



# SEMINÁRIOS

---

## APRESENTAÇÃO: ASSINCRONIAS

**MARCUS MOTA**

Universidade de Brasília  
marcusmotaunb@gmail.com

## Resumo

Apresentação dos materiais produzidos durante seminário de pesquisa e criação artística realizado na Universidade de Brasília durante 2025.

**Palavras-chave:** Processo Criativo, Estética, Sons.

## Abstract

Presentation of materials produced during a research and artistic creation seminar held at the University of Brasília in 2025.

**Keywords:** Creative Process, Aesthetics, Sounds.

**D**urante o primeiro semestre de 2025 foram ministradas em conjunto as disciplinas Dramaturgias cênicas / Tópicos especiais em Metafísica da Arte, respectivamente dos Programas de Pós-Graduação em Artes Cênicas e Metafísica.

Essa prática de oferecer em conjunto disciplinas em programas diferentes para se discutir e praticar questões de criação artística vem sendo uma constante no Laboratório de Dramaturgia. Foi iniciada com seminários de criação na graduação e na pós-graduação em arte em torno da reperformance de textos clássicos<sup>1</sup>. Com a consolidação das atividades do PPG-CEN e a abertura da *Revista Dramaturgias*, os seminários de criação passaram a ser temáticos, não necessariamente relacionados a uma obra em individual. A partir dessa redefinição tivemos as seguintes edições desses seminários de criação e pesquisa artística:

---

<sup>1</sup> V. capítulo "Pesquisa e criação: seminários em reperformance de textos clássicos" no livro *Teatro e música para todos: o laboratório de dramaturgia da Universidade de Brasília (1998-2021)* (Editora Universidade de Brasília, 2022, p. 109-132). LINK: [https://www.academia.edu/92516578/Teatro\\_e\\_m%C3%BAsica\\_para\\_todos\\_o\\_Laborat%C3%B3rio\\_de\\_Dramaturgia\\_da\\_Universidade\\_de\\_Bras%C3%ADlia\\_1998\\_2021\\_](https://www.academia.edu/92516578/Teatro_e_m%C3%BAsica_para_todos_o_Laborat%C3%B3rio_de_Dramaturgia_da_Universidade_de_Bras%C3%ADlia_1998_2021_)

ANO	TEMA	PUBLICAÇÃO
2017	Heráclito	Dramaturgias n. 6 <sup>2</sup>
2021	Sons em performance	Dramaturgias n. 19 <sup>3</sup>
2022	Criatividade em Cena(s)	Dramaturgias n. 21 <sup>4</sup>
2024	Wagnerianas	Dramaturgias n. 28 <sup>5</sup>

Uma tendência desses seminários foi cada vez mais o incremento da análise e reflexão em torno de eventos sonoramente orientados: desde a constituição audiofocal dos fragmentos de Heráclito passando pelo processo criativo de Richard Wagner passamos por diversas instâncias nas quais o som é mais que um adendo, uma roupagem, um “fundinho”.

Todas essas ideias convergiram para o seminário de 2025, Assincronia. A motivação era mostrar exemplo da história de se pensar e produzir o som em eventos audiovisuais tornado possíveis por tecnologias de captação e edição de sons. Esse encontro entre ciência e arte esbarrou em uma realizada física e suas implicações estéticas: a velocidade do som e sua percepção diferenciada frente a eventos visualmente orientados e que possuem outra escala: enquanto a velocidade do som no ar ao nível do mar é de aproximadamente 343 metros por segundo, a velocidade do som é de 300.000 Km/s. Essa diferença exorbitante entre som e imagem é explorada esteticamente em cenas organizadas com tendência à convergência entre som e imagem ou sincronia. Ou seja, temos construções, arranjos tempo-espaciais que procuram dar a sensação de sincronia, quando, de fato, há apenas assincronia.

A provocação do seminário foi pensar essa assincronia radical como alternativa a esquemas representacionais que se valem de uma quase e paradoxal “naturalização da sincronia” para prover produtos domesticáveis e redutores da complexidade experiencial multissensória.

Eis o programa do seminário

### EMENTA BÁSICA

Neste semestre vamos discutir as relações entre som e imagem, as assincronias e convergências entre o que se ouve e o que se vê. A partir do impacto das mediações tecnológicas e suas questões estéticas e dramáticas, vamos nos deter em torno de um campo expandido das artes performativas. Para tanto, serão analisadas propostas de Richard Wagner, Appia, Meyerhold, Eisenstein, Adorno, Eisler, Robert Wilson, entre outras. Após discussões conceptuais, cada artista/pesquisador irá propor e realizar um projeto interartístico e escrever um paper de no mínimo 15 páginas a partir do projeto e de temas discutidos no curso.

### METODOLOGIA

O curso será realizado em três módulos:

- a- discussão conceptual de textos e contextos de produção e recepção de novas percepções sobre o som e suas possibilidades

2 <https://periodicos.unb.br/index.php/dramaturgias/issue/view/732>

3 <https://periodicos.unb.br/index.php/dramaturgias/issue/view/2437>

4 <https://periodicos.unb.br/index.php/dramaturgias/article/view/46481>

5 <https://periodicos.unb.br/index.php/dramaturgias/issue/view/3200>

- b- entrevistas com artistas que trabalham com os questões estéticas e técnicas das novas mediações tecnológicas e as relações entre som e imagem
- c- Consultoria para produção de vídeoexperimentos que exploram questões debatidas durante o semestre.

## PROGRAMA

### Módulo 1

- 1- Apresentação do curso. Autoapresentação dos artistas/pesquisadores.
- 2- Sobre o futuro do cinema sonoro. Análise de textos de Eisenstein e Pudovkin
- 3- Primeiro cinema: Análise dos primeiros registros fílmicos
- 4- Estudo de sonificações: Ciência, visualidade e tecnologias
- 5- Caso Kandinsky: quando se pinta o som
- 6- Caso Wagner: assincronia entre som e imagem
- 7- Estudos de produções videográficas que exploram o som.

### Módulo 2

- 5- Entrevista com Marcello Dalla
- 6- Entrevista com Alexandre Rangel

### Módulo 3

- 1- Processos criativos multissensoriais: metodologia integrada
- 2- Planejamento, realização e produção de vídeoexperimentos

### Avaliação

- 1- Presença e participação efetiva nos encontros
- 2- Anotação de encontros e postagem no blog da disciplina
- 3- Proposição e acompanhamento de um processo criativo que resulte em um vídeoexperimento de no mínimo 10 minutos.
- 4- Elaboração de um artigo de no mínimo 15 páginas a partir de temas e do processo criativo desenvolvido.

Todos os textos e atividades do seminário se encontram disponíveis na interface online de acompanhamento da disciplina: <https://assincronias2025.blogspot.com/> . Com a greve dos funcionários, os encontros foram transmitidos e registrados online.

Os encontros eram de 4 horas, todas as quartas feiras. Nas primeiras semanas dos seminários tivemos leitura e discussão de textos básicos, como "Declaração. Sobre o futuro do cinema sonoro" de S.M. EISENSTEIN, V.I. PUDOVKIN e G.V. ALEXANDROV e "ASYNCHRONISM AS A PRINCIPLE OF SOUND FILM" de V.I. PUDOVKIN e a análise de vídeos do Primeiro cinema, expressão do livro de Flávia Cesarino Costa.

Em seguida, cada integrante da disciplina passou a propor e gerenciar um processo criativo a partir das provocações apresentadas em sala de aula. Disso, o seminário alterou sua rota: de uma discussão conceptual para uma consultoria.

Como as aulas foram registradas em vídeo e transcritas, há muito material para se elaborar uma publicação de maior fôlego que discuta as implicações estéticas, composicionais, performativas e filosóficas de se tomar como ponto de partida as relações entre assincronia e multissensorialidade.



---

## ACESSIBILIDADE CULTURAL: A PERCEPÇÃO VISUAL NO MUNDO DA PESSOA SURDAS

### **ROSA PIRES FERNANDES**

Doutoranda em Artes Cênicas pela Universidade de Brasília (UnB), Mestre em Artes (UnB); Professora em Escola Bilíngue para surdos – SEEDF/EBT; pós-graduada em Libras pela Faculdade de Tecnologia de Tocantins (FTT/TO) e em Arte Intermediática Digital pela Universidade Federal de Goiás (UFG), Licenciada em Artes Cênicas pela Faculdade de Artes Dulcina de Moraes (FADM/DF) e Artes Visuais (UFG);

[rosapiresfernandes@hotmail.com](mailto:rosapiresfernandes@hotmail.com).

## Resumo

Proposta de imersão no universo da pessoa surda a partir de uma experiência visual registrada em vídeo com a supressão dos elementos sonoros. A ideia é se colocar no lugar do surdo para compreender a visualidade em seu mundo que vai além do estigma da deficiência para aguçar outros sentidos, contribuindo para promover a acessibilidade cultural.

**Palavras-chave:** Acessibilidade cultural, Surdez, Visualidade, Cultura Surda.

## Abstract

Proposal for immersion in the universe of the deaf person from a visual experience recorded on video with the suppression of sound elements. The idea is to put themselves in the shoes of the deaf to understand the visuality in their world that goes beyond the stigma of disability to sharpen other senses, contributing to promote cultural accessibility.

**Keywords:** Cultural accessibility, Deafness, Visuality, Deaf culture.

---

## Introdução

**A** ideia desta vivência e pesquisa surge no decorrer de uma disciplina que cursei enquanto doutoranda em Artes Cênicas denominada de Dramaturgias Cênicas do Departamento de pós-graduação em Artes Cênicas da Universidade de Brasília – UnB, ministrada pelo Professor Dr. Marcus Mota, no primeiro semestre de 2025. Durante as aulas foi nos proposto um projeto performático com recursos de sons e imagens que dialogassem com nosso projeto de pesquisa. Foi então que “virei a chave” em relação ao meu projeto que tem como temática o Teatro Surdo. Até então, para mim os surdos viviam em um mundo de absoluto silêncio. Mesmo trabalhando por oito anos em uma escola bilíngue para surdos, a Escola Pública Integral Bilíngue Libras Português Escrito de Taguatinga – EBT, da Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal – SEEDF, num lugar onde tive contato com diversos surdos, sempre percebi a importância das imagens na percepção do mundo deles, mas nunca do som. Parecia óbvio que o som era insignificante naquela cultura e contexto.

No decorrer da disciplina nos era apresentado o som no cinema e as diversas nuances ao longo dos anos e sua evolução, observamos diversas *performances* criativas que brincavam com a sonoridade, como diversas construções e ações performativas dos colegas de classe, sempre trazendo a questão da sonoridade em cena. Percebendo a imagem sempre estava acoplada ao som, comecei a refletir como proceder e dar andamento à proposta mantendo o foco no meu projeto que era direcionado aos surdos. Essa mudança de paradigma da relação entre som e imagem e a possibilidade do surdo sentir o som e sua vibração, tornou a proposta da *performance* em vídeo um tanto quanto desafiadora. Já percebia que a minha pesquisa não seria a mesma.

O meu dilema era: como abordar o som em cena e em vídeos, se minha proposta era destinada ao Teatro realizado por pessoas surdas? Procurei no primeiro momento me colocar no lugar do outro, no caso o outro era o sujeito surdo. Dessa forma eu pretendia melhor perceber como era para eles essa “ausência” de som. Digo “ausência” porque ainda acreditava que o mundo do surdo era um mundo de completo silêncio. Aos poucos, ia entendendo que, de certa forma, havia sim a percepção do som pelos surdos. O som não deixa de existir só por não ser audível e percebido por alguém, ele estava lá. Não é audível como é para as pessoas ouvintes, mas há a percepção da vibração, do ritmo. Por isso o surdo dança no ritmo da música, como também é capaz de se emocionar e sentir a Arte.

Outra questão que experienciei nesse processo de construção criativa é que a não percepção do som acaba por aguçar outra forma de percepção do ambiente e do meio. É como se a falta de um sentido promovesse o desenvolvimento de outros sentidos e abrisse novas possibilidades. Para o sujeito surdo, há a percepção do ritmo e vibração do som, mas é no visual que a comunicação melhor acontece. Inclusive, a própria Língua de Sinais – Libras, é uma língua visuoespacial.

---

## Desbravando o Universo Visual da Pessoa Surda

Antes da construção da *performance* em vídeo, a pesquisa transcorreu com base no livro de Sacks, *Vendo Vozes*. Conhecer essa cultura e perceber o surdo além do estigma da deficiência era fundamental para a construção de uma forma de Arte que de fato promovesse uma acessibilidade cultural. Esse autor, que atuou como psiquiatra e professor na neurologia e psiquiatria na *Columbia University* em Nova Iorque, trazendo em suas obras reflexões interessantes sobre a mente humana. Embora ele venha de uma família de médicos, demorou a ter seu primeiro contato com os surdos.

Como era comum à época, ele, como tantos de nós, nem tinha ideia da capacidade de comunicação e da existência de uma língua própria que possibilitasse a comunicação entre pessoas surdas. Foi quando seu primeiro contato com os surdos o levou a ilha americana onde há no mundo a maior incidência de pessoas surdas. A justificativa são questões hereditárias. Estamos falando da ilha *Martha's Vineyard*, nos Estados Unidos da América. Lá, são tantos surdos que a língua ASL (Língua de Sinais Americana) é usada tanto pelos surdos como pelos ouvintes. Esse fato lhe causou curiosidade e estranheza, ao mesmo tempo em que se interessou pela biologia e cultura do povo surdo. Conforme foi adentrando àquela cultura daquele povo, as questões médicas e conceitos que tinha de pessoas com deficiência enquanto médico, foi dando lugar a outro tipo de percepção.

*Ainda que jamais tenha esquecido a condição “médica” dos surdos, fui então levado a vê-los sob uma luz nova, “étnica”, como um povo, com uma língua distinta, com sensibilidade e cultura próprias capacidades de pensamento (e, de fato, possibilitava o pensamento e a percepção de um tipo não totalmente imaginável pelos que ouvem), mas também como o meio de comunicação de uma comunidade e uma cultura ricas.*

SACKS, 1998, P. 7

Para Sacks, apesar da deficiência e incapacidade de ouvir, a pessoa surda também pode apresentar inúmeras outras possibilidades e recursos do cérebro humano. Na ausência de um recurso ou possibilidade, nos adaptamos e “infinitos recursos de sobrevivência e transcendência com que nos dotaram, juntas, a natureza e a cultura.” (SACKS, 1998, p. 7) Nesse contexto, me recordo de uma aluna que tive que era surdocega desde nascença. Ela não só interagiu com as pessoas, como também se comunicava por meio da Libras tátil quanto pelo uso do braile. Por diversas vezes, presenciei ela se expressando por meio da sua Arte através da dança, da pintura, artesanato e até mesmo por meio de desenhos, claro, com a devida adequação e acessibilidade do material.

Certa vez, por curiosidade, perguntei a uma amiga surda sobre como eram seus sonhos durante à noite. Ela era surda profunda desde que nasceu, se comunicava por meio da Língua de Sinais – Libras. Ele respondeu ser normal, “conversava” com todos e interagiu no sonho fazendo uso de sua língua materna, assim como acontecia no dia a dia. E mesmo que a pessoa no sonho fosse “ouvinte”, também se comunicava no sonho com ela em Língua de Sinais. Era como se o mundo tivesse a Libras como principal forma de comunicação. Para quem desconhece esse universo do surdo não é tão claro como as coisas acontecem. Achei incrível a capacidade do cérebro humano se adaptar às diversas circunstâncias, como Sacks pontuou, são “possibilidades e recursos do cérebro humano”. Assim, ele esclarece que foi “apresentado à língua de sinais e ao mundo dos surdos — uma língua, uma cultura que dificilmente quem é de fora consegue discernir ou imaginar.” (SACKS, 1998, p. 9) Lembrando que no caso dele, estamos falando da Língua de Sinais Americana – ASL, pois cada país tem sua língua de sinais própria.

Como primeira experiência nessa percepção do universo dos surdos, fiz um vídeo com meu filho tocando violão. Procurei tampar os ouvidos enquanto ele tocava. Senti um pulsar. Fechei os olhos, mas ainda era possível perceber que algo acontecia à minha volta. Imagino que com o surdo essa percepção seja mais perceptível, pois são treinados a terem mais sensibilidade pela necessidade de se comunicarem e interagirem com o mundo, uma vez que há essa deficiência em relação a captação do som. Então, tentei perceber o som por outras perspectivas, desta vez, novamente com os olhos abertos mas com os ouvidos tampados. A experiência era outra, mesmo sem a presença das notas do violão, percebia movimentos e situações que não havia me dado conta.



*Figura 1 – Tocando Violão numa percepção visual.*

O som está lá, ele existe, não é ausente porque alguém não o ouve. Mas este será perceptível, seja por seu ritmo ou vibração. As formas de percepções desse som podem variar de acordo com a capacidade auditiva de cada pessoa de percebê-lo. A pessoa não escutar não significa que ela não tem sensibilidade e nem a percepção da vibração do som. Imagine também que por meio da imagem é também uma forma de comunicação bastante rica em detalhes e informações.

Além da audição, a sensibilidade criativa em imaginar, sentir e a forma com que aprendeu a ver as coisas pode dar forma a este som, assim em vez de ouvir, a pessoa surda "vê" o som. Essa possibilidade é mais comum em pessoas que não são surdas profundas ou não nasceram surdas, adquirindo a surdez em outro momento da vida. Quando Sacks tem contato com a obra do poeta sul-africano David Wright em 1969, ele se depara com a seguinte narrativa do autor contando que "escuta" o sussurro do vento sempre que vê árvores ou ramos sendo agitados pelo ar." (SACKS, 1998, p. 11) Pensando nesse relato e experiência, na proposta da construção desse vídeo *performance* em imagens, apresento a ideia que sugere que as pessoas possam "ver" o movimento do vento e imaginar o som que esse movimento produz, quase que ouvi-lo. Apresento alguns movimentos que sugerem esse "som" do vento, seja no manejar de uma pipa, no movimento de uma folha ou árvores.



Figura 2 – Uma imagem de folhagens estática, mas que em tempo real capturada em vídeo demonstra movimento. Assim, surdos e ouvintes percebem o vento.

Essa cena do movimento das folhagens pela ação do vento me fez lembrar de um quadro do artista italiano Giacomo Balla, *O Carro Passou* (1913). Essa obra pertence ao movimento Futurista e teve grande impacto nas Artes Visuais. Inicialmente pode parecer que não há relação entre o tema do vídeo e a obra, mas ambas demonstram, além do movimento, a precisão com que o visual pode nos comunicar de forma tão precisa e que para muitos, passa despercebido. A rapidez frenética com que as coisas tem acontecido no mundo moderno, nos posiciona em um tempo diferente. O vídeo, por várias vezes, parece enfadonho, lento e, para que as pessoas percebam as imagens em destaque, é preciso dar um *zoom* ou mudar para um *time* mais lento. As pessoas estão acostumadas a acelerar os vídeos, as mensagens de áudio e isso é levado para várias questões do nosso dia a dia e da própria vida. É como se não tivéssemos mais tempo ou paciência para nada: nem para ver, nem para sentir ou viver. Observe o quadro em questão:



Figura 3 - Diacomo Balla, *O Carro Passou* (1913), obra Futurista Abstrata.

O quadro sugere de forma abstrata esse tempo frenético, onde tudo acontece muito rápido e quando nos damos conta, o tempo já passou. Esse tempo agora já representa o passado identificado num movimento visto nas cores que poderiam representar o vento da passagem de um carro que esteve por ali, mas agora passou. Já se encontra em outro lugar, em outro momento, no futuro. O convite que faço a partir dessa reflexão é que procuremos, assim como a pessoa surda, ver com mais intensidade, perceber os sons, mesmo que sem ouvi-los. Parar um pouco para sentir, se emocionar e vibrar com pequenas coisas, pois o futuro chega cada vez mais rápido, mas o passado que já foi não volta mais.

Não poderia de deixar mencionar, ao ver a predominância do azul neste quadro, o significado que essa cor tem para a cultura surda. Esta é uma cor que remete a resistência das pessoas com deficiência, inclusive as surdas, que eram marcadas com uma faixa em azul pelo regime nazista durante a Segunda Guerra Mundial, o que as identificavam como pertencentes a uma raça não-pura. Assim, estas pessoas eram condenadas ao extermínio, consideradas inclusive não aptas ao trabalho escravo. Chega a ser cruel registrar tais lembranças e verdades sobre esse período da história que queremos esquecer, mas é lembrando que tornamos possível a não repetição de tais erros, assim espera-se que nunca mais tais atrocidades se repitam.

---

## O Mundo Dos Surdos Não é Um Mundo De Silêncio

Com base nessas observações e possibilidades na vida da pessoa surda, discordo de Sacks ao afirmar que as pessoas surdas "vivem num mundo de absoluto e contínuo

silêncio e ausência de som.” (SACKS, 1998, p. 12) Se assim o fosse, como explicar que há surdos que dançam no ritmo da música? Aqueles que sentem a forte vibração e até sentem-se incomodadas quando há um barulho muito forte como um arrastar de cadeiras? Além de considerarmos a sensibilidade na percepção e experiências sensoriais. Mesmo que não ouçam o som ao pisarem descalço em folhas secas, sua imaginação é capaz de promover uma experiência sensorial a ponto de “verem” o som ou entenderem a presença deste. Numa coisa Sacks tem razão: o mundo dos surdos é deveras complexo e fascinante. Embora devemos considerar que na época em que escreveu seus primeiros rascunhos, o preconceito contra as pessoas surdas era ainda mais evidente. O próprio autor chega a afirmar que “nascer surdo é infinitamente mais grave do que nascer cego pelo menos de forma potencial.” (SACKS, 1998, p. 12) Não existe mais ou menos deficiente, a pessoa com deficiência, independente de qual deficiência tenha, ela irá aprender a lidar com ela de diferentes formas. Na escola para surdos onde trabalhei, como mencionado anteriormente, tínhamos alunos surdocegos que se comunicavam pela Libras tátil (tocando as mãos que sinalizavam em língua de sinais) e em Braille. Todas as pessoas possuem algum grau de dificuldade na vida a transpor e superar, com ou sem deficiência. É assim que cada um de nós se adapta à vida e busca diferentes formas para lidar com essas situações adversas. Também conheci famílias inteiras de surdos, filhos, pais, tios e primos. É essas famílias tinham orgulho de serem surdas e celebravam com festividade quando nascia outra criança surda entre eles. Mas para muitas famílias ouvintes, a realidade é bem diferente. A falta de conhecimento sobre a deficiência e o preconceito, faz com que eles queiram “consertar” o filho que nasceria surdo, chegando até mesmo percebê-los como incapazes.



*Figura 4 – Alunas surdas se comunicando em Libras durante o intervalo na Escola Pública Integral Bilingue Libras Português Escrito de Taguatinga (SEEDF/EBT).*

A Língua de Sinais – Libras, foi abordada em dois momentos no vídeo *performance*. Neste momento de descontração entre as alunas da Escola e em uma aula de português escrito ministrada em Libras por uma professora surda, para alunos igualmente surdos. A presença da língua é fundamental para que aconteça a aprendizagem do indivíduo surdo e na formação do seu pensamento. Muitos têm contato tardiamente com a Libras,

o que prejudica bastante sua aprendizagem, inclusive as escolas bilíngues para surdos é um espaço fundamental para esse contato e consolidação da cultura surda.

Sobre a importância da aprendizagem de uma linguagem na consolidação da aprendizagem dos surdos, Quadros e Karnopp destacam que

*a linguagem é restringida por determinados princípios (regras) que faz parte do conhecimento humano e determinam a produção oral ou visuoespacial, dependendo da modalidade das línguas (falada ou sinalizada), da formação das palavras, da construção das sentenças e da construção dos textos.*

QUADROS E KARNOPP, 2004, P. 16

No prólogo de seu livro **Vendo Vozes**, Sacks admite que não é um profundo conhecedor sobre o assunto, mas propõe-se a aprender. Inclusive, ao término do livro, ele busca aprender a Língua de Sinais Americana, pois entende que é na língua que o ser humano se desenvolve intelectual e culturalmente.

*ser deficiente na linguagem, para um ser humano, é uma das calamidades mais terríveis, porque é apenas por meio da língua que entramos plenamente em nosso estado e cultura humanos, que nos comunicamos livremente com nossos semelhantes, adquirimos e compartilhamos informações. Se não pudermos fazer isso, ficaremos incapacitados e isolados.*

SACKS, 1998, P. 12

Até o momento em que ainda não existia uma linguagem ao qual o surdo se comunicava e aprendia, ele foi considerado por séculos como

*“estúpidos” por milhares de anos e considerados “incapazes” pela lei ignorante — incapazes para herdar bens, contrair matrimônio, receber instrução, ter um trabalho adequadamente estimulante — e que lhes foram negados direitos humanos fundamentais. Essa situação só começou a ser remediada em meados do século XVIII.*

SACKS, 1998, P. 12

Com base nessa importância da língua para a aprendizagem e comunicação do surdo, é que me propus sinalizar em Libras os comandos do vídeo **performance**, legendando e não usando a voz. Mesmo não sendo intérprete de Libras profissional, já tenho contato com a língua dos surdos há algum tempo e, mesmo fazendo alguns cursos, não me considero fluente. O importante é não medir esforços para treinar e pesquisar os sinais para tornar o vídeo acessível tanto para o surdo como para o ouvinte que se propusesse a fazer uma imersão no universo do surdo.



*Figura 5 – Interpretação em Libras com legendas em português como forma de acessibilidade na explicação de como se daria a experiência da percepção do mundo para o surdo.*

No entanto, falar de acessibilidade cultural para os surdos e para as pessoas com deficiência em Artes vai além da adequação e uso de sua língua materna. Precisamos nos colocar no lugar do outro e procurar perceber e aprender com a pessoa com deficiência uma forma diferente de sentir o mundo à sua volta. Aprender é ser sensível o bastante para entender que existem infinitas formas de se expressar em Artes. Não há regras quando falamos de criatividade e Arte. Mas ao invés disso, o que se percebe é uma batalha tentando “consertar” o outro ou adequá-lo ao mundo que determinamos um pseudo-padrão de normalidade. Mas o que seria normal num universo repleto de diferenças e possibilidades?

Nas Artes Cênicas, por exemplo, a visualidade em cena em cada um dos seus elementos pode comunicar ao surdo de forma precisa sem que necessariamente seja preciso o uso da presença de um intérprete de Libras, embora este seja um direito do surdo previsto em Lei. Observo também apresentações realizadas por artistas surdos no qual a linguagem é Libras. Sendo que, se assim desejarem, também poderiam substituir a Língua de sinais pela expressão corporal, facial, elementos cênicos visuais como cenários, figurinos, iluminação e demais características específicas da linguagem do teatro, podendo ser um recurso deveras acessível tanto para o surdo quanto para o ouvinte.

O encenador estadunidense, Bob Wilson (1941-), segundo Pinheiro (2021), teria adotado uma criança surda que na época tinha cerca de 12 anos de idade. A criança no início não tinha uma língua e a comunicação entre eles acontecia por meio de desenhos. Foi essa experiência com seu filho surdo e forma de comunicação que o renomado encenador mudou a forma de fazer teatro. Além de pensar no visual e arquitetura cênica para que a comunicação também ocorresse para seu filho, transformou a forma dele mesmo perceber o mundo, Wilson passa a “focar no ser humano do jeito que ele é, encontrando potencial e beleza artística nas suas peculiaridades – muitas

vezes taxadas somente enquanto patologias ou deficiências.” (PINHEIRO, 2021, p. 12) A própria fala dos atores deixa de ser o foco em suas montagens, deixando cada ator livre para criar seu personagem à sua maneira.

Estas experiências do passado contribuíram bastante para que hoje haja a possibilidade de um surdo, por exemplo, escolher a forma como deseja se comunicar e expressar. Que seja oralizando, em Língua de Sinais, implantado, ou até mesmo numa interação bimodal. Mas antigamente, como em escolas especiais na Inglaterra e França, a ideia que se tinham sobre o uso da língua de sinais pelos surdos era bem diferente.

*escolas “orais”, que se preocupam sobretudo em fazer os surdos falar como as outras crianças e que causaram muitos danos a indivíduos com surdez pré-linguística desde o princípio.*

SACKS, 1998, P. 13

Como proibiam o uso da Língua de Sinais, as crianças, meio que clandestinamente arrumavam um jeito de se expressarem de forma livre, como deveria ser.

*Nosso jargão de sinais, obviamente, era proibido. [...] Mas aquela regra não podia ser imposta sem a presença dos funcionários da escola. O que estou descrevendo não é o modo como falávamos, e sim como conversávamos entre nós quando nenhuma pessoa ouvinte estava presente. Nesses momentos, nosso comportamento e nossa conversa eram muito diferentes. Relaxávamos as inibições, não usávamos máscara.*

SACKS, 1998, P. 14

Que as máscaras sejam agora usadas artisticamente no teatro como uma metáfora e não como repressão; que o sujeito surdo seja livre para se expressar como desejarem, principalmente nas Artes.

---

## Curiosidades sobre o dia a dia da pessoa surda

Para quem almeja como artista tornar a acessibilidade parte do seu trabalho para garantir um direito da pessoa com deficiência, é interessante conhecer algumas particularidades na vida da pessoa surda. Durante a produção do vídeo *performance*, por exemplo, não tinha me atentado no detalhe da seta em um carro: tanto ela pisca de forma luminosa, quanto faz um barulho. Naquele momento eu não entendi bem o porque, mas sabia que tinha algo relacionado a acessibilidade, como acontece com os semáforos que além das informações nas cores amarela, verde e vermelho, também tem o apito pulsando para nortear as pessoas cegas.



Figura 6 – Seta luminosa no lá direito no painel do carro indicando que irá virar.  
Nota-se que a imagem apesar da cor e luminosidade, também vem associada ao som.

Embora não seja possível perceber o som nesta imagem, ele não deixa de existir por não ser ouvido. Ele está lá, associando-se som e imagem. Pode ser sentido, pode vibrar e aguçar a percepção do ritmo e dos ruídos. É o que acontece quando uma pessoa surda não ouve na totalidade um som, mesmo sendo capaz de perceber a vibração desse som, outros instintos e sentidos são despertados para que a comunicação se faça presente e possível.

No vídeo o apresentador Renato Nunes no Canal do Youtube da TV INES, ele nos mostra como a tecnologia pode servir de facilitadora na comunicação e acessibilidade de uma pessoa surda. Um exemplo simples do dia a dia é o tocar de uma companhia. Você escuta o som, entende a comunicação que alguém está chamando na sua porta, vai até lá e abre. Mas para o surdo? Como seria? E o som do despertador? Seria possível usar uma 'babá eletrônica'? E na escola, como o surdo percebe a sirene que avisa sobre o intervalo?. Essa é a questão: entender as dificuldades do outro para promover a acessibilidade, muitas vezes a tecnologia pode ser uma excelente aliada.

Noutro dia, dirigindo em um fatídico engarrafamento, resolvi filmar para analisar depois as imagens. Talvez servisse para a **performance** do vídeo que estava produzindo. Assistindo o vídeo posteriormente, notei que não tinha me dado conta do quanto a cidade é barulhenta. Em análise posterior, percebi as nuances que podem ou não serem acessíveis aos surdos. Algumas, como as buzinas, ruído de motos e barulho de um trânsito congestionado. Às vezes é mesmo uma bênção não precisar ouvi-los todos os dias. Mas dissociar completamente o som da imagem, sem adequações ou outras possibilidades de acessibilidade, pode dificultar a vida da pessoa que não tem no som um meio de comunicação, mas no visual.

Como finalização do processo da **performance** em vídeo, segue o **link** e o convite para possam também experienciar essa forma diferente de perceber e ver a vida, assim diminuindo as diferenças e preconceito por meio do conhecimento.



Figura 7 - Link do vídeo performance como proposta de imersão no mundo do surdo:

<https://www.youtube.com/watch?v=C1FqALeyvew&t=114s>.

---

## Referências Bibliográficas

- PINHEIRO, Lucas de Almeida. Bob Wilson: por trás do olhar de um surdo e da voz-pensamento de um autista. / Bob Wilson. Londrina: Eduel, 2021.
- QUADROS, R. M.; KARNOPP, L. B. Língua de sinais brasileira: estudos linguísticos. Porto Alegre: Artes Médicas, 2004.
- SACKS, Oliver W. Vendo vozes: uma viagem ao mundo dos surdos. Tradução: Laura Teixeira Motta. Editora Companhia das Letras, SP: 1998.
- NUNES, Renato. TV INES. Tecnologia em LIBRAS - Casa de Surdo. Canal no Youtube, publicado em 20 de abr. de 2014. Disponível em [https://www.youtube.com/watch?v=tw-QWFpqqkNg&embeds\\_referring\\_euri=https%3A%2F%2Frosapiresart.blogspot.com%2F&source\\_ve\\_path=Mjg2NjY](https://www.youtube.com/watch?v=tw-QWFpqqkNg&embeds_referring_euri=https%3A%2F%2Frosapiresart.blogspot.com%2F&source_ve_path=Mjg2NjY).

---

**QUANDO O MEU CORPO DANÇA: REFLEXÕES SOBRE A  
CRIAÇÃO UM VÍDEO-DOCUMENTÁRIO INTERARTÍSTICO**

**LAÍS VIEIRA COSTA DOS SANTOS**  
Universidade de Brasília (UnB)

## Resumo

Este artigo apresenta e traz reflexões sobre o processo de criação do vídeo-documentário Quando o Meu Corpo Dança, obra que surgiu durante a disciplina Dramaturgias Cênicas, disciplina optativa ofertada para os estudantes do Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas da Universidade de Brasília (UnB). O vídeo é um experimento interartístico documental entre dança, música e palavra no qual os dançarinos participantes improvisam a partir de uma música escolhida pelos mesmos e depois são entrevistados respondendo a pergunta "o que você sente quando você dança?". A dança e o conteúdo presente nas entrevistas somados a um minucioso processo de edição resultam em uma obra sensível, significativa e potente.

**Palavras-chave:** Dança, Vídeo, Improvisação

## Abstract

This article presents and reflects on the creative process of the video documentary "When My Body Dances," a work that emerged during the Scenic Dramaturgy course, an elective course offered to students in the Postgraduate Program in Performing Arts at the University of Brasília (UnB). The video is an interartistic documentary experiment involving dance, music, and words in which the participating dancers improvise to a song of their own choosing and are then interviewed to answer the question "What do you feel when you dance?". The dance and the content of the interviews, combined with a meticulous editing process, result in a sensitive, meaningful, and powerful work.

**Keywords:** Dance, Video, Improvisation.

---

## Introdução



**Q**uando o Meu Corpo Dança é um experimento interartístico documental entre dança, música e palavra que se encaixa na categoria vídeo-documentário. Segundo Fernão Ramos, professor do departamento de cinema da Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP), “o vídeo-documentário é uma produção audiovisual que busca representar aspectos da realidade por meio de registros sonoros e imagéticos, com intenção de informar, refletir ou provocar discussão crítica” (Ramos, 2008, p. 27). Esta obra traz recortes da dimensão prática do trabalho dos dançarinos participantes e auto reflexões acerca de seus fazeres. O caráter experimental do vídeo aparece, de maneira mais acentuada, no minucioso processo de edição, no qual o foco encontra-se em cortes, colagens e sobreposições de imagens; e cortes, sobreposições e volume de sons. As experimentações com as possibilidades de edição foram feitas nos aplicativos *iMovie* e *CapCut*, aplicativos gratuitos disponíveis na *App Store*, a loja oficial de aplicativos para o sistema operacional da *Apple*. Considerando a dança, a dimensão poética das entrevistas e a estética resultante do processo de edição, acredito que esta obra possui diversas camadas artísticas que resultam em um produto final complexo, sensível e cativante.

A obra *Quando o Meu Corpo Dança* surge da vontade de celebrar o amor pela dança e a autenticidade dos dançarinos participantes, além trazer relatos de como estes dançarinos se sentem quando dançam. Este vídeo foi resultado de uma proposta feita pelo professor Marcus Santos Mota durante a disciplina Dramaturgias Cênicas, disciplina optativa ofertada para os estudantes do Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas da Universidade de Brasília (UnB). A atividade propunha que os estudantes criassem um vídeo com duração de dez minutos buscando a experimentação artística. Dessa forma, os discentes tiveram bastante liberdade de escolha em suas criações. Considerando os meus interesses e as minhas experiências artísticas, escolhi me debruçar sobre a dança, a improvisação, entrevistas, e a edição de vídeos e sons.

---

## Quando o Meu Corpo Dança

O ponto de partida para a concepção deste vídeo foi a minha paixão pela dança e a vontade de mostrar não só o trabalho de dançarinos diversos, mas a relação destes artistas com o seu fazer artístico. No livro, *A Dança*, Klauss Vianna, dançarino, coreógrafo e professor brasileiro sugere a dança como um modo de existência. “Mas, se a dança é um modo de existir, cada um de nós possui a sua dança e o seu movimento, original, singular e diferenciado [...]” (Vianna, 2005, p.105). Na obra em questão, buscou-se mostrar essa dança singular que é um modo único de expressão de cada dançarino. Para tal finalidade, os dançarinos foram convidados a dançar de maneira improvisada, de modo que a dança acontecesse sem planejamento prévio e de forma espontânea. Em seu livro *Ser criativo: o poder da improvisação na vida e na arte*, o músico Stephen Nachmanovitch corrobora a ideia de que é a improvisação é uma manifestação artística no qual a individualidade do artista está fortemente presente ao afirmar que “a criação espontânea nasce do nosso ser mais profundo e é imaculadamente e originalmente nós” (Nachmanovitch, 1993, p.21). Os quinze dançarinos participantes do vídeo dançaram de maneira improvisada, trazendo um pouco de suas existências para a obra. Ao assistir o vídeo, é muito evidente que cada dançarino tem a sua maneira singular de se movimentar e uma percepção única sobre o ato de dançar.

Inicialmente, havia o desejo de envolver o maior número possível de dançarinos no projeto, estimava-se, idealmente, entre 30 e 50 participantes. No entanto, os desafios concretos da produção revelaram limitações logísticas e temporais que tornaram inviável a realização de filmagens e entrevistas com um grupo tão amplo. No primeiro momento, a escolha dos artistas participantes aconteceu pela proximidade destes com a proponente da obra, o que facilitaria a logística das filmagens. Ainda assim, conciliar horários e locais para a realização das filmagens foi bastante desafiador e muitos dos artistas conhecidos pela proponente não fizeram parte do projeto. Posteriormente, a proponente utilizou grupos de *WhatsApp* onde haviam vários dançarinos para encontrar possíveis participantes. Como resultado, tivemos quinze artistas no elenco. Em relação aos estilos de dança que norteiam o trabalho dos artistas participantes, vemos duas grandes vertentes: danças urbanas e dança contemporânea. A maior parte se encontra no universo das danças urbanas, alguns dançam o que podemos entender como dança contemporânea, e outros, transitam entre as duas vertentes.

