: *hoje dilato o significado a partir de uma nova perspectiva. Engraçado, minha principal referência teórica para essa pesquisa é um livro chamado “Os Jogos e os Homens: a máscara e a vertigem”, em que o teatro é definido como um jogo movido pela ilusão, pelo ato de mascarar-se para dar vida a um personagem. Entretanto, a partir da observação de um colega, que percebeu minha decepção ao ver meus planos irem por água abaixo, concluo que, ao se disponibilizar por meio do jogo, para então interpretar no palco, o ator, num primeiro momento, despe-se da máscara.* Dilatar o significado de um dos pilares da minha pesquisa, me levou a uma nova referência: Eugenio Barba.

Barba, ao longo de seu livro, *Dicionário de Antropologia Teatral* desenvolvido com base em pesquisas realizadas em dupla com Nicola Savarese na Escola Internacional de Teatro Antropológico, disserta sobre o termo “Dilatação”, onde explica conceitos como energia e presença.

O conceito de energia (*energia* = força, eficácia, de *en - er - gon*, em trabalho) é um conceito óbvio e difícil. Podemos associá-lo ao ímpeto externo, ao grito, ao excesso de atividade muscular e nervosa. Mas ele também se refere a algo íntimo, algo que pulsa na imobilidade e no silêncio, uma força retida que flui no tempo sem se dispersar no espaço. A energia é geralmente reduzida a modelos de comportamento imperioso e violento. Mas é, verdadeiramente, uma temperatura de intensidade pessoal que o ator pode determinar, animar, modular e que acima de tudo, necessita ser explorada. A técnica extracotidiana do ator-dançarino, isto é, a presença, deriva de uma alteração do equilíbrio e da postura básica, do jogo de tensões opostas, que dilata a dinâmica do corpo. O corpo é reconstruído para a ficção teatral (BARBA, SAVARESE, 1995, p. 81).

Quando jogamos, quando nos entregamos à ludicidade espontânea - *paidia* - perdemos a compostura, deixamos de nos preocupar com a nossa imagem, não nos importamos com o ridículo, simplesmente nos jogamos. Jogamos nus. A nudez quando se

refere ao ato de ficar sem roupa é superestimada. Falo de uma outra nudez, me refiro ao nível de exposição que permite que a gente aja da maneira mais natural e genuína possível, quase da forma como viemos ao mundo. É o momento em que o espaço utópico, proporcionado pelo jogo, permite que a *paidia*, ao unir-se às regras *-ludus-*, torne-se a expressão e reação às regras do jogo e não das máscaras que usamos no dia-a-dia, enquanto integrantes de uma sociedade, que impõe que nos encaixemos em padrões minimamente aceitáveis pela maioria civilizada.

O despir das máscaras, a entrega ao instinto lúdico, tanto pode resultar na potencialização do estado de jogo quanto na sua diluição completa. Essa conclusão ampliou minha perspectiva para que, assim, eu pudesse estabelecer, de maneira mais palpável, uma das pontes que liga os jogos de cartas e tabuleiro ao teatro: a presença.

O corpo dilatado é um corpo quente, mas não no sentido emocional ou sentimental. Sentimento e emoção são apenas uma consequência, tanto para o ator quanto para o espectador. O corpo dilatado é acima de tudo um corpo incandescente, no sentido científico do termo: as partículas que compõem o comportamento cotidiano foram excitadas e produzem mais energia, sofreram um incremento de movimento, separam-se mais, atraem-se e opõem-se com mais força, num espaço mais amplo ou reduzido (BARBA, SAVARESE, 1995, p. 54).

No caso específico dessa pesquisa, esse corpo dilatado foi proporcionado e instigado pelo treinamento com os jogos. A verdade é que o efeito rebote era exceção à regra. Na imensa maioria das vezes, experimentamos a soma *agôn/alea/mimicry*. Tratemos disso então: *Você já parou para pensar em como o uso dos jogos como metodologia para o aquecimento, disponibilização para a cena, mexe com o intangível? Digo, é uma ferramenta para dosar/modificar a energia. É uma fórmula volátil: uma atriz entra na sala com a energia em nível X, o quanto o jogo proposto como aquecimento pode influenciar nessa energia? A derrota ou a vitória importam? Não deveriam, mas... Sim, importam!*

A energia do ator é uma qualidade facilmente identificável: é sua potência nervosa e muscular. O fato dessa potência existir não é particularmente interessante, já que ela existe por definição em qualquer corpo vivo. O que é interessante é a maneira pela qual essa potência é moldada num contexto muito especial: o teatro. [...] Além desse uso cotidiano da energia, há também um uso excedente de energia que não usamos para mover, atuar, estar presente e intervir no mundo circundante, mas a usamos para atuar, mover, estar presente, numa maneira teatral eficiente. Estudar a energia do ator, portanto, significa examinar os princípios pelos quais ele pode modelar e educar sua potência muscular e nervosa de acordo com situações não cotidianas (BARBA, SAVARESE, 1995, p. 74).

Aqui o pilar Disponibilização da pesquisa começava a ser desvelado: trata-se de tornar disponíveis não só os músculos e as articulações, e sim de acordar o lado criativo do

cérebro; é como se pudéssemos tonificar o impalpável: a imaginação, a atenção, o foco, a presença. Portanto, começamos entendendo e tentando potencializar a energia a partir dos jogos, que pertencem, por definição, ao extracotidiano, para partirmos rumo a algo ainda mais não-cotidiano: o teatro.

Não se trabalha no corpo ou na voz, trabalha-se na energia. Assim como não há ação vocal que não seja também ação física, não há ação física que não seja também mental. Se há treinamento físico, também deve haver treinamento mental (BARBA, SAVARESE, 1995, p. 55).

Ainda que a disponibilização, por meio dos jogos, enfrentasse alguns desafios, como a diferença de energia de quem perde e de quem ganha o jogo, a derrota e a vitória, no caso do aquecimento, não eram um fator tão relevante, comparadas ao processo lúdico pelo qual todos os jogadores/atores passavam ao longo da partida. Independente do resultado do jogo, diferentes áreas do corpo humano já haviam sido trabalhadas:

Os jogos de competição resultam nos esportes; os jogos de imitação e de ilusão prenunciam os atos do espetáculo. Os jogos de azar e de combinação estiveram na origem de muitos desenvolvimentos da matemática - do cálculo das probabilidades à topologia. É visível que o panorama da fecundidade cultural dos jogos não deixa de ser impressionante. Sua contribuição no nível do indivíduo não é menor. Os psicólogos lhe reconhecem um importante papel na história da autoafirmação da criança e na formação de seu caráter. Jogos de força, de destreza, de cálculo são exercícios e treino. Tornam o corpo mais vigoroso, mais flexível e mais resistente, a visão mais afiada, o tato mais sutil, o espírito mais metódico ou mais engenhoso. Cada jogo reforça, exacerba algum poder físico ou intelectual pelo viés do prazer e da obstinação, torna fácil o que antes foi difícil ou extenuante (CAILLOIS, 2017, p. 24).

Tratava-se, portanto, de analisar, na prática, a capacidade dos jogos de cartas e tabuleiro de instigar a energia do ator, aquecendo o corpo em sua totalidade. No quesito disponibilização, exalto o jogo *Imagem & Ação*: o jogo conta com um tabuleiro, dados, um cronômetro e cartas que contém as palavras, divididas nas seguintes classes: “pessoa, lugar ou animal”, “objeto”, “ação”, “difícil”, “lazer” e “mix”. A classe é sorteada para o jogador que realizará a mímica, por meio de um dado que, em cada lado leva a primeira letra de cada classe - P, O, A, D, L, M. Cada palavra tem uma pontuação, que vai de um a seis, o que determina quantas casas o time irá andar caso acerte. A casa em que o time para no tabuleiro também pode determinar se os times irão jogar ao mesmo tempo ou de forma individual. Quando jogam ao mesmo tempo, ambos os times jogam com a mesma palavra, e o grupo que acertar primeiro ganha os pontos. As palavras só podem ser adivinhadas por meio da mímica: o jogador não pode falar, desenhar, ou apontar objetos para dar pistas, a indicação de letras também é proibida. Cada grupo tem direito a até um minuto e meio,

contados no cronômetro, para adivinhar a palavra e, caso não acerte, o time perde a vez. Apenas um integrante é responsável por fazer a mímica, os demais tentam adivinhar. Joga-se em dois times opostos, cada um com o mesmo número de jogadores.

O jogo *Imagem & Ação* não remete ao teatro apenas pela mímica, ponto crucial da mecânica. Os termos que compõem o nome do jogo (imagem - ação), são muito caros à arte teatral. Pavis define o termo ação da seguinte forma:

Sequência de acontecimentos cênicos essencialmente produzidos em função do comportamento das personagens, a ação é, ao mesmo tempo, concretamente, o conjunto dos *processos* de transformações visíveis em cena e, no nível das *personagens* o que caracteriza suas modificações psicológicas ou morais (PAVIS, 2008, p. 02).

Ou seja, as ações são o que constitui o teatro. O teatro é ação. São elas que, somadas, constroem a cena. Uma ação depois da outra, estruturando o todo. Sendo assim, o que move o ator a criá-las? Canalles, ao escrever sua dissertação de mestrado, a qual versa sobre os princípios do ator e tem como base parte da obra de um dos principais teatrólogos do século XX, Konstantin Stanislávski, afirma que a ação é gerada por estímulos que reverberam na imaginação do ator:

Um exemplo disso seria o ator que trabalha com a criação a partir de um estímulo qualquer: uma música, uma lembrança ou uma sensação, por exemplo, podem servir de alimento à imaginação do artista, que determina, em uma situação de jogo, o que ele *quer* e o que o *impede*. Da luta para conseguir tal objetivo é que o ator gera a ação (CANALLES, 2008, p. 43).

Seriam então as imagens o combustível da imaginação, da ação?

Há, no entanto, várias definições para a palavra, e muitas outras que a acompanham, mudando seu sentido: a imagem cinestésica ou motriz, por exemplo, é aquela que se relaciona a algum tipo de movimento, ou mesmo aquela que o evoca. Nesse caso, e principalmente no caso da cena, toda a imagem pode ser motriz, já que possui a propriedade de evocar o movimento – seja ele interior ou exterior – e gerar ação. O próprio termo *imaginação* já traz em si esse significado: *imagem + ação*, ou imagem ativa, motivo pelo qual uma imagem deve ser tomada, sempre, do ponto de vista dinâmico (CANALLES, 2008, p. 86-87).

As imagens são a força motriz, geram as ações, estas culminam no acontecimento teatral, ou seja, no jogo, no teatro. Há, portanto, um ciclo: imagem - ação - jogo/teatro. Então, por que não inverter a ordem dos elementos, usando os jogos como estímulo à imaginação? Ao treinamento do ator? O jogo *Imagem & Ação* pode ser pensado tanto quanto meio para a disponibilização, ao ser usado como aquecimento, devido ao envolvimento corporal empregado pelo ator ao desempenhar a mímica, quanto como forma de instigar a criação de imagens através da ação e, assim, estimular a criação.

O estímulo, entretanto, não vem apenas da mímica que, através da imitação e da imaginação, é gerada e gera imagens, vai além: trata-se de um aquecer do pensamento. As palavras que compõem o jogo e obrigam o jogador a realizar a mímica de forma ágil para que o restante de seu time, pressionado pelo cronômetro, consiga adivinhar, conduzem os jogadores a um estado de atenção, que Eugenio Barba chama de pensar o pensamento:

Assim como existe uma forma preguiçosa, previsível, cinza de se movimentar, há também um modo cinza previsível, preguiçoso de pensar. As ações de um ator podem tornar-se pesadas e bloqueadas por estereótipos, assim como o fluxo de pensamento pode ser bloqueado por estereótipos, julgamentos e questões pré-resolvidas. Um ator que se fundamenta apenas no que já sabe involuntariamente se submerge numa poça estagnada, usando sua energia de uma forma repetitiva, sem desorientá-la, sem redirecioná-la com saltos em cataratas e quedas ou naquela calma profunda que precede a inesperada fuga da água capturada por um novo declive (BARBA, SAVARESE, 1995, p. 55).

Dessa perspectiva, o terreno para o estado criativo é preparado pelos jogos, de forma não só a disponibilizar, mas a dilatar a potência do corpo do ator como instrumento criador. Está tudo aqui: os músculos são aquecidos enquanto o ator procura, em seu próprio cérebro, o melhor movimento, a ação que melhor irá tornar literal para o restante do grupo; a palavra que antes estimulava apenas o seu pensamento, agora contamina todo o grupo a partir do jogo, do lúdico. O movimento é fruto do pensamento que, baseado na imagem e através da ação, proporciona um aquecimento mútuo, total e coletivo. Não há movimento ou pensamento “cinza”, ambos são coloridos pela ludicidade proporcionada pelo estado de jogo.

Ademais, se pensarmos na amplitude metodológica proposta ainda nos objetivos específicos do projeto de pesquisa - desenvolver, a partir da união teatro/jogo, uma metodologia lúdica e plural que auxilie atores e pesquisadores no decorrer de seus processos criativos -, as reverberações do treinamento, do ato de dilatar o pensamento por meio dos jogos podem, inclusive, serem observadas em momentos em que a teoria se sobrepõe à prática, fora da sala de ensaio: *quando jogamos um jogo de tabuleiro em uma sala teórica, ou seja, sem envolvimento muscular e, só depois vamos para a prática, creio que os fatores: criação, disponibilização e atualização se esvaem quase por completo. Nesse tipo de proposta, no que concerne à pesquisa do meu TCC, a única fagulha do efeito do jogos no jogo teatral, que ainda pode ser ressaltada é o aquecimento intelectual, do pensamento. O acordar do cérebro. Um acordar não necessariamente imediato da criatividade mas, sobretudo, do estado de atenção. O lúdico do jogo, nesse caso através de uma reação em cadeia, favorece a criatividade.*

Portanto, nesse sentido, a pesquisa viabiliza a observação tanto pelo viés da atriz-pesquisadora, que relata a prática esboçando sua análise de maneira dissertativa,

quanto a partir da visão da pesquisadora-atriz, que estuda a teoria para que esta reverbera na sala de ensaio. Logicamente, não existe um “eu atriz” e um “eu pesquisadora”, ambos desenvolvem-se de forma entrelaçada. Apenas enfatizo que o aquecer do pensamento reverbera nos dois cenários permitindo, inclusive, que o jogo favoreça o raciocínio lógico coletivo. Situação que comprovamos na prática, nos dias em que nos dedicamos à Análise Ativa do texto.

O método de Análise Ativa, foi desenvolvido pelo diretor russo Stanislávski:

De tal modo, o procedimento da análise ativa busca estudar uma obra dramática – seja ela textual ou não —, dividi-la em acontecimentos e fazer um levantamento das ações propostas, objetivos das personagens, dos obstáculos e das circunstâncias geradoras, a fim de que sirvam como base para a construção da linha transversal de ação do ator e, conseqüentemente, do próprio texto (CANALLES, 2008, p. 112-113).

O estudo da obra *A Greve do Sexo (Lísitrata)* do comediógrafo grego Aristófanes, resultou na adaptação para o espetáculo de formatura, chamada *Lisistrata 87*. “O primeiro passo a ser dado em direção à análise ativa é a leitura exaustiva do texto escolhido [...]” (CANALLES, 2008, p. 113).

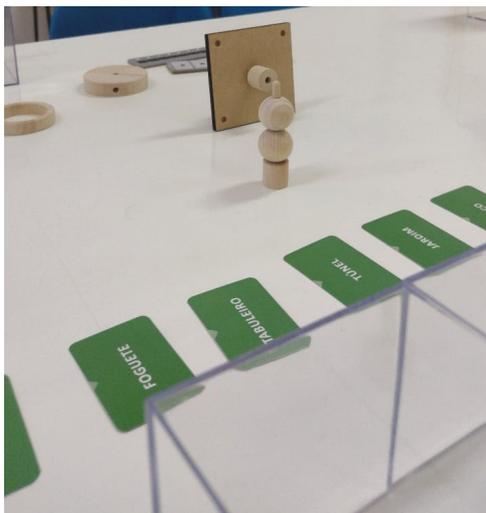
Minha análise do procedimento se faz, mais uma vez, através do jogo com a metodologia empregada pelo diretor da peça, o professor Pablo Canalles, que já trabalhou com o método em outras ocasiões e agora havia decidido fazer a Análise em conjunto, com toda a turma e não apenas como procedimento restrito à direção.

Nesse segundo momento, não nos interessam mais as informações rasas, primárias, obtidas em uma primeira leitura; necessitamos, pelo contrário, buscar o que o autor quer dizer essencialmente, seu plano secreto. É aqui que utilizaremos o procedimento de Análise Ativa propriamente dito, que possibilita a leitura das entrelinhas de um texto, estrutura dramática ou conto, fornecendo o material necessário para a criação e organização do espetáculo teatral (CANALLES, 2008, p.118).

A necessidade de mergulharmos no universo proposto por Aristófanes, atualizando a dramaturgia, exigia certa criatividade para que pudéssemos nomear, de forma assertiva, os acontecimentos, contribuindo para o processo de entendimento coletivo da dramaturgia. Nesse sentido, em diversos momentos, antes de adentrarmos a análise do texto, jogamos. Os jogos, na ampla maioria das vezes, envolviam o raciocínio lógico voltado ao uso de palavras, como o jogo *Entre Linhas*, já mencionado, ou a percepção espacial aliada à criatividade, como no jogo *Abstratus*. O objetivo era manter o pensamento criativo aceso, ao longo das quatro exaustivas horas diárias dedicadas ao estudo da comédia aristofânica. O trabalho de transformar literatura em dramaturgia, começou aqui, impulsionado pela

ludicidade e se completou no palco, nos dias de apresentação. Reafirmando, mais uma vez, a soma que moveu a pesquisa: jogos de cartas e tabuleiro/jogo teatro.

Fotografia 2 - Jogo *Abstratus*



Fonte: Acervo da turma.

5. CRIAÇÃO

O pilar criação sustenta-se a partir da estreita ligação com a disponibilização proporcionada pelo ato de jogar. Percebi, no decorrer da pesquisa que, muitas vezes, quando criávamos em consequência dos jogos, o jogo em si não era exatamente o meio de criação: *como de costume, utilizamos o jogo para aquecer e criar. Jogamos Halli Galli como meio para disponibilizar o corpo para a criação e logo em seguida, utilizamos as cartas de um outro jogo, como impulso para a criação de partituras. Os objetos retratados nas cartas, imagetivamente, foram o ponto de partida para as partituras. Minha carta era o desenho de um relógio de bolso. Portanto, o relógio era o meu objeto imaginário. Ou seja, após utilizarmos um jogo como meio de aquecimento, nesse caso o Halli Galli:*

Em Halli Galli, temos uma grande salada de frutas com bananas, morangos, limões e ameixas. Os jogadores recebem cartas que mostram esses 4 tipos de frutas, em grupos de 1 a 5. Cada jogador revela uma carta do seu baralho por vez e, à medida que cada carta é revelada, no instante em que você perceber um total de 5 frutas iguais na mesa, toque a sineta! Se estiver correto, você recebe todas as cartas jogadas, senão você paga uma carta aos outros jogadores. Quem tiver mais cartas no final, vence! (LUDOPEDIA, 2023).⁸

⁸ Halli Galli Disponível em: <https://ludopedia.com.br/jogo/halli-galli>. Acesso em: 03 jul. 2023.

Devidamente aquecidos, usamos um outro jogo, cujas cartas contavam com imagens, para dar seguimento à aula e viabilizarmos a criação. Já havíamos repetido o mesmo processo inúmeras vezes, a partir de outros jogos, como *Dixit*. *Dixit ou melhor dizendo: fábrica de partituras. Mais uma vez, utilizando o jogo como ferramenta metodológica criativa, partimos das cartas, para a imagem corporal, tendo por objetivo, partituras em movimento/pelo movimento.*

O jogo consiste na alternância de narradores ao longo das rodadas. No início, todos escolhem seis cartas, o jogo comporta de três a doze jogadores. Em cada rodada há um narrador, que em segredo escolhe uma carta e dá aos outros jogadores uma pista sobre a temática que pode estar contida nela. A pista pode ser apenas uma palavra, uma frase, um trecho de música, depende do filtro de cada narrador. O segredo do jogo está na capacidade do narrador em encontrar um meio termo: ao dar a pista, ele não pode ser muito abstrato, nem ser muito literal. A partir do momento em que o narrador verbaliza a dica, os demais jogadores escolhem dentre suas cartas, a que possa conter mais pontos em comum com a dica verbalizada pelo narrador. Em seguida, todas as cartas são entregues ao narrador, ele as embaralha e as dispõe de maneira organizada por ordem numérica, para que todos os demais jogadores as vejam. Na sequência, todos os jogadores (exceto o narrador), votam na carta que acreditam ser a que deu origem à pista. Caso todos acertem, o narrador não pontua. O mesmo acontece se ninguém acertar. Ou seja, ao narrador interessa apenas o ponto de equilíbrio. Fazendo com que apenas parte dos jogadores acertem, o narrador ganha três pontos, assim como os jogadores que acertaram sua escolha. Os jogadores que conseguem ludibriar os demais, fazendo com que votem em sua carta ao invés da carta do narrador, ganham um ponto por voto recebido.

Dixit sempre dá pano pra manga! Na sequência, ainda criamos uma partitura em dupla, somando duas cartas e uma outra em grupo, impulsionada por uma carta escolhida pelo Pablo. Durante a dinâmica em dupla, feita com a Nick, resolvi deixar-me levar pela narrativa que ela havia imaginado, em detrimento da construção via movimento, característica das minhas criações individuais de hoje.

O *Dixit*, assim como o *Imagem & Ação*, incita a imaginação por meio da criação de imagens: as cartas são imagens que dão fruto a outro tipo de imagem. O narrador, por exemplo, ao nomear uma carta pela imagem, já está originando, em sua imaginação, uma outra imagem criativa, derivada da primeira.

A acepção filosófica do termo classifica o fenômeno da imaginação em formas distintas, relegando o título de imaginação criadora àquele tipo de imaginação que nos interessa neste trabalho. A imaginação criadora é definida como a capacidade da inteligência de criar, reviver e combinar imagens (CANALLES, 2008, p. 86).