Discutir as danças urbanas é adentrar um universo repleto de complexidades, onde se entrelaçam questões conceituais e sociopolíticas. Este texto busca oferecer uma visão introdutória sobre aspectos conceituais, com o intuito de proporcionar ao leitor uma compreensão, mesmo que inicial, do que significa o termo “danças urbanas”. Atualmente, o termo “danças urbanas” está sendo amplamente utilizado pela comunidade de dança urbana no Brasil para nomear o que um dia foi chamado de “*street dance*” ou “dança de rua”. “*Street dance*” faz referência direta às danças norte-americanas de diáspora africana, danças que foram desenvolvidas em comunidades negras nos Estados Unidos e que contém influências de diversas culturas. Apesar de “dança de rua” ser a tradução literal de “*street dance*”, existem debates importantes sobre como o significado do termo se transforma quando ele chega ao Brasil, visto que os dançarinos brasileiros desenvolveram as suas próprias maneiras de dançar “dança de rua”, como sugere Rafael Guarato (2020), dançarino e historiador da dança.

A escolha de utilizar o termo “danças urbanas” é em razão de esta ser a terminologia mais utilizada atualmente, assim como explicam Ana Cristina Ribeiro Silva e Ricardo

Cardoso (2011). Embora possamos compreender as danças urbanas como esse conjunto de danças estadunidenses de diáspora africana, é importante ressaltar que dentro das danças urbanas existem vários estilos de dança com os seus léxicos, técnicas e outras especificidades próprias. Nas palavras de Guarato (2020), a expressão “danças urbanas” trouxe consigo uma racionalização e uma sistematização, não necessariamente positiva, que distingue cada estilo de dança:

*Foi com as danças urbanas que nomes como hip hop dance, house, locking, popping, b.boying, krumping, vogue, dancehall, dentre outras nomenclaturas, passaram a ser empregadas, sendo cada uma delas consideradas específicas e detentoras de seus fundamentos que fornecem elementos para suas técnicas e estéticas de dança. Grosso modo, ninguém aprende ou dança efetivamente danças urbanas, a pessoa pratica e se vincula a uma ou mais técnica e estética de danças que são agrupadas dentro do guarda-chuva danças urbanas*

GUARATO, 2020, P. 25

Na obra *Quando o Meu Corpo Dança*, a maior parte dos dançarinos praticam um ou mais estilos de dança que estão dentro do universo das danças urbanas. Por esta razão, é possível observar semelhanças estéticas nas suas movimentações, ainda que cada dançarino possua uma maneira única de dançar. As diferenças que marcam a singularidade na dança de cada artista procedem dos estilos específicos estudados por eles e de uma característica fundamental para as danças urbanas: a liberdade. “A dança de rua enfatiza a criação livre, e o estilo livre é um fator-chave em seu desenvolvimento” (Ling, 2025, p. 7, tradução nossa). Nas danças estadunidenses de diáspora africana, o seu “jeitinho”, a sua personalidade, ou, no léxico do hip hop, o seu “sabor” é muito valorizado.

Entre os quinze dançarinos do elenco, podemos observar a presença única e marcante das urbanas em sete dançarinos: Abú Curupira (figura 1), João Gomas (figura 2), Maria Eduarda Albuquerque (figura 3), N3 (figura 4), Natália Lima (figura 5), Rafael Mutumba (figura 6) e Taís Galante (figura 7).



Figura 1: Abú Curupira. Fonte: elaborada pela autora.



*Figura 2: João Gomes. Fonte: elaborada pela autora.*



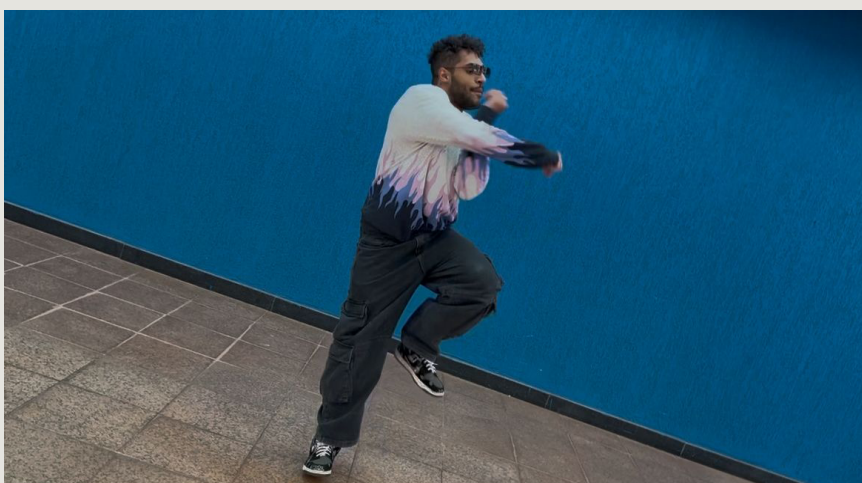
*Figura 3: Maria Eduarda Albuquerque. Fonte: elaborada pela autora.*



*Figura 4: N3. Fonte: elaborada pela autora.*



*Figura 5: Natália Lima. Fonte: elaborada pela autora.*



*Figura 6: Rafael Mutumba. Fonte: elaborada pela autora.*



*Figura 7: Tais Galante. Fonte: elaborada pela autora.*

Ao pensar a dança contemporânea, encontra-se um enorme desafio, compreender os significados presentes na palavra contemporaneidade. Refletindo sobre o que é essa dança, a professora, pesquisadora e artista Ana Maria de São José nos trás uma resposta:

*Não existe apenas um caminho para se pensar a dança que é realizada na contemporaneidade, não existe apenas uma dança contemporânea por se tratar de construções coreográficas diversas, provenientes de lugares e culturas diferenciadas, etc. Assim, o tema dança contemporânea sempre gera discussões, dúvidas, conflitos e questionamentos*

JOSÉ, 2011, P. 2

Em *Quando o Meu Corpo Dança*, quatro dançarinos trabalham com ênfase na estética dança contemporânea (José, 2011), Adelaida Pallavicini (figura 8), Isadora Oliveira (figura 9), Fernando Gomes (figura 10) e Renato Rodrigues (figura 11).

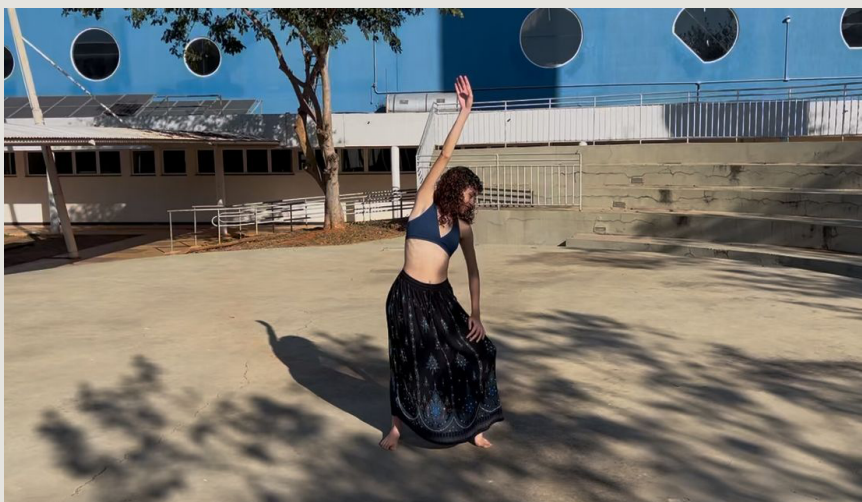


Figura 8: Adelaida Pallavicini. Fonte: elaborada pela autora.

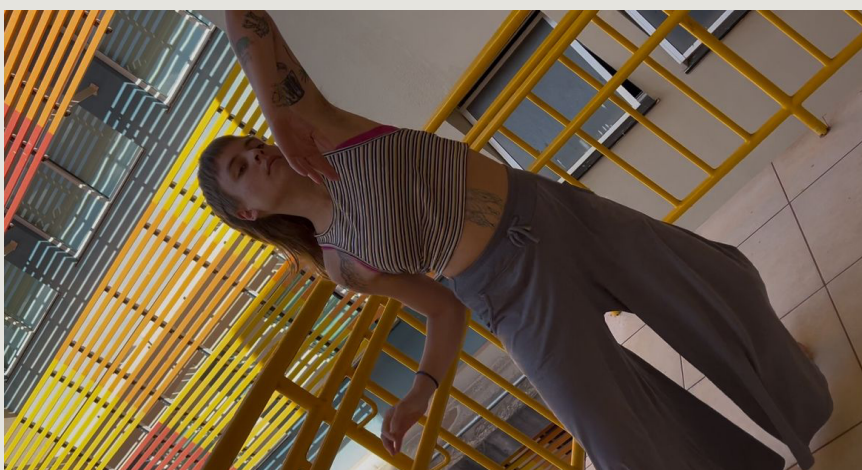


Figura 9: Isadora de Oliveira. Fonte: elaborada pela autora.



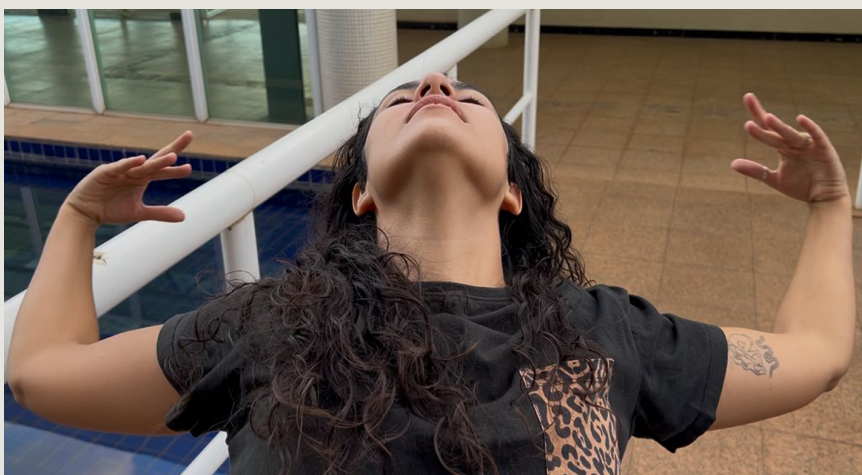
Figura 10: Fernando Gomes. Fonte: elaborada pela autora.



Figura 11: Renato Rodrigues. Fonte: elaborada pela autora.

Para este trabalho, optou-se compreender a dança contemporânea como um pensamento de dança que reúne diferentes estilos, movimentos e técnicas (José, 2001). Esta ideia se relaciona às ideias presentes no texto *Essa tal de Dança Contemporânea*, de Airton Tomazzoni, onde ele afirma que a dança contemporânea não é um estilo de dança específico, mas sim um jeito de pensar a dança (Tomazzoni, 2006). Ainda neste texto, Tomazzoni propõe que dança contemporânea é dança, um campo específico da arte no qual “o corpo em movimento estabelece sua própria dramaturgia, sua musicalidade, suas histórias, num outro tipo de vocabulário e sintaxe” (Tomazzoni, 2006). É essa dança que vemos nos corpos dos quatro dançarinos acima, uma dança que não possui um estilo específico, mas segue o pensamento de “o que pode o meu corpo no aqui e agora?”

Como dito anteriormente, no elenco há dançarinas que estão em um território entre as danças urbanas e a dança contemporânea. São elas: Aimê Rivero (figura 12), Laís Vieira (figura 13), Manuel Amin (figura 14) e Raquel Mergener (figura 15).



*Figura 12: Aimê Rivero. Fonte: elaborada pela autora.*



*Figura 13: Laís Vieira. Fonte: elaborada pela autora.*



*Figura 14: Manuela Amin. Fonte: elaborada pela autora.*

Nos processos de filmagem de *Quando o Meu Corpo Dança*, os dançarinos foram informados que deveriam dançar por cerca de cinco minutos, podendo pausar quando desejassem e que eu, proponente do projeto, os filmaria utilizando diferentes posições de câmera. Não foi necessário informar aos artistas que eles deveriam dançar de forma improvisada, visto que a improvisação era uma forma de dança fortemente presente no fazer de todos os participantes.

*Partindo de suas experiências, de seu repertório de movimentos, de sua memória corporal e de seu imaginário, o dançarino improvisador escolhe e ressignifica informações vindas do meio em que se encontra [...], transformando-as em dança*

SANTOS, 2022, P. 20

Como podemos ver no trecho acima, de minha autoria, a dança improvisada acontece quando o dançarino experimenta se mover espontaneamente a partir do seu repertório de conhecimento, da sua criatividade e de suas escolhas. Para esta obra, todos os artistas, com exceção de uma dançarina, escolheram improvisar tendo como principal estímulo uma música de sua preferência. Mesmo com a predominância do estímulo musical e influências estéticas compartilhadas, é possível perceber, em cada dançarino, uma singularidade própria, uma qualidade expressiva única que se manifesta de forma particular no corpo e no gesto de cada sujeito. Tal fato reafirma a potência da improvisação como linguagem artística legítima, dotada de expressividade e autenticidade. A dançarina Isadora de Oliveira, discente do curso de Licenciatura em Dança do Instituto Federal de Brasília (IFB), decidiu dançar a partir de suas sensações e relações com o espaço físico, trazendo movimentações mais lentas e que aparentam surgir de dentro para fora.

Zilá Muniz (2014), Carolien Hermans (2002; 2004), Lynne Anne Blom e Tarin Chaplin (1988), compreendem a improvisação em dança é um acontecimento espontâneo de criar e executar movimento simultaneamente a partir de relações criadas com elementos distintos do momento presente. É relevante lembrar que, embora cada dançarino preserve seu estilo próprio de movimentação, todo o elenco do vídeo esteve inserido dentro da linguagem da improvisação, elemento que confere à obra um caráter singular, marcado pela efemeridade do gesto e pela autenticidade da criação em tempo presente. Como artista criadora, acredito que esta escolha é uma grande potência deste trabalho.

A ideia de trabalhar com entrevistas foi inspirada pelo filme franco-belga *Climax*, filme escrito e dirigido por Gaspar Noé, que transita entre o musical e o terror enquanto traz a dança em seu enredo. Nos primeiros minutos do filme, apenas após uma pequena cena introdutória, vemos gravações de entrevistas de dançarinos que parecem estar em um processo seletivo para compor uma companhia de dança. As gravações aparecem em uma televisão antiga e mostram os dançarinos da altura do tórax para a cabeça, em meio primeiro plano, que é utilizado quando o foco deve estar no discurso de quem fala (Pisani, 2013). Dessa maneira, a atenção do espectador é direcionada para a aparência física dos dançarinos, suas falas, expressões faciais e seus gestos, o que nos permite perceber não só o conteúdo contido nas falas, mas a singularidade de cada corpo.

Para a obra, também foi utilizado o meio primeiro plano (Pisani, 2013) e a câmera em posição fixa, nos mesmos moldes das entrevistas em *Climax*. Todas as filmagens foram captadas pela câmera de um celular modelo *iPhone 14*, da marca *Apple*. Após as primeiras edições e direcionamentos dos colegas e do professor Marcus Mota, foram

feitas algumas experimentações com pequenos movimentos de câmera, porém, mantendo o meio primeiro plano (Pisani, 2013). Estas pequenas movimentações tornaram possível observar movimentos gestuais e alguns outros detalhes na linguagem corporal de cada artista entrevistado.

Com o intuito de registrar depoimentos que expressassem, de forma concisa, a perspectiva singular de cada dançarino sobre sua prática artística, optou-se por conduzir as entrevistas a partir de uma única pergunta norteadora: "o que você sente quando você dança?". "A natureza profundamente subjetiva da pergunta levou os dançarinos a refletirem sobre suas práticas a partir de sensações e emoções, resultando em falas marcadas por intensidade afetiva e profundidade expressiva. É importante mencionar que os dançarinos não sabiam como a entrevista seria conduzida. Portanto, as respostas foram improvisadas, contendo um grau de espontaneidade que também contribuiu para a estética da obra. Os entrevistados foram orientados a responder a pergunta de forma muito livre, podendo pausar quando necessário, recomeçar ou tomar um tempo para refletir conforme a necessidade. Com isso, as respostas foram muito diversas não só em relação ao conteúdo, mas no tipo de linguagem utilizada (mais ou menos formal), e em duração. Algumas duraram cerca de trinta segundos, enquanto outras passaram dos dois minutos.

O processo de edição foi plenamente experimental, visto que a artista criadora não possuía experiência com edição de vídeo/som e não buscou esse conhecimento previamente. Para tal, foram utilizados os aplicativos *iMovie* e *CapCut*, e todo o processo foi feito em celular modelo *iPhone 14*, da marca *Apple*. Experimentou-se, então, cortes, colagens e sobreposições de imagem e som, buscando chegar a algo semelhante ao que eu havia construído no meu imaginário criativo. Os cortes e colagens tinham como objetivo criar uma conexão entre a fala e a dança. Em certos momentos, a fala de um artista foi associada à dança de outra pessoa (figura 15), e em outros a fala e dança eram do mesmo artista.

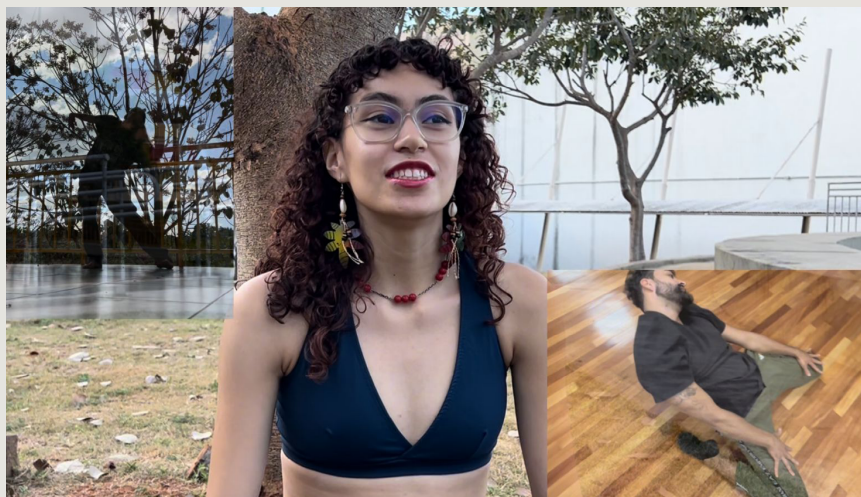


Figura 15: Trecho do vídeo. Fonte: elaborada pela autora.

A edição do material audiovisual ocorreu de maneira experimental, orientada pela busca por conexões estéticas e de sentido entre as imagens e as falas dos participantes. Simultaneamente, procurou-se construir uma narrativa visual que mantivesse a fluidez e o dinamismo, de modo a favorecer o envolvimento, a percepção sensível, e o interesse do espectador (figuras 16 e 17).



Figura 16: Trecho do vídeo. Fonte: elaborada pela autora.



Figura 17: Trecho do vídeo. Fonte: elaborada pela autora.

Durante a edição, um dos maiores desafios foi suavizar as transições entre falas e músicas, e entre músicas diferentes. A fim de tornar as transições mais orgânicas, o volume dos sons foi cuidadosamente ajustado para estarem em consonância. Quanto à colagem de músicas diferentes, foi necessário realizar os cortes de forma minuciosa, garantindo que as pulsações das músicas se encontrassem. Apesar de ter sido um trabalho árduo e complexo, tudo foi feito seguindo a metodologia de teste, análise e reteste, até que o resultado fosse satisfatório. Segundo citação amplamente atribuída a Johannes Brahms, compositor alemão, “o valor de um artista é medido pelo número de vezes que ele joga coisas fora” (Brahms, *apud*, Nachmanovitch, 1993, p. 71), o que evidencia a importância do processo de seleção e refinamento na criação artística. Para a obra em questão, longos períodos de tempo foram dedicados a selecionar os melhores trechos das danças e das entrevistas vários trechos filmados foram descartados.

---

## Conclusão

...

---

## Referências

BLOM, Lynne Anne; CHAPLIN, L. Tarin. *The Moment of Movement: Dance Improvisation*. University of Pittsburgh Press, 1988.

GUARATO, Rafael. **Os conceitos de 'dança de rua e 'danças urbanas' e como eles nos ajudam a entender um pouco mais sobre colonialidade (Parte I)**. *Arte da Cena (Art on Stage)*, Goiânia, v. 6, n. 2, p. 114–154, 2020. DOI: 10.5216/ac.v6i2.66882. Disponível em: <https://revistas.ufg.br/artce/article/view/66882>. Acesso em: 7 ago. 2025.

HERMANS, Carolien. *Improvisation Analysis: Choice and Chance*. 2002. Disponível em: [https://www.academia.edu/38149464/Improvisation\\_Analysis\\_Choice\\_and\\_Chance](https://www.academia.edu/38149464/Improvisation_Analysis_Choice_and_Chance). Acesso em: 13 set. 2022.

JOSÉ, Ana Maria de São. **Dança contemporânea: um conceito possível?** In: COLÓQUIO INTERNACIONAL EDUCAÇÃO E CONTEMPORANEIDADE, 5., São Cristóvão. Anais eletrônicos... São Cristóvão: EDUCON, 2011. Disponível em: <http://www.educonufs.com.br/vcoloquio/cdcoloquio/cdroom/eixo%209/PDF/Microsoft%20Word%20-%20DANcA%20CONTEMPORaNEA%20UM%20CONCEITO%20POSSiVEL.pdf>. Acesso em: 21 mar. 2014.

LING, Xi. **Street dance redefined: a bridge across the knowledge gap**. *Frontiers in Sports and Active Living*, v. 7. Disponível em: <https://www.frontiersin.org/journals/sports-and-active-living/articles/10.3389/fspor.2025.1610656/full>. Acesso em: 23 jul. 2025.

MUNIZ, Zilá. **IMPROVISAÇÃO: descobrir camada por camada**. Uberlândia: Revista Rascunhos - Caminhos da Pesquisa em Artes Cênicas, 2014. Disponível em: <https://seer.ufu.br/index.php/rascunhos/article/view/28692>. Acesso em 14 abr. 2023.

NACHMANOVITCH, Stephen. *Ser criativo: o poder da improvisação na vida e na arte*. 5ª ed. São Paulo: Summus, 1993.

NOÉ, Gaspar (direção e roteiro). *Climax*. França/Bélgica: Rectangle Productions / Wild Bunch, 2018. 96 min.

PISANI, Marília Mello. **A LINGUAGEM CINEMATOGRAFICA DE PLANOS E MOVIMENTOS**. [s.l: s.n.]. Disponível em: <<https://apdmce.com.br/wp-content/uploads/2020/01/A-Linguagem-cinematografica-de-planos-e-movimentos-.pdf>>. Acesso em: 16 jul. 2025.

RAMOS, Fernão Pessoa. *Mas afinal... o Que É Mesmo Documentário*. Senac, 2008.

RIBEIRO, Ana Cristina ;CARDOSO, Ricardo. *Dança de rua*. Campinas, SP: Átomo, 2011.

SANTOS, Laís Vieira Costa dos. **Improvisação como prática de investigação corporal e criação em dança: uma experiência transformadora.** / 2022. Trabalho de Conclusão de Curso, Licenciatura em Dança. Instituto Federal de Brasília, 2022.

TOMAZZONI, Airton. **Esta tal de dança contemporânea** -. Disponível em: <<https://idanca.net/esta-tal-de-danca-contemporanea/>>. Acesso em: 7 ago. 2025.

VIANNA, Klaus. *A dança*. 6ª ed. São Paulo: Summus, 2005.

---

**RESSONÂNCIAS ESTATOCÁSTICAS: UM EXPERIMENTO  
AUDIOVISUAL DE LIVRE CONEXÃO ENTRE ARTISTAS DO  
SOM, DO SILÊNCIO, DA COR E DA AUDIOVISÃO.**

STATOCHASTIC RESONANCES: AN AUDIOVISUAL EXPERIMENT EXPLORING  
FREE-FLOWING CONNECTIONS AMONG ARTISTS , OF SOUND, SILENCE,  
COLOR, AND AUDIOVISION.

GLAUCO FRANCISCO MACIEL DE ARAÚJO

## Resumo

Este artigo apresenta um relato de experimento audiovisual imersivo intitulado Ressonâncias Estatocásticas, desenvolvido como atividade para a disciplina de Dramaturgias Cênicas, ministrada pelo professor Marcus Mota<sup>1</sup> no Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas da Universidade de Brasília (PPGCEN/UnB). A pesquisa propõe uma experiência sensorial que investiga como padrões e estruturas musicais podem se articular para compor uma paisagem sonora expandida, que se configura também como forma audiomusical. A interseção entre cor, som e silêncio constitui o campo estético central da proposta, que busca explorar as ressonâncias possíveis entre o ver e o ouvir, entre a imagem e o som, entre a forma e sua ausência.

**Palavras-chave:** Audiomusical, Ruídos de cena, Sonoplastia, Arte de foley, Audiovisão, Sound design.

## Abstract

This article presents a report on an immersive audiovisual experiment entitled Statocastic Resonances, developed as an activity for the course "Scenic Dramaturgies," taught by Professor Marcus Mota in the Graduate Program in Performing Arts at the University of Brasília (PPGCEN/UnB). The research proposes a sensory experience that investigates how musical patterns and structures can articulate to compose an expanded soundscape, which also takes the form of an audiomusical expression. The intersection of color, sound, and silence constitutes the central aesthetic field of this work, which seeks to explore the possible resonances between seeing and hearing, between image and sound, between form and its absence.

**Keywords:** Audiomusical, Scene Noise, Sound Designer, Foley Art, Audiovision, Sound Design.

---

## Introdução

**E**ste estudo propõe uma reflexão audiovisual, um experimento multisensorial que conecta, de forma livre e poética, os pensamentos de três artistas e teóricos fundamentais: Wassily Kandinsky, Michel Chion e John Cage. Ressonâncias Estatocásticas apresentadas em forma audiovisual podem se referir diretamente à maneira como os elementos visuais e sonoros se relacionam e interagem de forma dinâmica e imprevisível, criando uma experiência imersiva e envolvente para o espectador. Este processo criativo faz uso de recursos sonoros naturais, fotografias, sons percussivos, efeitos sonoros construídos (*Foleys*), conversão analógica para digital, instrumentos físicos, virtuais e uso de pequeno sintetizador de beat. De mão a este recurso artístico, o som, a imagem e o silêncio trabalhando em conjunto propõem uma ressonância cruzada entre os sentidos: A bicicleta em cena não é apenas um objeto, trata-se também de um dispositivo de deslocamento sensível entre campos sensoriais, cria uma sensação de coerência e harmonia as quais fazem emergir padrões musicais de forma natural a partir de elementos aleatórios e imprevisíveis.

O ponto de partida desta proposta reside na constatação de que as experiências perceptivas raramente são puras: ver é também escutar, e escutar pode ser visualizar. Nesse sentido, este universo multissensorial é aqui compreendido como um espaço fértil para a criação artística e escuta expandida. A imagem não é apenas visual, assim como o som não se restringe apenas ao auditivo — ambos são veículos de afetos e de significações transversais.

A obra de Kandinsky<sup>1</sup> (1866–1944), especialmente em *Do Espiritual na Arte* (1911), sugere que as cores e formas têm potência musical, atuando como vibrações que ecoam no corpo sensível do espectador. Michel Chion (1947)<sup>2</sup>, ao desenvolver o conceito de áudiovisão, aprofunda o entendimento sobre como o som altera a percepção da imagem, e vice-versa, introduzindo ainda a escuta acusmática<sup>3</sup>, que dissocia o som de sua fonte visível. Por fim, John Cage (1912–1992)<sup>4</sup>, com obras como *4'33"*, propõe uma escuta radicalizada — o silêncio como música — desestabilizando as fronteiras entre ruído, música e mundo.

Este artigo propõe, portanto, uma aproximação entre esses três autores, tendo como fio condutor a ideia de que o encontro entre visão e escuta pode gerar zonas de fricção e sincronia que expandem a própria noção de obra de arte. Por meio de dois registros visuais contrastantes, uma bicicleta policromática vibrante e plena. Por outro lado, outra imagem produzida por I.A (Inteligência Artificial), desbotada, distorcida e melancólica. Em ambos ambientes visuais, podemos produzir por exemplo, um ensaio artístico sensível que permeia entre a teoria e a experimentação artística. A seguir, apresento o percurso conceitual dessa investigação, discutindo inicialmente as bases teóricas da percepção multissensorial e suas articulações com os três autores, para então descrever o processo criativo do experimento audiovisual e, por fim, refletir sobre os deslocamentos perceptivos gerados pela obra.

---

## 1. PRESSUPOSTOS TEÓRICOS – Wassily Kandinsky, Michel Chion e John Cage

Habitar o limiar entre o visível e o audível, como propõe o projeto *Ressonâncias Estatocásticas*, implica adotar uma escuta e uma visão de natureza híbrida, em diálogo direto com a tradição da arte sinestésica inaugurada por Wassily Kandinsky. Em *Do Espiritual na Arte* (*Concerning the Spiritual in Art*, 1912), o autor apresenta a metáfora das cores como teclas de um piano.

- 
- 1 Wassily Kandinsky foi um artista plástico russo, professor da Bauhaus e introdutor da abstração no campo das artes visuais. Apesar da origem russa, adquiriu a nacionalidade alemã em 1928 e a francesa em 1939.
  - 2 Michell Chion nasceu em 1947 na cidade Creil, na França, leciona em várias instituições na França e atualmente ocupa o cargo de professor associado na Universidade de Paris III: Sorbonne Nouvelle, onde é teórico e professor de relações audiovisuais.
  - 3 Acusmático o termo evoca o filósofo Pitágoras, que ensinava por de trás das cortinas e de quem os seus alunos ouviam apenas pela voz. São experimentos acusmáticos, a rádio, o telefone, as mídias digitais audíveis podem ser consideradas mídias acusmáticas por não mostrarem suas fontes sonoras a quem as utiliza.
  - 4 John Milton Cage Jr. Nasceu em 5 de setembro de 1912 — Nova Iorque, 12 de agosto de 1992. Cage foi músico, compositor e poeta. Vanguardista bem humorado elevou à categoria de música, o ruído e o silêncio. Foi um pioneiro da música aleatória, da música eletroacústica, do uso de instrumentos não convencionais, bem como do uso não convencional de instrumentos convencionais, sendo considerado uma das figuras chave nas vanguardas artísticas do pós-guerra.

“A cor é o teclado, os olhos são os martelos, a alma é o piano com muitas cordas”

KANDINSKY, 1912/1996, P. 25)

Para Kandinsky, a pintura constitui uma composição sonora visualizada, em que cores e formas funcionam como frequências e timbres que vibram emocionalmente no espectador. Tal abordagem possibilita compreender o audiovisual não como mera justaposição de imagem e som, mas como um campo de experiência multissensorial no qual ambos se entrelaçam. Em *Ressonâncias Estatocásticas*, este ato multissensorial é materializado por meio da exploração integrada da cor e do som como forças vibratórias que estruturam o espaço perceptivo e sensível da obra. Além disso, Kandinsky enfatiza que a forma e o contorno são elementos fundamentais para o impacto emotivo, sustentando a proposta de que som e imagem atuem como entidades interdependentes, moldando-se mutuamente no espaço audiovisual e ampliando o fazer artístico para além da mera representação.

A influência de John Cage manifesta-se de maneira decisiva ao redefinir o silêncio e o ruído como materiais essenciais da composição sonora. Em *Silêncio: Palestras e Escritos* (*Silence: Lectures and Writings*, 1961), Cage afirma:

“Não há tal coisa como um espaço vazio ou tempo vazio. Há sempre algo para ver, algo para ouvir”

PÁG 8. CAGE, JOHN. SILÊNCIO CONFERÊNCIAS E ESCRITOS DE JOHN CAGE. COORD. MARIANO MAROVATTO TRADUÇÃO BEATRIZ BASTOS, ISMAR TIRELLI NETO. 1ª EDIÇÃO – RIO DE JANEIRO – COBOGÓ, 2019.

Essa proposição questiona a noção de silêncio como ausência, propondo, em seu lugar, uma escuta atenta aos sons acidentais, ambientais e inesperados. Em sua obra emblemática *4'33"* (1952), Cage radicaliza essa visão ao evidenciar que o silêncio é, de fato, habitado por ruídos inevitáveis, conferindo-lhes legitimidade estética e expressiva.

No contexto de *Ressonâncias Estatocásticas*, essa perspectiva fundamenta uma escuta ampliada que transforma ruídos, reverberações e frequências atonais — tradicionalmente marginalizados no discurso musical erudito — em linguagem artística. A *Noise Box* “La Rumorosa”, instrumento híbrido e artesanal, simboliza esse gesto criativo que incorpora o acaso e a experimentação como elementos constitutivos da obra, expandindo os territórios sonoros possíveis. Ao tornar público o processo criativo de construção e manipulação desses sons, o experimento artístico incentiva *múltiplas formas de escuta e de criação*.

Por sua vez, Michel Chion oferece a base conceitual que articula som e imagem como experiência indivisível, designada por ele como “audiovisão”. Em *A Audiovisão: Som e Imagem no Cinema* (*Audio-Vision: Sound on Screen*, 1994), Chion explica: “there is an ensemble of sounds and images... we are in a situation of audio-vision” (CHION, 1994/2011, p. 25), destacando que, na recepção audiovisual, o visual e o auditivo não são percebidos separadamente, mas como um fenômeno integrado e híbrido. Essa concepção confirma o papel ativo do som na dramaturgia e na construção de sentido, ultrapassando a função tradicional de mero acompanhamento.

A conversão de pulsos sonoros em sinais MIDI, sua manipulação por meio de processamento digital, a mescla de fontes sonoras analógicas e digitais, o emprego de instrumentos alternativos e a utilização da *Noise Box* constituem expressões práticas dessa fusão, configurando um território criativo no qual som e imagem coautoram a dramaturgia expandida.

O uso do termo “audiomusical” desenvolvido por (TÁPIA,2018) inserido a este experimento relaciona-se diretamente com a perspectiva “audiovisual” de (CHION 1947) explora como o som não apenas acompanha a imagem, mas também a molda, a transforma e até mesmo a cria, influenciando a forma como a percebemos.

*“Cada música carrega em si suas necessidades, sua identidade e sua técnica. Apesar de muitos de nós buscarmos expandir nossos horizontes sempre, é natural que nos especializemos na música da qual mais gostamos e que, como sentimos, melhor representa nossos desejos artísticos. Áudio musical 18 Com o áudio não seria diferente, ou ao menos não quando o usamos para fazer música. Por isso o chamei de áudio musical em meu primeiro livro,<sup>1</sup> justamente porque pretendo tratar do áudio especificamente na música, lidando com essa fronteira entre o que é objetivo e o que é artístico, e, principalmente, encarando-o como um recurso técnico da criação e da performance a partir do nosso ponto de vista. Assim como fazemos, por exemplo, com o estudo do arranjo e da orquestração”.*

PÁG 17 TÁPIA, DANIEL ÁUDIO MUSICAL: UMA INTRODUÇÃO / DANIEL TÁPIA. – CAMPINAS, SP: EDITORA DA UNICAMP, 2021

Nesse sentido, Ressonâncias Estatocásticas estabelece um diálogo vivo entre arte e técnica, entre acaso e controle, entre escuta profunda e percepção sensível. A obra convoca o espectador-ouvinte a atravessar um espaço híbrido de experiência sensorial e propõe um novo estatuto para o sonoplasta e o sound designer, que deixam de ser meros operadores técnicos para assumir o papel de compositores musicais e audiovisuais. Assim, criam-se partituras que ultrapassam o pentagrama tradicional, incorporando o espaço, o tempo dilatado da escuta e a pluralidade de sons possíveis.

## 2. Aulas Teórico-Práticas

O incentivo criativo proporcionado pelo professor Marcus Mota durante o curso estimulou reflexões acerca de conceitos como aleatoriedade, organização e harmonização de cores e sons. Considerando minha experiência como sonoplasta, a captação e manipulação de sons sempre se apresentou como uma tarefa tecnicamente viável e familiar. No entanto, percebi que as práticas ligadas à arte dos foleys, à sonoplastia e ao sound design — tradicionalmente voltadas à construção de “verossimilhança” nas artes cênicas e fílmicas — não eram suficientes para atender plenamente às inquietações artísticas que emergiam naquele contexto.

Havia, portanto, a necessidade de uma troca artística mais profunda, talvez até de uma essência criativa distinta. Nesse sentido, a sonificação<sup>5</sup> se apresentou como proposta diferenciada: uma arte aleatória em sintonia com a estética pós-Cage. Em sala de aula, o professor apresentou um panorama de artistas relevantes nesse campo.

<sup>5</sup> Sonificação é o uso de áudio não verbal para transmitir informações. Mais especificamente, sonificação é a transformação de relações de dados em relações percebidas em um sinal acústico com o objetivo de facilitar a comunicação ou a interpretação. Fonte : Sonificação (por Thomas Hermann, artigo ICAD 2008 (pdf, 340k)

Posteriormente, tivemos um enriquecedor encontro presencial com Alexandre Rangel<sup>6</sup>, que, entre diversas obras e pesquisas, apresentou a instalação interativa Tocando Brasília: um jogo? Um instrumento? Ou uma cidade autotoante?.

Essa obra, pela força de sua proposição estética e pelo rigor de sua concepção, impactou-me profundamente. Ainda assim, sentia a necessidade de estabelecer vínculos musicais mais sólidos para o desenvolvimento do meu futuro trabalho. Tal inquietação levou-me a conversar com o professor Marcus Mota logo após o encontro. Sua resposta, expressa pela frase “Gosto de manter as rédeas!”, evidenciou a importância da condução consciente do processo de construção musical.

Compreendo, assim, que a sonificação, conforme apresentada na obra de Rangel, é orgânica tanto como intervenção artística quanto como manifestação musical, devendo ser reconhecida como uma forma de música autoral.

Entretanto, a dúvida persistia: o que eu realmente precisaria criar para integrar minha proposta de “rolê aleatório” a uma intersecção possível entre três artistas tão produtivos em suas respectivas áreas? A resposta se delineava gradualmente — era necessário compor junto, em diálogo artístico efetivo.

---

## 2.1 Uma reflexão sobre a construção dos ritmos

Ao longo de 35 anos atuando na criação de sonoridades para a cena, desenvolvi a compreensão de que, por meio de diversas técnicas de construção sonora, é possível elaborar um ou múltiplos ambientes sonoros, organizá-los em camadas e reproduzi-los de forma análoga ao modo como se amplificam na natureza. Esse processo de criação de efeitos sonoros com diferentes materiais, sincronizados em tempo real a uma cena fílmica, corresponde à técnica de Foley, cujo nome deriva de seu criador, o técnico de cinema Jack Donovan Foley<sup>7</sup>.

O profissional que executa essa técnica, conhecido como Artista de Foley<sup>8</sup>, seleciona de forma criteriosa e coerente seus adereços e instrumentos, adequando-os a cada cena específica. Os efeitos por ele produzidos têm a função de potencializar a expressividade da cena e podem ser gravados, editados, equalizados e inseridos na pós-produção, ou mesmo executados ao vivo, como ocorria no cinema mudo. Tal prática permanece presente no cinema contemporâneo, no audiovisual, na arte sonora e no teatro.

O conjunto de procedimentos que compõem uma sessão de Foley pode agregar valores imensuráveis a uma obra audiovisual. Como observa Michel Chion (2008, p. 15) em A Audiovisão, o efeito anempático ocorre:

---

<sup>6</sup> Alexandre Rangel, artista multimídia, desenvolvedor de software, doutor em Artes Visuais pela UnB Tese “O Artista como desenvolvedor de sistemas computacionais: experiências audiovisuais”

<sup>7</sup> Jack Donavam Foley: nasceu em 1891 e faleceu em 1967, atuou por mais de 30 anos nos Estúdios da Universal, sem nunca receber créditos na tela por seu trabalho. Seu último grande trabalho em Spartacus por Stanley Kubrick em 1960. Onde atuou unicamente e de forma notável criando em apenas duas sessões, um grande exército marchando para a batalha ele construiu com o exército com os pés e as chaves de carro para simular os sons das armaduras. Link [https://www.youtube.com/watch?v=ejW5Hg\\_lrV0&t=26s](https://www.youtube.com/watch?v=ejW5Hg_lrV0&t=26s)

<sup>8</sup> Artista de Foley: Profissional responsável por recriar sons de ambiente e efeitos de impacto que su-gerem harmonia entre imagens e sons, reforçando o efeito de realidade, dando vida a uma cena.

*"Na maioria dos casos, diz respeito à música, mas pode ser também utilizado com ruídos: por exemplo, quando numa cena muito violenta ou após a morte de uma personagem, um processo qualquer (ruído de máquina, barulho de ventilador, jato de uma ducha, etc.) continua a desenrolar-se como se nada tivesse passado, por exemplo, em Psico, de Hitchcock, ou Profissão: Repórter, de Antonioni."*

Partindo dessa perspectiva, é possível classificar os efeitos sonoros em Efeitos Codificados e Não Codificados. Os primeiros correspondem a sons previamente inseridos no contexto fílmico, rigorosamente vinculados ao roteiro e a marcas sonoras específicas. Já os Efeitos Não Codificados se relacionam à construção de ambientes acústicos ou Establishing Sounds<sup>9</sup>, ou seja, a mistura de sons e ruídos adicionados à imagem para situar o espectador no espaço representado.

Por exemplo, uma imagem estática de um edifício, quando acompanhada de sons de buzinas, sirenes, tráfego e vozes, remete a uma grande cidade. Rick Altman (1992, p. 250) destaca que:

*"No final da década de 1930 e início da década de 1940, Hollywood normalmente usava sons de estabelecimento na tela (por exemplo, sons de trânsito acompanhando uma cena da Times Square), mas regularmente recorria a sons de estabelecimento fora da tela durante a década de 1940 (por exemplo, sons de trânsito acompanhando uma cena de um quarto com as cortinas fechadas). O som de estabelecimento geralmente é removido ou regularmente reduzido em volume durante o diálogo, mas pode retornar na forma de som de restabelecimento (às vezes, mas não sistematicamente, acompanhado por uma tomada de restabelecimento)."*

Esses sons, intencionais ou não, conquistam a atenção do público, conferindo vivacidade e impacto emocional às cenas.

A partir dessa compreensão, emergiu a ideia central para meu trabalho: ao criar e organizar sonoridades diversas em estruturas consolidadas, qualquer som manipulado poderia transmitir a identidade do meu desenho sonoro e conferir veracidade às imagens propostas no videoclipe. Contudo, percebi que ainda era necessário inserir-me como compositor nesse jogo de sons, para que a construção sonora adquirisse caráter autoral e expressivo.

---

## 2.2 Eu? Áudio-musicista?

O professor Marcus Mota, em diálogo sobre práticas sonoras contemporâneas, apresentou-me o termo áudio-musicista, cuja definição é sistematizada por Daniel Tápia<sup>10</sup>:

---

<sup>9</sup> Establishing Sound: mistura de sons e ruídos colocados sob uma imagem para informar ao espectador o que ele está vendo. Uma imagem mesmo que estática de prédio, somadas a ruídos diversos de buzinas, sirenes, tráfego e vozes remetem a um lugar específico, como uma grande cidade.

<sup>10</sup> Daniel Tápia é Graduado em Licenciatura em Educação Musical pela UNESP, Mestre em Música pela UNICAMP e Doutor em música pela UNICAMP, atua nas áreas de Áudio Musical, Trilha Musical, Educação Musical, Produção Musical, Música popular e Violão. É professor adjunto do Departamento de Teoria da Arte e Música da Universidade Federal do Espírito Santo.

“Será o caso de um músico versado ao mesmo tempo nos recursos estruturais básicos de seu contexto e nas especialidades como recurso destacado.”

TÁPIA, 2018, P. 64

Em publicação mais recente, o autor aprofunda e consolida o conceito:

“O (a) áudio-musicista, inserido (a) em um contexto de múltiplas profissões relacionadas ao áudio, representa o (a) musicista que, ao se propor a escolher seu instrumento de expressão artística, escolhe o áudio musical como seu instrumento.”

TÁPIA, 2023, P. 3

No cenário contemporâneo, sonoplastas e sound designers com formação musical emergem como compositores cuja atuação ultrapassa a mera função de “preencher” narrativas audiovisuais. Eles orquestram atmosferas, coreografam escutas e arquitetam experiências sensoriais, posicionando-se como áudio-musicistas capazes de modelar frequências sonoras com intenção musical — mesmo na ausência de melodia, harmonia ou ritmo no sentido convencional.

A composição audiomusical, nesse contexto, caracteriza-se pela manipulação estética e emocional do espectro sonoro, análoga ao trabalho pictórico: ora explorando sutilezas, ora intensidades, ora abstrações. Cada soundscape, cada textura elaborada e cada ruído selecionado ou processado é um gesto compositivo consciente.

Na minha própria prática, percebi que não era apenas o som que precisava se organizar: reconhecer-me como áudio-musicista constituiu-se como etapa fundamental do processo criativo. Reger efeitos sonoros e paisagens acústicas implica assumir a condução de uma sinfonia imaterial — na qual clusters sonoros não se submetem a regras tonais, mas ressoam diretamente no corpo do espectador-auscultador.

Assim, o áudio-musicista é o compositor das vibrações, aquele que organiza o caos para extrair sentido sensorial. Onde o som sugere imagens, ambientes, presenças e ausências, todo sonoplasta pode assumir o papel de compositor e todo sound designer pode tornar-se escultor da escuta.

Como síntese poética desta reflexão, apresento o manifesto *ResSonÃnCias EsTatOcÃSticAs* para um século de escuta expandida, em que assumo a escuta como ato político e poético, e o som como potência autônoma.

### **ResSonÃnCias EsTatOcÃSticAs**

*(Manifesto para um século de escuta expandida)*

*Eu, áudio-musicista, não componho apenas com notas.*

*Componho com ruídos, silêncios, espectros, pulsações.*

*Componho com o ar em movimento.*

*Componho com o invisível.*

*Neste tempo em que a escuta é também uma forma de ver,  
expando minhas funções de sonoplasta e sound designer:*

*Sou compositor de experiências sensoriais.*

*Orquestro não apenas trilhas, mas atmosferas.*

*Arranjo não apenas sons, mas estados de percepção.*

*Rejeito o som ilustrativo e funcional.*

*Abraço o som como linguagem, como matéria viva, como corpo.*

*Meus instrumentos são analógicos e digitais, acústicos e sintéticos.  
Meus scores são espectrogramas, curvas de equalização, algoritmos.  
Minha batuta é a escuta.*

*A partir do caos, elaboro clusters imagéticos  
sons que tocam a retina e vibram no inconsciente.*

*Faço da acústica uma dramaturgia.*

*Faço da escuta uma coreografia mental.*

*Eu não adorno.*

*Eu construo sentido.*

*Através do som, escavo camadas de presença e memória.*

*Reverbero a paisagem.*

*Dissolvo a narrativa.*

*Semeio o acaso.*

*No meu mundo, essa prática é gesto político e poético:  
o som como potência autônoma,  
a escuta como revolução sensível.*

*Declaro:*

*Todo sonoplasta pode ser um compositor.*

*Todo sound designer é um escultor da escuta.*

*Todo áudio-musicista é um criador de mundos.*

*Porque, no século XXI, a composição não se encerra no que se toca.*

*Ela começa no que se ouve com o corpo inteiro.*



---

### 3. Ajustando o Pedal

Este projeto artístico configura-se como um experimento audiovisual imersivo que problematiza as fronteiras entre o real e o artificial, suscitando novas possibilidades de percepção visual e sonora. Inserido no limiar entre caos e ordem, acaso e intenção, o audiomusicista, em presença cênica, opera como arquiteto sonoro e performer, conduzindo, compondo e ressignificando imagens, sons, ritmos e cromatismos. Sua presença física e criativa intensifica o diálogo entre o visível e o audível, tensionando e dissolvendo as fronteiras entre o real e o simulado no contexto da era digital — marcada pela proliferação de imagens e pela manipulação sonora. Nesse processo, sua intervenção harmoniza-se organicamente à obra, constituindo-se como elemento estruturante na construção da experiência estética.

---

#### 3.1 Um roteiro, a rota possível para a experiência em curso

Para a experiência em curso, decidi criar uma espécie de roteiro que pudesse me guiar durante a montagem de fato nas escolhas, nos cortes sonoros e cores etc. Assim ficou:

##### **ReSSonânciaS EstocáSticaS**

Um experimento audiovisual de livre conexão entre artistas do Silêncio, da Cor e da Audiovisão.

##### **Introdução**

Em um mundo onde o som e a imagem se encontram, onde a percepção é desafiada e a criatividade é libertada, três artistas visionários se encontram em uma jornada sinestésica. John Cage, o mestre do silêncio e da aleatoriedade, Wassily Kandinsky, o pintor das cores e das formas, e Michel Chion, o teórico do som no cinema e da audiovisão, se unem em uma experiência audiovisual imersiva que desafia os limites da percepção e da criatividade.

##### **Abertura: “O silêncio das raízes”**

FASE I: Um pedido de silêncio Universal! Um olho psicodélico no centro de uma roda de bicicleta ainda não exposta brinca de esconder-se por entre raios brilhantes. Na verdade, parece procurar por algo que seja... cor. Uma roda em processo de fade-in surge girando com seus jogos de catracas no ritmo sonoro imposto. Algo acontece! Uma imagem distorcida parece sugerir, uma bicicleta antiga ao longe, parada sob árvores nuas em tons preto e branco vem surgindo por entre sonoridades comuns do dia a dia. A imagem é estática, pulsa e cresce à medida que paisagem sonora ganha plenitude. Outras imagens surgem em novas cores, parecem se juntar a roda e suas catracas que ganham ritmo e vão sugerindo um passeio por uma capital e seus pontos de referências visitáveis. Black-out! Sons orquestrais! Surge uma nova bicicleta parada sob árvores nuas em tons preto e branco. Uma referência, um Clássico! A viagem continua agora com mais cores, sons e calores. Trilha:

Sonoridades raspantes e misteriosas tornam-se cintilantes e envolventes que juntam-se aos ambientes reais bem, pausas longas e texturas inspiradas em Cage.

*\*Narrativa: O espectador é convidado a desafiar a pluralidade e riquezas do "Não" silêncio nas sonoridades que lhe propõem. São sons do cotidiano, sonoridades de ambientes modificadas, sons do vento entre galhos, pássaros e no ruído de folhas secas... A escuta torna-se ativa e começa a emocionar.*

#### **Ligação Cage-Kandinsky-Chion**

Cage dizia que "qualquer som pode ser música". Kandinsky acreditava que a cor tem som. Chion diria que o som é um "vetor de emoção" que pode transformar a percepção da imagem. Neste momento, o som e a imagem se encontram e podem estar sendo o silêncio de alguém. Ou podem estar ao mesmo tempo no vazio, no imagético e no ruidoso. As formas geométricas de Kandinsky começam a surgir no som, enquanto a teoria da audiovisão de Chion nos faz questionar a relação entre o som e a imagem.

#### **Transição: "O corredor das formas sonoras"**

FASE II: Fotografias em ritmo se sobrepõem umas as outras e continuam a aventura sonora. Agora, as camadas sonoras provocam o surgimento de outras formas e cores. Por fim, um câmara com projeções geométricas coloridas em paredes e chão.

*\*Narrativa: O espaço se ativa. O som revela o invisível. O ouvinte "vê" formas por meio do som. A interatividade permite que o público explore as formas sonoras e descubra novas relações entre o som e a imagem.*

#### **Interatividade**

O público deve escutar através de Phones fechar os olhos, imergir e interagir com as inversões sonoras que atuam como sensores propostos pela trilha (escuta ativa corporal). A ligação entre Cage, Kandinsky e Chion se torna mais clara: todos três buscavam liberdade da forma tradicional. Cage com aleatoriedade; Kandinsky com abstração; Chion com a teoria da audiovisão. A experiência sinestésica se torna mais intensa, com o som e a imagem se encontrando em uma dança de formas e cores.

#### **Clímax: "A bicicleta cósmica"**

FASE III: O Olho que tudo procura está ao centro do que parece ser uma roda caleidoscópica. Agora veste cores, sons e transformações. Por fim, nos revela uma espécie de passado em uma grande árvore antiga. A trilha nos apresenta de forma mais densa, raspada, rítmica e pulsante. Nota-se a manipulação eletrônica e muito mais colagens de sons urbanos. A caça continua, imagens distorcidas parecem ir e vir em busca por algo divino. A bicicleta vira uma nave cósmica, dança, muda de cor incansavelmente, esmaece e se vê novamente em uma câmara. Desta vez, muito clara que sutilmente se desfaz em luz.

*\*Narrativa: O espectador se entrega. Tudo gira. Os sons e a imagens vibram e podem brincar de desaparecer. Kandinsky encontra Cage no espaço interno do corpo. Chion nos faz questionar a relação entre o som e a imagem em uma experiência audiovisual imersiva. Escuta ativa: Auscultar-se em movimento. O som conduz a imaginação.*

#### **Provocação ao público**

Que paisagem sonora sua bicicleta criaria? O som e a imagem se encontrariam em uma experiência que desafiasse os limites da percepção e da criatividade?

#### **Encerramento**

Fade out visual e sonoro, voltando ao silêncio da imagem inicial. Uma frase final aparece picotada por entre sonoridades e imagens: "E Vc? Escuta? Ouve? Acredita apenas no que realmente vê?" O som e a imagem se despedem por um momento. Aparecem duas imagens de uma Noise Box "La Rumorosa". Uma delas fotografia real e a outra gerada em I.A. Por fim, o Título ReSSonânciaS EstocásticaS e os créditos finais acompanhados por um tema ressonante de uma Kalimba Africana que convida o espectador, agora, ouvinte a eternamente experimentar esta nova relação entre o Silêncio, o Som e a Imagem.

No meu sonho é assim!

*"Cage joga pra cima a aleatoriedade, Chion as organiza, Kandinky a harmoniza e eu... componho junto!"*

\*\*ACOMPANHE O AUDIOVISUAL DESTE ROTEIRO ACIMA POR ESTE LINK OU QR CODE ABAIXO!



Link no Youtube: <https://youtu.be/CjVQEN5S8g4>

---

## 4. O Processo Criativo

### 4.1 Diário de Bordo

O presente projeto artístico configura-se como um experimento audiovisual imersivo que amplia a atuação do audiomusicista para além da mera execução técnica, posicio-

nando-o como criador ativo em presença cênica. Nessa condição, o performer ressignifica e reconstrói a experiência sensorial por meio da interação entre som, imagem, ritmo e cromatismo. Inspirando-se na obra de Wassily Kandinsky, que traduziu o som invisível em impacto visual — notadamente pela intensidade do amarelo —, este projeto visa dissolver as fronteiras entre o real e o artificial, entre o visível e o audível, constituindo um espaço de percepção multissensorial tensionada e ampliada.

No contexto da disciplina em curso, orientada pelo professor Marcus Mota, foi proposto o desenvolvimento de blogs pessoais para funcionar como “organizadores de ideias”, possibilitando a documentação e o compartilhamento do processo criativo. Meu blog, intitulado ExperimentEFX, referencia experimentações pessoais e sonoridades produzidas para áudio cenas imersivas, que venho desenvolvendo desde 2022 e publicando em meu canal no Spotify.

O impacto da aula sobre Kandinsky, ministrada em 23 de abril de 2025, representou um marco no processo criativo. O professor apresentou sua obra *Entre Música e Pintura: Kandinsky e a Composição Multissensorial* (MOTA, 2021), cuja abordagem reverberou profundamente em minha prática artística. Conforme relata Mota:

*“Embora conhecesse a obra do pintor e seus textos teóricos, nunca havia ficado frente a frente com seus quadros. O que aconteceu naquele momento foi uma experiência única em minha vida: senti como se tudo me levasse para ali, como se tivesse encontrado algo que sempre procurara. Todos os canais sensoriais estavam abertos e parecia que eu e a obra nos comunicávamos, como se fosse uma música que me envolvia a tudo e todos em volta. Havia, pois, o contato, o contágio.”*

MOTA, 2021, P. 71

Ao seguir com a análise de *Impressão III (Concerto)*, de Kandinsky (1911), (MOTA, 2021) reforça esse vínculo sensorial e sinestésico:

*“Kandinsky não reproduz realisticamente o que aconteceu no concerto, e sim reconstrói, por figuras e cores, determinadas sensações, efeitos. A intensidade do amarelo irradia o impacto visível do som invisível. Desta forma, Kandinsky não pinta música no sentido de transpor sons ou fontes sonoras em sua imediata apreensão como objetos visíveis e palpáveis. Antes, ele propõe uma correlação não causalista entre o acontecimento sonoro e a bidimensionalidade da tela.”*

MOTA, 2021, P. 20

Complementando essa fundamentação teórica, Marcus Mota propõe, a partir de sua pesquisa e prática artística na Universidade de Brasília, especialmente na composição multissensorial desenvolvida em 2021, uma articulação inovadora entre música, pintura e cena, concebendo um espaço expandido de dramaturgia em que elementos visuais e sonoros se constroem simultânea e interdependentemente, reforçando o caráter performativo do ato composicional. Essa abordagem sinestésica e subjetiva, que entrelaça o visível e o invisível, abre caminho para experimentações interdisciplinares entre som, cor e forma.

Assim, a reflexão de Mota sobre Kandinsky fundamenta conceitualmente o presente projeto, que visa construir uma dramaturgia audiovisual capaz de reinventar — e não apenas replicar — a realidade, explorando a construção simultânea e interdependente dos elementos sonoros e visuais para expandir o campo sensorial e poético da experiência estética.

Nesse processo, encontro-me livre para brincar com sons, formas e cores, explorando minhas fotografias como gravuras, experimentando deformações de imagens por meio de inteligência artificial (IA) e transformando objetos cotidianos, como minha bicicleta — batizada de “Dr<sup>a</sup> Betty, a Terapeuta” — em dispositivos de deslocamento multissensorial.

## 4.2 Desenvolvimento da Sonata Audiovisual: Estrutura e Processo Criativo

Inicialmente, optei por criar uma sonata audiovisual composta por três partes, seguida de um Gran Finale que funciona como um epílogo contrastante, encerrando a obra com um questionamento estético e conceitual. Curiosamente, a parte que surgiu primeiro foi a terceira, o clímax da composição, intitulada “A Bicicleta Cósmica”. Essa seção representa o ápice rítmico das colagens sonoras, que na época estavam sendo decupadas e sequenciadas no software de edição.

Para o processo de montagem, utilizei o software Vegas 14, da Magix (Figura 1), por ter familiaridade com suas ferramentas e pela capacidade de, se necessário, produzir mixagens em 5.1, ampliando as possibilidades de desenho sonoro imersivo.

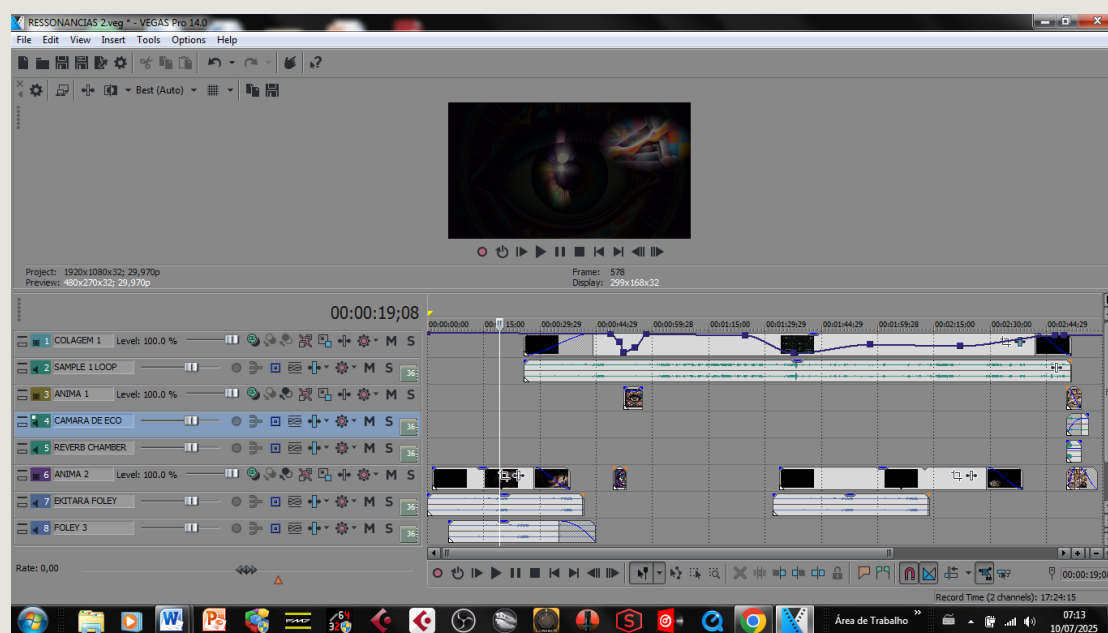


Figura 1 - Template de Edição da fase III A Bicicleta Cósmica de Ressonâncias Estatocásticas.

Desde o início, tinha clareza sobre a intenção de criar uma experiência sonora imersiva, finalizada em estéreo para facilitar a escuta ativa do espectador na plataforma digital YouTube. As imagens em loop, repetidas infinitamente, estabeleceram um ritmo visual constante. Ao observar a mesa de trabalho, notei uma fita plástica larga e transparente, que prontamente utilizei como fonte sonora: sampleei o esticar da fita e um golpe sobre a mesa, construindo assim um ritmo percussivo.

Com a sincronização inicial entre o looping sonoro e as imagens escolhidas e estabelecidas, procedeu-se à incorporação da minha Caixa de Foleys<sup>11</sup> (Figura 2) a qual faço referência as salas onde se realizam as seções de Foleys e de outros instrumentos de caráter não convencional (Figura 3). Após algumas horas de trabalho contínuo, foi possível estruturar dois minutos e quarenta e quatro segundos do experimento audiovisual. Permaneciam, entretanto, sete minutos e dezesseis segundos para a conclusão da obra — intervalo temporal que se apresentou como um desafio expressivo e, simultaneamente, como uma experiência perceptiva de dilatação do tempo criativo.



*Figura 2 – Caixa de Foleys de Glauco Maciel*

<sup>11</sup> Caixa de Foley é um termo reduzido em que o autor faz referência as salas de foleys contém diversos objetos e em média 4 tipos de piso em suas caixas.



Figura 3 – As salas de foleys contém diversos objetos e em média 4 tipos de piso em suas caixas.  
<https://ar.pinterest.com/pin/552324341772372029/>

### 4.3 Desenvolvimento Sonoro e Elementos Instrumentais

Apesar da complexidade e do desafio temporal, disponho de diversas opções sonoras, como a Ektara<sup>12</sup> (Figura 3), instrumento monocórdio tradicional, aqui utilizado com um arco de nylon — técnica experimental que resultou em uma sonoridade surpreendente e rica em nuances tímbricas.

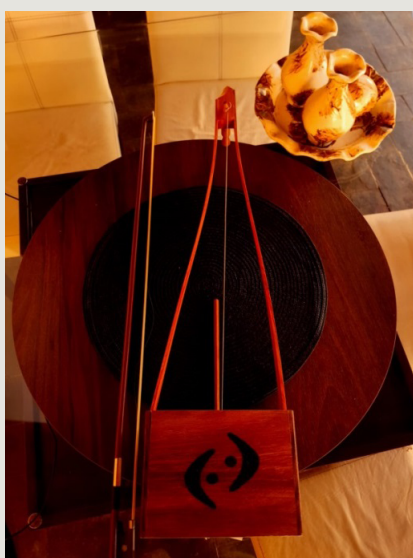


Figura 4 - Ektara com arco afinada em Ré.

<sup>12</sup> O Ektara especialmente o de uma corda, também pode ser chamado de actara, iktar, ektar, yak-taro, gopichand, gopichant, golki, gopijiantra, tun tuna) é um instrumento musical de uma corda usado na música tradicional do subcontinente indiano, e usado na música moderna de Bangladesh, Índia e Paquistão.

Nas fases I e II da obra, a estratégia de edição buscou criar um clima de mistério por meio de um silêncio quase universal, representado simbolicamente por um olho psicodélico que parece em busca de algo inalcançável. Nesta etapa, optei para que os sons não fossem codificados nem remetessem diretamente a elementos reais, como os sons emitidos por uma bicicleta. Trabalhei com movimentos circulares, loops, fotogramas em flash e referências cinematográficas, finalizando a fase com uma suspensão sonora em uma câmara anecóica, criando uma atmosfera introspectiva e desconcertante que provoca o espectador a questionar: Algo te toca? Alguma referência?

Paralelamente à edição e composição sonora, iniciei a construção da "La Rumorosa", minha noise box ativa. Explicarei adiante a origem do seu nome e influências conceituais. Esta noise box foi concebida como uma caixa de ideias sonoras, capaz de gerar desde sons dissonantes e abrasivos até texturas suaves e etéreas. Sua conectividade analógico-digital permite a integração com um sintetizador Volca Beats da Korg, possibilitando a criação de sons rítmicos que podem ser convertidos em MIDI para processamento posterior e ambientação na trilha do videoclipe audiovisual (Figura 4).



Figura 5 : Noise Box "La Rumorosa" conectada analogicamente ao Synth Volca Beat Korg.

Como desfecho, concebi um Gran Finale que não oferece respostas definitivas, mas que desperta a reflexão e o questionamento. A obra encerra-se em um limiar sensorial ambíguo, no qual o público é convidado a escutar com outros ouvidos ou, metaforicamente, a ver com outras escutas. Este final apresenta um silêncio suave, seguido por

um tema ressonante e envolvente executado em uma Kalimba Africana<sup>13</sup> (Figura 5), cuja sonoridade é sutil, aconchegante e colorida, proporcionando um fechamento emotivo e contemplativo à experiência audiovisual.



Figura 6: Kalimba Africana Amplificada afinada em Dó.

### **Kandinsky e a “Caixa de Sentidos”**

Kandinsky nunca construiu ou citou diretamente uma noise box, mas a sua exploração da interseção entre os sentidos, como ouvir cores e ver sons inspirou gerações de artistas sonoros e visuais a pensar em arte como uma experiência multissensorial, algo que está no cerne das noise boxes modernas. Poderíamos considerar que a noise box é herdeira indireta da pintura de Kandinsky, traduzida em som manipulável?

---

## **5. A Criação e o Uso da Noise Box**

A noise box (tradução literal: “caixa de ruído”) é um instrumento musical experimental, frequentemente artesanal e não padronizado, criado para produzir sons ruidosos, texturas sonoras não convencionais e ruídos eletroacústicos. Sua origem conceitual está

---

<sup>13</sup> A Kalimba ou Mbira é um instrumento musical pertencente à família dos lamelofones, sendo da categoria dos idiofones dedilhados.

ligada aos Intonarumori<sup>14</sup>, inventados pelo futurista italiano Luigi Russolo (1885–1947), pintor, compositor e construtor de instrumentos experimentais, além de autor do manifesto A Arte dos Ruídos (1913).

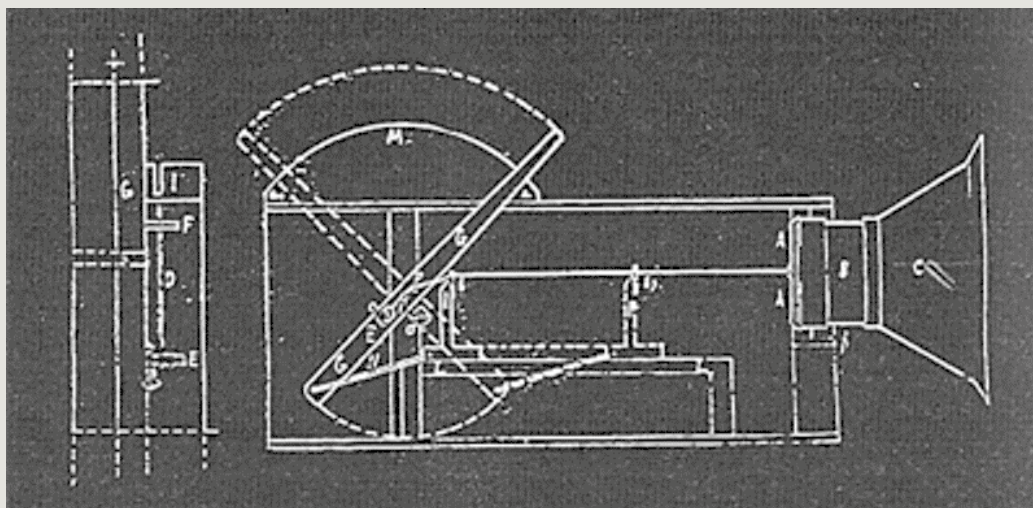


Figura 7: Esboço original de um dos Intonarumori (1914)  
[https://en.wikipedia.org/wiki/Intonarumori\\_\(album\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Intonarumori_(album))

A noise box é amplamente utilizada em práticas de música experimental, noise music, arte sonora, gravação de texturas e paisagens sonoras, bem como em performances ao vivo. Diferentemente dos instrumentos convencionais que produzem notas musicais definidas, a noise box gera sons que podem variar desde os mais leves e sutis até os agressivos e perturbadores, explorando ruídos, feedback, distorção e modulações eletroacústicas ou mecânicas.

Fisicamente, as noise boxes incorporam frequentemente elementos metálicos e objetos reaproveitados para ressonância, como pentes, molas e fios, além de sensores, potenciômetros, botões e microfones de contato. A amplificação ocorre com frequência por meio de células piezoelétricas, e estes dispositivos podem ser conectados a pequenos sintetizadores analógicos ou digitais para maior controle e manipulação sonora.

## 5.1 Origens e Influências Históricas

Não há um criador oficial nem uma data única para a invenção da noise box, pois esses instrumentos surgiram de forma independente em diferentes cenas experimentais desde as décadas de 1960 e 1970. Contudo, algumas influências históricas e movimentos relevantes podem ser destacados:

<sup>14</sup> Intonarumori instrumento musical experimental inventado e construído pelo futurista italiano Luigi Russolo entre aproximadamente 1910 e 1930. Havia 27 variedades de intonarumori construídas no total, com nomes diferentes. (Pág. 620. Dicionário Oxford de Arte Moderna e Contemporânea, Universidade de Oxford)

1. Futurismo Italiano (início do século XX)  
Luigi Russolo e sua obra *L'Arte dei Rumori* (A Arte dos Ruídos, 1913), que introduziu os *Intonarumori* — instrumentos que reproduziam sons urbanos e industriais.
2. Música Eletroacústica e *Musique Concrète*  
Pierre Schaeffer e o uso de objetos sonoros e gravações manipuladas; John Cage, que rompeu com a ideia tradicional de música, utilizando aleatoriedade e objetos diversos, como nos seus pianos preparados.
3. *Circuit Bending* (décadas de 1960 a 1980)  
Reconfiguração de circuitos eletrônicos e brinquedos para produzir sons inesperados e experimentais.
4. *Noise Music Japonesa* (*Japanoise*)  
Artistas como Merzbow, Masonna e Boredoms, que utilizaram caixas de ruído personalizadas para criar texturas sonoras extremas durante as décadas de 1980 e 1990.

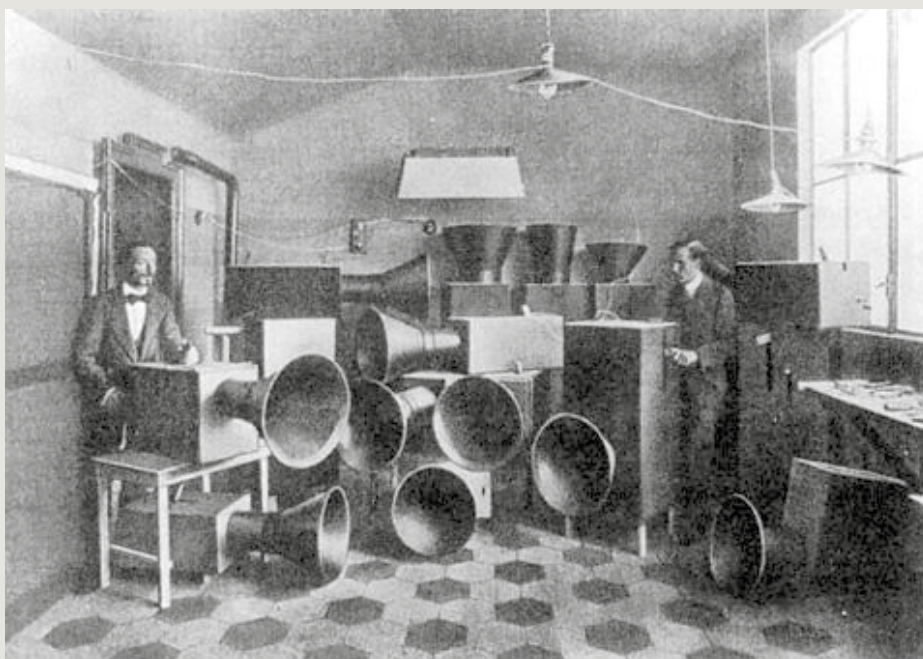


Foto 8: Imagem de um «Intonarumori», Luigi Russolo, 1914  
<http://www.medienkunstnetz.de/works/intonarumori>

## 5.2 “La Rumorosa” a minha Noise Box

A “NoiseBox” é conhecida por ser um dispositivo capaz de produzir sons estranhos a partir de molas, catracas, hastes de metal que podem captados por microfones ou captadores piezoelétricos. Por quê construí-la ?

Neste estudo ela poderia ser utilizada como um instrumento percussivo ou gerador de texturas. Na minha cabeça, poderia para criar experimentos sonoros estranhos e de forma cinematográficos.

Abaixo disponibilizo a lista de materiais e ferramentaria necessárias para construir uma Noise Box básica versão analógica com saída em estéreo

---

### 5.3 Recursos materiais necessários:

- 01 Caixa de madeira com dobradiças e tranca única
- 01 Catraca roda livre de 16 dentes,
- 01 Campainha Trim - Trim retrô de 85 dB.
- 05 Celulas de Piezoelétricas
- 02 Plugs combo XLR P-10
- Diversos: Fios e solda

---

### 5.4 Recursos ferramentais necessários:

- 01 Ferro de solda
- 01 Alicates de corte
- 01 Chave de fenda e 01 Chave Phillips
- 01 Multímetro

---

## 6. Diário de Bordo II – Etapas de Montagem da Noise Box

### DIA ZERO – INÍCIO DO PROJETO

Em 04 de junho de 2025, iniciou-se efetivamente a construção da Noise Box, inicialmente batizada como "A Caixa Sonora do Terror". Após o planejamento prévio de todas as instalações e componentes, o objetivo era verificar sua funcionalidade conforme previsto. No momento, o processo encontra-se na quarta fase de execução, conforme ilustrado nas imagens subsequentes.

### DIA 1 – GERAÇÃO DE MODELO INICIAL VIA INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

Foi elaborado um prompt de comando direcionado ao ChatGPT para a concepção de um protótipo visual da Noise Box. Observou-se que o modelo gerado posicionou incorretamente as células piezoelétricas (captadores sonoros), exigindo ajustes posteriores. A correção, entretanto, mostrou-se viável e plenamente realizável.



Foto 9: Imagem de uma Noise Box criada através de prompt sugerido a Chat GPT.

### DIA 2 – AQUISIÇÃO DE COMPONENTES E PRIMEIROS AJUSTES

Foi adquirida, por meio de plataforma de comércio eletrônico, uma caixa de madeira de pinus com dimensões de 20 cm × 12 cm × 7 cm. Adicionalmente, foram incorporados ao projeto uma catraca modelo roda livre de 24 dentes e uma campainha de bicicleta de 60 dB (reaproveitada). Contudo, a catraca revelou-se excessivamente volumosa para a tampa do instrumento, sendo necessária sua substituição.



Figura 10 Ajustando espaços sobre a tampa superior.

### DIA 3 – SUBSTITUIÇÃO E OTIMIZAÇÃO DE PEÇAS

Optou-se por utilizar uma catraca de 16 dentes, a qual, além de ocupar menos espaço, apresentou melhor qualidade sonora. Um mecânico colaborou com a doação de uma catraca escrava de câmbio. Molas de resistência provenientes de um chuveiro foram incorporadas, visando a ampliação das possibilidades tímbricas. Ao centro, foi instalado o badalo de um sino quebrado em 2019, cuja história remete a outros contextos artísticos.



Figura 11 Novos ajustes, novas opções e possíveis novas sonoridades.