Sendo assim, voltamos ao nosso ciclo: imagem - ação - jogo/teatro invertendo, mais uma vez, a ordem das coisas, ao afirmar que o jogo pode estar no início e no final do ciclo. A dinâmica de criar em duplas, a partir das imagens originadas e potencializadas pelo jogo, é um clássico exemplo do caminho percorrido pelos jogos de tabuleiro e cartas até o jogo/teatro: contracenação, criação em conjunto que constitui a cena.

Esse era constantemente o percurso para que novas cenas fossem geradas: *dia de jogar Canvas! Canvas é um jogo de tabuleiro, que tem por objetivo, a composição de “obras de arte” a partir de suas cartas/telas, sobrepostas. O Canvas, assim como Dixit, é um jogo baseado em imagens, que geram novas imagens criativas, potencializadas pelo movimento. Imagem criativa + movimento = novas partituras. Depois de jogarmos, escolhemos duas telas criadas durante a partida. Uma, a partir dos três elementos que a compõem, daria origem a uma partitura individual. A outra, posteriormente, foi somada à tela de uma colega, gerando mais duas partituras.*

A imagem tem, portanto, a capacidade de manter o ator sempre ligado a algo concreto, pois aparece através da inter-relação da memória com os sentidos, evocando e fazendo com que o ator possa experimentar nova e concretamente a sensação que a gerou. E todas as recordações podem, através de diferentes meios, serem alcançadas e utilizadas na composição da ação e do processo de atuação [...] (CANALLES, 2008, p. 87).

Nesse sentido, quando criamos a partir das imagens proporcionadas pelas cartas do jogo, inicialmente, jogamos com o intuito de aquecer músculos, pensamento e memória. Na sequência, esse mesmo aquecimento contribui para que a partir das imagens retratadas nas cartas, novas imagens sejam originadas. As imagens geram ações que culminam na criação e na atualização das cenas.

Quando as imagens individuais são somadas, postas em jogo para criação em dupla ou coletiva, mais uma vez, o lúdico é reforçado e aproveitado como força motriz criadora. Nesse momento, jogos de cartas, jogos de tabuleiro e jogo/teatro misturam-se, concluindo o processo.

Criar não só a partir ou por meio do jogo e sim em jogo. Está aí o desafio do semestre. A dúvida quanto a assumir a criação conjunta ou focar na soma de movimentos, ainda permanece. Não nomeamos as partituras no dia, o que me leva a ter dificuldade em nomeá-las sozinha. Durante a inserção das meninas na minha partitura, por exemplo, existem pontos cegos, momentos em que eu estou seguindo na direção oposta e não vejo

que ações elas estão fazendo. Portanto, não tenho noção do todo, só consigo lembrá-las em conjunto.

Ainda estou me situando, tentando relacionar de forma lúcida os pilares do TCC durante a prática: disponibilização, criação e atualização. Recém dei-me por conta de que o pilar criação não está restrito à minha criação individual e sim, se constitui principalmente na criação coletiva, em jogo e fruto do jogo.

Fotografia 3 - Carta *Dixit* (coelhos) Fotografia 4 - Imagem coletiva *Dixit* (coelhos)



Fonte: Acervo da turma.



Fonte: Acervo da turma.

Na Imagem: Andressa Cordioli, Frederico Amaral, Iasmin Iorhana, Nickiane Ceolin, Thalia Braga e Valéria Antunes.

Fotografia 5 - Carta *Dixit* (brinquedos) Fotografia 6 - Imagem coletiva *Dixit* (brinquedos)



Fonte: Acervo da turma.



Fonte: Acervo da turma.

Na Imagem: Andressa Cordioli, Frederico Amaral, Iasmin Iorhana, Nickiane Ceolin, Thalia Braga e Valéria Antunes.

Em outros momentos, a criação através dos jogos, extrapolou o ciclo jogo - imagem - ação - jogo, fazendo com que houvesse modificações durante o percurso -jogos de tabuleiro/jogos de cartas e jogo/teatro. *Jogamos um jogo de cartas, que se chama NObjects. A mecânica consiste em desenhar com os dedos. Ou seja, com traços invisíveis. A mímica e a fala são proibidas. O jogador responsável pelo desenho, joga o dado e de acordo com o número sorteado, desenha o conceito correspondente ao número descrito na carta.*

Entretanto, além da versão clássica, jogamos uma versão de NObjects adaptada pelo professor Pablo: não desenhamos somente com os dedos, sorteamos no dado qual parte do corpo seria o nosso "lápis imaginário" e se íamos desenhar na parede, no chão ou no ar. As partes do corpo correspondiam a um número no dado, assim como o local do desenho: 1 - joelho, 2 - mão esquerda, 3 - mão direita, 4 - nariz, 5 - pé esquerdo, 6 - pé direito. 1 e 2 - chão, 3 e 4 - parede, 5 e 6 - ar. Aqui, além de imagens, utilizamos a mecânica do jogo para criar pelo movimento. Os movimentos realizados durante o jogo deram origem a novas partituras. A dinâmica de criar pelo movimento permitiu que, finalmente, pudéssemos transpor o universo completo do jogo para a cena, em uma espécie de adaptação do tabuleiro para o tablado.⁹

Hoje foi dia de jogo novo! River Dragons é uma mistura de jogo de cartas e tabuleiro. A mecânica é baseada em uma tarefa aparentemente simples: construir pontes de madeira para atravessar o rio e chegar na cabana, que está do lado oposto e pertence a um outro jogador. O obstáculo está no fato de todos os seis jogadores terem o mesmo objetivo. Ao longo das rodadas, podemos tirar ou colocar tábuas e pedras, nos deslocar e ainda, bloquear uma ou um oponente. Quem chegar do outro lado primeiro, vence.

Fotografia 7 - Jogo River Dragons



Fonte: Acervo da turma.

⁹ O termo tablado é empregado aqui como sinônimo de palco: estrutura de madeira elevada do chão, para apresentações artísticas, comícios, bailes etc.; palco.

Jogamos duas partidas, o tempo passou voando! A primeira partida serviu para nos situarmos e a segunda dará origem a movimentos e trajetórias pelo espaço. Ou seja, na próxima aula, vamos transpor o universo de River Dragons para a sala de aula prática.

O trabalho foi realizado em duas etapas: enquanto jogávamos River Dragons, na aula passada, o professor conjecturou um esquema, baseado nos deslocamentos do jogo e nas demais ações que nós realizamos. No jogo, existem nove cartas, ou seja, nove possíveis ações. Em cada rodada, jogamos cinco vezes. Dessas cinco ações, apenas uma pode bloquear o adversário. Ou seja, a cada rodada podemos bloquear a ação de apenas um dos cinco oponentes.

Como eu disse, o jogo é composto por nove cartas distintas para cada jogador, sendo assim, escolhemos oito movimentos no inventário de criações¹⁰, para somarmos às ações das cartas; desses oito, elegemos qual achávamos mais interessante para mostrar aos colegas: nosso nono movimento foi o resultado da união do movimento de dois colegas, sorteados a partir de dois dados de um a seis.

Movimento 1: pata da fera/colocar uma pedra.

Movimento 2: cochichar/colocar duas pedras.

Movimento 3: trem fred/colocar uma tábua.

Movimento 4: faca, guarda chuva/colocar duas tábuas.

Movimento 5: braço alongado nível médio/tirar uma pedra ou tábua.

Movimento 6: louca de vinho/andar uma vez.

Movimento 7: braço na cabeça/andar duas vezes.

Movimento 8: placa/pular o amiguinho.

Movimento 9: Fred, lasmin/dragão (bloquear).

Hávamos anotado nossos movimentos e fotografado cada jogada na aula passada. A ordem de ações que realizamos no jogo indicou a ordem dos movimentos. Quando nossa ação era deslocar um ou dois espaços, o movimento correspondente à ordem determinada pelo jogo, era realizado em deslocamento. Os bloqueios que recebemos durante o jogo, anularam o movimento correspondente.

Toda essa dinâmica “diabólica”, transformou o espaço da sala em um tabuleiro, onde nós deveríamos nos deslocar de acordo com a ordem já estabelecida: movimento, deslocamento e bloqueio.

Adaptar o universo do jogo *River Dragons* para o espaço da sala foi um processo complexo. Sinto dificuldades até mesmo em explicá-lo. Entretanto, no espaço, enquanto dinâmica de aula prática, a proposta desenvolveu-se de maneira fluida. Ressalto, mais uma vez, que minha análise, enquanto atriz/jogadora, só foi possível, a partir do trabalho em

¹⁰ Ao longo do semestre, além dos diários, reunimos as partituras, movimentos e ações em um outro documento que chamamos de inventário de criações.

dupla com o diretor Pablo Canalles. Nesse dia em questão, eu estava completamente imersa, analisando literalmente de dentro da arena de jogo. Em jogo, enquanto o jogo transformava-se em fazer teatral: não imitamos os movimentos do jogo, isso era impossível, pois o jogo se resumia a pequenas peças dispostas no tabuleiro. Imitamos sim, as projeções imagéticas, que iniciaram de forma individual em cada integrante do grupo, a começar pelo diretor e, logo em seguida, entrelaçaram-se no espaço.

Escolhi o tema do TCC, em uma madrugada de insônia, enquanto relembra uma aula em que havíamos jogado *Imagem & Ação*; tenho tendência a ficar repassando momentos dos jogos quando volto para casa: e se eu tivesse feito a mímica de tal forma? Eu poderia ter dividido as sílabas da palavra dessa maneira! Fico remoendo certos termos, os quais eu não fui capaz de traduzir corporalmente. Enfim! O fato é que a escolha do tema se deu no momento em que eu dei atenção ao nome do jogo, analisando os termos Imagem e Ação. A utilização de imagens oriundas dos jogos como fagulha criadora já havia sido percebida, mesmo que instintivamente, durante a escrita do projeto, tanto que, na apresentação do projeto, minha preocupação era explicar o significado de imagem e ação no teatro.

A partir do momento em que o ator, como ser psicofísico, toma total consciência do objeto com o qual se relaciona, pode utilizar a memória e prever ativamente inúmeros modos de modificar sua situação e ultrapassar a circunstância dada. Tudo isso, entretanto, só pode ocorrer com o desenvolvimento da mais importante e complexa das três faculdades estudadas: a imaginação (CANALLES, 2008, p. 85).

Portanto, o percurso de entendimento do pilar criação deu-se, primeiramente, no momento em que esse entendimento deixou de ser instintivo e passou a ser quase literal. Entendi, como atriz/pesquisadora, o processo como um todo. Só o entendimento do todo é que permitiu que eu pudesse, aos poucos, decupar e diferenciar a criação por jogo/imagens, jogo/movimento e a criação a partir da transposição projetada do tabuleiro para o espaço da sala prática.

Ambas têm em comum o lúdico como combustível, fagulha que movimenta. Entretanto, acredito que a personificação das peças do tabuleiro na sala de ensaio seja o ápice da interferência dos jogos nesse pilar. Uma tarefa complexa, entretanto deveras satisfatória e potente no que concerne à criação.

6. ATUALIZAÇÃO - TABULEIRO

Defino o termo “atualização” da seguinte forma: é a manutenção contínua do estado de jogo. Não foi uma conclusão fácil de se chegar, entretanto, surgiu, mais uma vez, em

consequência do hábito de me permitir refletir a respeito da prática madrugada adentro. Logicamente, um jogo era o protagonista dos meus pensamentos: *Zuera*.

Começemos pelo começo. Como funciona o *Zuera*:

Você é bom com as palavras? E com seu corpo? Será que você consegue comunicar algo pros seus amigos sem usar as exatas palavras necessárias? Participe da maior *Zuera* possível com este jogo de galera baseado no popular "Celebidades", mas com curadoria do "De Quem é a Vez?" e totalmente adaptado à realidade brasileira. O jogo é disputado em três rodadas. Na primeira, você pode usar o que for preciso para fazer sua equipe descobrir o que está nas cartas. Na segunda, apenas uma palavra pode ser usada. No último, apenas mímicas. O riso só aumenta a cada nova rodada. Quem tiver acumulado mais pontos ao longo das três rodadas vence (LUDOPEDIA, 2023)¹¹.

Seria o *Zuera* a "versão melhorada" do *Imagem & Ação*? Vou explicar melhor cada rodada: *jogamos "Zuera", o jogo que tem tudo para desbancar o Imagem&Ação no ranking dos meus jogos preferidos. Ele é atualização em estado puro. Envolve todo o corpo, trazendo à tona um estado de atenção que depende, sobretudo, da memória. O interessante do jogo é que o fato de não ser a sua vez não significa que você possa ficar parado ou fazer um intervalo. Você precisa memorizar todas as fichas, porque elas retornarão em algum momento. O que serve de metáfora para a cena: mesmo que o texto não seja seu, você nunca está parado ou inerte quando está no palco. Essa noção é essencial em uma peça tão centrada no texto e no diálogo. É como se parte do seu cérebro fosse pular testa a fora, não pela complexibilidade das respostas e sim pelo tempo. O cronômetro ligado potencializa a energia, colocando o corpo cada vez mais em estado de jogo.*

Fotografia 8 - Jogos *Imagem & Ação/Zuera*



Fonte: Acervo da turma.

¹¹ *Zuera*. Disponível em: <https://ludopedia.com.br/jogo/zuera>. Acesso em: 06 jul. 2023.

No início da partida, cada jogador escolhe, em segredo, cinco cartas. As cartas contém palavras ou frases, referentes a acontecimentos, fatos ou personalidades do dia-a-dia, dentre outras aleatoriedades, como por exemplo: “o patriota do caminhão”, Bill Gates, Glória Pires, “Tapa do Will Smith”, etc. As cartas do jogo são atuais e levam em consideração, inclusive, o contexto político do país, o que torna a partida ainda mais interessante. Entretanto, não é o conteúdo do jogo que faz com que ele seja sinônimo de atualização e sim a mecânica, a forma como ele funciona.

Na primeira rodada, o conteúdo das cartas, exceto pelas cinco que foram escolhidas individualmente e em segredo por cada jogador, é desconhecido pelo coletivo. Cabe a um integrante de cada grupo, de forma revezada, dar pistas a respeito do assunto de cada carta. Nesse primeiro momento, o jogador pode usar todo o corpo para ajudar os companheiros de time: fala, movimento, mímica, tudo é permitido.

A segunda rodada começa a partir do momento em que todas as cartas presentes no jogo já foram adivinhadas e verbalizadas em alto e bom som. Porém, nesse momento, o jogador responsável por dar pistas ao restante do grupo, precisa resumir o conteúdo em apenas um termo. No terceiro momento, “o corpo é que fala”: somente a mímica é permitida. Em todas as rodadas o jogador só pode dar pistas durante um minuto cronometrado. Quando o tempo acaba, é a vez do outro time e assim sucessivamente, até que as cartas acabam. Ganha quem somar mais pontos ao longo das três rodadas.

A mecânica é parecida com a do *Imagem & Ação*, entretanto, há uma diferença crucial: no *Imagem & Ação* quando os jogadores utilizam uma carta, fazendo ou não com que seu time adivinhe a qual termo ela se refere (dentro das categorias estabelecidas pelo jogo), a carta em questão é, invariavelmente, descartada, não retorna à partida. No *Zuera*, se o time não acerta, dá a oportunidade do outro continuar e acertar. E mesmo que haja êxito, a carta em questão retornará na próxima rodada, obrigando todos os jogadores a memorizar seu conteúdo. O jogo, portanto, exige a manutenção contínua do estado de atenção, que permite a memorização, potencializada pelo lúdico, pela energia de estado de jogo.

A faculdade da imaginação está, portanto, estreitamente relacionada à percepção. Se a percepção é, como veremos adiante, o resultado de uma conscientização ligada aos processos sensoriais – a sensação tornada consciente, através de qualquer meio, é percepção – essa percepção ficará registrada na memória do indivíduo. E a memória, por sua vez, é o principal ingrediente no processo de construção da imaginação, pois não há criação de elementos imaginários sem uma referência mnemônica anterior (CANALLES, 2008, p. 47).

No *Imagem & Ação* ambos os times podem jogar ao mesmo tempo, entretanto, se caírem em uma determinada casa do tabuleiro, jogam separados. Nesse caso, a única

função do time que aguarda, é torcer para que o tempo passe depressa. No *Zuera* cada time tem a sua vez, contudo, mesmo que não tenha a posse das cartas naquele momento, o time adversário é obrigado a continuar atento, em jogo, para ouvir e memorizar o conteúdo das cartas, que ressurgirão durante a partida. Ou seja, o estado de jogo é contínuo e constantemente provocado.

O ator, a partir da atenção, deve embarcar no universo de possibilidades oferecido pelo foco com o qual se relaciona; daí a necessidade de abrir os sentidos para a influência do objeto externo – que também pode ser forjado na imaginação do ator – através da sensibilização pessoal. Por este motivo o ator deve permitir-se contracenar com o foco de atenção, sem deixar o lado racional ou a lógica da vida cotidiana interferir no processo, mas buscando unicamente a lógica da ação dentro do espaço e tempo definidos pela sua própria subjetividade [...] (CANALLES, 2008, p. 74/75).

Eis aqui o ambiente não cotidiano proporcionado pelo jogo! *Pois bem, durante uma partida de Zuera você precisa estar em estado de atenção o tempo todo. A memória te obriga a prestar atenção enquanto o time oponente está jogando, se você não memorizar, você perde o jogo.*

A mecânica do jogo possibilita diferentes abordagens, que ditam o ritmo da interação do ator com o universo lúdico, a forma como o jogo é jogado, permite que a experimentação interfira, dilatando e condensando fatores subjetivos do sistema cognitivo como a memória, a imaginação e, por consequência, o estado de jogo:

Hoje você pediu para que os trios ficassem separados enquanto não estavam jogando. Porque na outra aula você achou que a gente estava combinando ações para adivinhar. Só que não. A gente não estava combinando ações e sim relembrando o que estava escrito nas fichas. Mantendo a memória ativa. Fazia parte do jogo, entende? Então, quando você separou, manteve os trios distantes, a energia, aquilo de estar preparado sabe? Ficar com um pé na frente do outro com o corpo pra frente?! Foi embora. Porque ficou cada um sentado em uma cadeira. Você poderia apenas ter pedido para a gente não ajudar o outro a lembrar, como regra depois da primeira rodada, mas não, você pediu pra que eles ficassem distantes. O que me fez ficar pensando até agora, porque em um primeiro momento, eu estava de fora, observando, mas sabia como era estar dentro, porque já havia jogado. Aquilo me ajudou a pensar. Enfim, ali o estado de jogo está ligado à atenção e à memória. Ao ato de lembrar, relembrar constantemente.

Ao contrário dos sentimentos e emoções, que não podem ser comandados segundo a vontade, a memória possui diversas funções, dentre as quais: a capacidade de fixação, pela qual as impressões se fixam no indivíduo; a capacidade de conservação, pela qual é possível conservar as impressões fixadas; a capacidade de evocação, pela qual as impressões fixadas e conservadas podem ser reproduzidas em nossa unidade corpo/mente; a

capacidade de reconhecimento, pela qual reconhecemos as impressões reproduzidas como fatos da nossa experiência anterior; e a capacidade de localização, pela qual localizamos, no tempo e no espaço, a impressão reproduzida e reconhecida (CANALLES, 2008, p. 96).

O pilar Atualização é, portanto, o mais complexo. Dedicar-se a compreender o aqui e agora, constitui-se através do estudo da efemeridade do acontecimento teatral. Ancorando-se, principalmente, nos princípios que mantêm a atriz/jogadora em estado de alerta constante: a memória, a energia e a atenção. Os elementos que viabilizam a manutenção contínua do estado de jogo durante um jogo de tabuleiro, são os mesmos que mantêm o ator presente durante a apresentação, exceto por um fator muito importante, que define e diferencia o teatro de qualquer outra forma de arte: a necessidade de interação com o público.

Fotografia 9 - Jogo/Imagem/Criação



Fonte: Acervo da turma.

Fotografia 10 - Jogo/Imagem/Criação/Teatro



Fonte: Daniela Corrêa da Cunha.

Nas Imagens: Andressa Cordioli, Frederico Amaral, Iasmin Iorhana, Nickiane Ceolin, Thalia Braga e Valéria Antunes.

7. ATUALIZAÇÃO - TABLADO

Sou uma péssima espectadora: sou ansiosa, decido nos primeiros minutos se a peça é interessante ou não. Se meu juízo de valor disser que não vale a pena, passo o resto do espetáculo balançando a perna, olhando a hora e julgando elementos técnicos. Adoro as convenções clássicas: quarta parede, plateia com a luz apagada. Não me peça para levantar da cadeira e participar da cena. Sim, Brecht deve estar se revirando no túmulo, Artaud nem se fala. Tudo bem, eu sei, estou me dando muita importância.

O fato é que, do outro lado do tablado, eu não sou uma jogadora muito generosa, contribuo com o mínimo: reagindo, rindo e batendo palma. A gente, que faz teatro, sabe que é mais difícil lidar com esse tipo de público, mais tradicional e contido, principalmente

quando se trata de uma comédia, como é o caso de *Lisístrata* 87. A energia que circula pelo espaço teatral, seja ele convencional ou não, necessita ser estimulada constantemente. É o famoso “toma lá, dá cá”.

Todas essas aproximações têm em comum uma concepção idealista mística até, do trabalho do ator. Perpetuam, sem explicá-lo, o mito do jogo sagrado, ritual e indefinível do ator. Tocam, porém, incontestavelmente, num aspecto fundamental da experiência teatral. Sem penetrar totalmente no "mistério" do ator dotado de presença, uma apreensão semiológica do problema reduz, entretanto, o fenômeno a proporções mais adequadas, despidas, seja como for, de qualquer halo de misticismo. A presença será aí definida como colisão do acontecimento social do jogo teatral com a ficção da personagem e da fábula. O encontro do acontecimento com a ficção - que é a própria característica do teatro - produz um efeito de dupla visão; temos diante de nós um ator X estereotipando Y e este Y, personagem fictícia (PAVIS, 2008, p. 305).

É praticamente impossível ter uma prévia de como será a apresentação, o público é um dos fatores imprevisíveis que contribuem para a efemeridade do acontecimento teatral. Geralmente, o processo de montagem de um espetáculo, se dá na sala de ensaio, entre os atores e o diretor. Há, no máximo, um ensaio aberto ou outro. Mas, é como costumam dizer os torcedores de futebol: “treino é treino, jogo é jogo”.