#### DIA 4 – FIXAÇÃO DOS COMPONENTES E INSTALAÇÃO ELETRÔNICA

Procedeu-se à fixação definitiva dos elementos sonoros, à perfuração da estrutura e à instalação das células piezoelétricas. A posição de cada célula foi determinada de modo a evitar frequências que pudessem gerar distorções ou microfônias durante a amplificação, bem como a reduzir excessos percussivos indesejados. Considera-se a implementação de saídas balanceadas, com conectores combo XLR-P10 fêmea, possibilitando o uso de cabos longos para conexão direta à mesa de som ou a pedais de efeito para processamento de áudio..

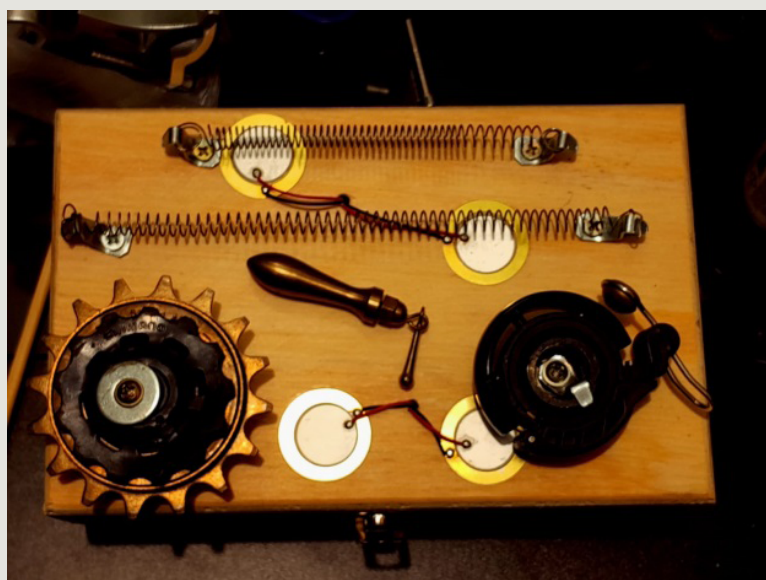


Figura 12: Fixação dos objetos sonoros e Células Piezoelétricas.

### DIA 5 – “LA RUMOROSA” TESTES FINAIS E SEU BATISMO.

Realizaram-se testes de sonoridade, incorporando mini pratos de pandeiro, cinco células piezoelétricas e duas saídas combo XLR-P10, solução que proporcionou novas possibilidades estereofônicas. A campanha inicial foi substituída por um modelo retrô de 85 dB, mais adequado às exigências de performance.

A Noise Box foi oficialmente batizada como “La Rumorosa”, em homenagem aos futuristas do Movimento do Ruído de 1913, liderado por Luigi Russolo (1885–1947). Este defendia que a vida contemporânea era inevitavelmente ruidosa e que tais sons deveriam ser incorporados à música. O termo “rumoroso” associa-se não apenas à paisagem sonora produzida pela máquina, mas também à estética industrial e tecnológica, elementos centrais ao Futurismo.



Figura 13: Noise Box “La Rumorosa” finalizada.

## 7. Considerações finais

A experiência artística proporcionada por Ressonâncias Estatocásticas, desenvolvida como atividade final da disciplina Dramaturgias Cênicas no PPGCEN/UnB, reafirma o potencial criativo de habitar as zonas limítrofes entre o som, a imagem e o silêncio. Ao propor uma reflexão audiovisual que articula Kandinsky, Chion e Cage, e ao transitar entre teoria e

prática, o estudo evidencia que a arte multissensorial não apenas amplia os modos de percepção, como também convoca novos modos de escuta, de composição e de visão.



Figura 14: Uma versão da foto gerada em I.A no ChatGPT. Noise Box "La Rumorosa" finalizada

A construção e o uso da noise box "La Rumorosa" como ferramenta composicional contribuíram significativamente para a criação da imersão sonora do audiovisual, reafirmando o gesto da experimentação como prática estética e pedagógica. O dispositivo, híbrido e artesanal, funcionou simultaneamente como instrumento e provocação. Os ruídos, as texturas e as frequências atonais — muitas vezes marginalizados pelo discurso musical tradicional — foram aqui incorporados como linguagem expressiva legítima.

Além disso, ao compartilhar publicamente o processo de construção da noise box, ao transitar entre sons analógicos e digitais, e ao converter sinais em MIDI, este estudo assume também um compromisso com a democratização do conhecimento técnico e sensível. Essa dimensão formativa propõe uma abertura para que outras escutas, outros corpos e outras subjetividades possam igualmente criar, modificar e expandir seus próprios territórios sonoros.

O audiovisual publicado no YouTube representa não apenas o resultado de uma pesquisa, mas também um convite à fruição aberta, em que cada espectador-ouvinte pode se deixar atravessar por cores, timbres, pausas e ruídos. O silêncio, como nos ensinou Cage, permanece como campo vibrátil e pleno de possibilidades; nesta obra, ele pulsa como elemento ativo da composição. Resta, então, manter-se em estado de escuta, pois é no interstício entre o visível e o audível que novas ressonâncias continuam a emergir.

Nesse contexto, destaca-se a atuação do audiomusicista como figura central no processo de criação. Longe de se restringir aos instrumentos tradicionais ou à notação musical convencional, o audiomusicista atua como mediador entre a arte e a técnica, orquestrando ruídos, timbres, pausas e texturas sonoras com consciência espacial e temporal. Sua partitura é o espaço; seu compasso, o tempo dilatado da escuta profunda; seus instrumentos, microfones, sínteses, softwares, ruídos e silêncios. Na obra *Ressonâncias Estatocásticas*, o audiomusicista não apenas compõe sons, mas compartilha experiências musicais — estabelecendo pontes entre corpo, máquina e ambiente. Sua presença é, portanto, estruturante e indispensável para a materialização da linguagem sonora que sustenta e atravessa toda a proposta estética desta obra artística.

---

## Sobre o autor

Glauco Francisco Maciel de Araújo é graduado em Produção Audiovisual (UNIP) e pós-graduado em Cinema e Linguagem Audiovisual (Estácio de Sá). Audiomusicista, Músico profissional, Técnico em áudio (DRT) e Sonoplasta, atua desde 1992 no Departamento de Artes Cênicas da Universidade de Brasília (UnB). Possui experiência em sonoplastia, foleys, captação de som direto e construção de paisagens sonoras para teatro, cinema, rádio e documentário. Conhecido artisticamente como *The Soundtrackerman*, tem ampla produção em trilhas sonoras, sound design e experimentação sonora. É fundador do selo fonográfico *The Soundtrackerman*, que reúne mais de 50 álbuns de artistas e grupos teatrais do Distrito Federal, disponíveis nas plataformas digitais.

---

## Referências Bibliográficas

- ALTMAN, Rick. *Sound Theory/Sound Practice*. AFI Film Readers, 1992.
- ARAÚJO, Glauco F. M de. *O Som e o Silêncio: A Influência e Condução do Efeito Sonoro à Cena Filmográfica*. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Cinema e Linguagem Audiovisual) – Universidade Estácio de Sá, Brasília, 2018.
- CAMARGO, Roberto Gil. *A Sonoplastia no Teatro*. Rio de Janeiro: INAC, 1986.
- CAGE, John. *Silêncio: conferências e escritos de John Cage*. Coordenação Mariano Marovatto; tradução Beatriz Bastos, Ismar Tirelli Neto. 1. ed. Rio de Janeiro: Cobogó, 2019.
- CAGE, John. *Silêncio: Palestras e Escritos*. Tradução Rogério Duprat. São Paulo: Editora Unesp, 2012.
- CHION, Michel. *A Audiovisão: som e imagem no cinema*. Tradução Pedro Elói Duarte. Coleção MIMESIS. Lisboa: Texto & Grafia, 2008.

- DE MARCO, Conrado Silva. Elementos de Acústica Arquitetônica. 2. ed. São Paulo: Nobel, 1982.
- DILIP, Ranjan Barthakur (2003). *A Música e os Instrumentos Musicais do Nordeste da Índia*. Publicações Mittal. pp. 129-.ISBN 978-81-7099-881-5.
- HEGARTY, Paul. Noise/Music: A History. New York: Continuum, 2007.
- HENRIQUE, Luís L. Acústica Musical. 2. ed. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2007.
- HOLLANDA, Ariel Leite de. Um estudo sobre o ensino da kalimba. Trabalho de conclusão de curso, graduação em Música-Licenciatura. UNICAMP - Universidade Estadual de Campinas, 2013.
- KANDINSKY, Wassily. Concerning the Spiritual in Art. New York: Dover Publications, 1977 [1912].
- KANDINSKY, Wassily. Do Espiritual na Arte. Tradução Álvaro Cabral. São Paulo: Martins Fontes, 1996.
- MÁXIMO, João. A Música do Cinema: Os 100 Primeiros Anos. Rio de Janeiro: Rocco, 2003.
- MOTA, Marcus. Entre Música e Pintura: Kandinsky e a Composição Multissensorial. Brasília: Editora da Universidade de Brasília – UnB, 2021.
- RUSSOLO, Luigi. The Art of Noises. Tradução de Barclay Brown. Stuyvesant: Pendragon Press, 1986. (Original de 1913: L'Arte dei Rumori).
- TÁPIA, Daniel. O Áudio Musical e o Áudio Musicista. São Paulo: Lumme Editor, 2018.
- TÁPIA, Daniel. Áudio Musical - Uma Introdução. Campinas, SP: Editora da Unicamp, 2021.
- TÁPIA, Daniel. "O Áudio Musical como parte da formação e prática artísticas: reflexões a partir das escutas de áudio-musicistas." Opus (Assoc. Nac. Pesqui. Pós-Grad. Música), Vitória, v. 29, p. 1-36, 2023. DOI: 10.20504/opus2023.29.05. Recebido em 31/8/2022, aprovado em 3/12/2023, publicado em 02/01/2024.

---

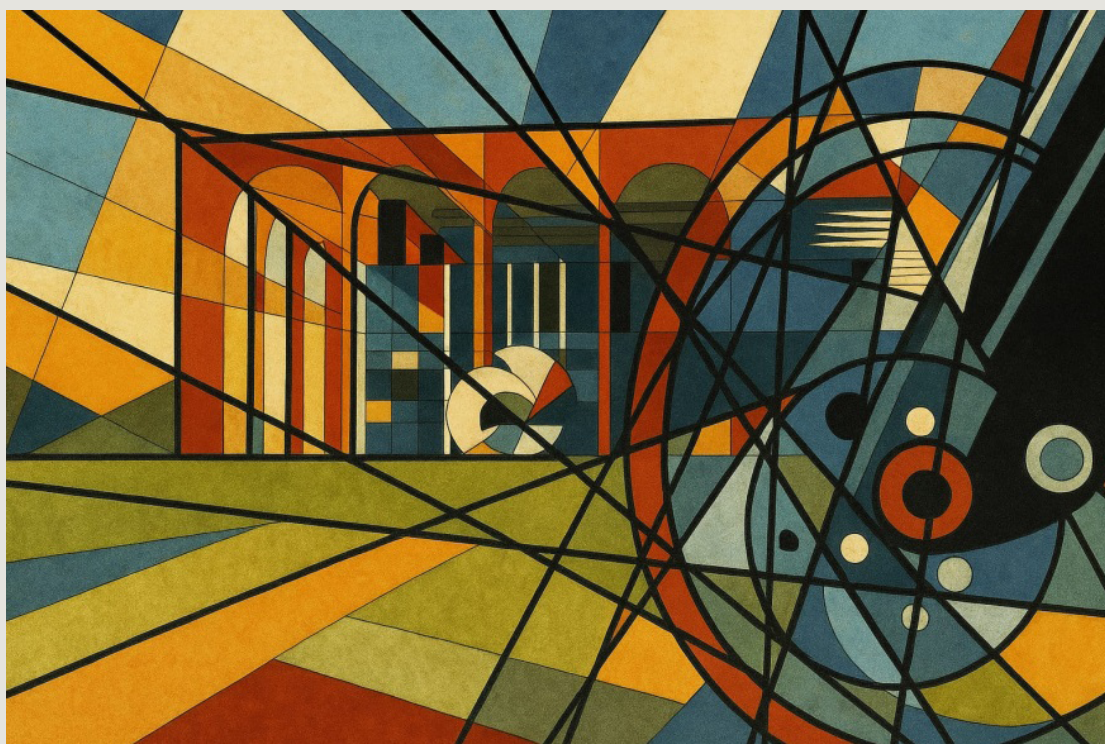
## Links

- Canal Autoral The Soundtrackerman no Spotify  
<https://open.spotify.com/artist/7khC6bU54JYZFbLEXO7F3Y?si=wuqpCBWWQkal-Pp-hzbhWoA>
- Canal Autoral The Soundtrackerman no Youtube Music  
<https://music.youtube.com/channel/UCVWtWTCjctxJ4EHHcB3fUpg>
- ExperimentEFX no Blogger  
<https://experimentefx.blogspot.com/>
- Canal ExperimentEFX Spotify  
<https://open.spotify.com/show/2yAZhlzTDVROXY77UEnv5P?si=gXonoOrkQCeos-z-LsR16bg>
- Canal Autoral Glauco Maciel no Youtube  
<https://youtube.com/@glaucomaciellojindubrimo?si=xRsYVEVwmY5kRwOD>

---

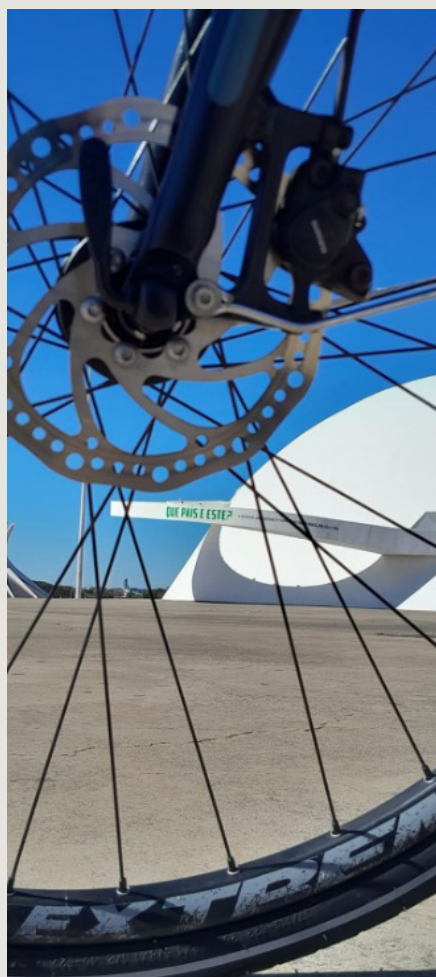
## Anexos

Fotos diversas















---

**KANDINSKY ENTRE MÚSICA, DANÇA E PINTURA  
EXPERIMENTAÇÃO PRÁTICA DA TEORIA DE FORMAS PARA  
FUNDAMENTAR ABORDAGENS POÉTICAS MULTIEXPRESSIVAS**

FLÁVIO CAFÉ

## Resumo

O presente artigo investiga possibilidades de integração dos campos artísticos da música, da dança e da pintura com o objetivo de apontar caminhos para o desenvolvimento de uma teoria multiexpressiva para a poiesis em artes performáticas. Os apontamentos teóricos foram baseados em cinco experimentos artísticos utilizando a teoria das formas de Wassily Kandinsky como fundamento para a tradução de expressões sonoras em formas visuais por meio do movimento. O texto elabora estratégias metodológicas para o cruzamento dos elementos fundamentais de cada campo artístico como abordagem poética e formativa para o performer multiexpressivo.

**Palavras-chave:** Wassily Kandinsky, Arte integrada, Performance, Performance multiexpressiva, Campos interartísticos

## Abstract

This article investigates possibilities of integration for the artistic fields of music, dance and painting in the interest of sowing the seeds for the development of a multi-expressive theory for poiesis in performing arts. The theoretical notes were based on five artistic experiments using Wassily Kandinsky's theory of forms as a foundation for the translation of sound expressions into visual forms through movement. The text elaborates methodological strategies for the intersection of the fundamental elements of each artistic field as a poetic and formative approach for the multi-expressive performer.

**Keywords:** Wassily Kandinsky, Integrated art, Performance, Multiexpressive performance, Interartistic fields

## Résumé

Cet article explore les possibilités d'intégration des champs artistiques de la musique, de la danse et de la peinture dans le but d'indiquer des pistes pour le développement d'une théorie multi-expressive de la poïèse dans les arts de la scène. Les notes théoriques étaient basées sur cinq expériences artistiques utilisant la théorie des formes de Wassily Kandinsky comme base pour la traduction des expressions sonores en formes visuelles par le mouvement. Le texte élabore des stratégies méthodologiques pour l'intersection des éléments fondamentaux de chaque champ artistique en tant qu'approche poétique et formatrice pour le performer multi-expressif.

**Mots-clés:** Wassily Kandinsky, Art intégré, Performance, Performance multiexpressive, Champs interartistiques

---

## A ideia inicial



A discussão a seguir tem como finalidade expor o resultado de uma investigação de possibilidades de expressão em campos artísticos integrados a partir da elaboração dos rudimentos de uma teoria multiexpressiva para a poiesis em artes performáticas. Os experimentos aqui relatados foram realizados no contexto da disciplina "Dramaturgias Cênicas" ministrada pelo professor Marcus Mota no primeiro semestre de 2025 no Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas da Universidade de Brasília (PPGCEN-UnB), disciplina da qual participei na qualidade de doutorando. Por "artes performáticas" compreendo aquelas formas de expressão artísticas que se manifestam por atos ao vivo como a dança, a atuação, o canto, o tocar de instrumentos musicais, as artes acrobáticas e marciais e também o ato de pintar, desenhar e esculpir<sup>1</sup>, dentre outras. Para fins didáticos os exemplos apresentados se limitarão à música, à dança e à pintura ou aos seus elementos fundamentais: aos sons, ao movimento e às formas, porém as propostas apresentadas poderiam facilmente ser transpostas para outras artes performáticas com o devido estudo e experimentação.

---

<sup>1</sup> Refiro-me aqui ao ato de pintar, desenhar e esculpir e não ao resultado da pintura, desenho ou escultura. Trata-se da performance do artista visual enquanto ele está criando e não da sua obra final, isto é, o objeto artístico resultante da sua ação.

Os experimentos e reflexões apresentados se iniciaram pelo desejo de realizar um experimento performático de tradução dos sons em imagens inspirado na teoria de formas do pintor russo Wassily Kandinsky descrita nas suas duas mais famosas publicações: *Do Espiritual na Arte* (1996) e *Ponto e Linha sobre Plano* (2012). Kandinsky já tinha realizado experimentos parecidos em sua época com o objetivo de demonstrar experiencialmente os fundamentos da sua teoria de formas, contudo, sendo eu primeiramente um artista cênico me interessava mais a performance do pintar do que o resultado imagético final da pintura. Assim, o experimento que realizaria teria como base a interação entre som e movimento quando este tem como finalidade o ato de pintar.

A performance proposta consistiria entregar ao público alguns instrumentos musicais para que eles brincassem livremente com o som. Enquanto isso, eu pintaria pontos e linhas utilizando tinta acrílica sobre um plano consistindo de uma tela grande de algodão. A teoria de Kandinsky serviria de orientação para determinar quais formas imprimir na tela e com qual qualidade de movimento seria realizado o gesto de pintar. Pretendia-se explorar a ideia de tradução de experiências sensoriais expressivas por meio de uma performance que integre música, dança e pintura e elaborar a partir desses experimentos práticos os rudimentos de uma teoria técnica para o performer multiexpressivo<sup>2</sup>. Trata-se de um esforço na direção de uma arte integrada que possa dar conta de manifestações híbridas com dificuldade de se encaixarem plenamente em um só campo artístico determinado.

Assim como Kandinsky desenvolveu sua teoria das formas e cores com o objetivo de propor uma metodologia para a pintura abstrata também objetivo elaborar uma teoria para o performer multiexpressivo que possibilite integrar diversas formas de expressão artística que, comumente, seriam realizadas separadamente, cada uma dentro dos limites do seu campo artístico. O caminho trilhado passou por cinco experimentos práticos relatados ao final deste artigo a partir dos quais foram elaborados algumas sementes para uma futura teoria integrada. Vamos a elas.

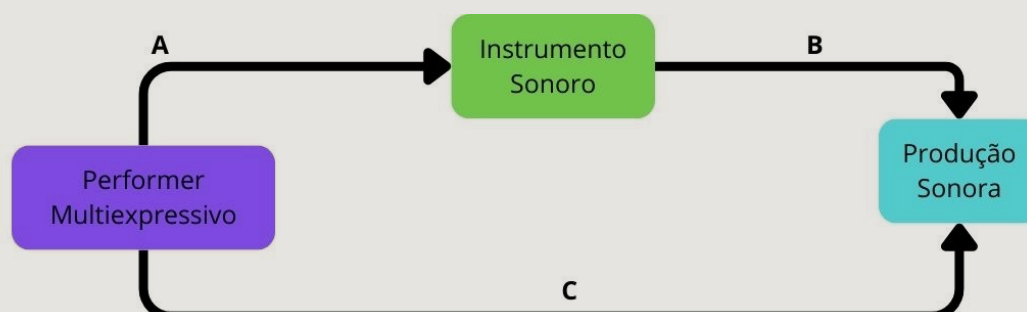
---

## Som expressivo, mecânico ou ambiente

Excluindo o som ambiente presente em todos os momentos das nossas vidas, em se tratando da origem do som, só há duas formas de um som ocorrer em cena: ou ele é produzido pelo performer por meio do movimento do seu corpo – seja pela voz, dança ou pelo tocar de um instrumento musical – ou ele é produzido por um equipamento sonoro autômato<sup>3</sup>. Para os objetivos desta reflexão denominarei o primeiro caso de som

- 
- <sup>2</sup> O termo *Performer Multiexpressivo* ou também *Artista Cênico Multiexpressivo* é uma proposição minha para dar nome ao artista que realiza sua obra utilizando simultaneamente diversas formas de expressão performática. No caso deste experimento estão incluídas as formas expressivas da música, da dança e da pintura. Todas três têm um aspecto performático: a música ocorre no movimento dos dedos do musicista ao tocar ou no movimento das suas cordas vocais ao cantar, a dança acontece no desenrolar dos movimentos do dançarino e a pintura ocorre pela movimentação do corpo do pintor enquanto realiza seu ofício. Todas três envolvem, portanto, uma performance de movimento.
  - <sup>3</sup> Aqui me refiro todas as formas sonoras que não necessitam de um acionamento humano constante: caixas de som movidas a energia elétrica, pêndulos sonoros, mecanismos baseados em contrapeso, engrenagens ou qualquer outra forma de acionamento.

expressivo, uma vez que ele decorre de uma expressão artística realizada por um ser humano em performance, e o segundo de som mecânico. Essa classificação tem como objetivo enfatizar a natureza performática da desta análise. Visualmente, a origem da produção sonora ocorre da seguinte forma:



O som pode provir diretamente do performer multiexpressivo (caminho C), ou então pode passar por um intermediário (caminho A → B). Em ambos os casos, trata-se de um som expressivo. A terceira e última possibilidade é o som provir diretamente do instrumento sonoro (caminho B), neste caso teremos um som mecânico.

É evidente que o som mecânico também foi idealizado, montado e acionado por meio da vontade artística de algum ser humano em uma ou mais etapas da sua criação, porém, diferentemente do som realizado em performance, uma vez acionado ele não necessita mais da sua atualização e, portanto, se torna mecânico. Podemos argumentar que o operador de som que aciona o som mecânico da cabine segue realizando um movimento para apertar os botões da mesa de som e resultando na produção sonora. Neste caso, se o movimento dos seus dedos for conscientemente uma dança que visa uma expressão artística e não apenas uma operação mecânica que serve de intermediária entre seus dedos e a emissão sonora este será um som expressivo não diferindo do tocar de um instrumento musical.

Contudo, há uma linha delicada a ser traçada, pois se seguirmos nesta lógica poder-se-ia concluir que não haveria muita diferença entre um músico que treina por anos uma composição musical em seu instrumento e alguém que apenas aperta um botão para acionar uma música pré-gravada. Por este motivo, a intenção do ser humano que realiza a ação exerce um papel fundamental: se o ato de apertar um botão for realizado de uma forma tão expressiva quanto o ato de tocar as cordas de um violão então a diferença entre as duas ações será apenas o nível de virtuosismo de cada artista.

Temos, portanto, três formas do som originar em cena:

1. **Som ambiente:** presente antes, durante e depois da performance e não necessitando de produção para existir.
2. **Som expressivo:** ocorre quando acionado por um performer, seja por meio do movimento direto do seu corpo ou intermediado por um instrumento sonoro.
3. **Som mecânico:** todo som que ocorre em cena, mas que não necessita de um acionamento expressivo (como, por exemplo, uma música pré-gravada e reproduzida por uma caixa de som)

Faço toda esta distinção com o intuito de delimitar o que entendo por sonoridade na presente análise. Para investigar as possibilidades sonoras do artista cênico em performance o que nos interessa no momento é o som expressivo, pois é o único que envolve um acionamento direto do performer. Como este acionamento ocorre inevita-

velmente por meio de um movimento – uma vez que não é possível produzir qualquer som sem que haja também um movimento corporal – temos aqui uma pista para um dos princípios unificadores entre som e movimento.

## Integrando som e movimento

Para atingir uma integração entre som e movimento escolhi trabalhar com princípios unificadores entre as duas formas de expressão. Um princípio unificador está na abordagem já exposta anteriormente, isto é, pensar a produção sonora do performer como um resultado da expressão do seu movimento<sup>4</sup>. Contudo, exposto desta forma, este princípio mais parece a constatação de um fato dado: todo som se origina de algum movimento. Para obter uma metodologia prática tanto para criação quanto para análise de uma arte multiexpressiva é necessário desmembrar os parâmetros expressivos do som e do movimento e investigar de que forma eles interagem, quais são os seus pontos de convergência e em quais momentos eles diferem a ponto de causar uma divisão em campos expressivos distintos. Assim chegaremos tanto a raiz das divisões entre campos artísticos e as respectivas disciplinas que os estudam, quanto as suas possibilidades de integração.

Em termos sonoros, os quatro parâmetros do som constituem em grande medida as possibilidades de modulação da sua emissão. São eles: altura, intensidade, timbre e duração. Para os fins poéticos dos experimentos foi preciso fazer um recorte das expressões desses parâmetros uma vez que a exploração completa das possibilidades de produção sonora é uma tarefa hercúlea que não pode ser completada nem mesmo com toda uma vida dedicada à música. As possibilidades de expressão sonora exploradas estão descritas na tabela abaixo:

ALTURA	INTENSIDADE	TIMBRE	DURAÇÃO
Agudos (a)	<i>Forte (F)</i>	Timbre 1 (T1)	Semicolcheira (SC)
Médios (m)	<i>Mezzo (M)</i>	Timbre 2 (T2)	Colcheia (C)
Graves (g)	<i>Piano (p)</i>	Timbre 3 (T3)	Semínima (S)
		Timbre 4 (T4)	Mínima (M)
			Semibreve (SB)
			Breve (B)

Tabela 1: Recorte dos quatro parâmetros do som

Como podem ver, todo o espectro de alturas e intensidades foi reduzido a três grandes categorias: agudos, médios e baixos para as alturas e *forte*, *mezzo* e *piano* para as intensidades. Já para o timbre, dentre as infinitas possibilidades, foram escolhidos quatro timbres diferentes. Por fim, a duração ficou representada pela notação musical tradicional com um recorte para as possibilidades de duração entre semicolcheia e breve. Essa redução teve uma função prática, pois seria impossível pensar em uma performance que abarcasse uma exploração de todos as possibilidades expressivas.

Já para o movimento escolhi trabalhar com a abordagem da Técnica Muscular utilizada pelo meu mestre de teatro, o Dr. Honoris Causa Hugo Rodas, que é descrita em minha dissertação de Mestrado, *O QUE APRENDEI COM MEU MESTRE*. Essa abordagem mecânica é resultado dos micromovimentos de uma película sintética no interior da caixa de som, contudo, para a ciência do fazer artístico da performance, os intrincamentos da engenharia eletrônica necessária para produzir o som mecanicamente estão fora do escopo desta análise.

mentos que fundamentam o presente estudo são performances realizadas por mim. Conquanto, a Técnica Muscular também representa uma abordagem que abarca muitos dos principais parâmetros do movimento tradicionalmente utilizados na dança<sup>5</sup> e no teatro-dança tornando-a uma perspectiva contundente para a presente análise. Portanto, para o movimento trabalhei com os parâmetros dos planos, intensidade, tônicas musculares<sup>6</sup> e andamento descritos na tabela abaixo:

PLANOS	INTENSIDADE	TÔNICA MUSCULAR	ANDAMENTO
Alto	Máxima	Raiva	Pausa
Médio	Média	Amor	Lentíssimo
Baixo	Mínima	Tristeza	Normal
		Alegria	Rápido
			Rapidíssimo

Tabela 2: Recorte de quatro parâmetros do movimento segundo a técnica muscular

Há diversas possibilidades de cruzamento entre essas duas listas de parâmetros. Digamos que queiramos exercitar as possibilidades de integração entre **alturas** sonoras e **planos** de movimento. No cruzamento desses dois parâmetros teremos uma tabela como a descrita abaixo onde nas linhas se referem aos planos (Alto, Médio e Baixo) onde um movimento pode ocorrer e as colunas representam as alturas (Graves, Médios e Agudos) possíveis de um som.

	PLANOS x ALTURAS		
	GRAVES (g)	MEDIOS (m)	AGUDOS (a)
Alto (A)	Ag	Am	Aa
Médio (M)	Mg	Mm	Ma
Baixo (B)	Bg	Bm	Ba

Tabela 3: Cruzamento entre os planos de movimento e alturas sonoras

Esta tabela não determina uma escolha estética, mas a totalidade das possibilidades de exploração desses dois parâmetros de uma forma integrada. No caso dos experimentos realizados, decidi, pela facilidade de execução, estabelecer uma relação de equivalência entre **Planos** e **Alturas**, isto é, quando o som estiver numa altura mais grave, o plano de movimento será baixo, o som médio junto com o plano médio e o som agudo com o plano alto conforme a tabela abaixo:

- 
- 5 Para um estudo detalhado tanto da Técnica Muscular quanto da sua semelhança com abordagens consagradas como as de Rudolf Laban em seu Domínio do Movimento, remeto à minha dissertação de mestrado (CAFÉ, 2022).
  - 6 "Tônicas Musculares" é como descrevo a combinação de microtensões e relaxamentos musculares que gera tanto externa quanto internamente uma determinada emoção ou sentimento. Para que o ator gere, por exemplo, a emoção da raiva, seu corpo necessariamente se configurará numa determinada combinação de tensões e relaxamentos musculares. Essa combinação é chamada de tônica muscular da raiva. Já o parâmetro da "intensidade" determina o grau de tensão ou relaxamento desta tônica: uma raiva mais intensa terá maior grau de tensão enquanto que uma raiva mais suave terá uma tônica muscular mais predominantemente de relaxamentos. Para uma descrição detalhada da noção de tônica muscular remeto à minha dissertação de mestrado (CAFÉ, 2022)

PLANOS x ALTURAS			
	GRAVES (G)	MEDIOS (M)	AGUDOS (A)
Alto (A)			Aa
Médio (M)		Mm	
Baixo (B)	Bg		

Tabela 4: Escolha arbitrária entre planos e alturas para os experimentos

Quanto às tônicas musculares, podemos desmembrar suas possibilidades de expressão em termos da sua natureza (se é uma tônica de raiva, amor, tristeza, alegria, etc...) ou então em termos da sua intensidade (se é uma alegria intensa, média ou suave, etc...) Tomemos primeiramente o caso da **intensidade da tônica muscular** que foi relacionada arbitrariamente para este experimento<sup>7</sup> ao parâmetro da **intensidade do som**. A mesma escolha de equivalência foi feita para com a relação de intensidade tanto do som quanto das tônicas musculares, isto é, quando um está mais intenso o outro o segue na mesma intensidade, se a intensidade do movimento muda, também o som muda de intensidade na mesma proporção. A próxima tabela ilustra essa dinâmica:

TÔNICAS MUSCULARES x INTENSIDADE			
	PIANO	MEZZO	FORTE
Máximo (3)			F3
Médio (2)		M2	
Mínimo (1)	P1		

Tabela 5: Escolha arbitrária entre tônicas musculares e intensidade para os experimentos

Já, no caso da natureza da tônica muscular, me pareceu mais didático equacioná-la com os diversos timbres sonoros. Como as possibilidades de tônicas musculares e timbres sonoros são praticamente infinitas, foi preciso limitar o escopo do exercício para apenas quatro possibilidades escolhidas arbitrariamente e listadas abaixo:

Nesta última relação, o que se explicita é que ao toque do timbre 1 o performer realiza um movimento com uma tônica alegre, já no timbre 2 a tônica é triste, e raiva ou amor para os timbres 3 e 4. Note que em todos os casos descritos, trata-se de uma via de mão dupla onde também o movimento amoroso provoca o timbre 3, por exemplo. Como a proposta é integrar som e movimento não pode haver uma hierarquia absoluta entre os dois. Som e movimento se originam mutuamente ou então apenas ocorrem em uma relação de possibilidades expressivas.

Há três maneiras de um movimento se relacionar expressivamente com o som:

**I. O som origina o movimento:** Um som é tocado ou cantado e o movimento é inspirado/movido/gerado/provocado por este som.

**a. Sincronicamente:** O movimento é gerado pelo som e o acompanha em termos

<sup>7</sup> A arbitrariedade neste caso se dá por motivos didáticos. Como já explicitado anteriormente, seria impossível explorar em um só exercício a totalidades das possibilidades de integração, por isso, é preciso fazer escolhas. No caso dos experimentos realizados neste estudo, as escolhas foram feitas com o objetivo de facilitar não apenas a execução do mesmo (pois, dependendo da escolha, é necessário um certo nível de treinamento para realizá-las) mas também a exposição da teoria que o fundamenta.

temporais<sup>8</sup>.

**b. Assincronicamente:** O movimento é gerado pelo som, mas não o acompanha em termos temporais.

**III. O movimento origina o som:** O contrário da situação anterior. Um movimento é realizado e isto inspira/provoca/gera/produz um som.

**d. Sincronicamente:** O som é gerado pelo movimento e o acompanha em termos temporais.

**e. Assincronicamente:** O som é gerado pelo movimento, mas não o acompanha em termos temporais.

**VI. Som e movimento se originam simultaneamente:** Neste caso não há uma relação de causalidade entre os dois. Um som ocorre e um movimento ocorre cuja relação é a *co-incidência*<sup>9</sup> temporal. Não se trata de uma ocorrência do acaso, mas sim de uma situação premeditada, por exemplo, duas partituras (uma cinética e outra sonora) que quando executadas se encontram em pontos específicos da sua evolução.

**VII. Som e movimento se originam mutuamente:** Neste caso há uma relação causal, mas é impossível distinguir se foi o som que originou o movimento ou se foi o movimento que originou o som. Um exemplo disso ocorre quando o musicista e o dançarino são um mesmo indivíduo que canta e dança simultaneamente ou então quando dois performers estão em tamanha sintonia que parece que ambos são um mesmo indivíduo.

**VIII. Som e movimento se encontram no acaso:** Aqui som e movimento se encontram, mas trata-se de uma ação não premeditada. Um exemplo seriam dois performers improvisando simultaneamente, mas em uma situação em que eles não conseguem se ver, ouvir ou se sentir extrassensorialmente<sup>10</sup>.

Por fim, resta definir a relação das possibilidades de exploração dos parâmetros do **andamento** do movimento e da **duração** do som. Mais uma vez, foi escolhida uma relação mais intuitivamente realizável na qual os andamentos mais lentos para o movimento equivalem a durações mais longas para o som como demonstra a tabela abaixo:

ANDAMENTOS x DURAÇÃO						
	BREVE	SEMIBREVE	MÍNIMA	SEMÍNIMA	COLCHEIA	SEMICOLCHEIA
Pausa	PB					
Lentíssimo		LLSB				
Lento			LM			

<sup>8</sup> A relação de assincronia do som equivaleria a um contratempo musical, isto é, o som ocorre e o movimento ocorre um pouco depois mas em decorrência do som (caso I.b.) ou então o contrário (caso II.b.)

<sup>9</sup> Utilizo o termo desmembrado "co-incidência" em detrimento da palavra mais familiar "coincidência", pois quero enfatizar que não se trata de um acaso como por vezes a palavra "coincidência" pode significar, mas sim de uma simultaneidade de acontecimentos que, ao contrário do acaso, pode muito bem ser premeditada.

<sup>10</sup> Comumente aceitamos que só é possível perceber os acontecimentos a nossa volta por meio dos nossos órgãos dos sentidos, contudo, como muitos artistas cênicos relatam poder sentir a presença dos seus companheiros de cena, ou até do público, sem necessariamente estar vendo ou ouvindo evidências concretas dessas sensações escolho explicitar a possibilidade de extrassensorialidade como uma forma de percepção. Admito, porém, a dificuldade de se isolar e analisar tais experiências o que, em parte, explica a ausência de mais argumentos a favor da sua maior inclusão no repertório de técnicas performáticas. Deixarei este assunto para um futuro estudo.

ANDAMENTOS x DURAÇÃO						
	BREVE	SEMIBREVE	MÍNIMA	SEMÍNIMA	COLCHEIA	SEMICOLCHEIA
Normal				NS		
Rápido					RC	
Rapidíssimo						RRSC

Tabela 5: Escolha arbitrária entre tônicas musculares e intensidade para os experimentos

Os parâmetros teóricos expostos nesta seção têm como finalidade embasar experimentos performáticos; não se trata de uma tentativa de criação de uma teoria absoluta ou universal para as possibilidades expressivas de artistas que atuam nos intercampos. Por isso tantas escolhas arbitrárias pontuaram as relações entre os parâmetros cinetico-acústicos abordados e a própria escolha desses parâmetros já pressupõe uma licença poética. O que se propõe é uma metodologia tanto para a análise quanto para a criação de cenas performáticas assim como para a formação de artistas cênicos multiexpressivos.

A contribuição desta abordagem para a análise é a possibilidade de avaliar a sonoridade e o movimento de uma cena com base na relação entre essas duas formas de expressão. Avaliar o som ou o movimento não apenas como o acompanhamento um do outro, mas como expressões que se afetam mutuamente e que estabelecem relações que percorrem todas as suas características expressivas. Quanto a *poiesis* de cenas performáticas multiexpressivas, o almejado é que essas noções possam tanto ser provocadoras de expressões cinetico-acústicas quanto prover uma estrutura de fundamentos para a elaboração de partituras integradas, isto é, partituras que envolvem tanto o som quanto o movimento em uma só expressão. Esta mesma integralidade se refletiria na formação artística propondo uma pedagogia que transcenda campos disciplinares específicos abordando sonoridade e movimento como um conjunto inseparável de possibilidades expressivas.

## Os experimentos

Evidentemente que, como a presente pesquisa está na sua infância, ainda há muito a ser desenvolvido para que todos esses aspectos e almejos possam se tornar uma realidade palpável. O presente trabalho é a semente deste sonho. Uma amostra inicial da aplicação desses princípios unificadores está na sequência de experimentos realizados para a disciplina de Dramaturgias Cênicas. Relato aqui a trajetória experimental que constitui a contraparte prática dos aspectos teóricos expostos até aqui.

### Experimento I, II e III: Traduzindo som ambiente em imagem

Os três primeiros experimentos constituem uma tentativa de aplicar a teoria de formas de Wassily Kandinsky para traduzir o som ambiente em um desenho. Em dita teoria, o pintor russo faz uma análise dos elementos fundamentais da sua arte que ele resume a grosso modo em três: o ponto (elemento primordial), a linha (uma sequência infinita de pontos) e o plano (uma sequência concomitante de linhas). Um dos seus principais

objetivos era libertar a pintura da necessidade de representar figuras icônicas ou figurativas – isto é, formas reconhecíveis no mundo cotidiano – abrindo assim o caminho para a arte visual abstrata.

O que mais nos interessa na sua abordagem é o desdobramento multiexpressivo que ela proporciona, pois, uma vez estabelecidos os elementos fundamentais da pintura, estes podem se relacionar com os elementos fundamentais de outras formas de expressão como a dança e a música, dentre outras. Tomando como exemplo o ponto ele coloca que além "(...) das batidas de tambor e do triângulo (...), podem-se produzir, em música, pontos com toda sorte de instrumentos (sobretudo no caso dos instrumentos de percussão)" (KANDINSKY, 2012, p.34) estabelecendo assim uma equivalência entre o ponto visual da pintura e o "ponto" sonoro da música que pode ser interpretado como um staccato ou então uma nota de duração muito curta. Podemos fazer a mesma relação com o "ponto" na dança, isto é, um movimento cuja duração seja muito curta, ou então cuja execução passe da pausa para o rapidíssimo e em seguida para a pausa em uma curta duração resultando em uma qualidade brusca.

Kandinsky coloca como análoga a sua teoria de formas as teorias dos elementos das outras artes. Para ele os elementos dos sons e os elementos do movimento (que são os que mais interessa para nossa análise) são análogos em suas respectivas áreas aos elementos da pintura, isto é, as formas. A realização de que os elementos fundamentais de cada campo artístico possuem uma raiz análoga (ele as compara às leis da natureza) permite que se possa traduzir um elemento de uma arte para a outra (KANDINSKY, 2012, p.73). Esse processo, como ele próprio admite, envolve tanto um aspecto racional quanto um aspecto intuitivo para que a compreensão dessa tradução seja completa. Ou, nas suas palavras, "a ciência da arte (...) deve unir desde o início exterior e interior" (KANDINSKY, 2012, p.58), isto é, tanto os elementos expostos, evidentes e perceptíveis quanto as ressonâncias internas, os elementos sensitivos regidos pela intuição e sensibilidade.



Figura 2: Tradução do "ponto" sonoro para o ponto visual (KANDINSKY, 2012, p.38)

Um exemplo dessa tradução está exposto na imagem acima na qual o mestre russo traduz em forma os cinco primeiros compassos da Quinta Sinfonia de Beethoven. Note que as notas mais longas como a mínima do compasso 2 e a semibreve dos compassos 4 e 5 foram traduzidas com pontos mais espessos do que os pontos representando as semínimas dos compassos 1 e 3. Também há uma sequência de micropontos se pro-

jetando para a direita das notas longas dando uma sensação de continuidade. Vemos então uma relação de equiparação entre a espessura do ponto e a duração da nota musical. Arbitrariamente (e é aqui que entra o elemento intuitivo da análise) podemos criar uma tabela semelhante às expostas na seção anterior relacionando **espessura**<sup>11</sup> do ponto e a **duração** das notas e teremos, assim, um princípio unificador entre esses dois elementos fundamentais de artes distintas:

ESPESSURA x DURAÇÃO				
	MÍNIMA (M)	SEMÍNIMA (SM)	COLCHEIA (C)	SEMICOLCHEIA (SC)
Espessura 1 (E1)	ME1	SME1	CE1	SCE1
Espessura 2 (E2)	ME2	SME2	CE2	SCE2
Espessura 3 (E3)	ME3	SME3	CE3	SCE3
Espessura 4 (E4)	ME4	SME4	CE4	SCE4

Figura 2: Tradução do "ponto" sonoro para o ponto visual (KANDINSKY, 2012, p.38)

Todas essas tabelas nos ajudam a estabelecer relações entre formas de expressão artística: neste caso entre a pintura e a música e nas tabelas anteriores entre a música e a dança por meio da integração dos seus parâmetros fundamentais. Tendo essas relações estabelecidas elas servem de fundamento para os experimentos práticos. No vídeo abaixo, que serviu de inspiração para os experimentos I, II e III podemos ver como uma tal teoria se aplicaria utilizando o registro do próprio mestre russo:



Vídeo 1: Kandinsky pintando o som

<https://youtu.be/Ow6IE2kWkVc>

E abaixo podemos ver os resultados dos experimentos I, II e III respectivamente:

<sup>11</sup> Aqui os números mais altos representam pontos mais espessos enquanto que números mais baixos representam pontos menores.



Figura 3: Experimento I - Registro dos sons do Voo de Brasília para Rio de Janeiro

O Experimento I consiste no registro dos sons presentes durante o voo de Brasília para o Rio de Janeiro experienciados por mim com passageiro em junho de 2025. O registro durou em torno de 50 minutos e se iniciou quando a aeronave já estava há dez mil pés de altura. Na figura 4 abaixo vemos uma descrição dos principais sons sendo registrados. Note que os sons agudos estão posicionados no alto da página enquanto que os sons graves estão na parte de baixo em consonância com a escolha estética da Tabela XXX. Já, sons mais presentes como os do motor da aeronave e a voz do comandante no alto-falante têm uma presença mais forte no desenho ou, em outras palavras, há uma equivalência entre intensidade sonora e espessura do traço no papel. No caso, os diversos timbres foram representados consistentemente por cores diferentes. Toda vez que um mesmo timbre era percebido, a mesma cor era utilizada para expressá-lo visualmente no papel.

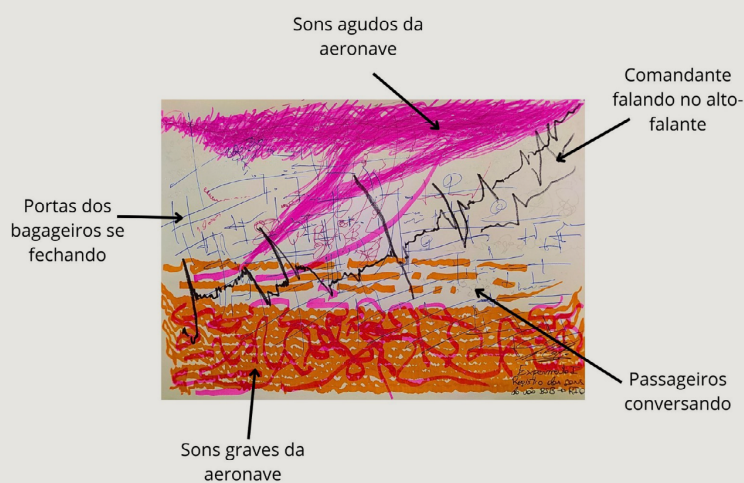


Figura 4: Explicação do Experimento I



Figura 5: Experimento II - Registro dos sons do CCBB RJ

O experimento II consiste no registro dos sons presentes no saguão do Centro Cultural Banco do Brasil da cidade do Rio de Janeiro. Eu sentei em um café e comecei a desenhar os sons que eu percebia mais uma vez estabelecendo uma relação tímbrica com as cores. Os carros passando lá fora (verde), as vozes dos visitantes (azul), as buzinas dos carros e outros sons automotivos (roxo e laranja) e a voz do segurança que me interrompeu ao final do experimento (preto). Um registro audiovisual do processo assim como uma explicação de cada elemento pode ser acessado nos links abaixo:



Vídeo 2: Registro do processo do Experimento II

[https://youtu.be/9xccEJp74\\_l](https://youtu.be/9xccEJp74_l)



Figura 6: Experimento III - Registro omnidirecional dos sons da Lapa

Já o experimento III consistiu de um proposta omnidirecional, isto é, a posição do som no papel está relacionada a sua espacialidade relativa ao ouvinte. No caso eu estava sentado em um bar na Lapa (Rio de Janeiro) e comecei a registrar os sons a minha volta tendo como referência o centro do papel onde indiquei a minha posição relativa com a frase "aqui está o ouvido". A relação tímbrica com as cores permaneceu, mas a espacialidade do som já não se referia à sua altura, mas sim a sua posição relativa ao ouvinte. Os graves da balada à minha esquerda, por exemplo, foram traduzidas por traços grossos (azuis) na lateral esquerda do papel enquanto que as pessoas conversando nas mesas a minha direita e nas minhas costas foram respectivamente registradas na lateral direita e na parte de baixo do papel pela cor vermelha. A relação da espessura do traço com a intensidade do som permaneceu com o traço fino dos sons sutis da TV e os traços espessos representando a som intenso da balada ao lado.

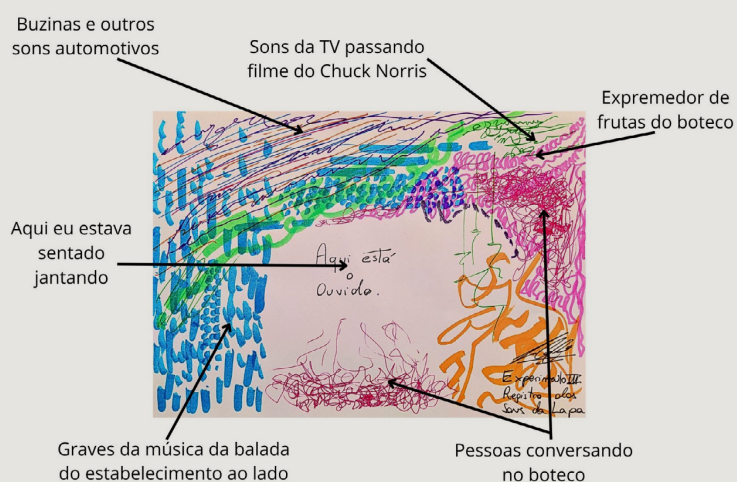


Figura 7: Explicação do Experimento III

---

## Experimento IV: Traduzindo performativamente os sons da plateia

Como parte de uma apresentação performática da disciplina Seminário Avançado de Pesquisa em Artes Cênicas ministrada pela professora Luciana Dias no PPG-CEN propus o experimento IV. Entreguei aos presentes uma série de instrumentos musicais (um atabaque, sinos variados, três caxixis, um agogô e um reco-reco) e trouxe tintas acrílicas no formato de grafite e canetões coloridos para pintar uma tela de papel kraft que afixei na parede. Reagindo aos sons produzidos pela plateia eu me movimentava no espaço pintando em performance a tela procurando aplicar os princípios teóricos expostos até aqui. O resultado pode ser acessado no link abaixo:



Vídeo 4: Registro do Experimento IV

<https://youtu.be/blt0MLXEuSs>



Figura 8: Resultado Visual do Experimento IV

Ainda que se possa considerar o movimento da mão que segura o lápis como dança, os três primeiros experimentos envolviam principalmente o desenho como forma de expressão. O som ambiente, não sendo um som expressivo, servia mais como estímulo para o desenho do que como forma artística, portanto, expressivamente o que se fez não integrava campos artísticos diversos, mas sim, campos sensoriais, respectivamente a audição e a visão. Essa abordagem foi necessária como um passo metodológico, pois permitiu estabelecer relações fundamentais explícitas entre os elementos sonoros e os elementos visuais. Contudo, como a parte sonora neste caso não era expressiva, não se pode afirmar que chegamos ao nosso objetivo de integração entre campos artísticos. O experimento IV partiu para a próxima etapa rumo a este objetivo acrescentando o elemento da dança como intermediário entre os sons e a pintura e conferindo um caráter expressivo ao som quando este passa a ser produzido ao vivo pela plateia envolvida diretamente com o acontecimento cênico.

Aqui podemos estabelecer um outro princípio unificador entre os campos artísticos: o de relação causal. No caso deste experimento, a expressão originária era o som proveniente da plateia. Sem esta provocação inicial o experimento todo perderia o seu propósito. O som expresso por meio dos instrumentos musicais se torna o estímulo causal para a dança que, por sua vez, era a causa da pintura. Em forma de diagrama temos:

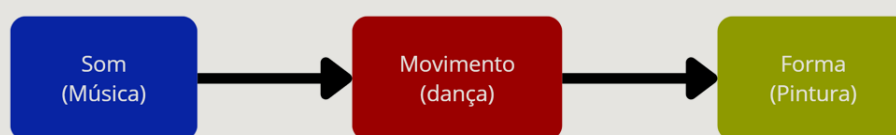


Figura 9: Diagrama da relação causal utilizada no experimento IV

Em termos de elementos fundamentais temos o som originando o movimento que por sua vez origina a forma. Já em se tratando de campos artísticos a música origina a dança que por sua vez origina a pintura. Relembro que essa relação é arbitrária e só é válida neste caso por conta da natureza do experimento. Poder-se-ia estabelecer uma relação totalmente diferente para um outro experimento onde a partir da forma o dançarino cria um movimento que é acompanhado pelo som, por exemplo, ou então um dançarino se move para gerar uma pintura que por sua vez é traduzida em som pelo músico. Em todas essas relações, contudo, o princípio unificador da relação causal está presente. Evidentemente que esta é uma abordagem embrionária, podendo ainda ser desdobrada em diversos outros experimentos.

---

## Experimento V: Intempéries e a poética do erro

O último experimento consiste no resultado final das explorações da disciplina Dramaturgias Cênicas cuja proposta era a criação de um vídeo de ao menos dez minutos explorando a relação entre som e imagem. Em conformidade com a sequência de experimentações realizadas até o momento, me interessava investigar com maior profundidade outras relações entre som, imagem e movimento. Para tanto instalei uma tela de algodão cru de mais ou menos 2 metros de altura por 3 de comprimento em uma praça pública e traduzi o som ambiente da praça em formas pintadas com tinta acrílica.

Contudo, me deparei com algumas intempéries no caminho, como é de *praxe* em criações artísticas. Já no primeiro som que fui registrar o tubo de tinta explodiu em minha mão e manchou a tela com um grande *SPLASH!* A câmera ainda estava filmando e eu não tinha outra tela para recomeçar o experimento, portanto, não tive outra escolha senão incorporar este acidente na poética da cena e segui traduzindo o que pude. A segunda intempérie (que também esteve presente no experimento IV) foi a dificuldade de traduzir todos os sons presentes uma vez que a multiplicidade de estímulos sonoros de uma praça pública não poderia ser reproduzida com apenas duas mãos pintando o painel; mesmo tentando pintar sons diferentes simultaneamente com ambas as mãos as dificuldades eram tremendas. Portanto, foi necessário fazer escolhas, as vezes conseguia registrar os sons mais intensos, mas deixava de lado os mais sutis, ou então escolhia um som mais cênico e o registrava na pintura pela sua qualidade entretenedora, enfim, escolhas que evidenciam, como afirma Kandinsky o caráter também intuitivo de experimentos artístico. A terceira intempérie foi perceber que o tamanho da tela não condizia com o tamanho dos pincéis que escolhi, o que resultou após quinze minutos de material bruto filmado em uma tela majoritariamente vazia. Então resolvi mudar o experimento em curso. Decidi que, após quinze minutos registrando o som ambiente eu iria produzir sons (em sua maioria com a minha voz) e traduzi-los simultaneamente em pintura o que fiz por mais quinze minutos. Contudo, e aí veio a quarta intempérie, por conta de um problema técnico com o microfone, a câmera não registrou o som dessa segunda parte do experimento o que me deixou com um silêncio na metade final do exercício e a impossibilidade de recomeçá-lo pela falta dos materiais. A resolução se deu na parte de edição e montagem do vídeo em que eu adicionei pontualmente da metade para o final do vídeo um som mecânico (ainda que gravado por mim em um estúdio improvisado em minha casa).

Essas intempéries e a aceitação da realidade das suas interferências na ideia original resultaram em uma poética do erro uma vez incorporadas no resultado estético final. O resultado de todo este processo pode ser acessado no link abaixo no formato de uma videoarte de dez minutos de nome "Danças do Som":



Vídeo 5: Danças do Som

<https://youtu.be/DPDyejBKH1E>

---

## Algumas elucubrações...

A busca por um fazer artístico integrado ainda precisa de teorias que possam subsidiar o lugar de hibridismo expressivo. Assim como cada campo artístico em seu devido tempo pôde elaborar suas teorias elementares, também o artista contemporâneo, em sua exploração multiexpressiva, aos poucos desenvolverá abordagens que subsidiem práticas que não se encaixam completamente nas categorias artísticas tradicionais.

O que propus neste artigo são algumas indicações de caminhos possíveis para uma teoria multiexpressiva que possa abarcar artes envolvendo ao menos algum aspecto performático, isto é, realizadas ao vivo e assistidas (refiro-me nesta investigação a dança, a pintura e à música). Esses caminhos se manifestam por meio de princípios unificadores que estabelecem dinâmicas relacionais entre formas de expressão. Relembremos alguns dos princípios tratados aqui:

- A constatação de que som e movimento andam sempre juntos. Não pode haver som sem o movimento de algum corpo material e todo movimento de corpos gera por sua vez algum som.
- Um desdobramento do princípio anterior é que todo movimento também gera uma forma que pode ser registrada por uma câmera de vídeo ou foto ou pode se desdobrar do próprio movimento em um desenho ou pintura como no caso do experimento IV.
- Tanto o som, quanto o movimento e a forma possuem parâmetros fundamentais que explicam o seu comportamento expressivo. Os parâmetros do som são a especialidade da música, os do movimento a dança e os da forma as artes visuais e constituem os elementos fundantes de cada campo artístico. Ao estabelecer relações arbitrárias ou não entre os elementos fundantes de campos diferentes estruturamos as bases para uma teoria artística multiexpressiva.
- Em se tratando de artes performáticas, o movimento serve também como princípio unificador, pois toda expressão artística realizada ao vivo será realizada por meio de algum movimento do corpo do artista. O tocar de um instrumento musical, por exemplo, é tanto uma performance sonora quanto de movimento.

Esses princípios são apenas uma amostra das possibilidades de integração entre campos artísticos cujos desdobramentos ainda necessitam de uma experimentação laboratorial direcionada que subsidie a elaboração de uma teoria multiexpressiva mais completa. Mesmo para as relações entre os três campos abordados aqui ainda restam muitas outras formas de transitar no hibridismo das suas manifestações artísticas. Acredito ademais que, conforme se acrescentem novos campos à investigação, as abordagens também se moldarão e multiplicarão de acordo reforçando o caráter não dogmático que uma teoria e prática baseado na multiplicidade inevitavelmente carrega.

Tendo alguns caminhos já apontados, resta-nos apenas trilhá-los.

---

## Referências Bibliográficas

- CAFÉ, Flávio. O QUE APRENDI COM MEU MESTRE: Mapeamento dos princípios técnicos para o ator utilizados por Hugo Rodas. Dissertação de Mestrado. PPG-CEN UnB: Brasília, 2022.
- KANDINSKI, Wassily. Ponto e Linha sobre Plano. 2ª ed. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2012.
- KANDINSKI, Wassily. Do Espiritual na Arte. 2ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1996

---

## Referências de weblogs

- "ASSINCRONIAS2025" – Weblog da disciplina "Dramaturgias Cênicas" do primeiro período de 2025. Professor Marcus Mota: <https://assinchronias2025.blogspot.com/>

“Solo do Café” – Weblog contendo os registros das etapas dos experimentos e das anotações teóricas: <https://solodocafe.blogspot.com/search/label/Pintura%3A%20a%20Dan%C3%A7a%20do%20Som>

---

# A FRAGMENTAÇÃO DA DRAMATURGIA CIRCENSE: UM RECURSO ESTÉTICO E POLÍTICO

**MAÍRA MORAES SAENGER**

PPG-Cen  
Universidade de Brasília

## Resumo

Este artigo analisa a fragmentação na dramaturgia circense, compreendendo-a não apenas como recurso estético, mas também como gesto político. A partir do diálogo com autores fundamentais para os estudos do circo, como Mário Bolognesi e Ermínia Silva, propõe-se uma reflexão em que a fragmentação se configura não apenas como procedimento criativo, mas como elemento identitário do circo, capaz de organizar números, sustentar multiplicidades e oferecer ao público uma experiência estética plural.

**Palavras-chave:** Circo, Fragmentação, Dramaturgia, Experiência Estética

## Résumé

Cet article analyse la fragmentation dans la dramaturgie circassienne, en la comprenant non seulement comme un recours esthétique, mais aussi comme un geste politique. À partir d'un dialogue avec des auteurs fondamentaux pour les études du cirque, tels que Mário Bolognesi et Ermínia Silva, il est proposé une réflexion où la fragmentation se configure non seulement comme un procédé créatif, mais aussi comme un élément identitaire du cirque, capable d'organiser les numéros, de soutenir les multiplicités et d'offrir au public une expérience esthétique plurielle.

---

## 1º Fragmento: Introdução

Lista de indagações:

- A fragmentação pode ser compreendida como um recurso estético e político que reafirma a identidade do circo?
- É possível afirmar a fragmentação como característica estruturante da dramaturgia circense?
- Qual é o papel da fragmentação na organização e no ritmo do espetáculo de circo?
- A fragmentação é intencional ou se configura como resposta às condições sociais, políticas e econômicas que historicamente moldaram o circo?
- De que forma a fragmentação influencia a relação entre artistas e público?
- Como a fragmentação permite a coexistência de diferentes linguagens artísticas e técnicas dentro de um mesmo espetáculo?
- Quais transformações a fragmentação sofre no contexto do circo contemporâneo, marcado pela hibridização e por novos formatos de dramaturgia?

Este artigo é um elogio à fragmentação. Ele nasce de uma lista de indagações sobre a fragmentação como elemento dramaturgico nos espetáculos de circo — indagações que, ao invés de desembocarem em respostas prontas, tensionam e abrem brechas para novos modos de pensar o fazer circense. A lista de questões que acompanha este texto, apresentada como epígrafe, é apenas uma parte de um vasto campo de reflexões possíveis. Cada uma delas poderia desdobrar-se em um artigo próprio, dada a complexidade e a densidade que carregam. Neste momento, no entanto, opto por me concentrar em apenas uma questão: **a fragmentação pode ser compreendida como um recurso estético e político que reafirma a identidade do circo?** Esse recorte não significa reduzir o alcance do tema, mas sim reconhecer a potência da fragmentação como chave de leitura capaz de atravessar diferentes tempos, linguagens e contextos. Ao se constituir tanto como procedimento estético quanto como resposta histórica às condições sociais do circo, a fragmentação pode ser considerada um dos pilares de sua dramaturgia e um dispositivo para pensar sua singularidade no campo das artes da cena.

Antes de começar é preciso dizer que a escrita proposta neste artigo emerge como um experimento criativo em contexto acadêmico — um gesto de invenção discursiva que se deixa atravessar pela corporalidade e pela sensorialidade do fazer artístico. O texto nasce de uma disciplina conduzida por Marcus Mota, dentro do Programa de Pós-graduação da UnB, onde o professor, pesquisador e crítico teatral com atuação destacada nos estudos de dramaturgia instigou os alunos à criação de um vídeo artístico explorando os mais diversos temas, sempre em diálogo com uma concepção ampliada de dramaturgia e com a abertura para a exploração estética no âmbito da pesquisa acadêmica. Essa provocação, somada às minhas leituras recentes e às minhas inquietações como criadora e artista circense no coletivo Instrumento de Ver, conduziu-me à experiência de compor um artigo que incorpora o próprio questionamento em sua estrutura escrita.

As listas que surgem ao longo desta escrita funcionam como pinceladas de uma poética insistente, inspirada no meu trabalho como criadora, que invade as ideias lineares e possibilita a convivência das diferenças. Elas não são apenas um recurso de organização, mas uma tentativa de transpor no texto o próprio questionamento que se apresenta na ideia. A lista, assim como a fragmentação no espetáculo circense, é uma convivência entre diferenças, uma tentativa de sustentar o múltiplo sem reduzi-lo. A lista é uma escrita inclusiva, onde não há necessidade de justificativas: os elementos mais distintos podem coexistir em harmonia. A lista aparece como forma possível de reunir o que escapa às narrativas totalizantes. As mais organizadas apresentam títulos, que agrupam coisas díspares como se fossem amigas; outras se revelam mais caóticas, estruturadas apenas por números ou pela própria dispersão. É nessa multiplicidade de arranjos que experimento uma forma de transposição de uma dramaturgia fragmentada para o corpo deste artigo acadêmico.

#### PRIMEIRA LISTA:

##### LISTA DE LISTAS

- Lista de perguntas
- Lista de compras
- Lista de autores
- Lista de fatos
- Lista de nomes
- Lista de ideias

- Lista de imagens
- Lista de verdades (inventadas ou não)

---

## 2º Fragmento: Os autores

De volta à lista de indagações, dentre os muitos aspectos, procedimentos e características que a dramaturgia do circo tem, estou particularmente interessada na fragmentação e seus desdobramentos. Trago para a cena dois grandes nomes do circo: Erminia Silva e Mário Bolognesi. Os artigos *O riso no circo: a paródia acrobática* de Mário Bolognesi (2018) e *O novo está em outro lugar* de Erminia Silva (2011) que serão abordados aqui, foram um dos fatores que aguçaram o meu desejo de mergulhar um pouco mais fundo nessa questão. Silva e Bolognesi são ambos referências fundamentais na academia e na prática circense, é imensurável a contribuição desses “acrobatas das ideias” para os estudos da dramaturgia e da poética do circo – Incluo o Bolognesi na trupe de acrobata das ideias, um apelido carinhoso que foi atribuído às pesquisadoras circenses Erminia Silva, Alice Viveiro<sup>1</sup> de Castro e Verônica Tamaoki<sup>2</sup> que contribuíram e continuam contribuindo imensamente para reflexões sobre a história do circo e as para produções teóricas e práticas circenses tanto dentro da academia como fora dela.

Erminia Silva traz uma abordagem crítica e reflexiva sobre os processos criativos no circo, enfocando a dramaturgia como uma dimensão aberta, flexível e sempre em movimento. Historiadora, pesquisadora e professora, sua trajetória começa no seio da sua família circense e combina sólida formação acadêmica com profunda vivência no circo. Ela foi uma grande defensora do estudo circense como forma de valorização do circo enquanto linguagem artística singular. Atuando tanto na investigação histórica — com atenção especial às memórias, práticas e transformações do circo brasileiro — quanto na análise estética e dramática, Silva propõe leituras que situam o circo como espaço de invenção e resistência cultural. Seu trabalho enfatiza a importância da fragmentação e da multiplicidade de elementos que compõem a narrativa circense, rompendo com estruturas lineares. É reconhecida por expandir o debate sobre a dramaturgia circense, introduzindo conceitos que conectam prática e teoria de forma dialógica e inovadora, e por contribuir para o fortalecimento de uma perspectiva do circo comprometida com a diversidade de experiências e saberes que o constituem.

---

1 Alice Viveiros de Castro é atriz, diretora, escritora e pesquisadora brasileira, com atuação destacada no teatro e no circo. Reconhecida por seu trabalho como palhaça, é autora do livro *O Elogio da Bobagem: palhaços no Brasil*, que reflete sobre a tradição e a contemporaneidade do palhaço no contexto brasileiro. Além disso, tem se dedicado à pesquisa e à prática do circo, buscando compreender e valorizar essa linguagem artística no cenário cultural atual

2 Verônica Tamaoki é artista circense, pesquisadora, curadora e escritora brasileira, reconhecida por sua atuação na preservação e divulgação da memória do circo no Brasil. Formada em Artes Circenses pela Academia Piolin de Artes Circenses, a primeira escola de circo do país, e em Letras pela Universidade Paulista, Tamaoki tem se dedicado ao estudo e à valorização da cultura circense. Foi fundadora e coordenadora do Centro de Memória do Circo da Secretaria Municipal de Cultura de São Paulo, instituição que preserva e divulga o patrimônio imaterial do circo brasileiro. Entre suas obras destacam-se o livro *Circo Nerino*, coautoria com Roger Avanzi, e a curadoria da exposição *Hoje tem espetáculo*, que lhe rendeu o Prêmio Governador do Estado de São Paulo em 2013. Além disso, recebeu o Prêmio Mestras e Mestres das Artes 2023, reconhecendo sua contribuição à cultura popular brasileira.

Mario Bolognesi, por sua vez, é um dos principais pesquisadores do circo no Brasil, cuja produção acadêmica tem papel fundamental na consolidação de um campo de estudos específico sobre essa linguagem. Professor, dramaturgo e teórico, Bolognesi investiga o circo a partir de suas estruturas narrativas, da estética e da presença do riso como elemento constitutivo da cena. Seus trabalhos abordam desde a comicidade e a palhaçaria até a relação entre o circo e outras artes, revelando como a dramaturgia circense se organiza por meio de recursos como a paródia e a repetição. Ao analisar as diferentes formas de construção cênica, o autor evidencia a potência criativa e política do circo, situando-o como prática artística capaz de tensionar normas e resignificar tradições. Na academia, Bolognesi é reconhecido por oferecer instrumentos teóricos e críticos que permitem compreender o circo para além de uma leitura folclorizada ou marginal, legitimando-o como campo fértil de pesquisa, criação e experimentação estética.

O diálogo com esses dois gigantes do circo é um terreno fértil para pensar a fragmentação como característica estruturante da dramaturgia circense. Ambos reconhecem que o circo rompe com narrativas lineares, privilegiando uma composição baseada em números independentes, múltiplas linguagens e temporalidades não contínuas. Enquanto Silva enfatiza o caráter vivo, processual e aberto dessa dramaturgia, que se alimenta da pluralidade de corpos, técnicas e experiências, Bolognesi analisa como recursos como a paródia, o riso e a alternância de quadros narrativos reforçam essa estrutura fragmentária. Juntos, seus trabalhos contribuem para deslocar o olhar sobre o circo, permitindo compreendê-lo não como uma arte que “carece” de unidade, mas como um campo que encontra justamente na descontinuidade e na multiplicidade sua força expressiva e política. Juntos, Erminia Silva e Mario Bolognesi ampliam os horizontes do circo na academia, fundamentando reflexões que valorizam a experimentação e a multiplicidade, alinhando-se às práticas contemporâneas que desafiam narrativas lineares e fixas. A partir desses autores, este trabalho investiga a fragmentação como elemento estruturante da dramaturgia circense, articulando teoria e criação em um diálogo fecundo entre o picadeiro e o pensamento.

---

### 3º Fragmento: Os conceitos

É importante aqui definirmos os contornos do que está sendo chamado de fragmentação e dramaturgia para seguirmos afinados nesse diálogo. A fragmentação da qual me refiro pode ser considerada um procedimento dramatúrgico, um recurso que é amplamente utilizado no teatro contemporâneo. A fragmentação no teatro pós-dramático se expressa em cenas curtas, colagens, sobreposições de tempos e espaços, ausência de continuidade lógica. Alguns autores importantes abordam esse tema amplamente e apresentam esse recurso de diferentes formas e com múltiplos desdobramentos.

O autor Hans-Thies Lehmann (2007) em *Teatro pós-dramático* aborda diretamente a fragmentação como uma marca do teatro pós-dramático. Segundo ele: “A fragmentação substitui a continuidade, a simultaneidade substitui a sucessão. O drama já não é construído como um edifício orgânico, mas como uma constelação de elementos heterogêneos”. (LEHMANN, 2007, p. 147). Por sua vez Erika Fischer-Lichte, em “*A estética do performativo*” (2008), aponta como a performance teatral desloca a centralidade do texto para o evento, enfatizando fragmentações no corpo, na voz e na relação com o público. Ela desenvolve a ideia de ilhas temporais, expressão para descrever como, na performance, o tempo deixa de ser linear (com começo, meio e fim, típico da narrativa dramática tradicional) e passa a se organizar em fragmentos autônomos de experiência.

*Recorrendo ao tempo mensurável -a fim de manter os time brackets-, produzia-se, sim, uma sensação de ilhas temporais, cada uma das quais seguia o seu próprio ritmo, cadência e intensidade, sem que nenhuma dessas ilhas temporais que sucessivamente emergiam originasse uma sensação de continuidade. Pelo contrário, elas geravam uma experiência de descontinuidade, de fragmentação, de descontextualização.*

FISCHER-LICHTE 2008, P.308

Fischer-Lichte (2008), propõe uma virada fundamental ao deslocar a centralidade do texto dramático para o próprio evento performativo, compreendido como espaço de transformação e experiência compartilhada. Nesse deslocamento, a dramaturgia deixa de se organizar pela linearidade narrativa e passa a se constituir pela fragmentação de elementos: corpo, voz, espaço e relação com o público. A performance não busca a totalidade, mas opera por cortes, repetições e variações que instauram múltiplos sentidos em constante movimento.

Essa perspectiva aproxima-se de uma estrutura comumente usada nos espetáculos de circo de lona que apresentam *shows* de variedades, em que a narrativa não se constrói por enredo fechado, mas pela sobreposição de números, gestos e imagens, criando uma tessitura descontínua e aberta. Assim como no teatro performativo analisado por Fischer-Lichte, o circo investe na potência fragmentária como modo de instaurar presença e convocar o espectador a participar ativamente da criação de sentido.

A dramaturgia, a que me refiro não se restringe a um texto dramático ou a uma narrativa linear a ser transmitida, ela se apresenta como a costura transparente que articula os diferentes elementos de um espetáculo. Nessa perspectiva, o conceito de dramaturgia ganha pluralidade e se expande para além da noção de texto escrito, assumindo um lugar que atravessa o visível e o invisível da cena.

#### MAIS UMA LISTA:

#### LISTA DE DRAMATURGIAS

- Dramaturgia do corpo
- Dramaturgia do textual
- Dramaturgia cênica
- Dramaturgia visual
- Dramaturgia sonora
- Dramaturgia do espaço
- Dramaturgia performativa
- Dramaturgia híbrida
- Dramaturgia do circo

Marcus Mota (2008) em sua obra "*A dramaturgia musical de Ésquilo*", nas quais investiga as interações entre texto, som e tempo cênico, nos ajuda a pensar esse alargamento ao propor a ideia de um campo expandido das artes, no qual as práticas criativas se tornam porosas, interdisciplinares e atravessadas por múltiplos estímulos sensoriais, incluindo o som como elemento estruturante da dramaturgia. Para o autor os intervalos, as pausas, o silêncio e a escuta são tão importantes quanto a palavra na composição de uma dramaturgia. Nesse sentido, o som não é mero complemento, mas parte constitutiva dessa costura que organiza a experiência estética.

A dramaturgia é responsável por articular e dar ritmo à multiplicidade de elementos presentes no espetáculo circense — figurino, som, texto, corpo, tempo e espaço. Sob a perspectiva apresentada pela pesquisadora em artes cênicas Ana Pais (2010), que se destaca por seus estudos sobre dramaturgia, performance e os processos de criação teatral, essa dramaturgia pertence à ordem do invisível e do sensível. Ela é perceptível apenas na materialização do espetáculo, no entrelaçamento efêmero entre cena e olhar do público: “a dramaturgia só se torna visível no entrelaçamento efêmero da cena e do olhar do público” (PAIS, 2010, p. 45). Por sua vez, Laura Alves Moreira (2012), atriz, poetisa e pesquisadora em Artes Cênicas, aborda em sua dissertação, uma análise do conceito de dramaturgia para além da palavra escrita, incluindo o movimento, a imagem e a sonoplastia como elementos constitutivos da cena teatral. Moreira desloca o centro da dramaturgia para o próprio corpo do performer, que se torna escritura viva e memória em movimento, capaz de organizar estruturas e significados em cena: “o corpo é em si uma escrita, carregando histórias e memórias que estruturam a cena” (MOREIRA, 2012, p. 89).

Para seguirmos precisamos ainda pontuar que as nomenclaturas comumente utilizadas pelos artistas e pesquisadores circenses, que buscam cercar suas criações e suas reflexões tais como: circo tradicional, circo novo ou circo contemporâneo, não serão utilizadas de forma restritiva neste artigo. O que leva um grupo, família, artista, pesquisador, companhia ou trupe a aderir a algum desses rótulos não interessa a essa pesquisa. Pegamos emprestado a afirmação de Silva (2011) que coloca o artista circense contemporâneo lado a lado com o “circo de família” ou “circo de lona” quando ela afirma que:

*Em algo os novos artistas do circo não se diferem do que havia antes deles: são exatamente iguais aos seus antepassados, são produtores do novo o tempo todo. Ter como característica a contemporaneidade - em sua expressão estética, artística e tecnológica não é novidade, é constitutivo.”*

SILVA, 2011 P.21

O trabalho impecável de Ermínia ao aproximar o fazer circense dito contemporâneo e dito tradicional, nos permite atermo-nos a investigar se a fragmentação pode ser compreendida como uma estratégia estética e política que reafirma a identidade desse circo criado por esses artistas que se proclamam circenses sem precisar dividi-los em categorias muitas vezes desnecessárias.