Você já se perguntou por que o fator “jogar em casa”, tem tanta importância em um jogo de futebol? A presença de público torcendo a favor é tão relevante, que em muitas competições, como por exemplo, a Libertadores da América, ou o Mundial de Clubes, a final é disputada em “zona neutra”, ou seja, em um estádio que não pertença a nenhum dos dois clubes que disputam a decisão. Da mesma forma, o jogo entre o público e os atores é essencial:

Segundo a opinião corrente entre a gente de teatro, a presença seria o bem supremo a ser possuído pelo ator e sentido pelo espectador. A presença estaria ligada a uma comunicação corporal "direta" com o ator que está sendo objeto de percepção (PAVIS, 2008, p. 305).

Portanto, no que concerne ao pilar atualização, ainda que a energia proporcionada e trabalhada pelo universo dos jogos de cartas e tabuleiro como o *Zuera* proporcione, através da manutenção contínua do estado de jogo, pelo alerta constante da memória, pitadas de uma espécie de simulação da troca de energia obtida durante a apresentação, nada, jamais, poderá se igualar à comunicação pertencente ao aqui agora, dividida, cultivada e compartilhada por atores e espectadores ao longo de um espetáculo teatral.

Fotografia 11 - Jogo/Energia



Fonte: Acervo da turma.

Na imagem: Andressa Cordioli, Frederico Amaral, Iasmin Iorhana, Nickiane Ceolin, Thalia Braga e Pablo Canalles.

Fotografia 12 - Energia/Teatro



Fonte: Dartanhan Baldez Figueiredo.

Na imagem: Elenco, diretor e contrarregras da peça *Lisístrata 87*.

8. ATRIZ/JOGADORA/PESQUISADORA

Um dia, ainda no terceiro semestre do curso, um professor me perguntou, de forma incisiva, se eu realmente queria fazer teatro. Ele me disse, enquanto o restante da turma me encarava: “para de sofrer gurria! Para ti é uma tortura tá aqui! Tu precisa te decidir. Não tem problema nenhum desistir, mudar de área, escolher uma opção que não exija tanto de ti, ninguém aguenta viver nessa aflição!”

Me senti afrontada! Como ele ousa! Pensava eu. Naquele momento, senti meu coração entrar em ebulição. Meu ritmo cardíaco, em um rompante, exigia que minhas cordas vocais se pronunciassem: anda diafragma, te defende! E nada! Respirei fundo, entretanto, a essa altura, meu corpo já me denunciava de outras maneiras. Não, ele não vociferava insultos, nem esboçava se defender, sair daquela situação constrangedora. Tentei dizer algo, minha boca tremia involuntariamente. Ergui a cabeça, preciso ao menos repreendê-lo pelo olhar, pensei. Meus olhos marejaram de raiva. Me senti ainda mais exposta. A raiva é um dos únicos sentimentos que neutraliza o meu orgulho e me obriga a chorar em público.

Eu estou tentando, será que ele não percebe? Então insistir não tem nenhum valor? Refletia eu, indignada. A verdade é que, naquela época, além de dramática ao extremo, eu era uma jogadora deveras inexperiente e o técnico da vez, definitivamente, não tinha paciência para quem estava começando.

Hoje, vejo a situação com outros olhos, agradeço o "enquadro". A pressão, o: "ou vai ou racha", foi essencial para que eu continuasse. Foi um chacoalhão necessário. Do tipo: para de "mimimi" e te coloca em jogo! Ali eu finalmente entrei em campo! Não, não pense que de lá para cá eu fiquei menos dramática, pelo contrário. Ainda sinto de maneira exagerada, tento não demonstrar; entretanto, minha boca trêmula, às vezes, por hábito, insiste em me denunciar: se a prática foi boa, sinto como se flutuasse, saio da sala de ensaio revigorada. Do contrário, se algo dá errado, sai do meu controle, sinto como se o mundo fosse acabar, me pergunto diariamente: será que eu me dei ao luxo de colocar os últimos cinco anos da minha vida no lixo? Aí o teatro e eu fazemos as pazes e no segundo seguinte eu penso: eu nunca ia conseguir viver fazendo outra coisa!

A verdade, drama e pensamentos ao extremo à parte, é que a meu ver, ser artista, sobreviver e viver de arte, é o maior ato contra o sistema que existe. A gente praticamente obriga o capitalismo a bancar a sua própria contradição, uma frase contemporânea, que está em voga, é a prova disso: “o processo em detrimento do produto”. Anticapitalismo puro. Lisístrata e Geni assinam embaixo.

Retomando: o meu diálogo com o professor, naquele momento, foi um divisor de águas. Naquele dia, percebi que eu realmente queria viver *de* e *para* o teatro; entretanto, o querer não era suficiente, eu precisava, sobretudo, encontrar uma forma de permanecer.

Permanecer significava entender como a Valéria atriz funcionava, com base em que técnicas ela criava, o que a sustentava em cena? Foram esses questionamentos que me conduziram, por puro instinto de sobrevivência, ao estudo dos jogos como metodologia.

Meu instinto e um bocado de sorte, ou *alea*, como preferirem, me proporcionaram a oportunidade de, durante o percurso, conhecer um outro técnico/diretor, o professor Pablo Canalles. Nosso estilo de jogo, eu diria, é muito parecido.

Ele, além de me apresentar aos jogos de cartas e tabuleiro, em um dos nossos muitos ensaios referentes ao espetáculo de formatura, teve a generosidade de, literalmente, jogar comigo: *como eu disse um dia desses, uma metodologia não anula a outra, ambas se somam, são experiência, aprendizado, repertório criativo. O fato de eu, neste semestre, ter aprendido a criar no coletivo, não anula o fato de eu gostar de ensaiar sozinha. A Val do monólogo, ainda está aqui, um pouquinho menos controladora, talvez.*

A Lisístrata é a responsável por costurar a dramaturgia, concentra boa parte do texto e em muitos momentos, não contracena apenas com os demais personagens e sim, joga diretamente com o público. É essencial que eu entenda o que ela está dizendo e a quem ela está se referindo.

Portanto, propus ao Pablo unir todas as falas, como se fosse um monólogo e depois, mostrar a ele, para que a partir de uma visão do todo, ele me ajudasse a entender a personagem. Antes de ir para a cena, jogamos uma partida de Imagem & Ação, em dupla, contra o cronômetro.

Lembra que ainda no início do relatório eu afirmei que o desenvolvimento do projeto só foi possível através do trabalho em dupla com a direção? Pois bem! Eis aqui o momento mais literal deste trabalho. Durante o ensaio, o Pablo não viu o monólogo completo, apenas partes dele. Entretanto, realizei a dinâmica completa em uma aula, enquanto ele afinava outras cenas, das quais eu não participo, com o restante do elenco. No ensaio, nos dedicamos apenas aos textos maiores, entre as pausas.

No dia em questão, não concluí nada novo no que concerne aos pilares da pesquisa, apenas experimentei uma versão diferente dos efeitos da disponibilização, onde a energia é dividida e potencializada pela interação com o diretor, que passa de "técnico" a jogador.

Foi um momento importante. Entendi que minha pesquisa começou jogando sozinha, lá em 2021, durante os ensaios do espetáculo-solo. Ainda que, naquela época, o lúdico, em muitos momentos, fosse apenas uma fagulha na minha imaginação. A parceria com o Pablo, o fato de ele não impor, em momento algum, que eu me adequasse, foi essencial. Ele não só aceitou minha proposta, como a potencializou, fazendo com que eu finalmente conseguisse unir minhas duas versões, completando assim o meu percurso no bacharelado em artes cênicas.

Curioso, ao longo deste relatório, dentre outras conclusões, descobrimos que o teatro é, também, um jogo. O que significa, que de alguma forma, entre altos e baixos, dúvidas e certezas, apesar dos nossos desentendimentos diários, o teatro nunca me abandonou, pelo contrário, ele permaneceu, retribuiu a minha teimosia, insistência em ficar, proporcionando ele mesmo, dentre os elementos que o constituem - o jogo - a metodologia que me trouxe até aqui.

9. HABLO MESMO

Lisístrata e eu temos em comum a necessidade de se posicionar constantemente e, sobretudo, uma imensa dificuldade em ficar com a boca calada. A linha que separa o ato de pensar da capacidade de projetar os pensamentos é realmente muito tênue. Por conta disso, esperei até o último instante para tecer minhas conclusões a respeito do processo como um todo.

Eu diria que escrever aos 49 minutos do segundo tempo, já nos acréscimos, com o prazo de entrega do relatório para a banca avaliativa quase esgotado, foi um ato de generosidade comigo mesma: se eu escrevesse tendo como parâmetro apenas o dia de estreia da peça, iria tecer comentários no mínimo injustos, baseados na minha imensa capacidade de criar expectativas e exigir demais. O primeiro dia não é o meu preferido.

Além da energia do público, que se disponibiliza a jogar, deslocando-se até o teatro, há também a energia do ator, potencializada pela ansiedade, pelo frenesi da estreia. Naquele momento, talvez, a gente cometa o erro de pecar pelo excesso. A arritmia, o frio na barriga não têm preço. Entretanto, têm dois lados: nada se compara a escutar as batidas do seu próprio coração, enquanto aguarda a cortina - no caso de *Lisístrata 87*- o biombo abrir. A Luz aquece o seu rosto, a plateia estabelece o primeiro contato visual e começa a partida! Porém, esse mesmo frenesi, às vezes nos atropela, impede que tenhamos consciência do todo, da ordem dos acontecimentos. Em poucas palavras, fazendo referência aos jogos de cartas e a contracenação: a gente se embaralha/se atrapalha.

A verdade é que se retornarmos ao conceito de catarse, exposto por Aristóteles na *Poética*, podemos alargá-lo e afirmar que, por consequência do jogo, o expurgo das emoções se estende ao ator (ARISTÓTELES, 1993). A apresentação é a catarse do ator! A estreia é catártica ao extremo. No primeiro dia, nos demos o direito de aproveitar esse sentimento catártico e todas as suas reverberações, para o bem e para o mal.

A segunda apresentação nos permitiu respirar um pouco mais, aproveitamos mais o tempo. O público, entretanto, era um tanto mais quieto, mais rígido. A rigidez nos obrigou a equilibrar a “gangorra de energia”. Corremos atrás e nos esforçamos para cadenciar o jogo. Quando se monta um texto assumidamente cômico, não se pode criar expectativas. Não há como entrar no palco esperando que o riso preencha o espaço a cada piada. O tempo cômico é cruel com o ator, mas essa é a temática de outra pesquisa, voltemos à nossa!

Somente no terceiro dia, a energia foi recíproca. Não estávamos mais tão ansiosos, o frenesi dizia respeito apenas à atmosfera de pré-apresentação, e não às demais emoções que acabam por contaminar a cena e nos desconcentrar. O público era extremamente generoso, disponível. Jogamos uma partida reduzida de *Zuera* antes da apresentação. Tínhamos tempo apenas para a primeira rodada, aquela em que todo o corpo pode ser usado: voz e movimento. Jogar, nesse momento, com pressa, não me permitiu uma análise tão profunda dos efeitos de se jogar uma partida de jogo de cartas seguida de uma partida de teatro. Entretanto, posso afirmar, com toda a certeza, que no meu caso, o jogo teve efeito catártico, no bom sentido: joguei da maneira mais disponível possível, dediquei toda a atenção que podia. Senti que minha energia não foi só potencializada pelo *Zuera* e sim nivelada. Jogar permitiu um expurgo da tensão e da ansiedade, dos sentimentos em excesso, nivelando-os.

O fato de termos apresentado em três dias distintos, com um público aleatório e diverso, permitiu que a subjetividade do pilar atualização viesse à tona mais uma vez. Trata-se da análise do subjetivo, do aqui e agora, que de tão efêmero, conta inclusive com a sorte, ou melhor dizendo, *alea*.

10. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Entendo que o tópico considerações finais é dedicado à conclusão do texto no geral, entretanto, desejo iniciá-lo afirmando que, tecer considerações finais a respeito de um relatório que tem como objeto o meu processo de atriz, me soa no mínimo estranho. A temática da pesquisa ainda me deixa deveras inquieta e, talvez, minha conclusão final é que o TCC não é um final e sim a primeira etapa dessa parte do processo. Sim, o problema dessa pesquisa: como utilizar o jogo como ferramenta metodológica para o desenvolvimento da atriz? Ainda me causa insônia e pequenos *insights* madrugada adentro. Sinto necessidade de dilatar certos termos em laboratório, a começar pelo pilar Atualização.

Parêntese à parte, no que concerne a este relatório, creio que os objetivos geral e específicos, propostos ainda no projeto de pesquisa, foram contemplados. Os pilares Disponibilização, Criação e Atualização, através da liberdade exploratória proporcionada pelo *Método Experimental de Criação*, permitiram que o percurso percorrido entre as inúmeras partidas de jogos de cartas e tabuleiro e a partida final de jogo teatro, dividida em três rodadas, vulgo três dias de apresentação, fosse decupado. O fato é que, no momento em que a contracenação passou a ser sinônimo de jogo cooperativo, a metodologia foi fortalecida, de tal maneira que passou a se retroalimentar: o exercício de contracenar e criar em conjunto era o próprio treinamento, abastecido pela energia lúdica estimulada pelos jogos de cartas e tabuleiro. Portanto, a prática teatral, o fazer diário, a cada ensaio, é um dos vetores principais desta metodologia.

Sempre impliquei com quem usa a palavra talento para elogiar ou até definir artistas de teatro. A meu ver, o termo “ator disciplinado” supera o “nossa, que ator talentoso”! A palavra disciplina, aqui, não está atrelada à repetição estagnada e mecânica, e sim ao treinamento diário da imaginação, que me é muito caro. Talvez minha aversão ao misticismo empregado ao uso do termo talento, como adjetivo a atores de sucesso, sustenta-se no fato de que eu não possuo talento algum: não me sinto dotada de um dom divino que permite que eu me dê ao luxo de não precisar da prática para caminhar rumo à perfeição, que como sabemos, pertence à utopia e jamais será alcançada plenamente.

Portanto, concluo este ciclo do meu trabalho, como atriz/jogadora/pesquisadora, na esperança que ele reverbere e auxilie atores e pesquisadores, no decorrer de seus processos criativos, possibilitando a eles uma alternativa a mais, no árduo trabalho de quem sabe que o corpo do ator é um imenso laboratório, movido pela prática constante.

11. FONTES CONSULTADAS

ANGEL, Robert. **Imagem & Ação**: Edição Especial. São Paulo: Grow Jogos e Brinquedos, 2013. 1 jogo (1 dado de categoria, 1 tabuleiro de pontuação, 1 timer eletrônico, 2 canetinhas pretas, duas lousas pequenas para desenhos, 2 tokens para pontuação de times, 523 cartas de palavras, 1 livro de regras): cor.

ARISTÓFANES. **A revolução das mulheres**: a greve do sexo. (Mário da Gama Kury, trad). São Paulo: Editora Brasiliense, 1988.

ARISTÓTELES. **Poética**. Tradução de Eudoro de Souza. 2. ed. São Paulo: Ars Poética, 1993.

BARBA, Eugenio; SAVARESE, Nicola. **A arte secreta do ator**: Dicionário de antropologia teatral. Campinas, SP: Editora da Unicamp, 1995.

BETTINELLI, Auber; DUVIVIER, Alberto; LÖBEL, Thelma. **Abstratus**. Ilustração: Alberto Duvivier, Auber Bettinelli, Thelma Löbel. São Paulo: Ludens Spirit 2018. 1 jogo (16 marcadores, 4 cubos, 4 régua de pontuação, régua de voto, uma ampulheta, 160 cartas, 4 kits de peças. Cada kit é composto por: 3 peças em acrílico - um cubo, uma esfera e um tetraedro -, 12 peças em madeira - uma base quadrada com furos, 3 varetas, 3 cilindros, 2 esferas- , 1 livro de regras): cor.

CAILLOIS, Roger. **Os Jogos e os Homens: a máscara e a vertigem**. Petrópolis: Vozes, 2017.

CANALLES, Pablo. **Diários de um homem atlântico: a criação de dramaturgia-em-cena e a tese como experiência artística/estética/lúdica**. 2019. 422 p. Tese (Doutorado Artes Cênicas) – Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, RJ, 2019.

_____. **Dos princípios do ator: a análise da ação física através da tríade percepção-imaginação-adaptação, a partir dos pressupostos de Konstantin Stanislávski**. 2008. 143 p. Dissertação (Mestrado em Teatro)-Universidade do Estado de Santa Catarina, Florianópolis, 2008.

FRAGA, Roberto. **River Dragons**. Ilustração: Cyril Saint Blancat, Guilherme Rohmer, Pierô. Rio de Janeiro: Buró Editora, 2020. 1 jogo (1 tabuleiro, 78 cartas de ação -13 de cada cor-, 6 peões -3 garotos e 3 garotas, em cores diferentes - 36 tábuas em 6 tamanhos e 6 cores diferentes-, 1 carta de primeiro jogador, 27 pedras): cor.

FREUDENREICH, Oliver. **Halli Galli**. Ilustração: Haim Shafir. São Paulo: Paper Games, 1990. 1 jogo (56 cartas, 1 sineta, 1 folheto de regras): cor.

DOUCHY, Simon. **Entre Linhas**. Ilustração: Grégori Grard. São Paulo: Paper Games, 2020. 1 jogo (85 cartas, 1 folheto de regras): cor.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2008.

HUYNH, Luan. **Canvas**. Ilustração: Jeff Chin, Andrew Nerger. São Paulo: Galápagos, 2021. 1 jogo (60 cartas transparentes, um tabuleiro de telas, 100 fichas de fita, 20 fichas de paleta de tinta, 32 cartas grandes, 32 envelopes transparentes grandes, 1 caixa de baralho): cor.

STUDART, Rafael. **Zuera**. Ilustração: Lilian Maciel. São Paulo: LUACOM Comunicação, 2023. 1 jogo (300 cartas, 1 folheto de regras): cor.

PAVIS, Patrice. **Dicionário de teatro**. 3. Ed. São Paulo: Perspectiva, 2008.

ROUBIRA, Jean-Louis. **Dixit: Odyssey**. Ilustração: Marie Cardouat, Pierô. São Paulo: Galápagos Jogos, 2011. 1 jogo (1 trilha de pontos, 84 cartas de imagem, 12 cartelas de votação, 24 pinos de votação, 12 coelhos de madeira, 1 livro de regras): cor.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do Jogo: fundamentos do design de jogos: principais conceitos: volume 1**. (Edson Furmankiewicz, trad). São Paulo: Blucher, 2012.

STEPHAN, Claus. **NObjects**. Ilustração: Ludovic Gimet. São Paulo: PaperGames, 2019. 1 jogo (120 cartas, 1 dado, 1 folheto de regras): cor.

TAVARES, Mônica. **Os processos criativos com os meios eletrônicos**. 1995. 183 p. Dissertação (Mestrado em Multimeios) - Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Artes, Campinas, SP, 1995.

12. ANEXOS

12. 1 REGISTROS FOTOGRÁFICOS DA ESTREIA¹²



¹² As fotografias em preto e branco foram feitas pelo fotógrafo Dartanhan Baldez Figueiredo; coloridas por Paulo Barauna e foram autorizadas por ambos.







12.2 CARTAZES DO ESPETÁCULO

LISI 87 TRATA

VALÉRIA ANTUNES | NICKIANE CEOLIN | ANDRESSA CORDIOLI
THALIA BRAGA | IASMIN IORHANA | FREDERICO AMARAL
VINICIUS SOUZA | VITOR AYRES | VASCO RUPP BAÑOLAS

DIRIGIDO POR PABLO CANALLES

TEATRO CAIXA PRETA 8 A 10 DE JULHO -19:00H

PRODUÇÃO APOIO REALIZAÇÃO

Artes Cênicas UFSM CAL Centro de Artes e Letras UFSM TEATRO LICENCIATURA BACHARELADO DANÇA Universidade Federal de Santa Maria 1960



LIS87 TRATA

VALÉRIA ANTUNES NICKIANE CEOLIN ANDRESSA CORDIOLI
 THALIA BRAGA IASMIN IORHANA FREDERICO AMARAL
 VINICIUS SOUZA VITOR AYRES VASCO RUPP BAÑOLAS
 DIRIGIDO POR PABLO CANALLES

TEATRO CAIXA PRETA 8 A 10 DE JULHO -19:00H

<p>PRODUÇÃO</p> 	<p>APOIO</p> 	<p>TEATRO LICENCIATURA</p>	<p>BACHARELADO DANÇA</p>	<p>REALIZAÇÃO</p> 
---	--	---------------------------------------	-------------------------------------	---

12.3 PROGRAMA DO ESPETÁCULO

Este espetáculo é uma das fases essenciais do TCC de seis estudantes, que dedicaram-se, por um ano, à pesquisa teórico-prática individual e coletiva. Os projetos a seguir, que resultaram em LISISTRATA/87, foram desenvolvidos entre os anos de 2022 e 2023:

- >Disponibilização, criação e atualização: o jogo como metodologia plural para o desenvolvimento da atriz, por Valéria Antunes.
- >O tempo cômico como potencializador na criação de distintos personagens, por Frederico Amaral.
- >O desenvolvimento do subtexto da atriz através das ações físicas, por Andressa Cordioli.
- >A construção e a des/construção de imagens na composição do trabalho da atriz, por Nickiane Ceolin.
- >A criação de subpartituras a partir de espaços "não-teatrais", por Iasmin Iorhana.
- >Os círculos de atenção como potência criativa no trabalho da atriz, por Thalia Pazatto.

AGRADECIMENTOS
Aos nossos atores convidados, o "trio VVV", Vasco, Vítinho e Vini, pela disponibilidade e parceria. Diou, Cândice, Camila, Raquel e H, por tudo. Jamille, pela boa vontade e talento. Ao Gil, pelo entusiasmo, e à equipe do Caixa Preta, pelo esforço diário. A todas, todos e todos que fizeram esse espetáculo possível. Um obrigado especial às nossas mães, avós, professoras, colegas, irmãs e amigas, e a todas as mulheres do Brasil, de ontem e de hoje, que apesar das incontáveis dificuldades e desigualdades, continuam tocando nosso país em frente.

PRODUÇÃO **APOIO** **REALIZAÇÃO** **TEATRO CAIXA PRETA** **8 A 10 DE JULHO** **19:00H**

Artes Cênicas UFSM CAL UFSM Licença Teatral BACHARELADO DANÇA Universidade Federal de Santa Catarina




DRAMATURGIA
Adaptação da peça "Lisistrata", de Aristófanes

Brasil, 1987. É um período de guerra civil. As cidades de Atenas do Norte e Esparta do Sul estão em conflito, colocando as mulheres, ainda subjugadas aos homens, em um papel delicado. As mulheres ainda não são vistas, frente à sociedade, como seres iguais aos homens. Perseguida pelos sinistros agentes militares, a destemida Lisistrata apressa-se em organizar uma reunião de mulheres, para dar início a um plano que pode salvar seu povo e restaurar a paz.

ELENCO
Valéria Antunes * Nickiane Ceolin
Andressa Cordioli * Thalia Pazatto
Iasmin Iorhana * Frederico Amaral
Vinicius Souza * Vitor Ayres
Vasco Rupp Bañolas

DIREÇÃO
Pablo Canalles

ASSISTÊNCIA DE DIREÇÃO E ILUMINAÇÃO
Dionatan Rosa

ASSISTÊNCIA DE DIREÇÃO E PREPARAÇÃO VOCAL
Cândice Lorenzoni

PREPARAÇÃO CORPORAL - LIRA
Camila Borges

VÍDEOS
Jamille Marin Coletto

CENOGRAFIA, SONOPLASTIA E PROGRAMAÇÃO VISUAL
Pablo Canalles

FIGURINOS
Cândice Lorenzoni
Camila Borges

MAQUIAGEM
Nickiane Ceolin

COSTUREIRA
Alexandrina Corrêa






A GREVE DO SEXO

Adaptação do texto de Aristófanes

Personagens

Lisístrata, Cleonice, Mirrina – mulheres norte-atenienses

Lampito – mulher sul-espartana

Beócia – mulher da Beócia Central

Quatro Jovens – norte-atenienses

Comissário de Polícia – norte-ateniense

Soldado – norte-ateniense

Cinésias – norte-ateniense, marido de Mirrina

Manes – criado de Cinésias.

Um Menino - filho de Cinésias e Mirrina

Embaixador – sul-espartano

Ministro – norte-ateniense

Conciliação – personificada por uma mulher e um homem, jovens e bonitos

Época

Ano de 1987

Local

Atenas do Norte

Cenário

No primeiro plano a casa de Lisístrata de um lado, do outro a de Cleonice. No segundo plano, no meio de uns rochedos, uma gruta com altar ao Deus Pã. Ao fundo, a Acrópole.

1. O COMÍCIO

1.1 A ESPERA

Lisístrata – Se fosse pra um bacanal ou coisa parecida nem teria sido necessário convidá-las. Como é para coisa séria, até agora nenhuma mulher apareceu.

1.2 A QUEIXA

Percebendo Cleonice que se aproximava.

Lisístrata - Até que enfim ouço uma vizinha saindo de casa! Bom dia, Cleonice!

Cleonice – Bom dia, Lisístra...ta. Mas que roupas são essas? E por que essa cara amarrada? Deixe esse ar de tragédia, meu bem, assim você vai ficar com rugas.

Lisístrata – É, Cleonice; estou com o coração pulando de raiva de nós mesmas, mulheres. Dizem que com os homens somos espertíssimas...

Cleonice – E somos mesmo!

Lisístrata - ... mas quando se combina um encontro aqui para tratar de assunto tão sério, elas ficam dormindo; não aparecem!

Cleonice – Mas queridinha, elas virão. Você sabe como é difícil para a mulher sair de casa. Uma deve estar ocupada com o marido; outra deve estar até agora desenrolando o filho que ficou embolado em uma daquelas molas malucas, coloridas, sabe? A outra deve estar cansada na fila do anticoncepcional, coitada. E se uma teve que desengasgar uma criança, que se afogou com uma daquelas balinhas soft?

Lisístrata – Sei de tudo isso mas havia assuntos mais urgentes a tratar aqui!

1.30 ESBOÇO

Cleonice – Mas afinal, querida, por que motivo você nos convocou?

Lisístrata – Quero falar sobre uma coisa...

Cleonice – Coisa? Coisa... E é grande a coisa?

Lisístrata – Muito grande!

Cleonice – Então todas já deviam ter chegado!

Lisístrata – *(com ar de desânimo)* A coisa não é essa em que você está pensando! Se fosse já estaríamos todas aqui há muito tempo. Trata-se de outra coisa, que está remexendo aqui na minha cabeça, que me faz ficar na cama virando para um lado e para outro há muitas noites.

Cleonice – Que delícia! Então essa coisa que faz você se virar tanto deve ser o máximo!

Lisístrata - É sim, e a salvação da pátria depende do apoio das mulheres à minha ideia.

Cleonice – Das mulheres? Ihhh, fraco apoio...

Lisístrata – Fique certa de que o destino do país está em nossas mãos. Se falharmos a pátria vai estar perdida, vai ser destruída por tantas lutas entre irmãos. Mas se nós, as mulheres, nos unirmos às mulheres de todas as regiões, o país estará salvo.

Cleonice – E o que você espera que nós, mulheres, façamos de tão extraordinário, nós que vivemos diante do espelho às voltas com a nossa maquiagem, nossos vestidos, nossa roupa de baixo, nossas saias balonê?

Lisístrata – É justamente isso que vai nos salvar; nossos vestidos provocantes, nossos perfumes, rouge, batom, camisolas transparentes...

Cleonice – Mas como?

Lisístrata – De tal maneira que não se verá mais ninguém erguer uma pistola contra ninguém...

Cleonice – Nesse caso vou já mandar fazer um vestido bem decotado.

Lisístrata - ... nem carregar bombas...

Cleonice – Vou usar uma camisola transparente!

Lisístrata - ... Nem empunhar armas.

Cleonice – Ah! Vou comprar umas polainas bem chiques!

1.4 A FRUSTRAÇÃO _____

Lisístrata – Diante disso você não acha que as mulheres já deviam ter chegado?

Cleonice – Mais ainda: deveriam ter voado para cá há muito tempo.

Lisístrata – É, querida, mas você vai ver que como boas atenienses do norte elas vão chegar tarde demais. Ninguém apareceu! Nem da costa, nem das ilhas...

1.5 A RECEPÇÃO _____

Cleonice - Eu acho que to vendo uma se aproximar lá longe.

Lisístrata – (mais animada) É mesmo! Estão vindo outras do lado de lá!

Entra Mirrina.

Mirrina – Que é que houve Lisístrata? Por que esse silêncio? Não... não... não me diga que chegamos tarde demais?

Lisístrata – Você não vai querer elogios por chegar tão tarde e sozinha para tratar de um caso tão importante!

Mirrina - Você não vai acreditar! É que custei a encontrar minha calcinha de crochê naquela escuridão... Mas se o caso é tão urgente, estou aqui. Pode Falar!

Cleonice – Ainda não. Tem outras vindo do lado de lá, lembra?

Lisístrata – Você tem razão. (*entram Lampito, de Esparta, e Beócia*). Aliás, Lampito está chegando! Muito bem, minha querida espartana! Salve ela! Você está linda, minha doçura! Que carnação bonita! Que corpo vigoroso! Você seria capaz de estrangular um touro!

Lampito – É mesmo. Eu faço academia e dou meus pulinhos para ficar musculosa!

Lisístrata – (*apalpando o busto de Lampito*) Como é bom ter um busto assim rígido!

Lampito – Você está me apalpando como se fosse cortar a carne e vender os pedaços!

(Entrada de Beócia)

Lisístrata – E essa moça aí, quem é?

Mirrina – Ela é da Beócia Central. Como pode ver, ela é uma moça... de qualidades!

Lisístrata – Sim senhora! Logo se vê. Ela parece muito enxuta!

(Beócia senta)

Cleonice – É sim! É que a Beócia é muito seca. E ela deve ter pouca vegetação...

Lampito – De uma família muito proeminente.

Cleonice – Proeminente mesmo, principalmente de perfil...

1.6 O TESTE _____

Lampito – Mas afinal quem convocou essa reunião de mulheres?

Lisístrata – Fui eu.

Lampito – Então vá logo dizendo o que você quer.

Cleonice – Sim, querida. Já é hora de revelar que negócio tão sério é esse.

Lisístrata – Vocês já vão saber. Antes, porém, vou fazer uma pergunta

– uma perguntinha só.

Cleonice – Quantas você quiser.

Lisístrata – Vocês não sentem falta dos pais dos seus filhos, que a guerra mantém longe de vocês? Eu sei que os maridos de quase todas estão ausentes.

Cleonice – (*suspirando*) Quanto ao meu, está a semanas lá no Acre cuidando de um general para ele não fugir!

Lampito – E o meu? O tempo que ele passa fora do regimento mal dá para pegar de novo o escudo e sai voando!...

Beócia - *E o meu...*

Lisístrata – (*Interrompendo*) É exatamente isso. Homem mesmo, que é bom, não tem. Desde que começou esta última guerra nós não temos *consolo*... De grande só temos mesmo a saudade. Se eu achasse um meio, vocês concordariam com meu plano para acabar com esta guerra?

Cleonice – Claro! Eu, pelo menos sim, ainda que tenha que dar tudo o que é meu.

Mirrina – Eu também, mesmo que tivesse de me cortar ao meio, como uma piranha, e dar metade de mim!

Lampito – E eu subiria uma montanha de joelhos se soubesse que lá no cume encontraria a paz.

Beócia - *E eu...*

Lisístrata – (*Interrompendo*) Então eu vou falar, pois não há mais razões pra guardar segredo. Nós, mulheres, se quisermos obrigar nossos maridos a votar pela paz teremos de nos privar...

Cleonice – De quê? Diga logo!

Lisístrata - Vocês se privarão?

Cleonice - Nós nos privaremos, ainda que tenhamos de morrer!

Lisístrata – Muito bem: vocês terão de se privar... de fazer amor!

1.7 A FUGA

As mulheres começam a ir embora.

Lisístrata - Epa! Por que vocês estão indo embora? Aonde vocês vão? Por que estão com essa cara triste e esse olhar de ódio? E essas lágrimas? Vocês vão ou não vão fazer o que eu disse? Qual é a dificuldade?

Cleonice – Isso eu não posso fazer. Deus me livre! Eu prefiro a guerra!

Mirrina – Nem eu. Deus me livre! Prefiro a guerra!

Lisístrata – É você quem fala assim, piranha, você que disse se deixaria cortar ao meio?

Cleonice – Faço o que você quiser. Se for preciso andar descalça em cima de uma fogueira, conta comigo. Antes isso que passar sem fazer amor. Isso é insubstituível, minha querida!

Lisístrata – (*dirigindo-se a Mirrina*) E você?

Mirrina – Eu prefiro andar por cima da fogueira da Cleonice.

Lisístrata – Ó sexo frágil! Não escapa uma! Não é sem razão que somos assunto de tudo quanto é tragédia. Quando vocês não estão pensando num homem é porque estão pensando em vários! (*dirigindo-se a Lampito*). Mas minha querida espartana, você parece a única que está comigo. Vamos nos unir! Ainda podemos salvar a situação!

Lampito – É doloroso pra uma mulher dormir sozinha, sem uma certa “coisa”... Em todo caso, estou resolvida, pois precisamos de paz!

Lisístrata – Querida! Você é a única mulher de verdade entre todas essas aí!

1.8 A PERSUASÃO

Cleonice – E se, na medida do possível, nós nos privássemos disso que você falou – Deus me livre! – você garante que conseguiríamos a paz? Será que não tem outro meio?

Lisístrata – O meio é exatamente esse! Se ficamos em casa, bem pintadas, com vestidos transparentes, deixando ver certos lugares bem depiladinhos, e quando nossos maridos avançarem para nós, taradinhos, loucos para nos agarrar, nós não deixarmos, garanto que eles vão votar logo pela paz!

Lampito – É isso mesmo! Quando Menelau pôs os olhos nos seios de Helena, largou logo a espada e mandou brasa!

Cleonice – E se nossos maridos nem perceberem nossos encantos à mostra?

Lisístrata – Eles vêm até o que tá escondido, minha filha, quanto mais o que se mostra!

Cleonice – Não gosto de fingir. Mas se eles nos agarrarem e nos levarem para o quarto?

Lisístrata – Vocês se seguram na porta.

Cleonice – E se eles derem umas palmadas em nós?

Lisístrata – Em último caso, vocês deixam, mas de má vontade e sem cooperar. Não existe prazer nessas coisas quando forçadas. Além disso, é preciso fazê-los sofrer. Fique tranquila; eles vão entregar logo os pontos, pois o homem sem mulher não tem prazer em nada.

Cleonice – Se vocês são dessa opinião... eu também sou!

Lampito – Nós em Esparta vamos convencer nossos homens a votar por uma paz justa, leal. Mas os atenienses, que são de briga, como vai ser possível quietá-los?

Lisístrata – Não tenha receios quanto a isso. Daremos um jeito neles...

Lampito – Enquanto eles tiverem navios de guerra e o Tesouro lá na Acrópole estiver cheio, acho difícil.

Lisístrata – Mas nós pensamos nisso também. Vamos assaltar a Acrópole hoje, minha filha. As mulheres mais velhas têm ordem pra isso; enquanto estivermos nos concentrando aqui, fingindo que vamos rezar juntas, elas vão ocupar a Acrópole.

Lampito – Bom; assim pode ser. Agora você me convenceu.

2.

O JURAMENTO

2.1 A PROPOSTA

Lisístrata – Então, Lampito, por que não nos unimos logo por um juramento, para que nosso pacto seja inviolável?

Lampito – Boa ideia! Então diga como devemos jurar.

Lisístrata – Vamos tratar disso.

Cleonice – Que juramento você quer fazer, Lisístrata?

Lisístrata – Como vamos jurar? (*pausa*) Tenho uma ideia. Vamos usar uma grande taça cheia de vinho para jurar, uma taça de paz. Tragam taça e vinho!

(*Beócia vai buscar o vinho, e toma o que pode no caminho*)

Cleonice – Mas Lisístrata, vinho é vermelho e lembra sangue. E depois, podemos ficar embriagadas...

Lisístrata – Assim não dá pra chegar a nenhuma conclusão, Cleonice.

Cleonice – Então eu quero ser a primeira...

Lisístrata – Não senhora!

Cleonice - ... a primeira a beber um traguinho desse vinho perfumado.

2.2 A RELEVÂNCIA

Lisístrata – Uma de vocês vai repetindo o que eu for dizendo. Vocês jurarão o mesmo que eu e nosso compromisso solene será indissolúvel. Atenção! Vamos começar "Não deixarei nenhum homem, seja amante ou marido..."

Cleonice – "Não deixarei nenhum homem, seja amante ou marido..."

Lisístrata – "... chegar perto de mim..." (*dirigindo-se a Cleonice que permanecia calada*) Vamos! Repitam!

Cleonice – (*com voz sumida*) "... chegar perto de mim..." Ai! Meus joelhos estão fraquejando, Lisístrata!

2.3 O COMPROMISSO

Lisístrata – "Ficarei em casa sem homem..."

Cleonice – "Ficarei em casa sem homem..."

Lisístrata – "...vestida com camisola transparente e toda enfeitada..."

Cleonice – "... vestida com camisola transparente e toda enfeitada..."

Lisístrata – "... para que meu marido fique tarado por mim..."

Cleonice, Mirrina – "... para que meu marido fique tarado por mim..."

Lisístrata – "... e não me entregarei a ele até que ele vote pela paz..."

Cleonice, Mirrina – "... e não me entregarei a ele até que ele vote pela paz..."

Lisístrata – "... e se, contra a minha vontade, ele me forçar..."

Cleonice, Mirrina – "... e se, contra a minha vontade, ele me forçar..."

Lisístrata – "... não me enroscarei nele nem o abraçarei..."

Cleonice, Mirrina – "... não me enroscarei nele nem o abraçarei..."

Lisístrata – "... nem levantarei meus pés para o teto..."

Cleonice, Mirrina, Lampito - "... nem levantarei meus pés

para
o teto...”

Lisístrata – “... nem farei qualquer movimento.”

Cleonice, Mirrina, Lampito – “... nem farei qualquer movimento.”

Lisístrata – “... Se eu guardar meu juramento, permitam os deuses que eu possa beber sempre vinho...”

Todas – “... Se eu guardar meu juramento, permitam os deuses que eu possa beber sempre vinho...”

Lisístrata – “... mas se eu quebrar meu juramento, que esta taça se encha de veneno!”

Todas – “...mas se eu quebrar meu juramento, que esta taça se encha de veneno!”

Lisístrata – Todas juram?

Todas – Juramos!

Lisístrata – Então bebamos!

2.4 O PACTO _____

(Beócia demora bebendo)

Cleonice – Ei! Beba só a sua parte! Afinal, se todas juramos, todas devemos beber!

A taça é passada sucessivamente a todas.

3.

A CONQUISTA

3.1 A OCUPAÇÃO _____

Ouvem-se gritos ao longe

Lampito – Que barulho é esse?

Lisístrata – Exatamente o que eu dizia: as mulheres acabam de conquistar a Acrópole. Ocuparam o Tesouro.

Lampito – Mulheres, deixem esparta do sul comigo.

3.2 O PLANEJAMENTO

Lisístrata - Agora, Lampito, vá fazer seus preparativos e deixe essas moças comigo. (*Lampito retira-se*) E nós vamos nos juntar às outras mulheres na Acrópole, e ajudá-las a trancar o Tesouro.

Cleonice – Você não tem medo que os homens contra-ataquem daqui a pouco?

Lisístrata – Não tenho medo deles. Só abriremos as... “portas” quando eles aceitarem nossas condições.

Cleonice – Isso mesmo, ou então não nos chamariam de criaturas mais perigosas do mundo.

Saem todas.

[Coreografia Telefone - Música: *Nem um toque* - Rosana]

4. O CONFRONTO

4.1 A ATUALIZAÇÃO

Novo cenário. Vêm-se as portas da cidadela da Acrópole. Entram pela direita três homens “idosos” carregando lenha e trazendo nas mãos panelas fumegantes.

1º Muleque – Avance, homem! Vá mostrando o caminho com seus passos miúdos, apesar desse peso que você leva no ombro!

2º Muleque – Acontece tanta coisa inesperada nessa vida! Nunca imaginei que mulheres criadas por nós, essas peste dentro das nossas casas, assaltassem a Acrópole e ocupassem o Tesouro! E ainda por cima fecharam as portas da cidadela com trancas e cadeados!

1º Muleque – Vamos então, mais depressa para a Acrópole. Para as *mulheres* temos aqui essas toras; vamos fazer uma fogueira e assar todas as que se meterem nesse negócio, começando por Lisístrata.

3º Muleque – Muito que bem! Enquanto eu for vivo elas não vão rir no meu nariz. O próprio rei de Esparta, que antes ocupou a Acrópole, depois que eu tomei as armas dele na valentia, teve que sair de lá correndo feito louco só de zorba. Como ele era cabeludo e sujo!

1º Muleque – Eu lembro disso! Também ajudei a cercar o homem! Seria uma vergonha se eu, só com a minha presença, não conseguisse impedir umas *mulheres*, essas criaturas odiadas pelos deuses e pelos autores de tragédias, de continuarem a fazer violências! Se eu não der um jeito nelas, joga fora todos os meus troféus de guerra!

4.2 A EMBOSCADA

2º Muleque – Só falta subir essa ladeira desgraçada que leva à Acrópole. Quero chegar lá e é pra já. Será que vamos conseguir levar essa lenha até lá em cima sem a ajuda de uns burros de carga? Essas duas toras já machucaram o meu ombro! Mas temos de marchar e soprar o fogo para ele não apagar no caminho. (*sopra a panela*) Eita! Que fumaça!

3º Muleque – (*também soprando a panela*) Quero o fogo bem aceso para atacar essas mulheres lá em cima! Essa fumaça tá de morte!

1º Muleque – Meu fogo, graças a Deus, tá bem vivo. Vamos baixar nossos paus aqui mesmo? Quem me dá uma mãozinha para baixar esse pau? Que alívio! Esse pau já estava esfolando a minha mão. Depois colocamos mais fogo no tonél e incendiamos nossos paus e vamos até as portas da cidadela.. Se as *mulheres* não atenderem ao nosso ultimato para abrir as... “portas”, tacamos fogo nelas. Mas antes! Uma reza. Soberana Vitória! Se ficares conosco e nos permitires reprimir a audácia das *mulheres* na Acrópole, vamos erguer um troféu em tua honra! Vamos mandar brasa nelas!

Os Moleques põem fogo na lenha com as tochas acesas.

4.3 O ALERTA

Entram pela esquerda Mirrina e Beócia, e pelo outro lado Lampito, trazendo vasos cheios d'água.

Mirrina – Que fumaceira é essa? Mulheres... tem alguma coisa pegando fogo por aqui! Mulheres, venham me ajudar!

Lampito – *Mulheres*, depressa! Antes que esse fogo queime nossas amigas que estão lá dentro.

Beócia – Vim correndo quando vi que uns muleques imbecis estavam marchando para cá com os paus na mão, ameaçando céus e terras. *(imitando a voz dos velhos)*. “Vamos assar essas abomináveis mulheres na grelha!” *(novamente como Beócia)* Eles vão ver! Em vez de virar churrasco vamos livrar o país da guerra! Foi para isso que ocupamos a Acrópole. Temos água bastante para apagar o fogo de qualquer homem que se aproximar delas!

4.4 A CONFABULAÇÃO

Beócia – *(Lampito)* Para de falar! *(percebendo os velhos)* Ah! Se não são os sem-vergonhas! Se fossem boas coisas não fariam esse papel!

1.º Muleque – *(percebendo a chegada das mulheres)* Por essa eu não esperava! Uma porção de *muleres* querendo socorrer as lá de dentro!

4.5 O DESAFIO

Lampito – Por que esse ar abobalhado diante de nós? Será que vocês estão nos achando muitas? Pois bem! Vocês não viram a décima-milionésima parte!

2ºmuleque – *(dirigindo-se ao 1º Muleque)* Vocês vão engolir tudo isso calados? Já não temos motivo o bastante para baixar o pau nelas?

Lampito – Mulheres, vamos pôr os vasos no chão. Para poder usar as mãos caso eles ataquem.

2ºMuleque – Se já tivéssemos dado duas ou três pauladas nelas, elas não estariam mais falando pelos cotovelos.

Lampito – Pois então bata! Estou aqui e não dou um passo para fugir.