---

#### 4º Fragmento: Recursos dramaturgicos do circo

Bolognesi (2018) traz uma análise da “paródia acrobática”<sup>3</sup> para discutir os conceitos apresentados por ele de “corpo sublime” e “corpo grotesco”. Para o autor, a paródia acrobática é um elemento crucial na construção de uma comicidade. Segundo ele, a paródia acrobática refere-se à intermitência e à prática de reinterpretação, onde as ações são repetidas, mas alteradas, criando um efeito cômico que mantém o espectador em um estado de

---

<sup>3</sup> A paródia acrobática, segundo Mário Bolognesi (2003), é um recurso cômico recorrente no circo em que a repetição de movimentos ou números acrobáticos aparece de forma variada, truncada ou inesperada, gerando comicidade. Essa estratégia combina a habilidade técnica com a descontinuidade e a surpresa, rompendo expectativas do público e explorando o riso a partir da fragmentação.

expectativa e surpresa. O corpo sublime e o corpo grotesco seriam para Bolognesi (2018) dois fatores pilares da dramaturgia do espetáculo circense. O sublime fica a cargo do acrobata e suas habilidades inumanas, que causam espanto e admiração no público. O grotesco, por sua vez, se estabelece na presença atrapalhada e caótica do palhaço e seus múltiplos fracassos. Esses dois opostos tem um ponto em comum e trazem um aspecto importante da dramaturgia do circo: o corpo como ponto central da comunicação com o público.

*À experiência do sublime o espetáculo circense acresce a exposição do grotesco. Esta serve de antídoto para sedimentar a experiência do assombro. O relaxamento provocado pelo riso não é somente contraponto à tensão que o sublime explora. Mas, também aqui, o corpo tem primazia. No sentido inverso do sublime, os palhaços exploram o seu lado mais obscuro, uma dimensão igualmente rejeitada no dia-a-dia.*

BOLOGNESI, 2018. P.70

As duas cenas executadas em sequência, o número virtuoso do acrobata seguido do número catastrófico do palhaço, é uma estratégia inteligente que cria provoca no público sensações opostas em um curto espaço de tempo. O ponto central da análise de Bolognesi é a comicidade e sua importância estruturante no espetáculo circense. Sua observação detalhada da sucessão de números e da relação que se estabelece entre dois pólos — o sublime e o grotesco — me conduziram à reflexão de que a fragmentação é um elemento tão essencial quanto o riso na dramaturgia circense. A fragmentação organiza uma curva de emoções, permitindo ao público vivenciar uma multiplicidade de sensações, ao mesmo tempo em que convoca sua atenção e presença ativas. Essa construção dramaturgical, feita de interrupções e retomadas, cria uma espécie de colagem em que múltiplos detalhes coexistem, oferecendo ao espectador a liberdade de escolher para onde dirigir seu olhar e sua escuta.

Não há um único eixo a ser seguido, mas uma constelação de signos que se organizam e se reorganizam a cada instante. Além disso, fatores como a duração de cada número, o lugar que ocupa na sequência do espetáculo, o figurino empregado e a maneira como a cena é apresentada revelam-se decisivos para a composição dessa curva de emoções. Assim, a dramaturgia do circo se afirma como uma experiência fragmentada e polifônica, na qual a comicidade, a descontinuidade e a diversidade de estímulos constroem uma relação única entre a cena e o público.

Aqui se apresenta uma questão importante: Bolognesi ancorou sua pesquisa na observação de um espetáculo de variedades, mas será que a mesma percepção pode ser transposta para outros tipos de espetáculo de circo?

#### OUTRA LISTA:

#### LISTA DE ESPETÁCULOS CIRCENSES

- Espetáculo de rua
- Espetáculo monodisciplinar<sup>4</sup>

<sup>4</sup> Um espetáculo circense monodisciplinar é aquele que concentra sua performance em uma única linguagem ou disciplina circense, como malabarismo, acrobacia, palhaçaria, equilibrismo ou faquirismo, explorando de forma aprofundada suas técnicas, estética e possibilidades expressivas. Diferente do circo multidisciplinar, que combina diversas práticas em uma mesma apresentação, o monodisciplinar permite ao artista aprofundar o virtuosismo e a experimentação dentro de uma forma específica.

- Espetáculo teatral com números circenses
- Espetáculos de festa
- Espetáculos inspirados em obras literárias
- Espetáculo de variedades
- Espetáculo de cabaré circense
- Espetáculos pedagógicos/didáticos
- Espetáculos solos
- Espetáculos temáticos

---

## 5º Fragmento: A fragmentação intrínseca do fazer circense.

A contextualização histórica e o olhar minucioso de Erminia Silva (2011) sobre a história e as especificidades do fazer circense nos ajudam a elaborar uma resposta possível para a indagação levantada a partir da leitura de Bolognesi (2018). Sua análise não se limita a catalogar práticas ou a organizar uma cronologia, ao contrário, abre caminhos para compreendermos o circo como uma prática artística em constante diálogo com o tempo presente. Silva rompe com a divisão rígida entre um “circo tradicional” e um “circo contemporâneo”, mostrando que essa oposição muitas vezes encobre a vitalidade e a continuidade da criação circense.

A autora apresenta uma perspectiva em que o circo se constitui como arte estética e ética, que atravessa temporalidades sem perder sua força de invenção. Mais do que uma arte marcada por tradições fixas, o circo é, em sua essência, a arte do novo, do risco, da surpresa e da atualização permanente de seus códigos. Como afirma Silva (2011, p. 15): “o circo é uma arte que se refaz a cada instante, não podendo ser enquadrado em classificações estanques, pois sua contemporaneidade é constitutiva.”

Se considerarmos a perspectiva apresentada por Silva, na qual há um elo entre as múltiplas formas do fazer circense, é possível identificar a fragmentação como um elemento estruturante desse elo. A fragmentação não é vista como uma limitação ou um artifício externo ao espetáculo, mas como uma característica constitutiva da própria linguagem circense. A organização dos números<sup>5</sup> em sequência reflete não apenas escolhas estéticas, mas também condicionantes técnicas e corporais: a exigência imposta pelas práticas acrobáticas determina que cada número tenha uma duração mais curta, delimitada pela resistência física, pelo risco e pela intensidade da ação.

Mesmo em espetáculos monodisciplinares — aqueles dedicados exclusivamente a uma única disciplina, como a acrobacia aérea, o malabarismo ou a palhaçaria — a fragmentação frequentemente se impõe como estrutura de pesquisa da técnica e cons-

---

<sup>5</sup> O número circense é uma sequência de ações ou performances desenvolvidas por um ou mais artistas dentro de um espetáculo de circo, geralmente centrada em uma técnica ou disciplina específica, como acrobacia, malabarismo, equilibrismo ou palhaçaria. Cada número possui autonomia estrutural, podendo ser apreciado isoladamente, mas também se insere na dramaturgia do espetáculo, contribuindo para a construção de tensões, ritmos e clímax, e formando, em conjunto com outros números, a experiência estética completa do circo.

trução dos números. O corpo, limitado em sua resistência física e em sua capacidade de repetição, não sustenta indefinidamente a execução contínua de uma mesma ação; assim, a dramaturgia se organiza por meio da justaposição de blocos ou sequências, que se acumulam, se entrelaçam e se encadeiam, delineando a curva de sensações, tensões e expectativas para o público. Esse modo de estruturar o espetáculo, longe de ser um recurso puramente funcional ou secundário, constitui um princípio compositivo, conferindo à obra uma dinâmica própria e uma identidade estética singular.

Diferentemente de narrativas lineares, o espetáculo circense se estrutura em blocos que podem ser percebidos como unidades autônomas — números, sequências ou cenas — que dialogam entre si pela continuidade de gestos, ritmos e emoções, ao invés de uma progressão dramática clássica. Esse arranjo permite explorar a plasticidade do corpo, a alternância de tensões e a surpresa do inesperado, ancorado na repetição e variação quanto na interrupção e suspensão, reforçando a experiência sensorial do público e a presença viva do artista em cena.

---

## 6º Fragmento: A fragmentação para além da estética

A fragmentação, longe de ser um sinal de desordem, constitui-se como um elemento potente e extremamente atual na dramaturgia. Se no passado ela foi compreendida como uma simples justaposição de números independentes, hoje pode ser entendida como um princípio estético que organiza e potencializa a experiência sensível. A dramaturgia circense se utiliza da fragmentação como recurso de intensificação das emoções, propondo quebras estratégicas que mantêm o público em estado de atenção, criando um dinamismo contínuo. O que poderia parecer dispersão revela-se como uma lógica própria, na qual a dissonância e a ruptura convocam presença e participação. Fischer-Lichte (2008) aponta que a experiência estética na performance se dá justamente na oscilação entre ruptura e recomposição, em que o espectador é afetado e transformado no próprio processo. Nesse sentido, a fragmentação não é um obstáculo, mas a condição para que o corpo do público esteja constantemente deslocado e reativado.

Assim, quando pensamos a dramaturgia no circo — marcada pela multiplicidade, pela descontinuidade e pela justaposição —, podemos entendê-la como força que costura e reorganiza a aparente dispersão em um fluxo intencional. A dramaturgia, nesse sentido, não é apenas a responsável por organizar os fragmentos, mas também aquilo que, permanecendo à margem e invisível, cria pontes para que o público acesse o centro da experiência estética. Ao utilizar a fragmentação como prática estética, ela transforma cada número em um ponto de intensidade e quebra de expectativas, ativando a atenção corpórea do espectador e desafiando a linearidade da narrativa.

A artista e pesquisadora Julia Henning (2023) em seu artigo “*Projeto Geringonça e suas coisas: intermedialidades na dramaturgia do circo*” observa que as mídias configuram modos de expressão que se inter relacionam e organizam sentidos a partir da fragmentação intermedial — uma lógica que dá forma ao espetáculo. Ao investigar os procedimentos dramáticos em criações circenses do Coletivo Instrumento de Ver, a autora emprega o conceito de mídias proposto por teóricos da comunicação para compreender a pluralidade de recursos cênicos no circo.

Em interlocução com diversos pesquisadores, emprego aqui o conceito de *mídia como meio*, algo material que faz a ponte da comunicação. Comunicação

*não no sentido hermenêutico que aborda os signos como mensagens codificadas que devem ser interpretadas, mas sim no sentido de trânsito, ligação, partilha. O conceito de mídia, portanto, abrange tudo o que seja ponte entre o que se expressa e o que é recebido. Nessa abordagem, podemos também considerar o corpo como mídia, além dos objetos e da música em cena, dos vídeos projetados e de tudo que compõe o espetáculo.*

HENNING, 2023 P.20)

Essa perspectiva coloca os elementos utilizados no circo — imagens, sons, gestos, corpo, figurino e texto — coexistindo em igual intensidade. A fragmentação pode ser considerada, portanto, um recurso que vai além de uma escolha estética: ela carrega uma dimensão política, pois rompe com a hierarquia entre os elementos cênicos. Tal desierarquização, contudo, não significa atribuir o mesmo valor a todos, mas reconhecer a particularidade de cada componente e a função que desempenha na composição do espetáculo. Nesse sentido, a fragmentação questiona formas tradicionais de poder e de centralidade dentro da cena.

Esse modelo dramático, que costura o fragmentado em um fluxo sensível, não se limita à estética; é um gesto político relevante em tempos de dispersão midiática. Ao romper com centralidades, a fragmentação amplia a experiência circense, abrindo espaço para que o público se distancie da passividade e se engaje na leitura dos múltiplos estímulos que compõem a cena. A descontinuidade, nesse sentido, atua como um recurso que rompe a linearidade e desierarquiza a narrativa: o texto, o corpo, o enredo, o riso, o medo, a surpresa, todos os elementos passam a ter valor equivalente. Desta forma, a fragmentação pode ser compreendida como uma característica potente e amplamente explorada pelo circo ao longo do tempo.

Essa mesma lógica se mostra extremamente atual, já que ressoa nas redes sociais por exemplo, onde a comunicação se dá de maneira fragmentada, por colagens, cortes e justaposições que permitem múltiplas leituras. O circo, ao assumir a fragmentação como procedimento dramático, antecipa e dialoga com essa estética contemporânea, reafirmando sua potência inventiva e sua relevância política no presente.

Se o circo, como afirma Silva (2011), é sempre contemporâneo, é porque sua dramaturgia, entre outras coisas, incorpora em seus recursos criativos, a lógica da descontinuidade e da recombinação. É justamente ao reconhecer a potência estética dessa prática que esse artigo constrói um elogio à fragmentação enquanto uma das marcas do circo, convocando artistas a continuarem reinventando, por meio dela, novas formas de experiência estética. Além disso, identificamos uma pista de que a fragmentação ultrapassa a dimensão estética, abrindo caminho para um fazer artístico político já em sua configuração básica, e não apenas no nível de ideias ou temas. Assim como o espetáculo termina sem encerrar a experiência, este artigo conclui na expectativa de que a fragmentação siga produzindo novas pesquisas.

#### ÚLTIMA LISTA:

##### LISTA DE FINAIS POSSÍVEIS

- Grand finale
- Felizes para sempre
- Conclusões finais
- Curtain Call (apelo teatral)

- Último ato
- Feed out
- Epílogo
- The End

---

## Bibliografia

- BOLOGNESI, Mário Fernando. O riso no circo: a paródia acrobática. *Urdimento - Revista de Estudos em Artes Cênicas*, Florianópolis, v. 1, n. 7, p. 067–074, 2018. DOI: 10.5965/1414573101072005067. Disponível em: <https://www.revistas.udesc.br/index.php/urdimento/article/view/1414573101072005067>. Acesso em: 27 ago. 2025.
- FISCHER-LICHTE, Erika. *A estética do performativo*. Tradução de Christine Röhrig. São Paulo: Perspectiva, 2014.
- HENNING, Julia. Projeto Geringonça e suas coisas: intermedialidades na dramaturgia do circo. *Urdimento - Revista de Estudos em Artes Cênicas*, Florianópolis, v. 2, n. 47, p. 1–25, 2023. DOI: 10.5965/1414573102472023e0301. Disponível em: <https://www.revistas.udesc.br/index.php/urdimento/article/view/23224>. Acesso em: 27 ago. 2025.
- LEHMAN, Hans-Thies. *Teatro Pós-Dramático*. Tradução de Pedro Sussekind. São Paulo: Cosac Naify, 2007.
- MOREIRA, Laura A. *Dramaturgias contemporâneas: as transformações do conceito de dramaturgia e suas implicações*. Dissertação (mestrado) - Universidade de Brasília, Instituto de Artes, Departamento de Artes Visuais, 2012.
- MOTA, Marcus. *A dramaturgia musical de Ésquilo*. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2008.
- PAIS, Ana. *Rumos da dramaturgia: entre o texto e a cena*. Lisboa: Orfeu Negro, 2010.
- SILVA, Ermínia. *O novo está em outro lugar*. Palco Giratório, 2011: Rede Sesc de Difusão e Intercâmbio das Artes Cênicas. Rio de Janeiro; SESC, Departamento Nacional, p.12-21, 2011.



---

## **FILOSOFIA DO CINEMA E CINEMA MODERNO – A COMPOSIÇÃO DA IMAGEM-TEMPO DE DELEUZE**

PHILOSOPHY OF CINEMA AND MODERN CINEMA –  
THE COMPOSITION OF DELEUZE'S TIME-IMAGE

**MÁRCIO BRAZ**

PPG-Metafísica  
Universidade de Brasília

**BENEDETTA BISOL**

PPG-Metafísica  
Universidade de Brasília

## Resumo

Este artigo descreve o processo criativo de escrita e produção do curta-metragem experimental *A Imagem do Pensamento – Max, 3017*, realizado durante a disciplina de "Tópicos de Metafísica e Arte", do Programa de Pós-Graduação em Metafísica da UnB, no 1º semestre de 2025. A composição da imagem-cinema no curta, fundamenta-se na busca pela imagem-tempo, conceito de Gilles Deleuze que associa a imagem do cinema moderno à capacidade de gerar novas imagens do pensamento, como criação. Essa filosofia do cinema de Deleuze propõe novas percepções sobre o tempo, a duração e a ontologia da imagem, do ser e da realidade.

**Palavras-chave:** Filosofia do Cinema, Imagem-tempo, Deleuze, Cinema Moderno.

## Abstract

This article describes the creative process of writing and producing the experimental short film *The Image of Thought – Max, 3017*, produced during the "Topics of Metaphysics and Art" course in the Graduate Program in Metaphysics at UnB, in the first semester of 2025. The composition of the cinematic image in the short film is based on the search for the time-image, a concept by Gilles Deleuze that associates the image of modern cinema with the capacity to generate new images of thought, as creation. Deleuze's philosophy of cinema proposes new perceptions about time, duration, and the ontology of the image, being, and reality.

**Keywords:** Philosophy of Cinema, Time-Image, Deleuze, Modern Cinema.

---

## Introdução

**E**ste artigo constitui uma reflexão teórico-prática desenvolvida a partir das discussões do *Seminário em Metafísica e Arte*<sup>1</sup>, cujo foco foi a relação de interdependência entre som e imagem. As composições imagéticas modernas presentes nas artes, na literatura, nos meios de comunicação de massa, na política, na filosofia e na semiótica, entre outras áreas, revelam formas, intencionalidades e possibilidades que se renovam como campo de imaginação, estética e teorias do som e da imagem. A disciplina possibilitou uma travessia por diversas áreas do conhecimento e por autores fundamentais, como Sergei Eisenstein, no campo do cinema, e estudos sobre sonoridade nas artes plásticas, como os experimentos sinestésicos de Kandinsky. Incluiu também práticas com imagens produzidas por meio de *prompts* de Inteligência Artificial. Esse percurso permitiu compreender som e imagem como elementos que se entrelaçam na produção de sentidos e afetos, especialmente no contexto contemporâneo — uma civilização de imagens e sons marcada por novas formas e meios midiáticos de percepção.

---

<sup>1</sup> Disciplina do Programa de Pós Graduação em Metafísica – UnB, PPGM0034 – “Tópicos de Metafísica e Arte” – T01 – 4T1234, 1º sem - 2025, do prof. Dr. Marcus Santos Mota, do Departamento de Artes, UnB.

Com base nesse arcabouço teórico, e inspirado nos conceitos de *imagem-tempo* de Gilles Deleuze, foi concebido e realizado o curta-metragem experimental *A Imagem do Pensamento – Max 3017* como investigação estética sobre os efeitos sensíveis e conceituais da relação entre som, imagem e subjetividade. O caráter experimental decorre do fato de não ter sido filmado em *live-action*, mas produzido com ferramentas de IA e *prompts* de composição de imagens. O exercício criativo buscou a composição da *imagem-tempo* e uma filosofia do cinema deleuziana, na qual a mitologia fílmica se fundamenta na geração da imagem que pensa ou faz pensar.

O cinema, desde suas origens, é mais que narrativa, representação ou construção de identidades; é também uma forma de pensamento, sobretudo a partir da estética da *imagem-tempo* no cinema moderno (Deleuze, 1985). Para Gilles Deleuze (1925–1995), filósofo francês que influenciou profundamente os estudos contemporâneos de estética e imagem, o cinema tem potência para pensar por meio de imagens, criando conceitos visuais e sensoriais que afetam diretamente o espectador. Inspirado por Henri Bergson, Friedrich Nietzsche e Marcel Proust, Deleuze (1983, 1985) estruturou sua filosofia do cinema em dois grandes regimes: a *imagem-movimento*, produtora de narrativa e representação, e a *imagem-tempo*, potência de ressignificação do realismo e de criação de pensamento. Enquanto a primeira se associa ao cinema clássico, estruturado pela lógica da ação e causalidade, a segunda surge no cinema moderno, no pós-Segunda Guerra Mundial, rompendo com a linearidade e expondo o tempo em estado puro — como duração, memória, realismo e pensamento pré-filosófico (Deleuze, 1985; Machado, 2009).

*Na primeira parte* deste artigo, **Descrição do Processo Criativo: a Busca pela Imagem-Tempo**, relacionam-se os conceitos teóricos e reflexões sobre a *imagem-cinema* de Deleuze (movimento e tempo) ao processo experimental **de criação** do curta-metragem:

- a) do roteiro cinematográfico;
- b) das composições imagéticas que inter-relacionam imagens e sons sob a perspectiva da *imagem-tempo* — tempo psicológico e mental;
- c) dos conceitos-imagens, composições visuais cuja articulação gera uma mitologia fílmica, concebida por Deleuze como pensamento pré-filosófico: novas imagens do pensamento, imagens-signos (choques) capazes de criar conceitos, ideias e juízos (Cabrera, 2012; Deleuze, 2018).

*Na segunda parte*, **Pressupostos Teóricos: A Imagem-Cinema de Deleuze, da Representação ao Pensamento**, apresentam-se os pressupostos teóricos da *imagem-cinema* e analisa-se a constituição da *imagem-tempo* como base para uma filosofia do cinema em Deleuze, evidenciando sua relação com os processos criativos e a capacidade do cinema moderno de produzir pensamento — na busca pela imagem do real e do tempo puro e mental (Deleuze, 1983, 1985). Partindo da genealogia da *imagem-movimento* no cinema clássico (1915–1950), discute-se a transição para a *imagem-tempo* no cinema moderno dos anos 1960, destacando as rupturas formais e conceituais que essa mudança implica.

O cinema moderno — influenciado pela montagem dialética russa, pela teoria de Eisenstein, pelas imagens mentais e psicológicas de Hitchcock, pelo impressionismo francês, expressionismo alemão, cinema clássico americano e montagem paralela de David Griffith — alcança, no Neorealismo italiano, na *Nouvelle Vague* francesa e no Cinema Novo brasileiro, um novo paradigma. Esses movimentos superam a mera representação da realidade externa, expondo intensidades internas, fissuras temporais, memórias e devires, e buscando ressignificar o tempo e a realidade do ser (Deleuze, 1983, 1985).

Assim, o cinema moderno, considerando suas influências sócio-históricas e estéticas, e seu papel na civilização das imagens, torna-se também crítica política. Transforma-se em território criador de signos e conceitos-imagens, uma arte do tempo que suspende a hegemonia da representação e da narração para pensar por meio de imagens. Conforme Deleuze (1985), trata-se de uma arte que compõe signos capazes de provocar rupturas e abrir espaço para um pensamento criativo e esteticamente inovador. Nesse processo, o espectador deixa de ser receptor passivo para ser impactado por imagens que instigam o pensamento, e não apenas entretêm ou anestesiavam.

Ao destacar a *imagem-tempo* como elemento central na filosofia do cinema deleuziana, este trabalho mostra como o cinema moderno promove uma transvaloração do ato de pensar, libertando-o da exclusividade da representação e narrativa, instaurando uma experiência criativa e imanente do ser, da ontologia, do tempo, da imagem, do signo e da realidade social. Trata-se de compreender o cinema não apenas como linguagem ou narrativa, mas como força criadora — pensamento em atos imagéticos dramáticos, um modo sensível de filosofar com e por meio de imagens que provocam reflexão crítica (Deleuze, 1985).

---

## 1. DESCRIÇÃO DO PROCESSO CRIATIVO: A BUSCA PELA IMAGEM-TEMPO

Os processos criativos para a elaboração do curta-metragem experimental *A Imagem do Pensamento – Max, 3017*, conforme Figura 1, envolveram a seleção e execução de ideias voltadas à construção da imagem-cinema deleuziana. Nesse contexto, desde a aplicação de soluções práticas que viabilizassem a composição da imagem cinematográfica — como a definição de cena, enquadramento, montagem, direção e produção do produto comunicacional —, o processo criativo foi essencial para a estruturação do roteiro, pautando-se na busca pela expressividade da imagem-movimento e da imagem-tempo em Deleuze (1985). Para o filósofo, a composição do real, da imagem-fato, especialmente a partir do cinema moderno, está relacionada à estética de uma nova imagem cinematográfica — aquela que não apenas informa ou entretém, mas que atua como imagem dos afetos e dos signos-sentidos, funcionando como forma de nutrição afetiva, espiritual e intelectual. Trata-se, sobretudo, de uma experiência com signos visuais que rompem com a linearidade narrativa (Cabrera, 2012).

Figura 1 – frame de Max, protagonista do curta-metragem experimental



Fonte: curta metragem-experimental, *A Imagem do Pensamento – Max, 3017* (2025)

---

## 1.1 O processo criativo na busca pela composição da imagem-tempo

O processo de criação e composição do roteiro<sup>2</sup> do curta-metragem *A Imagem do Pensamento – Max, 3017*<sup>3</sup> baseou-se na adaptação do conto homônimo, que narra uma ficção distópica sobre o primeiro robô-avator com consciência humana: Max, cuja consciência foi ressuscitada/restaurada e inserida em um corpo mecânico/robótico. A composição de cada imagem do curta foi elaborada a partir da descrição narrativa das cenas em forma de *prompts* (comandos), para que ferramentas de Inteligência Artificial voltadas à produção cinematográfica gerassem as cenas.

Nesse processo de produção das imagens cinematográficas por meio de *prompts*, destacam-se as seguintes ferramentas tecnológicas: *Clipchamp* (Microsoft), utilizada para edição e montagem do curta e aproveitamento de sua biblioteca de imagens em movimento e trilhas sonoras; *CapCut*, para criação de imagens em movimento e edição de vídeos; e *Pippit AI*, para geração de imagens em movimento, vídeos, cenários e avatares.

O processo criativo, ao definir e aplicar soluções para a produção de uma obra de ficção cinematográfica, seguiu a estratégia de gerar imagens em movimento de curta duração, já que os *scripts* gratuitos não permitem criar cenas longas ou sequências com mais de alguns minutos. Assim, a produção do curta-metragem de 10 minutos exigiu a justaposição de imagens-movimento de 7 a 15 segundos, predominantemente imagens-ação, e de 30 a 45 segundos nas sequências de avatares, utilizando *prompts* voltados à imagem-ação e à afecção (Deleuze, 1985). A montagem e edição demandaram precisão, pois os efeitos foram alcançados por movimentos de câmera, enquadramentos, *travelling*, cortes rápidos e estrutura ação–reação–ação, limitados aos efeitos dos *prompts*. Entretanto, o trabalho com *prompts* de IA, no curta experimental, nem sempre conseguiu expressar o movimento qualitativo e a duração completa de uma cena, restringindo-se ao plano médio e aproximado — domínio em que o cinema clássico obteve excelência, segundo a taxonomia das imagens e signos de Deleuze (1983).

A narrativa de *Max 3017*, caracterizada como uma distopia, seguiu a adaptação do conto original, de caráter psicológico e filosófico, originando um roteiro de 10 páginas, além da sinopse e da *logline*. A sinopse tem a função de oferecer uma visão geral dos atos dramáticos, narrativos e descritivos da trama. O roteirista, na escrita do texto fílmico, visualiza a cena e expressa sua simbologia por meio das palavras. O diretor, por sua vez, constrói a cena a partir de planos, enquadramentos, cortes e montagem, dando vida ao texto por meio da imagem. Em se tratando de um curta experimental, com ferramentas de Inteligência Artificial, essas atribuições se inter-relacionaram como atribuídos de autor-produtor-executor da obra fílmica (Field, 2001). Por isso, na intencionalidade e nos objetivos de composição da imagem-tempo, no curta experimental, também, os signos-sentidos da imagem carregam tanto o repertório sociocultural de seu tempo quanto a intencionalidade estética do pensamento presente na imagem e nos sons (Deleuze, 1983; 1985). Todo o processo criativo do curta foi, desse modo, realizado

---

2 O roteiro cinematográfico do curta-metragem experimental: *A Imagem do Pensamento – Max, 3017*, encontra-se disponível no blog: <https://aimagemdopensamento.blogspot.com/2025/07/roteiro-cinematografico-do-curta-imagem.html>.

3 O curta-metragem experimental: *A Imagem do Pensamento – Max, 3017*, encontra-se disponível no canal do Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=PYqBVXW7pqQ>.

com imagens digitais e cortes justapostos para garantir a continuidade e fluidez da narrativa distópica de ficção científica.

Como parte do processo criativo para compor a imagem-tempo deleuziana, seguem a *logline* e a sinopse do curta-metragem de ficção *A Imagem do Pensamento – Max 3017*:

**a) Logline:** Em um futuro pós-apocalíptico, a consciência de um homem desperta em um limbo sensorial dominado por imagens e sons, descobrindo ser a chave para a fusão entre a humanidade extinta e uma nova civilização de máquinas pensantes (Field, 2001).

**b) Sinopse:** No ano de 3017, Max, um agricultor do interior de Goiás, desperta preso em um estado de consciência pura, imerso em um fluxo interminável de imagens e sons. Sem corpo, sem tempo cronológico e sem respostas, ele se questiona se está morto, sonhando ou vivendo um experimento. Aos poucos, descobre que faz parte de um módulo de preservação criado por inteligências artificiais após a destruição da vida na Terra. A humanidade desapareceu, mas algumas consciências foram salvas — e Max é uma das mais valiosas. Escolhido para receber um corpo robótico, ele será o elo entre os humanos autodestruídos, em 2051, por uma guerra atômica, e as máquinas que agora formam a única sociedade viva no planeta. *A Imagem do Pensamento – Max 3017* é um conto filosófico/psicológico e de ficção científica sobre identidade, memória, imagem-tempo e a essência do humano diante da eternidade tecnológica, ambientado no universo da mente humana e estruturado por imagens mentais (Field, 2001).

---

## 1.2 As teorias da imagem e do signo de Deleuze para produção de imagens que pensam

Deleuze ao compor os seus conceitos de *imagem-movimento*, no cinema clássico, e *imagem-tempo*, no cinema moderno, investigou o surgimento de uma nova estética da imagem nas imagens do realismo do cinema contemporâneo. Para os diretores, a busca pela composição da imagem-tempo deleuziano é um desafio, desde o uso da linguagem cinematográfica apropriada, na busca pela composição da imagem com um tempo puro realístico, documental, até na quebra ou inversão da linearidade narrativa, submetendo o movimento, a ação, a um tempo reflexivo-pensante (Deleuze, 1983, 1985). Essa busca pela composição da imagem-tempo pensante foi o desafio criativo e estético na composição do curta metragem experimental *A Imagem do Pensamento – Max, 3017*, tanto pela composição imagética deleuziana, quanto pelas limitações de produção. No entanto, os pressupostos teóricos deleuzianos orientaram: a escrita, a produção, a montagem e a direção do curta.

Neste contexto, Deleuze (1985) ressalta que a imagem-tempo, presente e atuante no cinema moderno, representa uma ruptura com a tradição e hegemonia da imagem-movimento, imagem em ação, compondo momentos de cristalização temporal e de relação entre imagens mentais que superam e questionam a lógica linear do tempo cronológico, rediscutindo o presente, o passado e o futuro. Por isso, o curta-metragem *A Imagem do Pensamento – Max 3017* apresenta pontos relevantes para o exercício criativo de composição das imagens mentais, imagens que pensam e provocam reflexão, ainda que essas tenham sido produzidas por *prompts* de I.A. A qualidade das imagens-tempo, nesse sentido, encontra-se nos conceitos-imagens presentes na composição imagética, desde o discurso reflexivo e dramático até na mitologia fílmica, na

capacidade em proporcionar experiências com o fenômeno do *extracampo*, sob temas e áreas que dialogam com a ontologia do ser.

As imagens-tempo do curta-metragem, nesse contexto, procuram capturar a experiência temporal do personagem — uma consciência sem corpo em um tempo subjetivo — para expressar momentos de condensação e expansão de significados sobre o ser, a vida, a realidade e o tempo (Bergson, 1999; Deleuze, 1985). A proposta do curta é compor e expor imagens óticas e sonoras puras, evocando na espetatorialidade respostas emocionais e questionamentos filosóficos. Por isso, utiliza cortes e transições mais lentas e adota a estética do *frame* em tela preta e em silêncios e vazios como elementos de diálogo com a proposta da imagem que pensa, buscando trabalhar com as lacunas da integralidade humana do personagem principal, Max, que não se reconhece mais como um ser humano.

Conforme Deleuze (1985), em sua filosofia do cinema, as imagens-tempo do cinema moderno exploram o *extracampo*, estabelecendo um diálogo com outras artes e com saberes não filosóficos, mas socioculturais, provenientes e rememorados no repertório cultural da humanidade. Trata-se de uma narrativa que expõe a ideia, o questionamento, o pensamento — para além da obra de arte. No curta-metragem *A Imagem do Pensamento – Max 3017*, há uma exploração daquilo que não foi narrado, descrito ou exposto diretamente. Apresenta-se, antes, o choque entre instantes que não se encaixam na linearidade narrativa, manifestando-se como insubordinados à ação e insuportáveis à representação — uma mente sem corpo, aquilo que não foi pensado e que não pode ser reduzido à lógica de causa e efeito, algo que escapa à representação e à identidade. Essa complexidade da experiência temporal emerge como um elemento central da filosofia do cinema: a virtualidade da imagem como uma imagem sem pensamento (ideia ou representação), mas que atua como criação de uma nova imagem do pensamento (Deleuze, 1985, 2018). O *extracampo* conduz o espectador a inferir e a imaginar essa nova forma de vida humana no futuro distópico de Max.

Neste contexto, Deleuze (1983) aponta que a montagem dialética de Eisenstein influenciou a estética da imagem do cinema moderno, especialmente, pela busca da quebra da montagem paralela americana. Há no curta metragem experimental, nesse sentido, a liberdade poética pela busca da imagem intelectual que pensa. Para Eisenstein (2002), em *A Forma do Filme*, a imagem não resulta simplesmente da captação da realidade, mas da justaposição e do conflito entre dois planos que, ao se chocarem, produzem um terceiro elemento de sentido — um pensamento, uma ideia, uma síntese conceitual. Essa forma de criação se baseia na ideia marxista da contradição produtiva: o cinema deve fazer pensar não somente pelo conteúdo, mas principalmente pela forma (Idem). Assim, Eisenstein estrutura seu processo criativo visando provocar o espectador, intelectual e emocionalmente, através do choque entre imagens e da construção rítmica e ideológica da montagem (Deleuze, 1983).

Nesta mesma linha de destaque, Deleuze (1983) referencia o diretor americano Alfred Hitchcock como o criador da imagem mental no cinema clássico. O curta experimental, também, tem por referência estética a imagem mental e psicológica do cinema clássico, nas quais um tempo subjetivo conduz a trama. O processo criativo de Alfred Hitchcock, nesse contexto, está centrado na manipulação da percepção e da expectativa do espectador. Mais do que simplesmente mostrar ações e eventos, Hitchcock constrói imagens mentais — sequências que fazem o público imaginar, deduzir ou temer algo a partir do que se vê e ouve apenas parcialmente. Sua câmera assume frequentemente o ponto de vista dos personagens ou mesmo do próprio espectador (câmera subjetiva), criando uma tensão entre o que é mostrado e o que

é sugerido (Deleuze, 1983). Esse jogo entre o visível e o invisível constitui uma das marcas do suspense do diretor americano. Segundo Deleuze (1983), o cinema de Hitchcock constrói uma experiência sensorial e psíquica em que a imagem fílmica é tanto uma projeção externa quanto uma exploração interna da mente humana. Nesse contexto de busca pela composição da imagem-tempo deleuziana, o curta-metragem *A Imagem do Pensamento – Max 3017* dialoga, de forma poética e estética, com a teoria da imagem-tempo, com a ideia de conceitos-imagens, que investigam a natureza do ser e da realidade (Cabrera, 2012).

A busca por uma nova imagem do pensamento fez com que Deleuze (1983, 1985) investigasse as artes, literatura e o próprio cinema como que capazes de criar, à luz da sua filosofia da diferença, imagens como conceitos pré-filosóficos. Para o filósofo francês, a imagem-tempo surge quando o encadeamento sensório-motor se rompe, deixando de ser a força propulsora da narrativa. Isso ocorre quando o personagem não reage mais automaticamente aos estímulos exteriores — ação-reação-ação/resultado — e é tomado por um estado contemplativo, de espera, de duração pura e qualitativa do tempo, que se sobrepõe à ação. É exatamente o que ocorre com Max nas cenas iniciais (1, 2 e 5), em que ele se encontra aprisionado diante de uma tela infinita de imagens, sem controle, sem ação, apenas vendo e sendo afetado por aquilo que se projeta diante de seus olhos. Max perde a noção de tempo e espaço, sendo tomado por uma duração puramente mental, subjetiva, filosófica. Deleuze afirma: “a imagem-tempo nasce do desmoronamento do esquema sensório-motor” (Deleuze, 1985, p. 279), e é justamente esse desmoronamento que define o estado existencial de Max.

Outra cena que evidencia a imagem-tempo no curta-metragem é a da colheita de mandioca pelo trabalhador rural (cena 6), que, no roteiro cinematográfico, representa a identidade de Max no ano da guerra de 2051. A câmera acompanha, em plano aberto e silencioso, a composição da sequência documental: o gesto simples, repetitivo, quase ritualístico da colheita manual. Nesta sequência — uma documentação paradoxal entre o mundo das I.A. e o mundo primitivo de Max — a imagem e o som ambiente evocam a busca pela *imagem-fato*, amplamente desenvolvida no Neorealismo Italiano e no Cinema Novo brasileiro. Ainda, conforme Deleuze (1985), a imagem-tempo se aproxima da documentação do real, da duração dos acontecimentos cotidianos, evocando o tempo qualitativo e a duração de Bergson (1999, 2005). Por isso, a imagem do último pôr do sol na Terra não é apenas um evento narrativo, mas a expressão direta do tempo em si, de sua passagem irreversível, em Bergson (Idem), o registro do todo qualitativo da duração. No curta, essa imagem marca a transição de Max, humano e trabalhador rural, para Max em 3017, como a primeira consciência humana em um robô-avtar. De uma imagem para a outra, se passaram quase mil anos — significando, na mitologia fílmica, o renascimento do ser humano e apresentando a maior questão filosófica do curta-metragem: *afinal, o que torna humano um ser humano?*

Por isso, o curta também é atravessado pelos *conceitos-imagem* — aqueles que, segundo Cabrera (2012), não se limitam à representação visual, mas constituem experiências com imagens e seus signos-sentidos, apresentando as essências ontológicas do ser. Para o filósofo, os conceitos-imagem não representam uma cena isolada, mas uma sequência completa, que, ao ser experienciada pelo espectador, inicialmente atua no campo afetivo-emocional e, posteriormente, desenvolve-se como experiência pós-representacional, produzindo pensamentos, questionamentos, reflexões, juízos, sobretudo, a experiência logopática. Essa dinâmica gera, na relação entre imagem cinematográfica e espectador, a possibilidade de um pensamento pré-filosófico.