Mas tenha cuidado, que nunca mais você vai poder fazer coisa alguma com mulher nenhuma!

2ºMuleque – Se você não se calar eu vou fazer uma monte de rachinhas na sua pele a pauladas!

Lampito – Toca em mim ainda que seja com o dedo mindinho para você ver o que acontece! Aproxime-se!

2ºMuleque – E se eu pusesse você no chão com um direto? Que é que você faria comigo?

Lampito – Arrancaria os seus pulmões e outras coisinhas a dentadas!

1ºMuleque – Não tem ninguém mais inteligente que os autores de tragédias. Eles é que tem razão. Pode haver criatura mais sem vergonha que a *muler*?

Beócia – Mulheres! Levantem os baldes d'água!

1ºMuleque – Que negócio é esse, sua puta à moda antiga? Que é que você vai fazer com essa água?

Beócia – E você com esse fogo, seu filho de uma ronca fuça? Será para reacender o seu... “entusiasmo”, que tá apagadinho?

1ºMuleque – É para fazer uma fogueira e assar você e suas amigas aqui!

Beócia – E essa água é para apagar o seu fogo!

1ºMuleque – E você acha que é capaz de apagar o meu fogo?

Beócia – Você vai ver se não sou!

1ºMuleque – O que eu vou ver é você e suas amigas virarem churrasco neste pau!

Beócia – Você tá precisando é de um bom banho!

1ºMuleque – Banho? Suja é você!

Beócia – E um banho bem esfregado!

1º Muleque – *(dirigindo-se ao 2º Muleque)* Você está ouvindo essa insolente?

Beócia – Fique sabendo que eu sou uma mulher livre!

1º Muleque – Pois eu vou acabar com essas liberdades!

Beócia – Você não tá no tribunal para ficar aí sentenciando, muleque!

1º Muleque – *(falando à tocha, que tem na mão)* Bota fogo no cabelo dela, pau!

Beócia – *(falando ao vaso que tem na mão)* Apaga o fogo dele, água!

4.6 O ROMPANTE

Joga a água do vaso no velho.

1º Muleque – Ai, desgraçada!

Beócia – Tava quente?

1º Muleque – Quente coisa nenhuma! Vou acabar com isso! *(sai choramingando)*.

Lampito começa a molhar as “partes baixas” do 2º Velho.

2º Muleque - O que é que você tá fazendo, mulher?

Lampito – Eu tô regando você, para ver se você fica menos murcho...

2º Muleque – Eu não sou murcho, só tenho muita coisa me preocupando no momento! Isso nunca me aconteceu antes. Estou tremendo, mas é de frio.

Lampito – Então porque você não se esquenta nesse foguinho que você tem aí?

[Coreografia Telefone II - Música: *Não está sendo fácil* - Kátia]

5.1 A ARMAÇÃO

(Chega um Comissário de Polícia seguido de um soldado)

2ºVelho – Isso não é nada. O senhor precisava ver a insolência delas! Entre outras coisas, elas nos molharam com a água desses vasos! Parece até que fizemos alguma coisa feia...

Comissário – Bem feito! Nós deixamos as mulheres mostrarem a sua ruindade e depois nos queixamos. Tem maridos que vão no sapateiro e dizem: “O dedinho da minha mulher está todo machucado pela argola daquela sandália que comprei aqui para ela. Passa lá em casa ao meio-dia para alargar a rodinha dela!” O resultado é esse. Eu, comissário, acostumado a quebrar galhos, não vou permitir que essas mulheres me fechem a porta no nariz! Mas não adianta nada ficar plantado aqui. *(dirigindo-se ao soldado)* Traga os pés-de-cabra! Quero acabar com a insolência delas! Que é que você está fazendo aí parado de boca aberta, infeliz? *(dirigindo-se novamente ao soldado)* Pra onde tá olhando? Parece que nunca viu mulher! Quer fazer o favor de enfiar os pés-de-cabra por baixo da porta para arrombar? Eu mesmo vou ajudar a fazer força.

5.2 A DEFESA

Abre-se a porta da cidadela e aparece Lisístrata.

Lisístrata – Não é preciso arrombar coisa alguma. Eu mesma saio. Pra que pés-de-cabra? Não é isso que falta, mas bom senso e miolo!

Comissário – Você é engraçadinha mesmo! Onde está o soldado? Você aí! Prenda essa mulher e amarre as mãos dela nas costas! *(avança o soldado)*

Lisístrata – Isso não! Se você me tocar com a ponta dos dedos, mesmo sendo autoridade, você vai ter muito o que gemer! *(o soldado recua)*

Comissário – *(ao soldado)* Vamos, homem!

Segura os braços dela!

Aparecem pela porta Cleonice e Mirrina.

Cleonice – *(dirigindo-se ao soldado)* Se você encostar as mãos nela eu esvazio suas tripas a pontapés!

Diante da atitude ameaçadora de Cleonice e Mirrina o soldado recua.

Comissário – Vejam só! “Esvaziar as tripas a pontapés” Amarra essa aí antes das outras, porque ela é cheia de piadinhas!

Mirrina – *(dirigindo-se ao soldado)* Se você tocar nela, ainda que seja de leve, vai ter que chamar um médico! *(o soldado recua)*

Comissário – Que é que há? Vamos soldado! Não vou deixar vocês escaparem!

Lisístrata – *(dirigindo-se ao soldado)* Se você se aproximar dela eu arranco o resto dos seus cabelos! *(O soldado recua)*

Comissário – Vamos todos! Formação de combate!

Lisístrata – Eu tou perdendo a paciência! Vou ter que mostrar pra vocês que temos quatro batalhões de mulheres prontas para tudo e muito bem armadas!

Comissário – Conversa! *(ao soldado)* A ordem é amarrar as mãos delas nas costas. Vamos! *(o soldado faz menção de avançar)*

5.3 A CONVOCAÇÃO _____

Lisístrata – Mulheres! Saiam todas! Mostrem a sua... “bravura” *(as mulheres saem aos gritos. O soldado foge)* Podem voltar lá para dentro. Também não é preciso agarrá-lo!

Comissário – Que vergonha para os meus soldados!

Lisístrata – Mas o que é que você esperava? Você pensou que estava lidando com seres inferiores? Ou você pensa que mulher não tem coragem?

Comissário – Vocês têm coragem até demais... pra certas coisas!

5.4 A INCITAÇÃO _____

2ºMuleque – Não adianta, comissário! Com elas é tempo perdido. Por que o senhor foi se meter com essas feras? Não queira saber o banho que elas me deram há pouco, e sem sabão!

Beócia – Mas meu caro, não se deve por a mão nos outros. Quem faz isso está sujeito a ficar de olho roxo. Eu sou apenas um brotinho tímido. Mas quando eu me zango, não respondo por mim!

3ºMuleque – Mas o que é que vamos fazer com essas loucas? Não aguento tanto insulto! Precisamos pensar seriamente no caso: por que será que elas ocuparam a cidadela da Acrópole?

2ºMuleque – (*apontando para Lisístrata*) Pergunta pra ela! Passa a conversa nela! E não deixe sem resposta o que ela quiser.

5.5 O INTERROGATÓRIO _____

Comissário – (*dirigindo-se a Lisístrata, Cleonice e Mirrina*) Muito bem. Antes de mais nada quero saber por que vocês ocuparam a cidadela.

Lampito – Pra guardar o dinheiro que está lá no Tesouro e impedir vocês de fazerem guerras por causa desse dinheiro.

Comissário – Então é por causa do dinheiro que fazemos guerras?

Lisístrata – Sim senhor! Vocês e todos os outros. É para poderem roubar nos cargos públicos que vocês vivem armando encrenca. Vocês podem fazer o que quiserem, mas no dinheiro do povo, que tá lá dentro, ninguém põe a mão!

Comissário – E você! Que é que vai fazer?

Lisístrata – Você ainda pergunta? Agora somos nós, as mulheres, que vamos administrar os dinheiros públicos.

Comissário – Vocês vão administrar o Tesouro?

Cleonice – Que tem de estranho nisso? Não somos nós que administramos os bens nas nossas casas?

Comissário – Mas não é a mesma coisa!

Lisístrata – Como não é a mesma coisa?

Comissário – Os dinheiros públicos são para a guerra.

Lisístrata – Mas pra início de conversa, não é absolutamente necessário que haja guerras.

Comissário – Como então vamos garantir a nossa segurança?

Lisístrata – Agora seremos nós, as mulheres, que cuidaremos da segurança de vocês.

Comissário – Vocês?

Beócia – Sim senhor. Nós.

Comissário – Essa é muito forte!

Lisístrata – Ainda que não queiram, nós é que vamos salvá-los.

Comissário – Mesmo sem eu pedir?

Lisístrata – Então! Principalmente se você não pedir.

Comissário – Mas onde vocês foram buscar essa ideia estúpida de se meterem com a guerra e com a paz?

Lampito – Nós vamos explicar.

Comissário – *(fazendo um gesto ameaçador)* Então fala logo, senão vai levar umas bordoadas.

Cleonice – É bom você ficar com as mãos bem quietinhas!

Comissário – Não posso segurar as minhas mãos. Elas tão loucas para bater em alguém!

Cleonice – Então bata em você mesmo!

Comissário – (dirigindo-se a Cleonice) Qual é o caso, coroa? Você é que tá precisando de umas palmadas! (a Lisístrata) Agora fale!

5.6 A CRÍTICA

Lisístrata – Hablo mesmo. No início da guerra nós, com a moderação própria das mulheres, suportamos tudo de vocês, homens. E como vocês fizeram bobagem, porque vocês não nos deixavam abrir a boca. E vocês não faziam coisa nenhuma pra nos agradar. Nós, que conhecíamos vocês tão bem, quando às vezes ficávamos sabendo de decisões desastradas sobre assuntos importantíssimos, perguntávamos aos nossos maridos: **Beócia**: “Que foi que decidiram hoje na Assembléia a respeito da paz?”. “Que é que você tem com isso?”, dizia meu marido; “Cale-se!” E eu me calava.

Cleonice – Ah! Mas eu não me calava!

Comissário – Eu imagino o que sobrava para você quando você não se calava!

Lisístrata – Pois eu me calava. As decisões pioravam cada vez mais. E eu perguntava: **Beócia**: “Mas meu marido, como é que vocês podem fazer tantas bobagens?” E ele, olhando para mim de cima para baixo, dizia: “Se você não voltar já para suas agulhas e linhas vai ter! A guerra é assunto para homens, como dizia o poeta.”

Comissário – Esse camarada tinha razão!

Lisístrata – Razão por que, seu mala? Vocês tomavam decisões idiotas e nós não podíamos nem dar conselhos. Mas quando ouvíamos dizer nas ruas: **Beócia**: “Não há mais homens nesta terra?” e a resposta “Não, acabou!”, então resolvemos, num comício de mulheres, trabalhar unidas pela salvação da Grécia. Não podíamos mais esperar. Se vocês quiserem escutar quando dermos bons conselhos e souberem calar a boquinha, como nós sabíamos, vamos ser a salvação de vocês.

Comissário – Vocês, nossa salvação? Mas é muita pretensão! Essa conversinha eu não aguento!

5.7 _____A SUBJUGAÇÃO _____

Lampito – Então cala essa boca!

Comissário – Eu, calar a boca, mandado por você? Por vocês, que usam vestido? Que atrevimento!

Lisístrata – Se o caso é esse, então nós lhe damos o vestido. Está aí. Veste a cala essa boca!

As mulheres vestem nele o vestido.

Cleonice – Toma também essas agulhas de bordar e este pano. Depois puxa delicadamente o vestido, senta e fica bordando quietinho, ruminando qualquer coisa. E ouve bem: “A guerra passou a ser assunto para mulher!”

Beócia – *(dirigindo-se ao vazio)* Mulheres! Ele está pronto!

Lampito, espantada, comunica às outras e segue Baócia.

5.8 A ESTRATÉGIA _____

Mirrina – Mas se o doce amor encher nossos corpos de desejos e deixar os homens com um entusiasmo de endurecer o... “coração”...

Lisístrata - Acredito que vamos merecer as maiores recompensas.

Comissário – Por haver feito o quê?

Lisístrata – Por haver feito que não haja mais soldados fanfarrões desfilando sua vaidade nas ruas!

Cleonice – Isso mesmo!

Lisístrata – Pois atualmente as ruas estão cheias deles, passeando com suas armas e suas poses, mais duros que postes!

Comissário – É a atitude que convém aos bravos.

Lisístrata – Com toda bravura fica muito difícil andar por aí de

capacete e escudo fazendo comprinhas...

Cleonice – Esses dias eu vi um soldado do lado de uma vendedora ambulante tomando sopa no capacete.

Mirrina - E eu vi outro na discoteca! Eu estava lá, curtindo uma “nice”, quando ele apareceu com sua arma, treinando pontaria no globo de luz, assustando todo mundo... foi um “bafafá”.

Comissário – Mas como vocês vão conseguir acabar com todo esse caos que há por aí?

Lisístrata – Com a maior simplicidade.

Comissário – Pois explique!

Lisístrata – Como nós fazemos quando estamos bordando. Se a linha embarça é porque há um nó e então desfazemos o nó. Do mesmo modo vamos desfazer esse nó chamado guerra.

Comissário – Ah!... Então é com linhas e agulhas que vocês pretendem dar jeito em tudo quanto é situação complicada? Que bobagem!...

Cleonice – Se vocês prestassem mais atenção nas nossas linhas e agulhas, não fariam tanta merda em todas as situações complicadas.

Comissário – Como? Vamos! Diga!

Lisístrata – Primeiro, só usaríamos a linha dura. Depois, é tanta gente querendo ocupar os cargos públicos que é como se quisesse enfiar um monte de linhas ao mesmo tempo no buraco de uma agulha só. Isso não vai mais acontecer! Só entra na agulha linha fina. Linha que pretenda engrossar não entra! Mas para os esforços maiores cada um vai ter que cooperar com a sua linha, até formarmos uma corda bem forte, obra da boa vontade de todos, nacionais e estrangeiros. Mais ainda: com muita linha vamos fazer tecidos para vestir todo o povo!

Comissário – Mas que desaforo misturar assuntos tão sérios com linhas e agulhas! Bem se vê que vocês nunca tomaram parte numa guerra!

Lisístrata – Você é mesmo um idiota! O fato é que nós, as mulheres,

sofremos duplamente com a guerra. Primeiro, quando levam nossos filhos para combater...

Comissário – Cala a boca, mulher! Não fica recordando essas coisas tristes!

Mirrina - Mas é verdade... (assoa nariz no cabelo) Depois, quando o natural seria experimentar os prazeres da vida com nossos maridos, ficamos em casa sozinhas, por causa dessa maldita guerra!

Cleonice - Não quero nem falar no que nós, as casadas, sofremos com isso, mas para as solteiras ainda é pior, pois elas envelhecem solitárias em seus quartos. Já imaginou como é isso?

Comissário – E os homens por acaso não envelhecem?

Lisístrata – Ora, comissário! Não é a mesma coisa! Um homem quando volta da guerra, por mais velho que seja, trata logo de casar com um brotinho qualquer. E a mulher, que a sociedade insiste em dizer que tem a vida ativa mais curta? Se não aproveitar essa fase ninguém mais vai querer casar com ela. E por causa de machistas como vocês, a “solteirona” passa o resto da vida esperando uma coisa que não vem...

Comissário – Mas todo homem de verdade como eu, ainda é capaz de dar o que vocês querem...

5.9 A DESESTABILIZAÇÃO

Lisístrata – Mas essa é ruim, hein? Logo você, que não sei o que tá esperando pra morrer! O chão tá aí, é só arranjar um buraco. Eu até ajudo a enterrar.

Beócia vai entrando.

Cleonice – E eu faço uma mortalha.

Mirrina – E eu ponho uma coroa em cima.

Beócia - E eu...

Lisístrata – Então? Não falta mais nada. A morte está chamando. Vá

logo.

Beócia sai, com ar desapontado. As mulheres afastam-se.

Comissário – *(empertigando-se)* Sacanagem! Que maneira grossa de tratar uma autoridade! Mas isso não fica assim! Vou contar tudo aos outros comissários!

O comissário retira-se. As mulheres retiram-se em seguida.

6. **O ATIÇAMENTO**

6.1 O DELÍRIO

Passagem de tempo. Entram os velhos.

2ºMuleque – *(dirigindo-se aos outros velhos)* Não podemos dormir no ponto, pessoal. Vamos enfrentar a situação, que não está cheirando bem.

3ºMuleque – Pra mim esse cheiro não é propriamente da situação. É de coisa pior. Sinto no ar um cheirinho de... ditadura!... Se há alguma mulher espartana metida nisso, na certa ela está conspirando com as outras pra por a mão no nosso dinheiro!

2ºMuleque – É mesmo! Elas ainda têm coragem de censurar os homens! E ficam falando de guerra como se fosse coisa delas! E ainda por cima querem nos reconciliar com os espartanos! Quem é que pode confiar neles? Um lobo de goela aberta merece mais confiança! Isso tudo me parece um golpe para impor a ditadura! Mas comigo não! Ditadura não é pra homem! Estou de olho bem aberto! Vou me armar dos pés à cabeça e vou pra praça pública, vou pra frente dos quartéis! Essas velhas malditas vão ver! Vou dar um soco no queixo delas!

6.2 A PROVOCAÇÃO

As mulheres reaparecem.

Lampito – Ah!... É? Não é crime ter nascido mulher! E o meu gênero não me impede de ter ideias melhores que as que andam por aí. (se dirigindo a Beócia) Vamos tirar um pouco dessas roupas, elas estão atrapalhando os nossos movimentos.

3ºMuleque – É o cúmulo da insolência! E a coisa ainda vai piorar! Mas temos de por um fim nessa calamidade! Afinal, ainda somos homens dos pés à cabeça. Vamos também tirar nossas roupas para elas verem! Nós não andamos cheios de roupas como vocês! Ih! Estou sentindo um entusiasmo juvenil! Vamos sacudir nossa velhice e dar asas ao nosso corpo! Vamos sair para a briga!

2ºMuleque – Isso mesmo! Se cedermos um passo essas pentelhas vão tomar conta de tudo! Daqui a pouco elas vão querer substituir os homens até na cavalaria. E nisso elas têm mais facilidade, porque não tem nada que atrapalhe na hora de “montar”... Vamos, pessoal! Vamos por umas coleiras no pescoço delas!

Lampito – Se o caso é de mostrar a... “valentia”, vamos tirar mais roupa, para eles verem como nós estamos tinindo de raiva!

7.

A FRAQUEJADA

7.1 A REBELIÃO

A essa altura as mulheres já estão em diversas posições aparentemente sexuais com os homens. Vendo Lisístrata aparecer à porta com ar preocupado, elas expulsam os homens.

Lampito - Que ar contrariado é esse, chefinha?

Lisístrata – Raça ruim a das mulheres! Se eu não fosse durona já teria desanimado com a fraqueza delas! Parecem brotinhos de coração mole. E eu fico andando de um lado para outro sem saber o que fazer!

Beócia – Será possível?

Lisístrata – É verdade!... (para a “outra”) É verdade!

Beócia – Mas a coisa é tão grave? Conte às suas amigas!

Lisístrata – É duro falar e mais duro ainda calar!...

Beócia – Não esconda nada de mal que esteja acontecendo! Das suas amigas!

Lisístrata – Em poucas palavras, estão todas malucas lá dentro!

Beócia – Que horror! Valha-nos Deus!

Lisístrata – Não adianta pedir o auxílio divino. O caso é sério mesmo. Já não consigo mantê-las longe dos maridos, elas fogem. Peguei uma, há poucos instantes, abrindo uma racha no muro; outra descia para a rua por uma corda; outra saiu correndo ao encontro do inimigo; outra já estava para se atirar nos braços do marido quando eu puxei a tarada pelos cabelos. Deu tudo quanto foi desculpa pra voltar pra casa.

7.2 A DISSIMULAÇÃO _____

Lisístrata - Olha ali uma correndo! Ei! Mirrina, aonde a senhora pensa que vai nessa corrida?

Mirrina – Tenho que ir lá em casa! Deixei uma saia balonê no armário. Na certa vai dar mofo.

Lisístrata – Mofo? Volta já para dentro!

Mirrina – Mas eu volto num instantinho! É só o tempo de estender a saia na cama...

Lisístrata – Estender na cama... Já entendi tudo! Faz o favor de não tentar fugir!

Mirrina – Mas você quer que eu fique sem saia?

Lisístrata – É exatamente o que eu não quero!

Mirrina vai entrar, mas dá meia volta.

Mirrina – Madonna minha, sou uma infeliz! Esqueci uma coisa muito importante lá em casa...

Lisístrata – Lá vem ela querendo “coisas” que deixou em casa!... Entra!

Mirrina – Juro que é só pegar a coisa e voltar! Só um minutinho!

Lisístrata – Você não vai pegar coisa nenhuma, senão todas vão querer pegar “a coisa” e adeus juramento!

Mirrina dá meia volta. Fica um tempo preparando algo.

7.3 A FARSA

Mirrina – Ai! Ai! Que dor! Tomara que o parto demore um pouco até eu chegar em casa!

Lisístrata – Que bobagem é essa?

Mirrina – A qualquer momento eu vou ter a criança.

Lisístrata – Ter uma criança? Você ontem não tava nem grávida!

Mirrina – Mas agora eu estou, não está vendo? Me deixe ir para casa, Lisístrata! Tô precisando de uma parteira para já e já!

Lisístrata – Eu estou desconfiada da gravidez dela... (*apertando o ventre de Mirrina*) Que coisa dura é essa aí?

Mirrina – Dura? É um menino...

Lisístrata – Ah não! Parece uma coisa oca, de metal... (*levantando o vestido de Mirrina*) Engraçadinha! É um capacete! E você dizendo que tava grávida!

Mirrina – Mas eu estou sim! Garanto que estou grávida!

Lisístrata – Então por que você está com esse negócio aí?

Mirrina – Se não desse tempo de chegar em casa e a criança nascesse por aqui mesmo, eu ajeitava a criança no capacete...

Lisístrata – Pura conversa! Você vai ter essa criança aqui mesmo! Deita!

Mirrina – Eu não vou poder deitar aqui depois que vi uma cobra...

Cleonice – Eu também tenho tido uma insônia horrorosa só pensando em cobra...

Lisístrata – Vocês são todas umas trouxas! Chega de tagarelice! Eu sei muito bem o que vocês estão querendo: os maridos. E vocês pensam que eles também não querem? Devem estar passando noites horríveis. Mas aguentem firmes, minhas valentes amigas, e tenham um pouco mais de paciência.

7.4 A PROFECIA

Lisístrata - Descobri uma profecia que garante a nossa vitória, se continuarmos unidas.

Todas – Então leia a profecia!

Lisístrata – Se vocês fizerem silêncio. *(lê)* “Quando as tímidas pombinhas, fugindo dos pintos, se reunirem num mesmo lugar e fizerem um pouco de jejum do que elas mais gostam, seus males cessarão; o que estava por baixo ficará por cima”.

Mirrina – Então nós vamos ficar por cima?

Lisístrata – *(desaprovando Mirrina, continua a ler)* “Mas se as pombinhas não se unirem, e baterem asas, serão os pássaros mais infelizes do mundo”.

Cleonice – A profecia tá claríssima! Que bom!

Lampito – Então não podemos fraquejar, por mais dura que seja essa prova.

Lisístrata - Vai ser uma vergonha se nós fracassarmos, companheiras!

As mulheres tornam a entrar na cidadela.

[Coreografia Telefone III - Música: *Retratos e canções* - Sandra de Sá]

8.1 A INTRUSÃO

Dias depois. Vê-se Lisístrata fora das portas.

Lisístrata – Ei! Companheiras! Venham cá, depressa!

Mirrina – Que foi que aconteceu? Fala! Por que esses gritos?

Lisístrata – Um homem! Vi um homem vindo para cá com cara de tarado! Parece que ele não aguenta mais o jejum! Se a coisa continuar assim vai sair tudo como nós queremos!

Mirrina – Onde ele tá? Quem será o infeliz?

Lisístrata – Lá vem ele naquela curva! Alguma de vocês o conhece?

Mirrina – Eu conheço! É meu marido!

Lisístrata – Ótimo! Agora você vai cozinhá-lo em fogo brando, excitá-lo, prometer, tirar o corpo fora, dar tudo menos o.. que você prometeu não dar.

Mirrina – Fica tranquila, é isso mesmo que vou fazer!

Lisístrata – Isso! Em todo caso vou ficar aqui para ajudar você a excitá-lo, a acabar de tocar fogo nele! (*dirigindo-se às outras mulheres*) vão todas lá para dentro.

Retiram-se as mulheres, menos Lisístrata e Mirrina.

8.2 A MANIPULAÇÃO

Entra Cinésias, marido de Mirrina, seguido de um criado, com uma criança.

Lisístrata – Quem vem lá?

Cinésias – Eu!

Lisístrata – Um homem?

Cinésias – Bocado homem!

Lisístrata – Então cai fora!

Cinésias – Quem é você para me mandar embora?

Lisístrata – A sentinela de dia!

Cinésias – Então pelo amor de Deus vá chamar Mirrina!

Lisístrata – Fique bonzinho aí que talvez eu chame Mirrina. Mas quem é você?

Cinésias – O marido dela, Cinésias!

Lisístrata – Ah!... Bom dia, meu caro! Já sei quem você é! Sua mulher não tira seu nome da boca! Quando ela vê uma banana ou um ovo, diz logo: “Ah! Se o Cinésias estivesse aqui!...”

Cinésias – Ah! Ela diz isso?

Lisístrata – Diz sim! E quando nós estamos falando dos nossos maridos ela diz: “Ah! Vocês precisam conhecer o meu marido!”

Cinésias – Então vá chamá-la!

Lisístrata – Se eu for você me dá alguma coisa?

Cinésias – Dou sim! Uma coisa que tenho aqui na mão! Não sei se você vai querer...

Lisístrata – Está bem! Então vou chamá-la!

Lisístrata afasta-se.

Cinésias – Vá depressa! Minha vida não tem mais encanto depois que ela me abandonou. Não gosto nem de entrar na casa deserta. Não sinto gosto no que como. Todo mundo percebe o tamanho da minha... saudade!

8.3 A DISSIMULAÇÃO

Mirrina – (sem ser vista, falando a Lisístrata, ambas fora do palco) Eu amo meu marido! Sim, eu amo o Cinésias, mas ele não corresponde ao meu amor. Não adianta você me chamar que não vou falar com ele!

Cinésias – Ah! Minha doce Mirrinazinha! Por que você faz isso comigo? Desce aqui!

Mirrina – Não! Não vou!

Cinésias – Então eu chamo e você não vem, Mirrina?

Mirrina – Você tá me chamando só por chamar... Você não me quer para nada!

Cinésias – Eu não quero você? Estou necessitado de você!

Mirrina – Adeus! Vou lá para dentro!

8.4 _____ A CHANTAGEM

Cinésias – Ouça ao menos seu filho! (ao filho) Ei! Você não chama sua mãe?

O Filho – Mamãe! Mamãe! Mamãe!

Cinésias – É o cúmulo! Que é que há com você? Você não tem pena do seu filho, que não toma banho e não mama há seis dias?

Mirrina – É claro que tenho pena dele, pois o pai dele é muito mau.

Cinésias – Desça, diabinha! Tenha pena do menino!

Mirrina – Ah! Ser mãe obriga a cada sacrifício!... Tenho de descer! Não posso deixar de descer!

Mirrina aparece.

Cinésias – (À parte) Ela parece até mais nova! Que olhar sensual! Esse pouco caso dela ainda me deixa mais tarado!

Mirrina – *(correndo para o filho e abraçando-o)* Ah! Filhinho tão bonzinho de um pai tão ruim! Deixa eu abraçar você, filhinho da mamãe!

Cinésias – Por que você faz isso, malvada? Não vá na conversa dessas mulheres! Você me machuca e se machuca também! *(tenta abraçar Mirrina)*

Mirrina – Não ponha a mão em cima de mim!

Cinésias – E as coisas lá em casa, as minhas e as suas, que estão se estragando?

Mirrina – Que é que eu tenho com isso?

Cinésias – Pois fique sabendo que os cachorros tão arrastando seus vestidos pelo quintal.

Mirrina – Não estou dando a mínima importância!

Cinésias – E a importância do amor que nós fazíamos todas as noites? Você também não está dando?

Mirrina – Enquanto vocês não votarem pela paz, não.

Cinésias – Está bem!... Se não há outro jeito, acaba-se com a guerra!

Mirrina – Que ótimo! Quando vocês fizerem a paz eu volto para casa. Enquanto durar a guerra eu jurei não fazer isso que você quer.

Cinésias – Pelo menos deita um instantinho comigo...

Mirrina – Não! Apesar de eu amar muito você, não!

Cinésias – Você me ama? Então por que você ainda não está deitada, Mirrinazinha?

Mirrina – Você é um insequente! Na presença do garotinho?

Cinésias – Não seja por isso! *(ao criado)* Leve o garoto para casa, Manes.
(o criado obedece).

8.5 O BLEFE

Cinésias - Pronto! O menino não atrapalha mais. *(pausa)* Agora você se deita?

Mirrina – Mas onde poderíamos fazer... isso?

Cinésias – *(olhando em volta)* Onde? Ali na gruta de PÃ!

Mirrina – Mas como, homem? A gruta é consagrada ao deus! Seria pecado!

Cinésias – *(com ar de embaraço)* É mesmo!... Mas depois você toma um banho na fonte que fica perto da grutinha. E você lava o... pecado!

Mirrina – É... Mas e o meu juramento? Você quer que sua mulher cometa perjúrio, Cinésias?

Cinésias – Que a culpa caia toda em cima de mim! Pronto! Não pensa mais no juramento!

Mirrina – Está bem, está bem!

8.6 O EMBUSTE

Mirrina - Vou buscar alguma coisa pra deitarmos em cima... Um colchão...

Cinésias – Para que colchão? No chão mesmo que é bom!

Mirrina – Não senhor! Apesar de você ser muito ruim eu não quero esse desconforto para você! *(sai)*

Cinésias – Minha mulher me ama! Vocês estão vendo? Imaginem se não amasse!

Mirrina – *(voltando com um colchão)* Pronto! Deita depressa enquanto eu tiro a roupa. *(pausa)* Ops! Esqueci uma coisa! Tenho de ir buscar um lençol!

Cinésias – Para que lençol, mulher? Da minha parte, dispenso!

Mirrina – Eu sei, mas não fica bom em cima do colchão áspero!

Cinésias – Então me dá um beijinho!

Mirrina – Espera um pouco! (*sai*)

Cinésias – Hum! Volte depressíssima!

Mirrina – (*trazendo um lençol*) Está aqui o lençol. Agora deita; eu tiro a roupa num instantinho! (*Cinésias deita-se*) Ih! Esqueci outra coisa! Você vai ficar sem travesseiro!

Cinésias – Mas não é isso que eu quero!

Mirrina – (*saindo*) É, mas eu preciso!

Cinésias – Francamente! Esse infeliz vai acabar morrendo de excesso de entusiasmo!

Mirrina – (*voltando com o travesseiro*) Agora estou com tudo.

Cinésias – Com quase tudo... Deita logo, meu tesouro!

Mirrina – Deitar? Já estou desatando meu cinto. Mas lembre-se! Não vá me enganar a respeito da paz! Não vá me decepcionar!

Cinésias – (*esfregando as mãos*) Não, eu garanto! Juro pelo meu amiguinho aqui!

Mirrina – Está bem. (*pausa*) Mas não sei onde eu tou com a cabeça! Você não tem um cobertor!

Cinésias – Essa não! Eu não quero cobertor! Quero é fazer amor!

Mirrina - Um perfume então!

Cinésias – Tomara que o perfume derrame no caminho!

Mirrina – (*voltando com um vidrinho*) Abre a mão! (*derrama um pouco de perfume*) Agora esfregue-se!

Cinésias – *(cheirando a mão)* Como cheira mal este perfume! É capaz até de apagar fogo... Isso não é coisa para se usar em noite de núpcias...

Mirrina – *(observando do vidrinho)* Mas eu sou mesmo uma errada!... Trouxe o Tabu, que tem cheiro de tia velha!

Cinésias – Não faz mal! Esse mesmo serve, manda a tia pro diabo! Vamos, malvada! Deite-se e não me traga mais nada! Faça o seu papel de mulher!

Mirrina – É o que eu vou fazer. Vou começar tirando a roupa... Já estou me descalçando. Ah Cinésias! Vou fazer meu papel de mulher! Mas queridinho, não esqueça de uma coisa... votar primeiro pela paz! *(confete e sai correndo)*

8.7 O ESPICAÇAMENTO

Cinésias – *(arrasado)* Ela me matou, essa mulher, e para piorar foi embora. E eu, depois de ficar para cima e para baixo levo esse tombo! Onde é que vou entrar, agora que a mais bonita das mulheres me deixou neste estado? Como é que vou consolar esta criança? Alguém vai ter que fazer o que aquela malvada não fez!

Reaparece um dos velhos que antes haviam ficado em trajes menores para brigar com as mulheres.

2º Muleque – *(dirigindo-se a Cinésias)* Que estado deplorável, infeliz! Parece que uma grande decepção está roendo sua alma, meu chapa! Tá mau, hein? Eu vi tudo. Como é que você aguentou? Como é que o seu... coração suportou essa prova? Você até parece que criou rabo no lado oposto!

Cinésias – Ah! Meu Deus! Que arrepios horríveis!

2º Muleque – A que estado ela reduziu você, essa criminosa, essa bandida!

Cinésias – Não fala dela assim! Diga “essa coisinha querida, essa doçura”!

2º Muleque – Doçura? É ruim, hein? Caroço é o que ela é! Se eu fosse você eu jogava essa tratante pro ar e deixava que ela caísse espetada nesse negócio que está fazendo você sofrer!

*Cinésias sai correndo atrás do velho.
Passagem de tempo.*

[Coreografia da Vitória - Música: *Lambada* - Kaoma]

9.

A NEGOCIAÇÃO

9.1 A INSPEÇÃO

*Entra um Embaixador de Esparta, no mesmo estado de Cinésias.
Atrás dele vem um Ministro do governo ateniense.*

Embaixador – Onde é o Senado de Atenas? Ou então onde estão os ministros? Tenho novidades a dizer.

Ministro – Quem é você? Um homem ou um saca-rolhas?

Embaixador – Sou embaixador, meu caro. Estou chegando de Esparta para tratar de paz.

Ministro – Mas você vem tratar de paz com essa lança apontada para nós?

Embaixador – Isto não é lança...

Ministro – Então por que sua roupa está repuxada na frente, a certa altura?

Embaixador – (*à parte*) Esse homem está maluco!

Ministro – (*levantando a túnica do embaixador*) Eu sei o que é! Não adianta disfarçar!

Embaixador – Que negócio é esse? Chega de maluquices! (*virando de costas para o público e levantando a túnica*) Veja!

Ministro – *(virando também de costas para o público e levantando a túnica)* Veja também! As coisas estão complicadas, não é? Como vão as coisas lá em Esparta?

9.2 O TRATADO

Embaixador – Esparta inteira está parada. Nossos aliados também. Precisamos urgentemente das nossas mulheres.

Ministro – Qual é a causa desse... problema? Algum castigo divino?

Embaixador – Não. Foi Lampito quem começou. Depois todas as mulheres, como se fossem uma só, aderiram a essa greve de sexo.

Ministro – E como vocês estão passando?

Embaixador – Maus. Andamos até meio caídos para frente, pois não aguentamos o peso da... lança.

Ministro - E as mulheres?

Embaixador - As mulheres não se comovem: só vão acabar a greve quando for votada a paz em toda a Grécia.

Ministro – Então é uma greve geral das mulheres. Agora tou entendendo! Pois vá dizer já a seu governo que nos envie representantes com plenos poderes para negociar a paz! E eu vou já à Assembléia tratar da ereção, ops, eleição de nossos delegados pra conferência da paz, depois de mostrar aos deputados o... que você já viu.

Embaixador – Vou voando! Sua opinião é a mais sensata possível!

Saem, o Embaixador pela esquerda e o Ministro pela direita.

10.

A TRÉGUA

10.1 A REPRESÁLIA

Coreografia "Meu sangue ferve por você" (Sidney Magal)

Beócia e moleque

10.2 A ADULAÇÃO _____

11.

A CONCILIAÇÃO

11.1 A CONCLAMAÇÃO _____

Aparece a delegação de Esparta para negociar a paz.

2º Muleque – Olhem lá! Tá chegando a delegação de Esparta! Sejam bem-vindos, espartanos! Qual é o caso?

Embaixador – Você ainda pergunta? *(virando-se de costas para o público juntamente com os outros delegados espartanos)* Veja o estado em que estamos!

2º Muleque – Puxa! O mal de vocês cresceu barbaramente e a inflamação parece ter piorado...

Embaixador – Tá insustentável! Preciso dizer mais alguma coisa? Viemos para fazer a paz de qualquer maneira, incondicionalmente!

2º Muleque – O pessoal daqui também tá vindo para cá. O mal deles também tá enorme. Todo mundo vê.

Chega a delegação ateniense.

Ministro – *(virando-se de costas para o público juntamente com os demais atenienses)* Vejam como estamos!

2º Muleque – *(apontando para os espartanos)* Gozado! Eles tão com a mesma doença!... Ela ataca mais de manhã, AO LEVANTAR?

Ministro – Que nada! A essa nós estávamos acostumados, mas agora, se não houver uma reconciliação já, vamos ter de inventar um

substituto para as mulheres... Caros amigos espartanos, o que está acontecendo é vergonhoso!

Embaixador – É mesmo. Aparecer diante de vocês neste estado!...

Ministro – Mas vamos ao que interessa. Pra que vocês estão aqui?

Embaixador – Pela paz, como enviados plenipotenciários de Esparta.

Ministro – Ótimo! Nós, atenienses, estamos aqui para o mesmo fim. Acho melhor chamarmos logo Lisístrata. Só ela pode resolver nosso problema.

Embaixador – Boa ideia! Em último caso um Lisístrato também serve...

Ministro – *(decepcionado)* Ai bobo! Ah! Não precisa mandar chamá-la. A gata já vem aí.

Reaparece Lisístrata.

11.2 A BAJULAÇÃO _____

2º Muleque – Salve a bravura em pessoa! Chegou a hora da senhora mostrar que é terrível e condescendente, malvada e boa, altiva e camarada, profunda conhecedora dos homens! Os gregos mais ilustres, conquistados por seus encantos, madame, abrem passagem e submetem suas querelas à decisão da senhora!

Lisístrata – Não haverá dificuldades, pois estou diante de homens que desejam o que há de mais natural. Vamos já experimentar. Onde está a Conciliação?

11.3 O ARMISTÍCIO _____

A Conciliação, personificada por uma mulher e um homem, sumariamente vestidos, aparecem guiados pelas outras mulheres. Lisístrata dirige-se a ela.

Lisístrata - Traga para cá primeiro os espartanos, não com severidade e arrogância, como se fazia antes, mas gentilmente, como convém. Segure pela parte mais saliente os que não quiserem dar a mão. *(a*

Conciliação traz os espartanos para onde está Lisístrata) Muito bem. Agora traga os atenienses, segurando-os por onde eles preferirem (*a Conciliação traz os atenienses*). Espartanos, fiquem aqui perto de mim. Vocês, atenienses, fiquem deste lado. Ouçam todos o que vou dizer. Sou mulher e tenho cabeça para pensar. Além de ter minhas ideias, ouvia as conversas do meu pai e de pessoas mais experimentadas. Por isso sei o que estou dizendo. Agora que vocês estão nas minhas mãos, quero dizer umas verdades e fazer umas censuras merecidas. Vocês têm que se unir pra não perecerem!

2º Muleque – (*olhando a Conciliação com ar de tarado*) Já estou convencido só de “ver” os “argumentos” dela!

Lisístrata – Vocês, espartanos, têm sido muito injustos com os atenienses. Parecem até esquecidos de que são todos gregos e muitas vezes foram ajudados e até salvos por eles.

Ministro – Isso mesmo, Lisístrata! Eles são de morte. Vivem atacando nosso litoral.

Embaixador – (*à parte e apontando para a Conciliação*) Se eu pudesse, atacava agora mesmo as costas dela! Que beleza de “litoral”!...

Lisístrata – E vocês, atenienses, não se julguem melhores que os espartanos. Se vocês pensassem um pouco, iriam perceber que eles fizeram mais bem do que mal a vocês até hoje!

Embaixador – Nunca vi uma mulher pegar as coisas tão bem!

Ministro – (*apontando para a Conciliação*) Ah é? E eu nunca vi uma coisa assim!

Lisístrata – Por que, então, vocês guerreiam? Por que vocês não acabam com essas divergências e se reconciliam de uma vez por todas? Vamos! Qual é a dificuldade?

Embaixador – Se soubéssemos que a Conciliação era assim já estaríamos nos braços dela há muito tempo!

Ministro – Nós também queremos a Conciliação! Primeiro nós!

Lisístrata – Calma! Calma! Ela será de todos! A Conciliação dará tudo

que vocês querem quando as negociações de paz forem concluídas. Agora vão consultar todos os outros gregos.

Ministro – Para quê? Quem não vai querer essa Conciliação?

Lisístrata – Então aprontem-se enquanto nós, mulheres, vamos fazer os preparativos lá na cidadela para recebê-los da melhor maneira possível e oferecer a vocês o que temos de mais gostoso. Durante a recepção acertaremos as coisas e trocaremos juramentos de paz. Depois cada um sairá com a sua mulher.

Lisístrata torna a entrar na Cidadela.

12.

A CONFRATERNIZAÇÃO

12.1 A INTIMAÇÃO _____

Ministro – Oba! Vamos depressa, pessoal!

Embaixador – Não quero nem saber para onde: já estou indo!

Ministro – Corram! *(batendo à porta da Cidadela)* Mulheres, chegamos! Abram as portas! Abram senão eu toco fogo em vocês! *(à parte)* Eu ia até esquecendo que não estamos mais brigados! Abram! Se vocês não abrirem nós arrombamos!

Embaixador – Arrombar é conosco! Como é, mulheres? Vamos para casa? Se vocês não forem já, vão ter muito o que chorar! Elas estão saindo!

12.2 O REENCONTRO _____

Abrem-se as portas. As mulheres saem e confraternizam ruidosamente com os homens.

12.3 O APELO _____

Lisístrata – *(entrando vestida com uma toga maravilhosa)* E agora,

basta! Vão todos embora que eu também tenho direito ao meu descanso. Agora é hora de cada um aproveitar a sua felicidade particular. Cada casal deve voltar para casa juntos, deixando claro que cada uma dessas mulheres é forte e independente, e elas vão se quiserem. Atenienses do norte, espartanas do sul... da Beócia Central, da costa ou das ilhas, não importa: estamos no Brasil de 1987 e não é esforço nenhum que todos os homens valorizem, sem exceção, a sua companheira, e mantenham a paz entre todos. Mulheres, sigamos em frente, sabemos que dias melhores virão.

12.4 A COMEMORAÇÃO _____

Efusões gerais; danças e cantos.