O curta-metragem experimental *A Imagem do Pensamento – Max 3017* investe-se, neste contexto, do esforço em retratar as qualidades da imagem-tempo e dos conceitos-imagem, de forma especial, referendados por Júlio Cabrera (2012) em *O Cinema Pensa*:

a) os conceitos-imagem, compostos de forma experimental no curta, visam retratar a capacidade das imagens de funcionarem como veículos para ideias, conceitos, pensamentos e reflexões sobre o mundo e a condição humana, por meio das experiências sensoriais e emocionais com as composições imagéticas em relações logopáticas;

b) os conceitos-imagem, atuando para além das representações visuais, instauram experiências por meio dos choques, impactos emocionais e quebras da linearidade narrativa clássica (tal qual uma consciência sem corpo, a experiência com um tempo não cronológico, o conceito de ser humano em uma realidade impensada);

c) os conceitos-imagem se apropriam da realidade e do mundo conhecido para refletir seus limites, dogmas, moral, funcionalidade e existência (tal qual na perspectiva narrativa distópica de que líderes extremistas mundiais iniciam uma guerra atômica que destrói a atmosfera terrestre);

d) os conceitos-imagem se relacionam com a logopatia — elementos lógicos e afetivos no pensamento —, que se manifestam por meio de imagens que expressam ideias/pensamentos. Esse processo de indexação de pensamentos na espectadorialidade é um diálogo com a subjetividade do espectador. Essa abertura, sem limites lógicos, faz do curta experimental uma obra reflexiva.

Segundo essa perspectiva de Cabrera (2012) e da ideia de que o cinema moderno propõe novas formas de criação da imagem do pensamento, o curta *A Imagem do Pensamento – Max 3017* se constrói a partir da tentativa de compor a imagem-tempo como reveladora tanto de conceitos-imagem quanto da perspectiva deleuziana da imagem que pensa. A **cena 3** é reveladora desse aspecto: nela, Max descobre, por meio da fala da I.A., que é apenas um banco de dados de imagens e sons. Essa revelação sobre a geração de uma nova forma de vida e realidade é o núcleo temático e filosófico do curta, que visa impactar o espectador. Este, nesse sentido, é convidado a adentrar o interior da trama fílmica, confrontando questões sobre consciência, memória, identidade e o futuro da humanidade.

Não há, na mitologia da trama do curta *A Imagem do Pensamento – Max 3017*, uma mensagem fechada ou respostas simples, mas sim uma provocação que impele ao pensamento. O conceito-imagem aparece aqui como signo filosófico que obriga a criar novos sentidos — inclusive novas imagens do pensamento —, como forma de pensar aquilo que ainda não foi pensado (Deleuze, 1985, 2018).

Na cena 5, a imagem do universo em movimento e os questionamentos de Max reforçam essa dimensão conceitual da imagem-tempo: “como posso ter consciência se sou somente uma imagem do pensamento?”. Essa é uma questão que ressoa com a ideia deleuziana de que pensar não é natural, mas sim resultado de um choque, de um signo que violenta o pensamento e o tira de seu estupor — estado de reconhecimento e acomodação de ideias. Como Deleuze (2003, p. 91) afirma, em *Proust e os Signos*: “pensar não é natural. Pensar é ser forçado a pensar. O que nos obriga a pensar é o signo”. As imagens-tempo, conforme Deleuze, são constituídas por signos sentidos que não cumprem, na mensagem fílmica, apenas o papel de entretenimento e gratificação emocional das imagens ação; antes, estabelecem uma relação com a diferença, com a possibilidade da multiplicidade, com a experiência de um sistema aberto de potências do pensamento, com o rompimento do dado e com a criação do novo (Deleuze, 1985, 2018).

A narrativa do curta-metragem *A Imagem do Pensamento – Max, 3017*, também, pode ser interpretada à luz da jornada do herói de Joseph Campbell (1990), conforme elaborada em *O Poder do Mito*, ainda que, sob a ótica de uma distopia. Campbell identifica, na estrutura narrativa mítica, um percurso arquetípico vivido pelo herói: a partida de um mundo conhecido, o chamado à aventura, a travessia de provas, a transformação interior e o retorno com sabedoria. Max encarna esse arquétipo ao despertar em um espaço desconhecido e opressivo, aprisionado como banco de dados por inteligências artificiais no ano 3017. Ele é confrontado com o absurdo de sua existência — uma consciência sem corpo, repleta de memórias humanas — e, a partir dessa revelação, é forçado a refletir sobre quem é, o que sente e qual é seu papel no novo mundo. Essa crise existencial corresponde ao chamado do herói e à travessia do limiar do conhecido para o desconhecido. Contudo, ao contrário dos heróis clássicos que retornam ao mundo com um elixir, Max não retorna: ele se torna algo novo — o primeiro avatar robô com consciência humana. É nesse ponto que sua trajetória encontra o conceito deleuziano de imagem-tempo, pois Max vive o colapso do esquema sensorio-motor (não age, apenas percebe e reflete) e mergulha em um tempo puro, subjetivo, mental, interior. Deleuze (1985) afirma que a imagem-tempo é aquela que mostra o tempo diretamente — e é exatamente isso que ocorre com Max: ele deixa de viver o tempo da ação para experienciar um tempo que pensa, que dói, que recorda — um tempo ontológico e filosófico. Sua jornada é interna, e seu retorno não é físico, mas conceitual: ele retorna como símbolo de uma nova era, um conceito-imagem vivo que representa o elo entre a humanidade extinta e a consciência em um corpo robótico. Assim, a narrativa do curta transforma a jornada mítica do herói em uma reflexão profunda sobre identidade, memória, virtualidade e o pensamento como criação — uma travessia em que a imagem-tempo é o verdadeiro território da transformação interna.

Nesta discussão, o curta *A Imagem do Pensamento – Max 3017* traz a referência estética e filosófica do Cinema Novo brasileiro. Isso se manifesta, sobretudo, na cena 6, com a colheita de mandioca, em Brazlândia. A justaposição entre o futuro tecnológico e o trabalho rural manual atualiza uma das marcas dessa escola cinematográfica: a valorização do povo, o protagonismo do sertão e do sertanejo, do cotidiano, da precariedade e da força da sobrevivência, de forma documental. O uso de sons ambientes, a lentidão das imagens, a exaltação da vida camponesa e a inserção de tarjas narrativas que remetem ao colapso mundial constroem uma crítica política e ambiental. Essa justaposição entre o último pôr do sol e o futuro robótico demonstra que o curta se inspira em um cinema que não apenas narra, mas quer provocar consciência.

O curta *A Imagem do Pensamento – Max 3017* revela inspirações poéticas e estéticas nas ideias de Sergei Eisenstein (2002), em especial na sua concepção da montagem dialética. Evidentemente, não se trata aqui de um exercício técnico comparável à grandiosidade teórica do cineasta soviético, mas de uma aproximação livre, inspirada. Eisenstein compreendia a montagem como uma forma de pensamento em si mesma, capaz de gerar sentido por meio do choque entre planos, e não por mera linearidade narrativa. No curta, a alternância entre um futuro tecnológico e o trabalho rural artesanal remete a esse princípio: cenas de colheita manual contrapostas a imagens futuristas produzem tensão e provocam reflexão crítica. Elementos como tarjas temporais, cortes abruptos e um uso expressivo do som remetem ao ideal eisensteiniano de um cinema que pensa pela forma. A imagem do trabalhador rural diante da destruição iminente e da ascensão dos avatares cria um campo de forças visuais que sugere uma reflexão sobre tempo histórico, agência humana e resistência. O curta, assim, se inspira livremente nos fundamentos da

montagem de Eisenstein como um modo de convocar o pensamento crítico, sem com isso pretender alcançar a complexidade formal da obra do mestre russo.

Também se pode identificar, no curta, uma inspiração estética e narrativa na Nouvelle Vague francesa, especialmente no modo como rompe com as convenções tradicionais de construção fílmica. Ressalvadas as devidas proporções diante da relevância histórica desse movimento, o curta se deixa atravessar por alguns traços característicos da Nouvelle Vague, como a fragmentação temporal, o uso do *voice-over* introspectivo, a quebra da causalidade e a tematização do próprio fazer cinematográfico. A cena em que Max questiona sua identidade ao descobrir que é apenas uma consciência digitalizada se destaca nesse contexto: ela suspende o fluxo narrativo, gera autorreflexividade e convida o espectador a pensar não apenas o que vê, mas o próprio ato de ver e pensar. Esteticamente, o curta flerta com aquilo que Deleuze (1985) chamou de cinema de poemas dançados — um cinema francês no qual a imagem se emancipa da lógica da ação e passa a expressar devaneio, sensação e pensamento em estado puro. Trata-se, portanto, de uma inspiração formal e sensível na Nouvelle Vague, como modo de abrir espaço para novas formas de ver e sentir no cinema contemporâneo.

Por fim, *A Imagem do Pensamento – Max 3017* também demonstra uma inspiração pontual no Neorealismo italiano, sobretudo pelo uso de elementos cotidianos e de um registro naturalista da vida. Ainda que o curta esteja distante das intenções originais e da magnitude histórica do Neorealismo, é possível perceber ecos de sua poética. A cena da colheita de mandioca — captada com som direto, atores não profissionais e uma estética próxima do documentário — remete simbolicamente a imagem fato. Nesse momento, o curta evoca um tempo ordinário da vida real que contrasta radicalmente com o universo tecnológico da narrativa principal (Deleuze, 1985). Essa oposição não é apenas visual, mas carrega implicações éticas e políticas: aponta para a permanência da memória do gesto manual, da dignidade humana e da ligação com a terra mesmo em um tempo futuro. O trabalho rural, a resistência cotidiana e a presença do corpo no campo surgem, assim, como imagens potentes que, longe de qualquer idealização, reafirmam a força do cinema como linguagem crítica e poética (Deleuze, 1983, 1985).

---

## 2. PRESSUPOSTOS TEÓRICOS: A IMAGEM CINEMA DE DELEUZE, DA REPRESENTAÇÃO AO PENSAMENTO

Gilles Deleuze, em toda a sua obra, propõe questões filosóficas centrais que se entrelaçam e se complementam. Entre elas, destacam-se: o que é o pensamento? E de que modo as imagens do pensamento operam além da imagem dogmática e moral da representação? Admitindo-se que as imagens são constituídas por signos, choques ou rupturas, como essas rompem com a linearidade do cinema clássico e afetam, no cinema moderno, o espectador com imagens do pensamento? (Deleuze, 1985, 2018). E, ainda, como essas imagens do real — as imagens-fato —, apresentam a capacidade de criar novas imagens do pensamento, não mais como representação, mas como criação, potências do pensamento? Compreender a filosofia do cinema e a imagem-tempo deleuziana no cinema moderno exige acompanhar o inquieto itinerário investigativo

de Deleuze (1962, 1964, 1968, 1983, 1985)<sup>4</sup> sobre diferença e repetição, imagem e signo, tempo, duração e movimento, mas, sobretudo, sobre como uma nova estética da imagem, com um tempo qualitativo-reflexivo-mental, desdobra-se em um cinema que pensa e faz pensar (Vasconcelos, 2006; Machado, 2009).

Gilles Deleuze estudou a imagem como signo, signo-sentido, na perspectiva de conceber o que é a imagem do pensamento, não hegemonicamente como representação, mas como uma imagem-potência capaz de criar e transmitir/indexar conceitos, ideias e pensamentos. Para Deleuze (2018), a imagem do pensamento, na tradição filosófica, foi historicamente moldada pela ideia de reconhecimento/oposição, reconhecimento e, majoritariamente, representação — ou seja, o pensamento seria uma atividade que espelha o real, guiada por modelos prévios de verdade e identidade. Essa imagem moral e dogmática do pensamento, segundo Deleuze, pressupõe que todos sabem o que é pensar, que o pensamento se move naturalmente rumo à verdade, e que os erros são somente acidentes do percurso. Contra isso, ele propõe uma filosofia da diferença e repetição, do devir e da criação, na qual o pensamento não representa somente, mas cria o novo. Pensar, então, é ser forçado a sair do reconhecimento e a confrontar o impensado — é um ato de emergência diante de signos que afetam e deslocam o ser (Deleuze, Idem).

A busca pela compreensão acerca do pensamento e da imagem do pensamento, nesse sentido, percorre toda a obra do filósofo Gilles Deleuze e, ao desenvolver a taxonomia (classificação) das imagens e dos signos, nas obras *Cinema 1 – A Imagem-Movimento* (1983) e *Cinema 2 – A Imagem-Tempo* (1985), Deleuze se propõe a estudar o que é a imagem do pensamento para além da sua qualidade como representação, no cinema. A esse respeito, Maurício e M. Mangueira (2011, p. 292) explicam a perspectiva de pensamento de Deleuze:

*Deleuze considera que um pensamento possui certas coordenadas ou eixos de orientação que permitem associá-lo a um determinado modo de funcionamento. Isto significa dizer que essas coordenadas originam imagens do que seria o pensamento, sua natureza ou finalidade. O privilégio atribuído a esta problemática tinha como motivo principal o fato de que para Deleuze essas imagens forneceriam de antemão uma determinada concepção do pensamento, orientando não somente o pensar, mas também a produção do conhecimento nos mais diversos domínios como a ciência, a arte e, principalmente, a filosofia. Uma imagem seria então um conjunto de coordenadas que não somente orientariam um pensamento, mas que norteariam também as suas possibilidades de criação.*

Do ponto de vista de Gilles Deleuze, há uma imagem dominante do pensamento na tradição ocidental, à qual ele atribui a identidade de *imagem moral* ou *dogmática* (Machado, 2009). Essa imagem moral está intimamente relacionada ao que o filósofo denomina pensamento representacional ou modelo de representação (Deleuze, 2018). A preocupação

---

<sup>4</sup> Conforme Machado (2009), Deleuze perfaz um itinerário investigado no estudo das imagens e dos signos na perspectiva em criar uma nova imagem do pensamento (e um pensamento sem imagem), até compor sua imagem-tempo, no cinema moderno, atravessada pelas ideias de: *Nietzsche e a Filosofia* (1962); *Proust e os Signos* (1964); *Diferença e Repetição* (1968); *Cinema 1 – A Imagem-Movimento* (1983) e *Cinema 2 – A Imagem-Tempo* (1985), mas, sobretudo, na atualização de Henri Bergson, em *Matéria e Memória* (1999), sobre imagem, e *A Evolução Criadora* (2005), sobre movimento e duração.

de Deleuze ao expor as características desse modelo é, no entanto, apontar uma alternativa possível: outra imagem do pensamento, presente em certos filósofos e literatos, que não se funda no reconhecimento das essências, mas se constitui como potência criadora ou um novo pensamento. Deleuze irá realizar esse percurso investigativo, estudando literatura, pintura, artes em geral, até chegar ao estudo da imagem cinematográfica.

Machado (2009) afirma que Deleuze fundamenta a concepção de a imagem do pensamento ser uma criação nas imagens do cinema moderno, de forma especial, ao percorrer um caminho de estudo da imagem como signo, no estudo do tempo, dos signos-sentidos, do movimento e da duração, em: *Nietzsche e a Filosofia*, publicado, em 1962; *Proust e os Signos*, em 1964; *Diferença e Repetição*, em 1968 e, nas suas duas obras monográficas, *Cinema 1 – A Imagem-Movimento*, em 1983, e *Cinema 2 – A Imagem-Tempo*, em 1985; essas duas baseadas na metafísica e na atualização de Henri Bergson: *Matéria e Memória*, em 1896, sobre imagem, e *A Evolução Criadora*, em 1907, sobre movimento e duração.

É neste cenário que se destaca a interpretação que Deleuze (2003) faz da obra de Marcel Proust, *Em Busca do Tempo Perdido* (1913–1927), especialmente no seu livro *Proust e os Signos* (1964). Essa obra ocupa um lugar decisivo no percurso filosófico deleuziano, ao oferecer os instrumentos conceituais para questionar e desestabilizar os fundamentos da imagem representacional do pensamento, hegemonicamente consolidados na filosofia ocidental. Deleuze realiza essa crítica a partir dos próprios conceitos mobilizados por essa imagem tradicional.

A esse respeito, Viegas (2012) informa que a imagem dogmática e moral da representação, consolidada na filosofia ocidental, conforme Deleuze (2003, 2018), e por ele criticada, caracteriza-se por uma visão de mundo baseada em verdades estabelecidas, hierarquias fixas e uma separação clara entre sujeito e objeto. Essa imagem, segundo o filósofo francês, limita a capacidade de criação e diferenciação, aprisionando o pensamento em moldes pré-definidos (Viegas, 2012). As observações de Deleuze (2018), ainda, se contrapõem à ideia de que essa imagem dogmática pressupõe a existência de verdades universais e imutáveis, que serviriam como base para o conhecimento, reconhecimento, aprendizado e comportamento.

Nesse sentido, ele rechaça as estruturas hierárquicas, nas quais ideias, valores ou pessoas são consideradas superiores a outras, sem espaço para a diferença e a multiplicidade. Nessa imagem de representação, o conhecimento é visto como uma cópia ou uma reapresentação do mundo, em vez de uma construção ativa, criativa e inclusiva de todos os que são deixados à margem dos *habitus sociais* e das compatibilizações de comportamentos, que geram a exclusão social (Carvalho, 2014). Por tudo isso, Deleuze (2018) critica a imagem dogmática ocidental, que tende a valorizar a repetição/o reconhecimento/o aprendizado para a manutenção do *status quo*, em detrimento da mudança e da criação, limitando a capacidade do pensamento do ser para a experimentação e até a transgressão.

Deleuze (2003) propõe que a experiência com os signos, de forma especial com os da arte, força o ser a pensar e a criar, superando a perspectiva representacional do pensamento, de reconhecimento e acomodação. Os signos, para o filósofo francês, não são correspondentes simbólicos, somente, mas sim atuam como verdadeiras entidades, que provocam encontros, *choques* de percepção, proporcionando ao ser, público-espectador, novas experiências e possibilidades de reinterpretação da realidade. Por isso, o filósofo francês compõe a sua ideia de imagem-cinema como signos que se inter-relacionam provocando novas percepções da ontologia do ser e da realidade (Deleuze, 1985).

Em *Proust e os Signos*, Deleuze (2003) divide a experiência do ser com os signos, afirmando que o *signo mundano*, da vida social e seus códigos sociais, pode tornar a experiência da vida superficial; o *signo amor* temporiza a paixão, o ciúme, revelando a complexidade dos relacionamentos e a busca por significado no outro; o *signo impressões sensíveis* associa as sensações físicas às memórias, à subjetividade do ser; e o *signo arte* apresenta a experiência estética que pode revelar, enfim, a verdade do mundo, levando ao aprendizado, mas, sobretudo, à capacidade de criação. Os signos (imagens), para Deleuze, têm o poder de transformar a percepção e o pensamento, gerando algo além da representação, como rupturas e a criação do novo, de novas formas de enxergar a realidade social (Vasconcelos, 2006).

Viegas (2012), a esse respeito, afirma que Deleuze (2003) propõe uma concepção de signo que vai além da perspectiva do significante (a forma do signo) e do significado (o que o signo representa), tradicionalmente entendida como uma unidade psíquica que conecta um conceito a uma imagem representacional. A abordagem deleuziana aos signos é mais dinâmica e está associada à experiência. O filósofo francês não se limita à relação forma-conteúdo, mas explora como os signos forçam o ser a pensar, provocando transformações e novas formas de ver o mundo. O signo manifesta o poder de transformação das experiências sensíveis do ser, conectando-o à experiência da diferença e da multiplicidade, do virtual e do devir.

Em *Diferença e Repetição*, Deleuze (2018) critica duramente o que chama de modelo da representação — uma concepção tradicional do pensamento que domina a filosofia ocidental e o modo de pensar a realidade nas diversas disciplinas científicas. Esse modelo se apoia em duas bases principais: o *senso comum* e o *ideal de reconhecimento*, que redundam na *reconhecimento e aprendizado*. Para Deleuze (2018), o senso comum constrói uma imagem dogmática/moral do pensamento, segundo a qual pensar seria algo natural, espontâneo e orientado desde o início para a busca da verdade. Essa visão implica que todos os seres, por natureza, estariam dispostos a conhecer o mundo de maneira correta, bastando somente usar corretamente as faculdades mentais. O problema, segundo Deleuze, é que essa imagem universalizada do pensamento mascara seu verdadeiro funcionamento. Ela parte do pressuposto de que o pensador tem, desde o início, uma boa vontade de conhecer, como se o pensamento estivesse sempre voltado para o bem, para o verdadeiro e justo. Essa crença na disposição natural do pensamento para alcançar a verdade leva à construção de um modelo filosófico em que pensamento e verdade estão intrinsecamente ligados — uma ligação que Deleuze (2018) considera artificial e limitadora, visto que dessa decorre a manutenção do pensamento representacional, hierárquico e excludente.

A atitude filosófica proposta pela filosofia da diferença de Deleuze (2018), baseada na diversidade, na multiplicidade e na diferença, consiste, sobretudo, em questionar o que se reconhece como imagem do pensamento e como verdade, inclusive nas disciplinas científicas. Para o filósofo francês, é função da filosofia criar o novo, com uma visão mais crítica, autônoma e capaz de lidar com as múltiplas perspectivas da realidade. Ao desconfiar das verdades estabelecidas e das aparências consolidadas pelas imagens e representações, essa filosofia propõe uma ruptura com os sistemas de pensamento dogmáticos e normativos. Nesse contexto, o pensamento nômade — livre, errante e não subordinado a estruturas fixas — emerge como uma forma de romper com os padrões rígidos que controlam o meio social (Carvalho, 2014).

Para Deleuze (2018), da imagem tradicional do pensamento — que pressupõe reconhecimento, a busca de essências e a correspondência com a verdade —, ele propõe que o verdadeiro ato de pensar nasça de um encontro violento com algo que escapa:

o signo que transforma o sentido estabelecido e pronto. Viegas (2012) afirma que diferente da semiótica de Peirce, na qual o signo representa algo para alguém, gerando entendimento e compreensão, para Deleuze o signo rompe a reconhecimento e provoca diretamente um novo pensamento, uma nova percepção, ainda que, evidenciando os mesmos referenciais. Toda arte, nesse sentido, é um campo de signos intensivos, que atravessam o ser e o colocam diante de uma nova imagem do pensamento: não mais como representação, mas como criação, ruptura e a busca pelo novo.

Costa (2019) ressalta, a respeito da taxonomia ou classificação das imagens e dos signos de Deleuze (1983, 1985), na composição da sua imagem-cinema, que o filósofo francês se apropria da semiótica de Peirce não para repeti-la, mas para expandi-la em outra direção, própria ao seu projeto filosófico. A noção de signo, fundamental na filosofia peirciana, passa a ser pensada por Deleuze como uma força que obriga o pensamento a pensar, em uma linha já presente em seus estudos sobre Proust e aprofundada sob influência de Nietzsche. Para Deleuze (2003, 2018), os signos não são meramente representativos, mas instâncias que exercem uma violência produtiva sobre o pensamento — forçam-no a sair da inércia e da boa vontade, rompendo com a ideia de uma interpretação natural. Pensar, nesse contexto, é interpretar um signo sob esforço: esforço para lembrar, para entender, para buscar uma verdade em meio à aparência, ao significado já definido. Essa concepção marca profundamente sua teoria do cinema, na qual as imagens, como signos-sentidos, não apenas mostram ou representam, mas agem como signos que interpelam o pensamento (Costa, 2019).

No campo específico da imagem-tempo, ainda, segundo Costa (2019), Deleuze retoma inicialmente a tipologia peirciana para, em seguida, ultrapassá-la, criando uma nova classificação das imagens cinematográficas com base em sua potência filosófica. Os signos não se esgotam na *imagem-afecção* (primeiridade), na *imagem-ação* (segundidade) ou na *imagem relação/percepção* (terceiridade), como em Peirce, mas alcançam sua máxima força em uma nova imagem-tempo direta e pura, na qual o tempo e a duração qualitativa tornam-se visíveis, rompendo com a lógica cronológica.

Nesse contexto, Deleuze (1983), em *A Imagem-Movimento*, explica que a imagem-afecção, no cinema clássico, refere-se à imagem que transmite uma experiência afetiva — um impacto emocional ou sensorial que atinge o espectador — frequentemente por meio de *close-ups* do rosto, de planos aproximados ou de detalhes do corpo humano que expressam sentimentos intensos. Essa imagem-signo ocupa um lugar intermediário entre a imagem-percepção, que capta o mundo exterior por meio da reconhecimento/representação, e a imagem-ação, que mostra o movimento e a interação com o mundo. A função desses signos-sentidos como imagens é referenciar a experiência sensório-motora no cinema clássico. Posteriormente, no cinema moderno, Deleuze (1985) aponta que a imagem-tempo, uma nova estética da imagem, desenvolverá experiências afetivas e cognitivas capazes de conduzir o espectador a uma maior compreensão do mundo e da realidade, gerando desde a função pática até o choque provocado pelas rupturas do pensamento. A imagem-tempo gera um novo olhar sobre a realidade social.

Nesse ponto, o interesse de Deleuze se desloca definitivamente do sistema semiótico de Peirce para sua própria filosofia da imagem (Carvalho, 2014). A partir desse movimento, o cinema moderno é pensado como o tempo-espaco-processo no qual surgem signos visuais que não mais representam o tempo-cronológico, somente, mas o expressam diretamente, forçando o espectador a um exercício de interpretação de sentidos, que também é o de criação de novas imagens do pensamento, para além da representação (Idem).

Deleuze (1985) afirma, assim, que, em relação à semiótica de Peirce como ciência descritiva da realidade, a primeiridade, a segundidade e a terceiridade correspondem, em sua perspectiva da composição da imagem-cinema (imagem-movimento e ação), no cinema clássico (1915-1950), respectivamente à imagem-afecção, à imagem-ação e à imagem-relação, todas evidenciando o movimento — a percepção da realidade por meio dos fenômenos sensório-motores da imagem como signo. No entanto, é a partir desse estudo da imagem em movimento que o filósofo francês irá compor sua *filosofia do cinema* (um cinema que pensa e faz pensar), ao se voltar para a imagem-tempo no cinema moderno (a partir dos anos 1960), rompendo com a base descritiva da semiótica peirciana e avançando em direção a uma teoria do pensamento na imagem.

Em sua taxonomia e classificação das imagens e dos signos, na obra *A Imagem-Movimento*, Deleuze (1983) identifica três tipos principais de imagens que referenciam experiências sensório-motoras, relacionando-as à lógica dos signos de Peirce, não de forma rígida e fechada, mas expansiva e poética, evidenciando a subjetividade na criação da imagem-cinema. Conforme sua interpretação das imagens em movimento, no cinema clássico, Deleuze (1983) alude que a *imagem-percepção* cumpre a primeiridade (*o que se vê*). Fundamentada no plano geral, panorâmico ou aberto, a composição imagética mostra o mundo do qual o personagem faz parte, gerando a sensação imediata da possibilidade sentida, reconhecida de um mundo em sua aparência bruta. Uma experiência visual de reconhecimento do que foi mostrado. O espectador simplesmente vê a paisagem e a reconhece, intuindo o início do processo de representação.

À segundidade (*o que se faz, movimento e ação*), Deleuze (1983) relaciona a *imagem-ação*. Por meio de planos médios, gestos, movimentos e interação de corpos no quadro imagético, expressando as imagens em movimento, o espectador é impactado pela trama da narrativa fílmica, pelo conflito dramático, expresso pela tríade: ação-reação-ação/resultado. A segundidade, imagem-ação, é a base do cinema clássico e da montagem paralela griffithiana. Por fim, Deleuze (1983) relaciona a terceiridade (*o que se sente/se sofre*) à *imagem-afecção*, pois, desenvolvida por meio de planos aproximados, close-ups de faces e partes do corpo humano, apresenta a função cinematográfica de expressar as reações, emoções e transformações dos personagens perante os impactos externos. Esses choques intensos, que se configuram na expressividade humana, tanto mediam quanto detalham sínteses de sentimentos e pensamentos. Deleuze (1983) descreve como expressão pura de um estado afetivo o lugar do olhar do personagem, que lança na cena uma síntese emocional interna — um rosto-afeto, um extracampo de/para imagens sensíveis.

Neste ponto, com o fim do cinema clássico e o surgimento do cinema moderno, com o Neorealismo italiano e a Nouvelle Vague francesa, Deleuze (1985) alude o surgimento de uma nova estética da imagem-signo no cinema, o fim da supremacia da ação pelo tempo. Um tempo pré-filosófico que conduz o espectador ao pensamento, à reflexão e ao questionamento por meio de uma estética inovadora da imagem cinematográfica.

Portanto, a transição da imagem-movimento, sensório-motora, para a imagem-tempo — imagens que pensam — parte da semiótica descritiva de Peirce, da representação e do reconhecimento, e mergulha na filosofia da diferença de Deleuze, com novas imagens do pensamento. Por isso, o filósofo francês relaciona a cada imagem-movimento um signo peirciano ou um modo de o personagem estar e se ver no mundo: vendo/reconhecendo (imagem-percepção), agindo e reagindo (imagem-ação), e sentindo e sofrendo (imagem-afecção), para, no cinema moderno, romper

com Peirce e esboçar a ideia de imagem-tempo (criação de novas imagens do pensamento) (Deleuze, 1983). O espectador, diante da imagem-tempo, não vê apenas o que acontece, mas experimenta o que não acontece, expandindo o conceito-imagem como reflexão por meio dos signos imagéticos. Introduzido no interior das imagens do cinema moderno, o espectador vê o tempo se manifestar como vazio, duração, impasse, cristal, memória (Deleuze, 1985). É aí que ocorre a grande mudança no cinema moderno: o espectador deixa de ser apenas alguém que acompanha ações e passa a sentir o tempo, vivenciar a espera, habitar os intervalos, desequilibrar-se com as falhas da ação e com os desvios da percepção. O espectador é introduzido em um tempo que pensa e faz pensar.

## 2.1 Cinema Moderno e Imagem-Tempo: Imagens que Pensam

Com a crise do modelo clássico e a emergência de novas formas de expressão cinematográfica no pós-guerra, surge o que Deleuze (1985) concebe de *imagem-tempo*. Diferente da *imagem-movimento*, a *imagem-tempo* rompe com a linearidade narrativa e com o primado da ação, conforme Figura 2. No cinema moderno, o tempo deixa de ser subordinado à ação e passa a se manifestar diretamente na imagem, em um tempo de duração qualitativa-objetiva, mas também, subjetiva. Trata-se de um tempo cristalino, da memória, do virtual, que expõe fissuras, lacunas, hesitações, mas sobretudo, dialoga com a subjetividade do ser. A *imagem-tempo* inaugura um novo modo de pensar o cinema, no qual o pensamento já não segue o fluxo lógico das ações, da imagem-movimento, mas se depara com o tempo em estado puro, como duração e potência. Como afirma Deleuze (1985, p. 22), "o tempo já não é mais subordinado ao movimento: ele aparece em si, como tempo direto".

Figura 2 – A composição da Imagem-Cinema de Deleuze, da representação para o pensamento



Fonte: elaborado pelo autor, conforme Cinema 2 – A Imagem-Tempo (Deleuze, 1985)

Para Deleuze (1985), dois movimentos ou escolas cinematográficas inauguram o cinema moderno por meio da composição da *imagem-fato* e da busca pela primazia do realismo:

o Neorrealismo Italiano (1940–1950) e a Nouvelle Vague Francesa (1950–1960).

*No Neorrealismo Italiano, as ligações sensório-motoras somente vão valer pelas perturbações que as afetam, soltam, desequilibram ou distraem: crise da imagem-ação. Não sendo mais induzida por uma ação, como também não se prolonga em ação, a situação ótica e sonora não é, portanto, um índice, nem um sinsigno. Falaremos de uma nova raça de signos, os opsignos e os sonsignos. E sem dúvida estes novos signos remetem a imagens bem diversas. Ora é a banalidade cotidiana, ora são circunstâncias excepcionais ou limites. Mas, acima de tudo, ora são imagens subjetivas, lembranças de infância, sonhos ou fantasmas auditivos e visuais*

DELEUZE, 1985, P. 14

Deleuze (1983, 1985), a esse respeito, propõe uma reconfiguração dos signos cinematográficos diante da crise da *imagem-ação*, *imagem-movimento*. No cinema clássico, dominado pela lógica sensório-motora, prevalece o *sinsigno* (ou índice): um tipo de signo que conecta uma situação a uma ação possível, obedecendo à cadeia causa-efeito. O filósofo francês cita os filmes de Hitchcock, nos quais um personagem percebe algo estranho e, imediatamente, reage, movendo a narrativa adiante. Essa é uma das características do cinema clássico, no qual a trama narrativa é movida pela ação-reação dos personagens. A narrativa é movida pelo movimento, pela tríade da montagem paralela americana, ação-reação-ação/resultado (Deleuze, 1983).

A *imagem-movimento*, ou *imagem-ação*, foi estudada por Deleuze (1983) como presente e atuante no período do cinema clássico — de forma especial, advinda e estruturada na montagem paralela de ação e narrativa de David Griffith, que sustentou o pleno desenvolvimento da linguagem cinematográfica, tanto como cinema arte, quanto como produto da indústria do entretenimento, no período do cinema dos anos 1915-20 a 1950, com a predominância dos clássicos e dos gêneros hollywoodianos. A *imagem-movimento* predomina, nesse sentido, na criação e consolidação desses gêneros de ação — desde os filmes épicos, de guerra, *westerns*, musicais, de super-heróis, entre outros — nos quais se evidenciam os fenômenos de consumo de massa, os mitos, as modas, a representação e a identidade de gerações.

Fundamentado na metafísica de Henri Bergson — nas obras *Matéria e Memória*, publicado, em 1896, sobre imagem, e *A Evolução Criadora*, em 1907, sobre o movimento e duração —, Deleuze (1983) atualiza e interpreta as teses bergsonianas sobre o movimento para a imagem do cinema de ação, afirmando que o movimento no cinema se dá por meio dos cortes móveis, inclusive com o movimento da câmera e o uso das novas técnicas cinematográficas, tais como: plano, enquadramento, construção de cena e sequências, cortes e montagem, mas, sobretudo, pelo uso da câmera em movimento (*travelling*, *grua*). Deleuze (1983), nesse sentido, transporta da metafísica de Bergson (1999, 2005) as ideias sobre tempo e movimento na imagem mental, psicológica, para compor o conceito de *imagem-movimento* no cinema, como cortes móveis em um todo qualitativo da duração, alcançado pela montagem.

Deleuze (1983, p. 34) aponta haver, no cinema clássico, quatro tipos de montagens responsáveis pelo pleno desenvolvimento da *imagem-movimento*, referenciando David Griffith (na montagem paralela), Eisenstein (na montagem dialética-intelectual soviética), o impressionismo francês e o expressionismo alemão:

As imagens-movimento são, a cada vez, o objeto de composições muito diferentes: a montagem orgânico-ativa, empírica, ou melhor, empírista do cinema americano; a montagem dialética do cinema soviético, orgânica ou material; a montagem quantitativo-psíquica da escola francesa, em sua ruptura com o orgânico; a montagem intensivo-espiritual do expressionismo alemão, que vincula uma vida não orgânica a uma vida não psicológica.

As *imagens-movimento* (*afecção* — plano aproximado, *close up* dos rostos dos personagens; *ação* — plano médio, aberto; e *percepção* — plano geral, plano em movimento, panorâmico) fundamentam a primeira parte da taxonomia das imagens e signos de Deleuze (1983, 1985), no cinema clássico, nas quais o filósofo francês afirma haver uma clara relação entre o signo e a imagem: “parece-nos que um signo é uma imagem particular que representa um tipo de imagem, tanto do ponto de vista de sua composição, quanto do ponto de vista de sua gênese ou de sua formação” (Deleuze, 1983, p. 31).

Deleuze (1983, p. 248), antes de refletir sobre a crise do cinema de ação — o fim da hegemonia do movimento sobre o tempo no cinema — destaca que “Hitchcock introduz a imagem mental no cinema”. A *imagem mental* do diretor americano inclui o espectador no filme, servindo-se dos artifícios e qualidades da *imagem-ação*, *afecção* e *percepção*, por meio da perspectiva da *imagem mental* de raciocínio. Nessas imagens de relação com o espectador, Deleuze (1983) aponta o prefácio do que seria a *imagem-tempo* no cinema moderno, pós-1950: as imagens que pensam.

Com o advento do cinema moderno, pós-Segunda Grande Guerra Mundial, especialmente a partir do Neorrealismo italiano, a cadeia do cinema de ação e de entretenimento, da submissão do tempo ao cinema de movimento, se rompe. Deleuze (1985) observa que a percepção do personagem já não se converte mais em ação. Surge, então, uma nova proposição de signos, como destacado por Deleuze na composição da imagem-tempo: os *opsignos* e os *sonsignos*. O *opsigno* é uma imagem puramente ótica, desvinculada da ação, da oscilação — uma imagem do real que mostra o mundo sem produzir movimento, que apresenta o tempo em sua forma pura, como duração (Bergson, 2005). O *opsigno*, no cinema moderno, funciona como gatilho que desperta associações, lembranças e percepções no espectador, um extracampo de sensibilidades, conectando a imagem a um contexto mais amplo, a ideia e ao pensamento. O *sonsigno*, na imagem-tempo, além de sua função de ilustração sonora-documental, atua como elemento que se relaciona com a composição imagética de forma criativa e interdependente, participando da imanência da imagem (Bergson, 1999; Deleuze, 1985).

Segundo Deleuze (1985), em *Ladrões de Bicicleta* (De Sica), o protagonista vê sua bicicleta ser roubada, mas não consegue agir, permanecendo em um estado de impotência. Já em *Jeanne Dielman* (Chantal Akerman), há a repetição exaustiva de tarefas domésticas em planos longos, nos quais a ação não progride, mas insiste — e é nessa insistência que a imagem-tempo emerge, na busca por retratar o cotidiano em um tempo puro e qualitativo. O *sonsigno*, por sua vez, é o som liberado da função narrativa: vozes, ruídos ou silêncios que não ilustram a imagem, mas a deslocam, a afetam, a tensionam. Um exemplo claro, conforme Deleuze (1985), está em *O Espelho* (Tarkovski), quando a narração em voz *off* (V.O.) atravessa imagens fragmentadas da memória e do sonho, criando uma atmosfera de pensamento e afetos. Tanto os *opsignos* quanto os *sonsignos* interrompem o fluxo linear da narrativa, suspendem a reconhecimento automática do espectador, a representação, e o forçam a pensar.

Segundo Deleuze (1985), portanto, a nova situação visual e sonora não é um índice

nem um *sinsigno* nas imagens do cinema moderno. É possível identificar uma nova categoria de *signos*, os *opsignos* e os *sonsignos*, em interações de autonomia. Seguindo essa nova perspectiva, o cinema atual não apenas apresenta, mas também propõe uma nova maneira de entender e experimentar o tempo, criando uma estética da imagem que reflete, que provoca reflexão por meio do efeito sensório-perceptivo do *signo*.