[Coreografia final - Música: *Sonho De Ícaro* - Byafra]

12.5 ANÁLISE ATIVA - LISÍSTRATA 87



N°	Aconteci- mento	Circunstâ- ncia Geradora	Objetivo do Acontecime- nto	Momentos	Personagens	Objetivo da Personagem	Obstáculo da Personagem	Tarefa da Personagem
1	O COMÍCIO	Um universo de dominação de mulheres e cidades frente à guerra.	Apresentar o universo em que vivem e agem as personagens. Mostrar a necessidade de uma atitude das mulheres frente à guerra.	1.1 A ESPERA 1.2 A QUEIXA 1.3 O ESBOÇO 1.4 A FRUSTRAÇÃO	a. LISÍSTRATA a. LISÍSTRATA b. CLEONICE a. LISÍSTRATA b. CLEONICE a. LISÍSTRATA b. CLEONICE	a. O comício a. O comício b. A isenção da culpa pelo atraso a. A confiança de Cleonice b. A companhia de outras mulheres a. A confiança de Cleonice b. A confiança de Lisístrata	a. A ausência das outras mulheres a. A ausência das outras mulheres b. A raiva de Lisístrata a. A dissimulação de Cleonice b. A pressa de Lisístrata a. A dissimulação de Cleonice b. Seu próprio atraso	a. Atrair a. Acusar b. Apaziguar a. Cativar b. Distrair a. Persuadir b. Bajular

N°	Acontecimento	Circunstância Geradora	Objetivo do Acontecimento	Momentos	Personagens	Objetivo da Personagem	Obstáculo da Personagem	Tarefa da Personagem
1	O COMÍCIO			1.5 A RECEPÇÃO	<p>a. LISISTRATA</p> <p>b. CLEONICE</p> <p>c. MIRRINA</p> <p>d. LAMPITO</p> <p>e. BEÓCIA</p>	<p>a. O apoio de Lampito</p> <p>b. A companhia de outras mulheres</p> <p>c. O retorno para seu lar</p> <p>d. A admiração das mulheres atenienses</p> <p>e. A integração com as mulheres</p>	<p>a. O fato de Lampito ser Espartano</p> <p>b. A pressa de Mirrina</p> <p>c. O atraso das outras mulheres</p> <p>d. A rivalidade entre Atenas e Esparta</p> <p>e. Sua irrelevância e de suas origens</p>	<p>a. Seduzir</p> <p>b. Refrear</p> <p>c. Apressar</p> <p>d. Impressionar</p> <p>e. Apresentar-se</p>

N°	Acontecimento	Circunstância Geradora	Objetivo do Acontecimento	Momentos	Personagens	Objetivo da Personagem	Obstáculo da Personagem	Tarefa da Personagem
1	O COMÍCIO			1.6 O TESTE	<p>a. LISISTRATA</p> <p>b. CLEONICE</p> <p>c. MIRRINA</p> <p>d. LAMPITO</p> <p>e. BEÓCIA</p>	<p>a. O comprometimento das mulheres</p> <p>b. O reconhecimento de Lisistrata</p> <p>c. O retorno para seu lar</p> <p>d. A celeridade da pauta</p> <p>e. A atenção das mulheres</p>	<p>a. A carência das mulheres</p> <p>b. A admiração de Lisistrata por Lampito</p> <p>c. A falta de objetividade das companheiras</p> <p>d. A desconfiança de Lisistrata</p> <p>e. Lisistrata</p>	<p>a. Persuadir</p> <p>b. Bajular</p> <p>c. Agilizar</p> <p>d. Apressar</p> <p>e. Destacar-se</p>

Nº	Acontecimento	Circunstância Geradora	Objetivo do Acontecimento	Momentos	Personagens	Objetivo da Personagem	Obstáculo da Personagem	Tarefa da Personagem
1	O COMÍCIO			1.7 A FUGA	<p>a. LISISTRATA</p> <p>b. CLEONICE</p> <p>c. MIRRINA</p> <p>d. LAMPITO</p> <p>e. BEÓCIA</p>	<p>a. O comprometimento das mulheres</p> <p>b. O reconhecimento de Lisistrata</p> <p>c. O retorno para seu lar</p> <p>d. A manutenção da própria imagem</p> <p>e. O reconhecimento de Lisistrata</p>	<p>a. A fuga das mulheres</p> <p>b. A privação do sexo</p> <p>c. O comprometimento com a causa</p> <p>d. A privação do sexo</p> <p>e. A relevância das outras mulheres</p>	<p>a. Cobrar (o cumprimento da palavra)</p> <p>b. Suplicar</p> <p>c. Resistir</p> <p>d. Aliar-se</p> <p>e. Sobressair-se</p>

Nº	Acontecimento	Circunstância Geradora	Objetivo do Acontecimento	Momentos	Personagens	Objetivo da Personagem	Obstáculo da Personagem	Tarefa da Personagem
1	O COMÍCIO			1.8 A PERSUASÃO	<p>a. LISISTRATA</p> <p>b. CLEONICE</p> <p>c. MIRRINA</p> <p>d. LAMPITO</p> <p>e. BEÓCIA</p>	<p>a. O comprometimento das mulheres</p> <p>b. A mudança do plano</p> <p>c. O retorno para seu lar</p> <p>d. A manutenção da própria imagem</p> <p>e. O reconhecimento das mulheres</p>	<p>a. A insegurança das mulheres</p> <p>b. A convicção de Lisistrata</p> <p>c. O comprometimento com a causa</p> <p>d. A fragilidade do plano</p> <p>e. Sua irrelevância e de suas origens</p>	<p>a. Persuadir</p> <p>b. Desencorajar</p> <p>c. Resistir</p> <p>d. Sondar</p> <p>e. Apoiar</p>

Nº	Acontecimento	Circunstância Geradora	Objetivo do Acontecimento	Momentos	Personagens	Objetivo da Personagem	Obstáculo da Personagem	Tarefa da Personagem
2	O JURAMENTO	A "fuga" das mulheres com relação à solução proposta	Demonstrar o comprometimento das mulheres com relação ao plano de Lisístrata	2.1 A PROPOSTA	<p>a. LISISTRATA</p> <p>b. CLEONICE</p> <p>c. MIRRINA</p> <p>d. LAMPITO</p> <p>e. BEÓCIA</p>	<p>a. O comprometimento das mulheres</p> <p>b. A mudança do plano</p> <p>c. O retorno para seu lar</p> <p>d. O sucesso do plano</p> <p>e. O reconhecimento das mulheres</p>	<p>a. A resistência de Cleonice</p> <p>b. A convicção de Lisístrata</p> <p>c. O comprometimento com a causa</p> <p>d. A resistência de Cleonice</p> <p>e. Sua irrelevância e de suas origens</p>	<p>a. Impor-se</p> <p>b. Atravancar</p> <p>c. Resistir</p> <p>d. Agilizar</p> <p>e. Apoiar</p>

Nº	Acontecimento	Circunstância Geradora	Objetivo do Acontecimento	Momentos	Personagens	Objetivo da Personagem	Obstáculo da Personagem	Tarefa da Personagem
2	O JURAMENTO			2.2 A RELUTÂNCIA	<p>a. LISISTRATA</p> <p>b. CLEONICE</p> <p>c. MIRRINA</p> <p>d. LAMPITO</p> <p>e. BEÓCIA</p>	<p>a. O Comprometimento das mulheres</p> <p>b. A união com as demais</p> <p>c. Sua integridade física</p> <p>d. O sucesso do plano</p> <p>e. O reconhecimento das mulheres</p>	<p>a. A resistência de algumas mulheres</p> <p>b. A privação de sexo</p> <p>c. A força de Lampito</p> <p>d. A resistência de Mirrina</p> <p>e. Sua irrelevância e de suas origens</p>	<p>a. Liderar</p> <p>b. Amparar-se</p> <p>c. Ceder</p> <p>d. Submeter</p> <p>e. Apoiar</p>

N°	Acontecimento	Circunstância Geradora	Objetivo do Acontecimento	Momentos	Personagens	Objetivo da Personagem	Obstáculo da Personagem	Tarefa da Personagem
2	O JURAMENTO			2.3 O COMPROMISSO	<p>a. LISISTRATA</p> <p>b. CLEONICE</p> <p>c. MIRRINA</p> <p>d. LAMPITO</p> <p>e. BEÓCIA</p>	<p>a. O Comprometimento das mulheres</p> <p>b. O sucesso do plano</p> <p>c. O sucesso do plano</p> <p>d. O sucesso do plano</p> <p>e. O reconhecimento das mulheres</p>	<p>a. A resistência de algumas mulheres</p> <p>b. A resistência de algumas mulheres</p> <p>c. A privação do sexo</p> <p>d. A resistência de algumas mulheres</p> <p>e. Sua irrelevância e de suas origens</p>	<p>a. Motivar</p> <p>b. Guiar</p> <p>c. Ceder</p> <p>d. Apoiar</p> <p>e. Encorajar-se</p>

N°	Acontecimento	Circunstância Geradora	Objetivo do Acontecimento	Momentos	Personagens	Objetivo da Personagem	Obstáculo da Personagem	Tarefa da Personagem
2	O JURAMENTO			2.4 O PACTO	<p>a. LISISTRATA</p> <p>b. CLEONICE</p> <p>c. MIRRINA</p> <p>d. LAMPITO</p> <p>e. BEÓCIA</p>	<p>a. O sucesso do plano</p> <p>b. O sucesso do plano</p> <p>c. O sucesso do plano</p> <p>d. O sucesso do plano</p> <p>e. O sucesso do plano</p>	<p>a. A disputa pelo vinho</p> <p>b. A disputa pelo vinho</p> <p>c. A disputa pelo vinho</p> <p>d. A disputa pelo vinho</p> <p>e. A disputa pelo vinho</p>	<p>a. Competir</p> <p>b. Competir</p> <p>c. Competir</p> <p>d. Competir</p> <p>e. Competir</p>

Nº	Acontecimento	Circunstância Geradora	Objetivo do Acontecimento	Momentos	Personagens	Objetivo da Personagem	Obstáculo da Personagem	Tarefa da Personagem
3	A CONQUISTA	A Tomada da Acrópole	Demonstrar a efetivação do plano	3.1 A OCUPAÇÃO	a. LISISTRATA b. CLEONICE c. MIRRINA d. LAMPITO e. BEÓCIA	a. O reconhecimento de Lampito b. O sucesso do plano c. O sucesso do plano d. O sucesso do plano e. O sucesso do plano	a. A desconfiança de Lampito b. Os gritos c. Os gritos d. Os gritos e. Os gritos	a. Vangloriar-se b. Recompôr-se c. Recompôr-se d. Defender-se e. Recompôr-se

Nº	Acontecimento	Circunstância Geradora	Objetivo do Acontecimento	Momentos	Personagens	Objetivo da Personagem	Obstáculo da Personagem	Tarefa da Personagem
3	A CONQUISTA	P.C.D.		3.2 O PLANEJAMENTO	a. LISISTRATA b. CLEONICE c. MIRRINA d. LAMPITO e. BEÓCIA	a. A manutenção do plano b. Manter sua imagem frente aos homens c. A manutenção do plano d. O sucesso do plano e. A manutenção do plano	a. A insegurança de Cleonice b. A possibilidade de um contra-ataque c. A possibilidade de um contra-ataque d. Estar fora de seu território de controle e. A possibilidade de um contra-ataque / o efeito do álcool	a. Comandar b. Esgueirar-se c. Submeter-se d. Regressar e. Dissimular

N°	Acontecimento	Circunstância Geradora	Objetivo do Acontecimento	Momentos	Personagens	Objetivo da Personagem	Obstáculo da Personagem	Tarefa da Personagem
4	O CONFRONTO	O controle das mulheres sobre a situação	Demonstrar as implicações do plano sobre os homens	4.1 A ATUALIZAÇÃO	f. 1° VELHO g. 2° VELHO h. 3° VELHO	f. A chegada na Acrópole g. A chegada na Acrópole h. A chegada na Acrópole	f. As limitações físicas g. As limitações físicas h. As limitações físicas	f. Liderar; incentivar. g. Lastimar-se, Reclamar. h. Ameaçar.

N°	Acontecimento	Circunstância Geradora	Objetivo do Acontecimento	Momentos	Personagens	Objetivo da Personagem	Obstáculo da Personagem	Tarefa da Personagem
4	O CONFRONTO			4.2 A EMBOSCADA	f. 1° VELHO g. 2° VELHO h. 3° VELHO	f. O ataque às mulheres g. A chegada na Acrópole h. O ataque às mulheres	f. O esgotamento físico e a fumaça g. O esgotamento físico h. A fumaça	f. Invocar; prometer g. Encorajar h. Armar

N°	Acontecimento	Circunstância Geradora	Objetivo do Acontecimento	Momentos	Personagens	Objetivo da Personagem	Obstáculo da Personagem	Tarefa da Personagem
4	O CONFRONTO			4.3 O ALERTA	c. MIRRINA d. LAMPITO e. BEÓCIA	c. A integridade física das mulheres d. A integridade física das mulheres e. A integridade física das mulheres	c. A fogueira d. A fogueira e. Os velhos	c. Alertar d. Capitanear, nortear. e. Ameaçar.

N°	Acontecimento	Circunstância Geradora	Objetivo do Acontecimento	Momentos	Personagens	Objetivo da Personagem	Obstáculo da Personagem	Tarefa da Personagem
4	O CONFRONTO			4.4 A CONFABULAÇÃO	c. MIRRINA d. LAMPITO e. BEÓCIA f. 1° VELHO g. 2° VELHO h. 3° VELHO	c. d. e. O resguardo do plano f. O resguardo do plano g. h.	c. d. e. A proximidade dos velhos. f. A proximidade das mulheres. g. h.	c. d. e. Espionar f. Remanejar g. h.

N°	Acontecimento	Circunstância Geradora	Objetivo do Acontecimento	Momentos	Personagens	Objetivo da Personagem	Obstáculo da Personagem	Tarefa da Personagem
4	O CONFRONTO			4.5 O DESAFIO	<p>b. CLEONICE</p> <p>c. MIRRINA</p> <p>d. LAMPITO</p> <p>e. BEÓCIA</p> <p>f. 1° VELHO</p> <p>g. 2° VELHO</p> <p>h. 3° VELHO</p>	<p>b. A compreensão da situação</p> <p>c.</p> <p>d. A desestabilização do inimigo</p> <p>e. A desestabilização do inimigo</p> <p>f. A desestabilização do inimigo</p> <p>g. A desestabilização do inimigo</p> <p>h.</p>	<p>b. A ação acontecer em outro lugar</p> <p>c.</p> <p>d. O desejo pelo inimigo</p> <p>e. A resistência do inimigo</p> <p>f. A resistência do inimigo</p> <p>g. O desejo pelo inimigo</p> <p>h.</p>	<p>b. Averiguar</p> <p>c.</p> <p>d. Provocar; seduzir.</p> <p>e. Desafiar</p> <p>f. Desafiar</p> <p>g. Provocar; seduzir</p> <p>h.</p>

N°	Acontecimento	Circunstância Geradora	Objetivo do Acontecimento	Momentos	Personagens	Objetivo da Personagem	Obstáculo da Personagem	Tarefa da Personagem
4	O CONFRONTO			4.6 O ROMPANTE	<p>b. CLEONICE</p> <p>c. MIRRINA</p> <p>d. LAMPITO</p> <p>e. BEÓCIA</p> <p>f. 1° VELHO</p> <p>g. 2° VELHO</p> <p>h. 3° VELHO</p>	<p>b. A descredibilização de Lampito frente a Lisistrata</p> <p>c.</p> <p>d. A manutenção de sua imagem frente ao plano</p> <p>e. A retirada do inimigo.</p> <p>f. A retirada do inimigo.</p> <p>g. A manutenção de sua virilidade</p> <p>h.</p>	<p>b. Lisistrata não estar ali</p> <p>c.</p> <p>d. A fraquejada</p> <p>e. O suporte entre os inimigos</p> <p>f. O suporte entre as mulheres.</p> <p>g. O ataque de Lampito</p> <p>h.</p>	<p>b. Alertar</p> <p>c.</p> <p>d. Disfarçar</p> <p>e. Atacar</p> <p>f. Buscar reforço</p> <p>g. Defender-se</p> <p>h.</p>

N°	Acontecimento	Circunstância Geradora	Objetivo do Acontecimento	Momentos	Personagens	Objetivo da Personagem	Obstáculo da Personagem	Tarefa da Personagem
5	O ESCLARECIMENTO	O rompante	Aclarar as motivações de Lisístrata e das mulheres para a greve.	5.1 A ARMAÇÃO	g. 2° VELHO i. COMISSÁRIO	g. A ajuda do Comissário i. O reconhecimento como autoridade	g. A desinformação do Comissário i. A determinação das mulheres	g. Delatar i. Comandar

N°	Acontecimento	Circunstância Geradora	Objetivo do Acontecimento	Momentos	Personagens	Objetivo da Personagem	Obstáculo da Personagem	Tarefa da Personagem
5	O ESCLARECIMENTO			5.2 A DEFESA	a. LISÍSTRATA b. CLEONICE c. MIRRINA g. 2° VELHO i. COMISSÁRIO j. SOLDADO	a. Sua liberdade e das outras mulheres b. Sua liberdade e das outras mulheres c. Sua liberdade e das outras mulheres g. A ajuda do Comissário i. A prisão das mulheres j. Sua integridade física	a. O guarda b. O guarda c. O guarda g. As mulheres i. As mulheres j. A ameaça das mulheres	a. Intimidar, ameaçar. b. Intimidar, ameaçar. c. Intimidar, ameaçar. g. Apoiar. i. Comandar. j. Defender-se

N°	Acontecimento	Circunstância Geradora	Objetivo do Acontecimento	Momentos	Personagens	Objetivo da Personagem	Obstáculo da Personagem	Tarefa da Personagem
5	O ESCLARECIMENTO			5.3 A CONVOCAÇÃO	<p>a. LISÍSTRATA</p> <p>b. CLEONICE</p> <p>c. MIRRINA</p> <p>d. LAMPITO</p> <p>e. BEÓCIA</p> <p>g. 2° VELHO</p> <p>h. 3° VELHO</p> <p>i. COMISSÁRIO</p> <p>j. SOLDADO</p>	<p>a. A comprovação da organização das mulheres</p> <p>b. A fuga do soldado</p> <p>c. A fuga do soldado</p> <p>d. A fuga do soldado</p> <p>e. A fuga do soldado</p> <p>g. A ajuda do comissário</p> <p>h. A ajuda do comissário</p> <p>i. A prisão das mulheres</p> <p>j. A integridade física</p>	<p>a. O ímpeto sexual das mulheres</p> <p>b. Seu ímpeto sexual</p> <p>c. Seu ímpeto sexual</p> <p>d. Seu ímpeto sexual</p> <p>e. Seu ímpeto sexual</p> <p>g. As mulheres</p> <p>h. As mulheres</p> <p>i. O ataque das mulheres</p> <p>j. O ataque das mulheres</p>	<p>a. Conter, afastar.</p> <p>b. Confrontar, resistir</p> <p>c. Confrontar, resistir</p> <p>d. Confrontar, resistir</p> <p>e. Confrontar, resistir</p> <p>g. Apoiar</p> <p>h. Apoiar</p> <p>i. Dissimular</p> <p>j. Proteger-se</p>

N°	Acontecimento	Circunstância Geradora	Objetivo do Acontecimento	Momentos	Personagens	Objetivo da Personagem	Obstáculo da Personagem	Tarefa da Personagem
5	O ESCLARECIMENTO			5.4 A INCITAÇÃO	<p>a. LISÍSTRATA</p> <p>b. CLEONICE</p> <p>c. MIRRINA</p> <p>d. LAMPITO</p> <p>e. BEÓCIA</p> <p>g. 2° VELHO</p> <p>h. 3° VELHO</p> <p>i. COMISSÁRIO</p>	<p>a. O respeito dos homens</p> <p>b. O respeito dos homens</p> <p>c. O respeito dos homens</p> <p>d. O respeito dos homens</p> <p>e. O temor dos homens</p> <p>g. A descoberta do plano</p> <p>h. A preservação da sua honra</p> <p>i. A prisão das mulheres</p>	<p>a. A persistência dos homens</p> <p>b. A persistência dos homens</p> <p>c. A persistência dos homens</p> <p>d. A persistência dos homens</p> <p>e. A persistência dos homens</p> <p>g. O receio que tem de Lisístrata</p> <p>h. O insulto das mulheres</p> <p>i. O ataque das mulheres</p>	<p>a. Afrontar</p> <p>b. Afrontar</p> <p>c. Afrontar</p> <p>d. Afrontar</p> <p>e. Ameaçar</p> <p>g. Manipular</p> <p>h. Confabular</p> <p>i. Dissimular</p>

N°	Acontecimento	Circunstância Geradora	Objetivo do Acontecimento	Momentos	Personagens	Objetivo da Personagem	Obstáculo da Personagem	Tarefa da Personagem
5	O ESCLARECIMENTO			5.5 O INTERROGATÓRIO	<p>a. LISÍSTRATA</p> <p>b. CLEONICE</p> <p>c. MIRRINA</p> <p>d. LAMPITO</p> <p>e. BEÓCIA</p> <p>g. 2° VELHO</p> <p>h. 3° VELHO</p> <p>i. COMISSÁRIO</p>	<p>a. A manutenção do plano feminista</p> <p>b. A legitimação do plano</p> <p>c.</p> <p>d. A legitimação do plano</p> <p>e. A legitimação do plano</p> <p>g. A descoberta do plano</p> <p>h. A preservação de sua honra</p> <p>i. A manutenção do patriarcado</p>	<p>a. A falta de credibilidade frente aos homens</p> <p>b. A falta de credibilidade</p> <p>c.</p> <p>d. A falta de credibilidade</p> <p>e. A falta de credibilidade</p> <p>g. O receio que tem de Lisístrata</p> <p>h. A intimidação das mulheres</p> <p>i. O plano das mulheres</p>	<p>a. Intimidar, argumentar</p> <p>b. Ironizar.</p> <p>c.</p> <p>d. Intimidar</p> <p>e. Ameaçar</p> <p>g. Espreitar</p> <p>h. Dissimular</p> <p>i. Dissuadir, desdenhar</p>

N°	Acontecimento	Circunstância Geradora	Objetivo do Acontecimento	Momentos	Personagens	Objetivo da Personagem	Obstáculo da Personagem	Tarefa da Personagem
5	O ESCLARECIMENTO			5.6 A CRÍTICA	<p>a. LISÍSTRATA</p> <p>b. CLEONICE</p> <p>c. MIRRINA</p> <p>d. LAMPITO</p> <p>e. BEÓCIA</p> <p>g. 2° VELHO</p> <p>h. 3° VELHO</p> <p>i. COMISSÁRIO</p>	<p>a. A descredibilização do sistema patriarcal</p> <p>b. O reconhecimento de Lisístrata</p> <p>c.</p> <p>d. A legitimação do plano</p> <p>e. A legitimação do plano</p> <p>g. A descoberta do plano</p> <p>h. A preservação de sua honra</p> <p>i. A manutenção do patriarcado</p>	<p>a. A inferiorização das mulheres</p> <p>b. A inferiorização das mulheres</p> <p>c.</p> <p>d. A falta de credibilidade</p> <p>e. A falta de credibilidade</p> <p>g. O receio que tem de Lisístrata</p> <p>h. A intimidação das mulheres</p> <p>i. O plano das mulheres</p>	<p>a. Persuadir</p> <p>b. Vangloriar-se</p> <p>c.</p> <p>d. Intimidar</p> <p>e. Ameaçar</p> <p>g. Espreitar</p> <p>h. Dissimular</p> <p>i. Inferiorizar, desdenhar</p>

N°	Acontecimento	Circunstância Geradora	Objetivo do Acontecimento	Momentos	Personagens	Objetivo da Personagem	Obstáculo da Personagem	Tarefa da Personagem
5	O ESCLARECIMENTO			5.7 A SUBJUGAÇÃO	<p>a. LISÍSTRATA</p> <p>b. CLEONICE</p> <p>c. MIRRINA</p> <p>d. LAMPITO</p> <p>e. BEÓCIA</p> <p>g. 2° VELHO</p> <p>h. 3° VELHO</p> <p>i. COMISSÁRIO</p>	<p>a. A vivência do sentimento de inferioridade do Comissário</p> <p>b. O mesmo</p> <p>c.</p> <p>d. O mesmo</p> <p>e. O mesmo</p> <p>g. A descoberta do plano</p> <p>h. A preservação de sua honra</p> <p>i. A manutenção do patriarcado</p>	<p>a. O fato de ele ser homem</p> <p>b. O mesmo</p> <p>c.</p> <p>d. O mesmo</p> <p>e. O mesmo</p> <p>g. O receio que tem de Lisistrata</p> <p>h. A intimidação das mulheres</p> <p>i. O plano das mulheres</p>	<p>a. Ridicularizar</p> <p>b. Ironizar</p> <p>c.</p> <p>d. Subjugar</p> <p>e. Desdenhar</p> <p>g. Espreitar</p> <p>h. Dissimular</p> <p>i. Inferiorizar, desdenhar</p>

N°	Acontecimento	Circunstância Geradora	Objetivo do Acontecimento	Momentos	Personagens	Objetivo da Personagem	Obstáculo da Personagem	Tarefa da Personagem
5	O ESCLARECIMENTO			5.8 A ESTRATÉGIA	<p>a. LISÍSTRATA</p> <p>b. CLEONICE</p> <p>c. MIRRINA</p> <p>d. LAMPITO</p> <p>i. COMISSÁRIO</p>	<p>a. O aval do Comissário quanto ao plano</p> <p>b. O reconhecimento de Lisistrata</p> <p>c. O entrosamento com as mulheres</p> <p>d. O reconhecimento de Lisistrata</p> <p>i. A manutenção do patriarcado</p>	<p>a. O machismo do Comissário</p> <p>b. Lampito</p> <p>c. O plano de fuga</p> <p>d. Cleonice</p> <p>i. O plano das mulheres</p>	<p>a. Persuadir</p> <p>b. Bajular</p> <p>c. Dissimular</p> <p>d. Sobressair-se</p> <p>i. Inferiorizar, desdenhar</p>

N°	Acontecimento	Circunstância Geradora	Objetivo do Acontecimento	Momentos	Personagens	Objetivo da Personagem	Obstáculo da Personagem	Tarefa da Personagem
5	O ESCLARECIMENTO			5.9 A DESESTABILIZAÇÃO	<p>a. LISÍSTRATA</p> <p>b. CLEONICE</p> <p>c. MIRRINA</p> <p>d. LAMPITO</p> <p>i. COMISSÁRIO</p>	<p>a. A desestabilização do Comissário</p> <p>b. O reconhecimento de Lisistrata</p> <p>c. O entrosamento com as mulheres</p> <p>d. O reconhecimento de Lisistrata</p> <p>i. A manutenção do patriarcado</p>	<p>a. A resistência do Comissário</p> <p>b. Lampito</p> <p>c. O plano de fuga</p> <p>d. Cleonice</p> <p>i. O plano das mulheres</p>	<p>a. Desacatar, desqualificar</p> <p>b. Sobressair-se</p> <p>c. Dissimular</p> <p>d. Sobressair-se</p> <p>i. Recompôr-se</p>

N°	Acontecimento	Circunstância Geradora	Objetivo do Acontecimento	Momentos	Personagens	Objetivo da Personagem	Obstáculo da Personagem	Tarefa da Personagem
6	O ATIÇAMENTO	A desestabilização (do Comissário)	Demonstrar de que modo o fracasso da polícia, em relação ao controle das mulheres, destrutura a expectativa de manutenção do patriarcado	6.1 O DELÍRIO	<p>g. 2° VELHO</p> <p>h. 3° VELHO</p>	<p>g. A destruição do plano das mulheres</p> <p>h. A destruição do plano das mulheres</p>	<p>g. O domínio das mulheres</p> <p>h. O domínio das mulheres</p>	<p>g. Armar-se</p> <p>h. Difamar</p>

N°	Acontecimento	Circunstância Geradora	Objetivo do Acontecimento	Momentos	Personagens	Objetivo da Personagem	Obstáculo da Personagem	Tarefa da Personagem
6	O ATÍÇAMENTO			6.2 A PROVOCAÇÃO	d. LAMPITO e. BEÓCIA g. 2° VELHO h. 3° VELHO	d. O recuo dos velhos e. O reconhecimento pelos velhos da importância das mulheres g. A restituição do patriarcado h. A desistência das mulheres	d. O desejo sexual e. A ignorância dos velhos g. O ímpeto das mulheres h. O ímpeto das mulheres	d. Armar-se, atíçar e. Agrupar g. Coibir h. Refrear

N°	Acontecimento	Circunstância Geradora	Objetivo do Acontecimento	Momentos	Personagens	Objetivo da Personagem	Obstáculo da Personagem	Tarefa da Personagem
7	A FRAQUEJADA	O tempo de abstinência do sexo	Demonstrar a fragilidade de certos aspectos do plano	7.1 A REBELIÃO	a. LISÍSTRATA e. BEÓCIA	a. O sucesso do plano e. A confiança de Lisístrata	a. O desejo das mulheres e. O possível "flagrante"	a. Conter, refrear. e. Dissimular

N°	Acontecimento	Circunstância Geradora	Objetivo do Acontecimento	Momentos	Personagens	Objetivo da Personagem	Obstáculo da Personagem	Tarefa da Personagem
7	A FRAQUEJADA			7.2 A DISSIMULAÇÃO	a. LISÍSTRATA c. MIRRINA e. BEÓCIA	a. O sucesso do plano c. O retorno para a casa e. A confiança de Lisístrata	a. A tentativa de fuga de Mirrina c. Lisístrata e. O possível "flagrante"	a. Coibir c. Disfarçar e. Recompôr-se

N°	Acontecimento	Circunstância Geradora	Objetivo do Acontecimento	Momentos	Personagens	Objetivo da Personagem	Obstáculo da Personagem	Tarefa da Personagem
7	A FRAQUEJADA			7.3 A FARSA	a. LISÍSTRATA b. CLEONICE c. MIRRINA	a. O sucesso do plano b. A atenção de Lisístrata c. O retorno para a casa	a. A tentativa de fuga de Mirrina b. O envolvimento de Lisístrata com o plano c. Lisístrata	a. Perscrutar b. Sobressair-se c. Representar

Nº	Acontecimento	Circunstância Geradora	Objetivo do Acontecimento	Momentos	Personagens	Objetivo da Personagem	Obstáculo da Personagem	Tarefa da Personagem
7	A FRAQUEJADA			7.4 A PROFECIA	<p>a. LISISTRATA</p> <p>b. CLEONICE</p> <p>c. MIRRINA</p> <p>d. LAMPITO</p> <p>e. BEÓCIA</p>	<p>a. O sucesso do plano</p> <p>b. A atenção de Lisistrata</p> <p>c. A relação sexual</p> <p>d. O ofuscamento de Cleonice</p> <p>e. A confiança de Lisistrata</p>	<p>a. O desestímulo das mulheres</p> <p>b. Lampito</p> <p>c. A distância do marido</p> <p>d. Cleonice</p> <p>e. A distância</p>	<p>a. Encorajar</p> <p>b. Sobressair-se</p> <p>c. Sondar</p> <p>d. Seduzir</p> <p>e. Interpelar</p>

Nº	Acontecimento	Circunstância Geradora	Objetivo do Acontecimento	Momentos	Personagens	Objetivo da Personagem	Obstáculo da Personagem	Tarefa da Personagem
8	O EXCITAMENTO	A greve de sexo	Demonstrar a eficiência do plano nos homens	8.1 A INTRUSÃO	<p>a. LISISTRATA</p> <p>b. CLEONICE</p> <p>c. MIRRINA</p> <p>d. LAMPITO</p> <p>e. BEÓCIA</p>	<p>a. A comprovação do sucesso do plano</p> <p>b. O ofuscamento de Lampito</p> <p>c. O sucesso do plano</p> <p>d. A admiração de Lisistrata</p> <p>e. O reconhecimento das mulheres</p>	<p>a. A ausência das mulheres</p> <p>b. Lampito</p> <p>c. O desejo pelo marido</p> <p>d. Cleonice</p> <p>e. A outra personalidade</p>	<p>a. Alertar</p> <p>b. Barrar</p> <p>c. Tramar</p> <p>d. Sobressair-se</p> <p>e. Recompôr-se</p>

N°	Acontecimento	Circunstância Geradora	Objetivo do Acontecimento	Momentos	Personagens	Objetivo da Personagem	Obstáculo da Personagem	Tarefa da Personagem
8	O EXCITAMENTO			8.2 A MANIPULAÇÃO	a. LISISTRATA c. MIRRINA I. CINÉSIAS m. MANES	a. A excitação de Cinésias c. O sucesso do plano I. O retorno de Mirrina para o lar m. O retorno de Mirrina para o lar	a. A desconfiança de Cinésias c. O desejo pelo marido I. A ausência de Mirrina m. A ausência de Mirrina	a. Ludibriar c. Recompôr-se I. Negociar, Barganhar m. Sensibilizar

N°	Acontecimento	Circunstância Geradora	Objetivo do Acontecimento	Momentos	Personagens	Objetivo da Personagem	Obstáculo da Personagem	Tarefa da Personagem
8	O EXCITAMENTO			8.3 A DISSIMULAÇÃO	a. LISISTRATA c. MIRRINA I. CINÉSIAS m. MANES	a. A excitação de Cinésias c. A desestabilização de Cinésias I. O retorno de Mirrina para o lar m. O retorno de Mirrina para o lar	a. A possível fraquejada de Mirrina c. A insistência de Cinésias I. A ausência de Mirrina m. A ausência de Mirrina	a. Supervisionar c. Dissimular I. Suplicar m. Sensibilizar

N°	Acontecimento	Circunstância Geradora	Objetivo do Acontecimento	Momentos	Personagens	Objetivo da Personagem	Obstáculo da Personagem	Tarefa da Personagem
8	O EXCITAMENTO			8.4 A CHANTAGEM	a. LISISTRATA c. MIRRINA I. CINÉSIAS m. MANES n. FILHO	a. A excitação de Cinésias c. A desestabilização de Cinésias I. O retorno de Mirrina para o lar m. O retorno de Mirrina para o lar n. O retorno de Mirrina para o lar	a. A possível fraquejada de Mirrina c. A saúde do filho I. A resistência de Mirrina m. A resistência de Mirrina n. A resistência de Mirrina	a. Supervisionar c. Esquivar-se, Driblar I. Chantagear m. Fragilizar n. Vitimizar-se

N°	Acontecimento	Circunstância Geradora	Objetivo do Acontecimento	Momentos	Personagens	Objetivo da Personagem	Obstáculo da Personagem	Tarefa da Personagem
8	O EXCITAMENTO			8.5 O BLEFE	a. LISISTRATA c. MIRRINA I. CINÉSIAS	a. A excitação de Cinésias c. A desestabilização de Cinésias I. A transa	a. A possível fraquejada de Mirrina c. A argumentação de Cinésias I. A resistência de Mirrina	a. Supervisionar c. Atravancar I. Convencer

N°	Acontecimento	Circunstância Geradora	Objetivo do Acontecimento	Momentos	Personagens	Objetivo da Personagem	Obstáculo da Personagem	Tarefa da Personagem
8	O EXCITAMENTO			8.6 O EMBUSTE	a. LISISTRATA c. MIRRINA I. CINÉSIAS	a. A excitação de Cinésias c. A desestabilização de Cinésias I. A transa	a. A possível fraquejada de Mirrina c. O desejo de Cinésias I. Os empecilhos de Mirrina	a. Supervisionar c. Seduzir, Excitar I. Apressar. Algeirar.

N°	Acontecimento	Circunstância Geradora	Objetivo do Acontecimento	Momentos	Personagens	Objetivo da Personagem	Obstáculo da Personagem	Tarefa da Personagem
8	O EXCITAMENTO			8.7 O ESPICAÇAMENTO	g. 2° VELHO I. CINÉSIAS	g. O fracasso do plano das mulheres I. A transa	g. A passividade de Cinésias I. A ausência de Mirrina	g. Manipular I. Dissimular

N°	Acontecimento	Circunstância Geradora	Objetivo do Acontecimento	Momentos	Personagens	Objetivo da Personagem	Obstáculo da Personagem	Tarefa da Personagem
9	A NEGOCIAÇÃO	O sucesso do plano	Demonstrar de que modo o sucesso do plano reverbera na articulação das cidades, para o fim da guerra	9.1 A INSPEÇÃO	o. Embaixador p. Ministro	o. O tratado de paz p. A transa	o. Sua desorientação p. A heterossexualidade do embaixador	o. Procurar p. Instigar, Provocar

N°	Acontecimento	Circunstância Geradora	Objetivo do Acontecimento	Momentos	Personagens	Objetivo da Personagem	Obstáculo da Personagem	Tarefa da Personagem
9	A NEGOCIAÇÃO			9.2 O TRATADO	o. Embaixador p. Ministro	o. O tratado de paz p. A transa	o. Sua desorientação p. A heterossexualidade dos homens	o. Amparar-se p. Blefar

N°	Acontecimento	Circunstância Geradora	Objetivo do Acontecimento	Momentos	Personagens	Objetivo da Personagem	Obstáculo da Personagem	Tarefa da Personagem
10	A TRÉGUA	A negociação	Demonstrar de que modo a iminência da paz começa a reorganizar as relações entre mulheres e homens.	10.1 A REPRESÁLIA	e. BEÓCIA g. 2° VELHO	e. A demonstração de superioridade g. O demérito das mulheres	e. A rispidez do homem g. A derrota	e. Paparicar, Bajular g. Alertar

N°	Acontecimento	Circunstância Geradora	Objetivo do Acontecimento	Momentos	Personagens	Objetivo da Personagem	Obstáculo da Personagem	Tarefa da Personagem
10	A TRÉGUA			10.2 A ADULAÇÃO	e. BEÓCIA g. 2° VELHO	e. A demonstração de superioridade g. O conforto	e. A desconfiança do homem g. Seu orgulho	e. Adular g. Dissimular

N°	Acontecimento	Circunstância Geradora	Objetivo do Acontecimento	Momentos	Personagens	Objetivo da Personagem	Obstáculo da Personagem	Tarefa da Personagem
11	A CONCILIAÇÃO	O tratado	Atestar o fim da guerra, demonstrando que a força motriz de mudança nos homens é justamente a manutenção de seus instintos sexuais e primitivos.	11.1 A CONCLAMAÇÃO	e. BEÓCIA g. 2° VELHO o. EMBAIXADOR p. MINISTRO	e. A manutenção da greve g. A mediação de um possível conflito o. O fim da greve p. O embaixador	e. O desejo dos homens g. A rivalidade entre as cidades o. A persistência das mulheres p. O fim da greve	e. Proteger-se g. Apaziguar o. Negociar p. Dissimular

N°	Acontecimento	Circunstância Geradora	Objetivo do Acontecimento	Momentos	Personagens	Objetivo da Personagem	Obstáculo da Personagem	Tarefa da Personagem
11	A CONCILIAÇÃO			11.2 A BAJULAÇÃO	a. LISÍSTRATA e. BEÓCIA g. 2° VELHO o. EMBAIXADOR p. MINISTRO	a. A conciliação e. O reconhecimento de Lisístrata g. A mediação de um possível conflito o. O fim da greve p. O embaixador	a. A rivalidade dos homens e mulheres e. A indiferença de Lisístrata g. A rivalidade das mulheres e homens o. A persistência das mulheres p. Lisístrata	a. Mediar e. Sobressair-se g. Bajular o. Negociar p. Seduzir

N°	Acontecimento	Circunstância Geradora	Objetivo do Acontecimento	Momentos	Personagens	Objetivo da Personagem	Obstáculo da Personagem	Tarefa da Personagem
11	A CONCILIAÇÃO			11.3 O ARMISTÍCIO	<p>a. LISÍSTRATA</p> <p>e. BEÓCIA</p> <p>g. 2° VELHO</p> <p>o. EMBAIXADOR</p> <p>p. MINISTRO</p> <p>q. CONCILIAÇÃO</p>	<p>a. A demonstração de sua superioridade</p> <p>e. O reconhecimento de Lisístrata</p> <p>g. O sexo</p> <p>o. O ministro</p> <p>p. O embaixador</p> <p>q. O desejo de todas as pessoas</p>	<p>a. O conflito dos homens entre si</p> <p>e. A indiferença de Lisístrata</p> <p>g. A burocracia</p> <p>o. A heteronormatividade</p> <p>p. A heteronormatividade</p> <p>q. A concorrência</p>	<p>a. Pacificar</p> <p>e. Sobressair-se</p> <p>g. Prontificar</p> <p>o. Disfarçar</p> <p>p. Simular</p> <p>q. Seduzir</p>

N°	Acontecimento	Circunstância Geradora	Objetivo do Acontecimento	Momentos	Personagens	Objetivo da Personagem	Obstáculo da Personagem	Tarefa da Personagem
12	A CONFRATERNIZAÇÃO	A conciliação	Exaltar a paz e demonstrar que as mulheres têm um papel crucial na organização da sociedade.	12.1 A INTIMAÇÃO	<p>e. BEÓCIA</p> <p>g. 2° VELHO</p> <p>o. EMBAIXADOR</p> <p>p. MINISTRO</p>	<p>e. O 2° Velho</p> <p>g. Beócia</p> <p>o. O ministro</p> <p>p. o embaixador</p>	<p>e. A ausência das mulheres</p> <p>g. A ausência das mulheres</p> <p>o. A ausência das mulheres</p> <p>p. A ausência das mulheres</p>	<p>e. Despistar</p> <p>g. Despistar</p> <p>o. Atrair</p> <p>p. Atrair</p>

N°	Acontecimento	Circunstância Geradora	Objetivo do Acontecimento	Momentos	Personagens	Objetivo da Personagem	Obstáculo da Personagem	Tarefa da Personagem
12	A CONFRATERNIZAÇÃO			12.2 O REENCONTRO	<p>a. LISISTRATA</p> <p>b. CLEONICE</p> <p>c. MIRRINA</p> <p>d. LAMPITO</p> <p>e. BEÓCIA</p> <p>g. 2° VELHO</p> <p>h. 3° VELHO</p> <p>j. SOLDADO</p> <p>o. EMBAIXADOR</p> <p>p. MINISTRO</p>	<p>a. Lampito</p> <p>b. O reconhecimento de Lisistrata</p> <p>c. Cinésias</p> <p>d. O Soldado</p> <p>e. O 2° Velho</p> <p>g. Beócia</p> <p>h. Cleonice</p> <p>j. Beócia</p> <p>o. O Ministro</p> <p>p. o Embaixador</p>	<p>a. O Soldado</p> <p>b. Lampito</p> <p>c. A ausência de Cinésias</p> <p>d. Lisistrata e Beócia</p> <p>e. A investida do Soldado</p> <p>g. A investida do Soldado</p> <p>h. Lisistrata</p> <p>j. O 2° Velho</p> <p>o. A hetero normatividade</p> <p>p. A hetero normatividade</p>	<p>a. Seduzir</p> <p>b. Ofuscar. Invisibilizar.</p> <p>c. Procurar</p> <p>d. Seduzir</p> <p>e. Confundir</p> <p>g. Subornar</p> <p>h. Exibir-se</p> <p>j. Ameaçar</p> <p>o. Camuflar, esconder-se.</p> <p>p. Camuflar, esconder-se.</p>

N°	Acontecimento	Circunstância Geradora	Objetivo do Acontecimento	Momentos	Personagens	Objetivo da Personagem	Obstáculo da Personagem	Tarefa da Personagem
12	A CONFRATERNIZAÇÃO			12.3 O APELO	<p>a. LISISTRATA</p> <p>b. CLEONICE</p> <p>c. MIRRINA</p> <p>d. LAMPITO</p> <p>e. BEÓCIA</p> <p>g. 2° VELHO</p> <p>h. 3° VELHO</p> <p>j. SOLDADO</p> <p>o. EMBAIXADOR</p> <p>p. MINISTRO</p>	<p>a. O empoderamento feminino</p> <p>b. O reconhecimento de Lisistrata</p> <p>c. Cinésias</p> <p>d. O Soldado</p> <p>e. O 2° Velho</p> <p>g. Beócia</p> <p>h. Cleonice</p> <p>j. Beócia</p> <p>o. Sua integridade</p> <p>n. Sua integridade</p>	<p>a. O ministro</p> <p>b. Lampito</p> <p>c. A ausência de Cinésias</p> <p>d. Lisistrata e Beócia</p> <p>e. A investida do Soldado</p> <p>g. A investida do Soldado</p> <p>h. Lisistrata</p> <p>j. O 2° Velho</p> <p>o. A hetero normatividade</p> <p>p. A hetero normatividade</p>	<p>a. Impor-se, Hablar</p> <p>b. Ofuscar. Invisibilizar.</p> <p>c. Procurar</p> <p>d. Seduzir</p> <p>e. Confundir</p> <p>g. Subornar</p> <p>h. Exibir-se</p> <p>j. Ameaçar</p> <p>o. Apoiar</p> <p>p. Encobrir</p>

N°	Acontecimento	Circunstância Geradora	Objetivo do Acontecimento	Momentos	Personagens	Objetivo da Personagem	Obstáculo da Personagem	Tarefa da Personagem
12	A CONFRATERNIZAÇÃO			12.4 A COMEMORAÇÃO	a. LISISTRATA b. CLEONICE c. MIRRINA d. LAMPITO e. BEÓCIA g. 2° VELHO h. 3° VELHO j. SOLDADO o. EMBAIXADOR p. MINISTRO	a. b. c. d. e. g. h. j. o. p.	a. b. c. d. e. g. h. j. o. p.	a. b. c. d. e. g. h. j. o. p.

12.6 GENI¹³

¹³ A primeira foto pertence ao arquivo pessoal da autora. A segunda foto foi feita pela acadêmica do curso de Direção Teatral da UFSM, Daniela Cunha. O uso de ambos os registros foi autorizado.