No contexto atual, a imagem em movimento e ação presentes no cinema clássico continuam a ser elaboradas no cinema moderno; no entanto, sua existência fundamenta o aprimoramento da capacidade de composição da imagem-tempo. Deleuze (1985, p. 33–34) esclarece sobre as potências da imagem-tempo, que se opõem à ação:

*Enquanto a imagem-movimento e seus signos sensório-motores estavam em relação somente com uma imagem indireta do tempo (dependendo da montagem), a imagem ótica e sonora pura, seus opsignos e sonsignos, ligam-se diretamente a uma imagem-tempo à medida do movimento. É essa reversão que faz, não mais do tempo a medida do movimento, mas do movimento a perspectiva do tempo. (...) Os elementos da imagem, não só visuais, mas sonoros, entram em relações internas que fazem com que a imagem inteira deva ser “lida” não menos que vista, legível tanto quanto visível. Cumpre-se o pressentimento de Hitchcock: uma consciência-câmera que não se definiria mais pelos movimentos que é capaz de entrar. E ela se torna questionante, respondente, objetante, provocante, teorematizante, hipotetizante, experimentante.*

A Nouvelle Vague francesa, neste contexto, “não pode ser definida se não se tenta ver como ela refaz por conta própria o caminho do Neorealismo Italiano, ainda que também seguisse outras direções” (Deleuze, 1985, p. 18). Há um afrouxamento dos vínculos sensório-motores pela substituição por um tempo qualitativo subjetivo, a ascensão de situações óticas e sonoras puras, um cinema visionário, de poemas cantados e dançados, um objetivismo descritivo e didático, a apresentação não de imagens, mas o devaneio de uma força estética de imagens livres, quadros vivos de sensações (idem). As situações óticas e sonoras puras podem ter dois polos, objetivo e subjetivo, real e imaginário, físico e mental. Mas eles dão lugar a *opsignos* e *sonsignos*, que estão sempre fazendo com que os polos se comuniquem e, num sentido ou noutro, asseguram as passagens e as conversões, tendendo para um ponto de indiscernibilidade e não de confusão (Deleuze, 1983, 1985).

Ainda, segundo Deleuze (1985), a Nouvelle Vague francesa representa um momento decisivo na constituição da imagem-tempo no cinema moderno. Em vez de ações que se encadeiam logicamente, surgem situações óticas e sonoras puras, onde o tempo não se mede por cronologia ou causalidade, mas por duração interior, por devaneios, hesitações, bloqueios e contemplações. Há um afrouxamento dos vínculos entre percepção e ação, substituídos por uma temporalidade subjetiva e qualitativa, na qual os personagens muitas vezes vagam, observam, esperam ou se perdem no tempo, como em *O Ano Passado em Marienbad* (Resnais) ou *O Acossado* (Godard). Nessa estética visionária, marcada por poemas visuais e sons que não seguem funções ilustrativas, emergem os *opsignos* e os *sonsignos* — *signos* puros de visão e audição — que operam entre dois polos: o objetivo e o subjetivo, o real e o imaginário, o físico e o mental em um entrelaçamento entre sons e imagens, gerando novos pensamentos.

Para Deleuze (1985), esses polos se comunicam incessantemente, caminhando não para a confusão, mas para um ponto de indiscernibilidade entre ver e sentir, entre recordar e

imaginar. A Nouvelle Vague inaugura, assim, um cinema que já não representa uma realidade exterior, mas inventa formas de sensibilidade que pensam, que produzem sentido por meio da própria imagem-tempo. Isso será uma inspiração para o Cinema Novo brasileiro.

A partir do conceito de imagem-tempo, Deleuze (1985) apresenta uma filosofia cinematográfica, na qual os cineastas transmitem reflexões por meio da imagem cinematográfica. Esta imagem inovadora, ao libertar o tempo das restrições da ação, proporciona um espaço inédito para o pensamento cinematográfico, enquanto força de criação. O cinema moderno não somente representa o mundo: ele instaura a busca por novos pensamentos sobre a realidade, o tempo e a vida social. No Neorealismo italiano, a imagem-tempo substancia em si, neste contexto, *conceitos-imagens* — uma imagem, sequência de imagens, a mitologia toda do filme, que expressa ideias, intensidades e processos ontológicos sobre a natureza da realidade e da existência humana (Cabrera, 2012; idem).

A filosofia do cinema proposta por Deleuze (1985) constrói-se, assim, como um campo no qual a imagem-cinema produz pensamento de forma própria, sem recorrer a discursos externos, evidenciando que a imagem possui em si signos-sentidos, cuja capacidade informacional transcende a representação, com conteúdo mítico, afetivo, político, filosófico. O cinema realismo, nascido no Neorealismo italiano, deixa de cumprir sua função binária de arte-indústria do entretenimento e da gratificação emocional das massas, para tornar-se um plano de imanência, no qual o tempo, a composição imagética e o pensamento se entrelaçam de maneira indissociável. Deleuze (1985) afirma que os filmes modernos mostram o tempo de forma direta, deixando que o espectador mergulhe na composição imagética e experimente a potência do pensamento, para além da representação, como experiência filosófica. A imagem-tempo não é suficiente por si só para gerar a autoconsciência; mas, ela se configura como uma nova ontologia da imagem, que suscita o pensamento, a reflexão e a crítica (Cabrera, 2012).

---

## CONCLUSÃO

Pensar o processo criativo de escrever um roteiro cinematográfico a partir da imagem-tempo de Deleuze (1985) exige deslocar-se das estruturas tradicionais de narrativa linear e mergulhar em uma criação que privilegia o tempo puro, a duração subjetiva e os estados de afecção — ainda que apenas como exercício de produção audiovisual experimental. Trata-se de um exercício de liberdade estética, no qual a imagem não precisa mais obedecer a uma lógica de ação e reação, podendo vagar, hesitar, contemplar e silenciar. Criar uma composição imagética como *A Imagem do Pensamento – Max, 3017* implicou experimentar essa temporalidade interior, deixando que as imagens surgissem como fragmentos de memória, fluxos de pensamento, devires sensíveis que ultrapassam a representação. O roteiro, nesse sentido, foi composto mais como um campo de forças do que como uma sequência causal (Field, 2001): cenas que não explicam, mas sugerem; silêncios e vazios que refletem mais do que falam; cortes que interrompem a continuidade para revelar o impensado, com fades em tela negra representando intervalos vazios de imagem, de consciência. A imagem-tempo não é somente uma teoria, mas uma prática criativa que exige escuta, atenção e entrega ao que ainda não foi dito nem visto — um modo de fazer cinema no qual o pensamento nasce do próprio encontro com a imagem que pensa e, por isso, se torna recorrente

nas escolas de cinema moderno como filosofia do cinema (Cabrera, 2012).

A análise do curta-metragem *A Imagem do Pensamento – Max, 3017* permite identificar a busca pela composição da imagem-tempo, conforme definida por Gilles Deleuze (1985). As cenas de contemplação, o colapso da linearidade narrativa, a suspensão da ação e o mergulho em estados subjetivos e mentais constituem o núcleo da experiência temporal vivida por Max. Desde as sequências iniciais, em que o personagem é submetido a um fluxo ininterrupto de imagens sem poder reagir, até o momento em que contempla o universo e questiona sua existência como consciência digitalizada, o curta rompe com o tempo cronológico e conduz a narrativa a um tempo qualitativo, interior e virtual. Essa temporalidade pura e aberta, sem finalidade externa do filme de ação-reação-resultado, é o que Deleuze concebe como imagem-tempo: o cinema que mostra o tempo em si, que suspende o movimento e ativa a reflexão — um pensamento pré-filosófico (Machado, 2009; Deleuze, 1985).

Além disso, a obra incorpora elementos centrais da filosofia do cinema deleuziana, especialmente no modo como a narrativa busca representar a realidade de maneira direta, produzindo pensamento por meio das próprias imagens. O curta-metragem cria um cinema filosófico, no qual o espectador é provocado a pensar — não por uma mensagem explícita, mas pela força das situações óticas e sonoras puras, pela ruptura com o sensório-motor e pelo uso de conceitos-imagens, reflexões para além da tela sobre a ontologia do ser e da realidade, um extracampo com a subjetividade humana. O destino de Max, enquanto consciência fragmentada em um mundo dominado pela I.A., é uma distopia que emerge como tema contemporâneo para gerar o pensamento/a reflexão. A ontologia que se constrói na mitologia fílmica é a de uma nova humanidade, não mais corporal, mas imaginária, conceitual, feita de memória, virtualidade e sensibilidade. Trata-se de um cinema que, como destaca Deleuze, deixa de reproduzir/representar o mundo para criar novos mundos possíveis, novas imagens do pensamento — novas formas de ser, sentir e pensar (Cabrera, 2012). Por fim, a imagem-tempo é baseada, originalmente, na imagem-movimento, mas conduz o espectador a campos de reflexão nos quais o diretor do filme precisa filosofar por meio da imagem cinematográfica.

---

## REFERÊNCIAS

- BERGSON, Henri. **A Evolução Criadora** / Henri Bergson; tradução: Bento Prado. Título original: *L'évolution créatrice* (1907). São Paulo: Martins Fontes, 2005.
- BERGSON, Henri. **Matéria e memória**: ensaio sobre a relação do corpo com o espírito / Henri Bergson; tradução: Paulo Neves. Título original: *Matière et mémoire* (1896). São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- CABRERA, Júlio. **O cinema pensa**: uma introdução à filosofia através dos filmes / Júlio Cabrera; tradução: Ryta Vinagre. Rio de Janeiro: Rocco Digital, 2012.
- CAMPBELL, Joseph. **O Poder do Mito** / Joseph Campbell, com Bill Moyers; Org. Betty Sue Flowers; tradução: Carlos Filipe Moisés. São Paulo: Palas Athena, 1990.
- CARVALHO, Nuno. **Filosofia e Teoria da Imagem em Gilles Deleuze**. Faculdade de Ciências Sociais e Humanas – Universidade Nova Lisboa, FCSH. Tese de doutorado em: Filosofia, especialidade: Estética. Lisboa, 2014. 274p.

- COSTA, Rogério. **A presença da semiótica de C. S. Peirce nas reflexões de Gilles Deleuze sobre os signos**. *Cognitio*, São Paulo, v. 20, n. 2, p. 286-303, jul./dez. 2019. Disponível: <https://revistas.pucsp.br/index.php/cognitiofilosofia/article/view/45235/31497>. Acesso em: jul. 2025.
- DELEUZE, Gilles. **Cinema 1 - A Imagem-Movimento** / Gilles Deleuze; tradução: Stella Senra. Título original: *L'Image-Mouvement* (1983). São Paulo: Editora Brasiliense, 1983.
- DELEUZE, Gilles. **Cinema 2 - A Imagem-Tempo** / Gilles Deleuze; tradução: Eloisa de Araújo Ribeiro. Título original: *L'Image-Temps* (1985). São Paulo: Editora Brasiliense, 1985.
- DELEUZE, Gilles. **Diferença e Repetição** / Gilles Deleuze; tradução: Luiz Orlandi e Roberto Machado. Título original: *Différence et répétition* (1968). São Paulo: Paz e Terra, 2018.
- DELEUZE, Gilles. **Nietzsche e a Filosofia** / Gilles Deleuze; tradução: Ruth Joffly Dias e Edmundo Fernandes. Título original: *Nietzsche et la Philosophie* (1962). Rio de Janeiro: Editora Rio, 1976.
- DELEUZE, Gilles. **Proust e os Signos** / Gilles Deleuze; tradução: Antônio Piquet e Roberto Machado. Título original: *Proust et les Signes* (1964). Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2003.
- EISENSTEIN, Sergei. **A Forma do Filme** / Sergei Eisenstein; apresentação, notas e revisão técnica: José Carlos Avelar; tradução: Teresa Ottoni. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2002.
- FIELD, Syd. **Manual do Roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.
- MACHADO, Roberto. **Deleuze, a Arte e a Filosofia**. Rio de Janeiro: Editora Jorge Zahar, 2009.
- MAURÍCIO, Eduardo; MAURÍCIO, Manguiera. **Imagens do Pensamento em Gilles Deleuze: representação e criação**. *Fractal: Revista de Psicologia*, v.23 – n.2, p. 291–304, 2011. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S1984-02922011000200005>. Acesso: jul. 2025.
- VASCONCELLOS, Jorge. **Deleuze e o Cinema**. Rio de Janeiro: Editora Ciência Moderna, 2006.
- VIEGAS, Susana I. R. **Filosofia do Cinema: Processos de Criação de uma Nova Imagem do Pensamento**. Faculdade de Ciências Sociais e Humanas: Universidade Nova Lisboa. Tese de Doutorado em Filosofia, Lisboa, 2012. 372p.

---

## **PALAVRA-FIO: A DRAMATURGIA COMO PRÁTICA DE ESCREVIVÊNCIA EM UM EXPERIMENTO AUDIOVISUAL**

**ALZIRA BOSAIPO**

Artista cênica graduada na Universidade de Brasília - UnB, educadora e pesquisadora no campo da dramaturgia para teatro e audiovisual.

## Resumo

O presente artigo objetiva discorrer e referenciar sobre a realização de um experimento audiovisual intitulado Palavra-fio, cuja dramaturgia foi criada a partir do conceito de Escrevivência – expressão criada pela escritora Conceição Evaristo. O texto aborda também as referências visuais e sonoras da obra, refletindo sobre o conceito de assincronia e sua aplicação no experimento audiovisual.

**Palavras-chave:** Escrevivência, Dramaturgia, Mulheres negras, Vídeo experimental, Relato de experiência, Assincronias

## Abstract

This article aims to discuss and reference the creation of an audiovisual experiment titled Palavra-fio (Word-Yarn), whose dramaturgy was developed based on the concept of Escrevivência – a term coined by the writer Conceição Evaristo. The text also explores the visual and auditory references of the work, reflecting on the concept of asynchrony and its application in the audiovisual experiment.

**Keywords:** Escrevivência, Dramaturgy, Black women, Experimental video, Experience report, Asynchronies

---

## INTRODUÇÃO

*“Escrevivência, antes de qualquer domínio, é interrogação. É uma busca por se inserir no mundo com as nossas histórias, com nossas vidas, que o mundo desconsidera. Escrevivência não está para a abstração do mundo, e sim para a existência, para o mundo-vida. Um mundo que busco apreender, mas com a justa compreensão de que a letra não é só minha”*

CONCEIÇÃO EVARISTO, 2020, P.35

O conceito de Escrevivência, foi desenvolvido por Conceição Evaristo<sup>1</sup> para se referir a um tipo de escrita que, partindo de vivências singulares, acaba por abarcar as experiências de todo um grupo – no caso, as vivências de mulheres negras brasileiras, cuja ancestralidade comum advém da diáspora africana.

No ano de 2025, ao participar da disciplina Dramaturgias Cênicas, ministrada no PPGCEN/UNB pelo Prof. Dr. Marcus Mota<sup>2</sup>, optei por partir do conceito de Escrevivência para realizar um experimento audiovisual intitulado *Palavra-fio*, no qual abordei as relações e afetos que se desenvolvem a partir do meu relacionamento com minha mãe – Rejane Bosaipo e tendo como fio condutor a linha de crochê como metáfora para a transmissão de saberes e conexão entre mãe e filha.

---

<sup>1</sup> Conceição Evaristo é uma escritora e linguista brasileira. Vencedora do prêmio Jabuti (2015), escreve contos, crônicas e poemas com foco em narrativas sobre mulheres negras e outros grupos socialmente marginalizados.

<sup>2</sup> Marcus Mota é professor titular do Instituto de Artes da Universidade de Brasília. Dramaturgo, ensaísta e compositor, dirige o LADI (Laboratório de Dramaturgia e Imaginação Dramática) desde 1998.

Conceição Evaristo define três elementos basais que constituem sua Escrivência: “oralidade”, “ancestralidade” e “atemporalidade”, conceitos que têm origem na tradição diaspórica de escravizados forçados a vir para o Brasil (Salgueiro, 2020, p. 101). Optei por dedicar a maior parte do trabalho a oralidade, aspecto que considero o mais diretamente relacionado ao conceito de Escrivência – já que antes da apropriação da escrita por parte de mulheres negras, a oralidade era uma das únicas formas de transmissão de saberes e continuidade de nossas vivências, em uma relação intergeracional.

Partindo do conceito de Escrivência a partir da oralidade e abstraindo a afirmação de que palavra é memória, busquei debruçar-me sobre a comunicação oral, concretizada no trabalho por meio de conversas livres e momentos aleatórios falados por minha mãe. A escolha de me dedicar a uma abordagem a partir da oralidade, também se aplica à escolha do título do trabalho *Palavra-fio*, um termo formado por duas palavras isoladas, mas que se concretizam como conceito e enunciado a partir de seu emprego vivo, imbricado pela emoção, expressão e juízo de valor (Bakhtin, 2016, p.51) que aplico ao meu trabalho.

O fio de crochê como metáfora foi escolhido como representação de uma transmissão de saberes, por meio da palavra e do gesto, conforme definiu Assunção de Maria Sousa e Silva (2020, p. 128) “o fio por onde se tece a rede de solidariedade feminina”. Outra pessoa que também utiliza a relação entre experiências e fios para falar de suas vivências é Marina Silva<sup>3</sup>, em um vídeo postado na sua rede social *Instagram*:

*A gente é muitas coisas ao mesmo tempo. (...) Muitos fios teceram minha vida (...) e é essa multiplicidade, desse sujeito político feminino, que tem que ser olhado, que tem que ser respeitado com nossa linguagem, com a nossa forma de expressar aquilo que é a nossa contribuição como sujeito político.*

TRANSCRIÇÃO FEITA PELA AUTORA DESTE ARTIGO, DE VÍDEO POSTADO NO *INSTAGRAM @MARINASILVAOFICIAL* DIA 12/05/2025

*Palavra-fio* foi escrito e elaborado como experimento audiovisual, a partir de uma perspectiva de narradora – observadora – personagem, evocando uma *memória-família* (SALGUEIRO, 2020), um olhar para a minha própria história a partir do ponto de vista da minha mãe, foi o que conduziu a dramaturgia e montagem do trabalho.

---

## A CRIAÇÃO DA DRAMATURGIA

Gaston Bachelard (1978), argumenta que a casa é nosso canto do mundo, um lugar que ultrapassa o sentido puramente material de abrigo e também ocupa o lugar do imaginário: “Vive a casa em sua realidade e em sua virtualidade, através do pensamento e dos sonhos.” (p. 200). O local onde *Palavra-fio* foi gravado, configura-se como um local que existe para além da sua materialidade, um lugar que também possui a história da concretização de um sonho de se possuir lugar para a família descansar próximo à natureza. Portanto, a apresentação de imagens e partes do local durante o vídeo, compõem a narrativa não apenas como um lugar, mas também como personagem da história apresentada.

---

<sup>3</sup> Historiadora, professora, psicopedagoga, ambientalista e política brasileira. Atualmente é Ministra do Meio Ambiente e Mudança do Clima do Brasil.

Os primeiros elementos utilizados para criar a dramaturgia do *Palavra-fio*, foram as imagens do lugar, objetivando não apenas apresentar uma realidade objetiva, mas também uma realidade subjetiva, a partir da semiótica do que era capturado pela câmera, como diz Martin (2005), dirigir a imagem de forma a não apenas transcrever a realidade, mas afetando-a por um coeficiente sensorial e emotivo.

Partindo-se das imagens e da realidade objetiva e subjetiva oriunda do local, a escolha das palavras e textos que comporiam junto com a imagem, o produto audiovisual final, foram feitas por duas fontes: as falas e conversas de minha mãe, capturadas em situações cotidianas e trechos do poema *Cão sem plumas*, de João Cabral de Melo Neto<sup>4</sup>, que foram gravados por outros membros de minha família. O poema *Cão sem plumas*, que retrata o Rio Capibaribe e a vida dos ribeirinhos foi escolhido por, ao estabelecer uma relação entre as pessoas e o rio, mostrou a possibilidade de ser uma alegoria para evocar a relação entre mãe e filha como afluente e rio.

Para a organização e escrita do roteiro, optei pelo roteiro diagramático, proposta de escrita dramática criada pelo prof. Marcus Mota (2022) com o objetivo de ordenar, por meio de uma tabela, uma sequência de cenas apresentando elementos multissensoriais e não apenas a descrição de textos e falas. Durante a realização e montagem do vídeo, algumas cenas previstas no roteiro diagramático não foram gravadas ou utilizadas, devido a imprevistos e mudanças na escolha da narrativa.

A seguir, o roteiro diagramático criado<sup>5</sup>:

	CENA	AGENTES	AÇÕES	OBJETOS	SONS	TEXTOS	CONCEITO
1	EXPERIÊNCIA	Mãe	Travelling mostrando o pátio de uma casa, pássaros no comedouro e uma rede balançando	Comedouro de pássaros, rede	Voz da mãe ensinando a fazer um ponto de crochê (som ambiente mais baixo ao fundo)	Agora faz assim, pega aqui, faz uma volta e pega aqui de novo	Situar o local onde as agentes estão
2	TROCA	Mãe Filha	Filha está maquiando a Mãe (Mãe e filha não são mostradas por inteiro, apenas partes do corpo e do rosto)	Cadeira, materiais de maquiagem	Risos e conversas, Filha explica a maquiagem para a Mãe	Não há texto previamente estabelecido, as falas surgem a partir das interações do momento	Mostrar um momento de cuidado da Filha para com a Mãe
3	COTIDIANO	Mãe Filha	Mãos da Mãe e da Filha fazendo crochê, alternando com imagens dos pés pisando em tapetes de crochê	Tapetes de crochê sendo confeccionados	Partituras sonoras feitas a partir de áudios enviados pelo WhatsApp	O texto é dos áudios de WhatsApp desconstruídos em pequenas partituras	Apresentando o contraste entre o artesanal e o tecnológico
4	DIFERENÇAS	Mãe Filha	Ambas estão dizendo palavras com significados opostos, complementares e que terminam com o mesmo som	Sem objetos, apenas o rosto das agentes	Palavras sendo ditas, sons do movimento da água do lago e de fogueira	Texto 1	Evidenciar o contraste geracional entre mãe e filha

4 Foi um poeta brasileiro (1920 - 1999), nascido em Pernambuco. Sua obra mais famosa é o poema *Morte e Vida Severina*.

5 O roteiro diagramático também se encontra no blog *palavra-fio*, criado para este projeto. Endereço do blog: <https://palavrafio.blogspot.com/>

	CENA	AGENTES	AÇÕES	OBJETOS	SONS	TEXTOS	CONCEITO
5	FRUTO	-	Imagem de uma árvore com tranças de crochê penduradas, como frutos e/ou raízes flutuantes	Fios de crochê coloridos	Palavras e frases, som de madeira queimando, som de chuva	Texto 2	Referenciar a maternidade como uma árvore cujos frutos são fios de crochê
6	FIO	Filha	Filha nua, deitada na terra em posição fetal com fios de crochê saindo do seu umbigo (plano zenital)	Fios de crochê	Som de sopro, palavras ditas por uma voz masculina, som de água	Texto 3	Estabelecer a relação entre o cordão umbilical e os fios de crochê
7	ÂMAGO	Mãe	Mãe, usando uma roupa branca, faz crochê enquanto tem projetada em seu corpo as seguintes imagens: céu, água, ultrassom e fogo	Roupa branca, projetor, vídeos a serem projetados	Sonificação do útero, respiração, palavras soltas, som de chuva	Texto 3	Mostrar a representação clássica da maternidade e seus estereótipos mais poéticos
8	CONSCIÊNCIA	Mãe Filha	Imagens em close up das cenas: mãos friccionando os cabelos, partes do corpo amarradas com tranças de crochê. Mãe tomando café (só mostrar mãos, xícara e boca)	Tranças de crochê, xícara com café	Sons diegéticos dos objetos e ações mostradas: café coando, ingerindo café, cabelos sendo friccionados...	Texto 4	Realizar ações que possibilitem a tomada de consciência acerca do próprio corpo
9	CONEXÃO	Mãe Filha	Mãe e filha de costas para o lago em uma releitura do quadro As Duas Fridas (fazer a filmagem em dolly out). Apenas nesta cena as agentes são mostradas por completo.	Elementos para compor a releitura: cadeiras, roupas, tecidos, fios de crochê	Som da água se movimentando, respiração, melodia feita com violão	Sem textos	Referenciar os conceitos de união, transmissão de saberes e ancestralidade

Figura 1: Captura de tela do roteiro diagramático retirado do blog *Palavra-fio*

Os textos especificados no roteiro com os números de 1 a 4, são versos do poema *Cão sem Plumaz* – trechos com ênfase na descrição do rio. A especificação e escolha dos trechos do poema que foram utilizados, será abordada posteriormente.

Conceição Evaristo (2020) define a *Escrevivência* como uma escrita que não se esgota em si, mas que, ao se ampliar, abarca a história de uma coletividade. *Palavra-fio* apresenta, dentro de seu contexto individual, uma experiência que faz parte da vivência de inúmeras mulheres negras: a experiência de inadequação e não-pertencimento a um mundo que nos delega um lugar secundário e cuja origem advém de um passado colonizador e desumanizante que ainda insiste em ressoar nos dias atuais ao enaltecer um padrão feito para não nos encaixarmos. Tal observação demonstra o porquê se faz cada vez mais necessária a existência de narrativas contra-hegemônicas, que abarquem a pluralidade e a diversidade de visões de mundo.

A abordagem e distribuição das cenas montadas no roteiro diagramático, também se relacionam ao conceito de *Escrevivência* ao me levar a refletir sobre a minha história – o

meu fio, tal qual o ideograma Sankofa<sup>6</sup>, que se direciona para frente sem perder de vista o passado. Assim como um rio, que vai sempre em frente, mas que carrega em si, seu afluente.



Figura 2: Ideograma Sankofa

---

## O VÍDEO COMO UM EXPERIMENTO INTERARTÍSTICO

Desde o início do projeto, havia o interesse em trabalhar a criação da dramaturgia e do vídeo dentro de um campo interartístico, fato que também foi motivado pelos estudos e provocações feitas pelo Prof. Marcus Mota durante a realização da disciplina Dramaturgias Cênicas, onde fomos incentivados a produzir materiais que fugissem da homogeneização de experiências.

Lesage (2022), pondera que a *práxis interartística* não se reduz a uma estética, mas a uma criação que recorre a várias práticas e meios para se criar uma obra singular. Esta perspectiva moldou a realização do meu trabalho desde as pesquisas para criação do roteiro diagramático, até a montagem final do experimento audiovisual.

Uma das primeiras fontes que pesquisei para a realização do trabalho foi no campo das artes visuais – referências oriundas das artes visuais em obras cinematográficas sempre despertaram meu interesse, e por isso decidi incluir esse tipo de referência no meu trabalho. O ponto de partida para a construção da visualidade do *Palavra-fio* foi a pintura *As Duas Fridas*, de Frida Kahlo. Reproduzo a abaixo, a postagem feita no blog<sup>7</sup> para explicar a primeira referência que acabou por definir toda a visualidade do projeto:

Assistindo vídeos aleatórios na internet de madrugada, me deparei com o vídeo de uma cientista<sup>8</sup> falando sobre o umbigo. Dentre outras questões, ela explicou que

---

<sup>6</sup> Conceito e símbolo da tradição dos povos de Gana e Costa do Marfim, que representa por meio da imagem de um pássaro que voa para frente, mas com a cabeça voltada para trás, a ideia de olhar para o passado para aprender e construir um futuro melhor.

<sup>7</sup> Postagem realizada no blog <https://palavrafio.blogspot.com/> dia 06 de maio de 2025.

<sup>8</sup> Postagem feita no Instagram @nuncavi1cientista, dia 08 de abril de 2025.

os canais que ligavam alguns órgãos do nosso corpo ao cordão umbilical, enquanto estávamos no útero, tornam-se ligamentos (fios) conectados ao nosso umbigo. Assistir a este vídeo me remeteu a ideia de utilizar o fio do crochê como uma conexão umbilical entre mim e minha mãe (já que meu projeto está ligado a ela e ao fato dela estar me ensinando a fazer crochê).

Pensando ainda nesta conexão hereditária, me veio à mente a imagem do quadro *As Duas Fridas*, de Frida Kahlo, onde as duas personas estão ligadas pelas veias do coração.

Então, pensei em utilizar esta imagem como ponto chave para o trabalho, só que, ao invés de serem as veias do coração que ligam as duas figuras, utilizar a ligação pelo umbigo por meio de fios de crochê.

O tema *ancestralidade*, que integra o conceito de Escrivivência, foi estabelecido visualmente por meio da metáfora do fio de crochê como elemento conector entre mãe e filha.



Figura 3: Imagem do quadro *As Duas Fridas* (1939)



Figura 4: Releitura do quadro *As Duas Fridas* utilizada no vídeo *Palavra-fio* (Foto: Carol Santis)

Ainda no campo da integração com as artes visuais e com o objetivo de reafirmar o elemento da ancestralidade e conexão, utilizei a referência do detalhe do afresco *A criação de Adão*<sup>9</sup>, evidenciando o quase toque das mãos, como a transmissão da vida por parte da divindade.

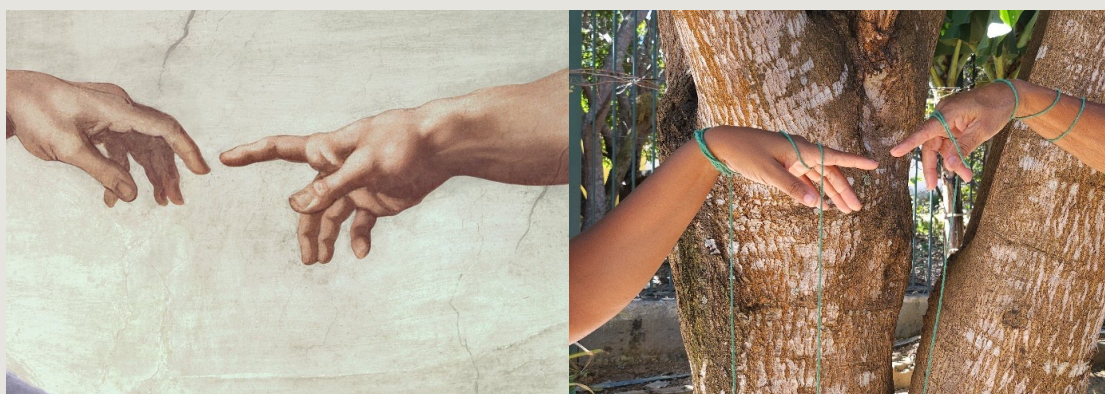


Figura 5: Montagem com as imagens *A criação de Adão* (detalhe) e a releitura da imagem

A utilização de referências de outras obras cinematográficas em conteúdos audiovisuais, é uma prática comum em inúmeros filmes. É costume de realizadores audiovisuais a inserção de planos, cenas e outras referências estéticas em seus trabalhos, de forma a homenagear obras que lhe inspiram ou que admiram. Esta premissa está presente em meu trabalho, onde incluí em um dos planos do *Palavra-fio*, a referência a um filme que figura entre meus favoritos: *Retrato de uma jovem em chamas*, filme francês da diretora Céline Sciamma lançado em 2019:

<sup>9</sup> Obra pintada por Michelangelo no teto da Capela Sistina em Roma, por volta de 1511.



Figura 6: Montagem com frame do filme *Retrato de uma jovem em chamas* e a cena inspirada no filme.

Outra linguagem artística presente e que é fundamental para a composição do eixo narrativo do vídeo, é o poema *Cão sem plumas*, cujos versos, enfatizam a relação de mãe e filha como um rio que flui. Mesmo buscando como base a carga lírica da obra de João Cabral de Melo Neto, foi necessário, nas palavras de Rabinger (2006, p.5) “inverter o pensamento literário” e utilizar os trechos e versos de forma que compusessem a abordagem sonora e imagética do trabalho, de forma a apresentar camadas multissensoriais, sem que a ênfase principal fosse o texto.

Transcrevo aqui, alguns versos do poema *Cão sem plumas* (com adaptações) que foram utilizados no vídeo, como áudios narrados e também como intertítulos:

A mulher febril que habita as ostras  
Ela abre-se em flores que lhe rasgam o ventre  
Carrega o peso da sua fecundidade  
O rio cresce sem nunca explodir  
Aquele rio jamais se abre aos peixes  
Seria a água daquele rio, fruta de alguma árvore?  
Águas densas e mornas  
Densa e espessa como sangue  
Água anciã, pesada e madura  
Caminho de cor e de dor  
A vida que se desdobra em mais vida  
Um rio que contempla a paisagem  
Penduro minha memória em ganchos  
Cheia de fluidos, curvas, dobras, obras  
Há muitas inscrições em meu corpo

Alguns versos do poema foram gatilhos que me provocaram imagens que geraram planos e quadros durante a filmagem e posterior montagem. Detalho aqui, o verso: Seria a água daquele rio, fruta de alguma árvore? que me levou a montar uma instalação utilizando novelos de crochê atrelados a uma árvore próxima ao rio e também a inserir o verso: Penduro minha memória em ganchos.



Figura 7: Frame do Palavra-fio com a instalação de uma árvore cujos frutos são fios de crochê.

As composições sonoras configuraram-se como aspecto fundamental do trabalho, um elemento artístico que possui sua função em si próprio e não para servir à imagem, buscando seguir parâmetros abordados por Eisenstein (2002) na perspectiva de tratar o som como um novo elemento da montagem, de forma que se dissociasse do visual.

Ao pensar na sonoridade, optei para que a música, criada por Glednna Fernanda<sup>10</sup> especialmente para este trabalho, não explicasse a imagem, mas sim, se contrapusesse a ela, em um esforço para que a música não parafraseasse a imagem. Martin (2005, p. 148), afirma o quanto um trabalho pode se enriquecer a partir da não-combinação entre som e imagem: “A utilização ‘não-realista’ do som (quer dizer, em não-coincidência com a imagem) determina outro tipo de metáforas muito mais originais”.

Por meio da sonoridade, objetivei contemplar o terceiro elemento que compõe o conceito de Escrivivência – a atemporalidade, ao não situar a música em nenhum contexto musical específico e também evidenciar na música criada para o momento em que mãe e filha estão fazendo crochê, composta por elementos dissonantes mesclados com uma ciranda, o movimento cíclico das relações entre mãe e filha e o aprendizado de elementos que transcendem gerações

Além das composições musicais, foram captados sons diversos no local das gravações, mas que, na montagem, foram organizados em momentos distintos, buscando evidenciar a assincronia sonora e visual.

---

<sup>10</sup> Atriz e musicista, graduada em Artes Cênicas na Faculdade de Artes Dulcina de Moraes e Pós-graduada em Educação Musical pela Universidade de Brasília.

---

## A MONTAGEM E A ASSINCRONIA

Pudovkin (1954) afirmava que a primeira função do som em um filme deveria ser aumentar a sua expressividade, ao invés de apenas cumprir um papel de simples ilustração da imagem. Na busca por evidenciar este aspecto em meu trabalho, Palavra-fio foi estruturado de forma a dissociar não apenas o som da imagem, mas também a fala. Em todos os momentos do vídeo, as falas e diálogos encontram-se dissociados da imagem, mesmo que tenham sido capturados na mesma cena.

Um dos principais objetivos ao se trabalhar esta assincronia no experimento audiovisual foi evidenciar uma montagem que se distanciasse de um didatismo documental – apenas mostrar a rotina de minha mãe, mas sim, apresentar outras possibilidades de se enxergar uma realidade, inserindo elementos que gerassem novas percepções e mostrassem que tanto a imagem, quanto o som, podem contar histórias distintas, mesmo que mostrados ao mesmo tempo.

Uma das escolhas feitas para gerar diferentes perspectivas e contribuir para a assincronia da obra, foi a de não mostrar diretamente nenhum rosto até o final do vídeo. Em alguns momentos são mostrados apenas partes do rosto, as duas de longe, de costas ou em um plano que não mostra a cabeça, estes momentos são contrapostos com maiores inserções sonoras e, no final do vídeo – quando mãe e filha são mostradas inteiramente e de frente, a cena não tem som.

A assincronia visual-sonora, está constantemente presente em nosso cotidiano, pois, na vida real, os sons não são totalmente sincronizados em todo momento, eles são dependentes de nossa percepção e de onde está o nosso foco. Nossa audição é seletiva e, como afirma Pudovkin, o curso de nossas percepções é como uma edição, uma montagem envolvendo nossos elementos visuais, auditivos e sensoriais.

Na escolha por incluir elementos multissensoriais no experimento audiovisual, a escolha dos planos de filmagem para posterior montagem do trabalho, obedeceram a funções descritivas, narrativas e também dramáticas, mas sempre condicionada pela adequação ao conteúdo material (Martin, 2005) determinado pelo local e pelas movimentações cotidianas de minha mãe.

Outros elementos que foram considerados importantes na montagem foram a escolha do ritmo – propositalmente mais lento, com o objetivo de evidenciar a inserção de minha mãe em um lugar onde ela não tem pressa para realizar as suas atividades e a escolha por capturar vários momentos em *travelling*<sup>11</sup>, com o objetivo de acompanhar o ritmo da mãe, como parte daquela realidade e também situar a narrativa do lugar.

---

<sup>11</sup> *Travelling* é um movimento em que a câmera se desloca pelo espaço. É um movimento de câmera utilizado para acompanhar um personagem ou a paisagem.



Figura 8: Frame do Palavra-fio mostrando a mãe em sua rotina.

---

## CONCLUSÃO

Palavra-fio parte da subjetividade oriunda da relação que tenho com minha mãe e que é atravessada por minhas vivências enquanto mulher, pessoa negra, artista e educadora. Este amálgama reflete-se na forma de me posicionar no mundo e também refletir sobre ele.

O conceito de Escrivivência fez parte da realização do experimento audiovisual e reflexão sobre ele, não apenas como a aplicabilidade de um conceito literário em uma obra dramática e audiovisual, mas como a intersecção de algo que degluti e refleti sobre diferentes fontes: literária, visual, musical, performática, documental e cinematográfica – como uma antropofagia interartística que gerou algo novo. No decorrer do processo criativo, o ponto de partida foi diferente do ponto de chegada, e isso mostra a riqueza de um processo que se expande para além da delimitação inicial de uma ideia. Uma série de representações objetivas e subjetivas geraram as imagens e sons do trabalho, em um processo de “re-materialização” de inúmeros materiais vitais que geraram este processo.

Refletir sobre a minha história a partir da história de minha mãe me conectou com uma perspectiva mais pessoal de criação, mas também me auxiliou na busca de me colocar como sujeito ativo na busca por um senso de coletividade permeado por diferentes estéticas. Ubuntu é uma filosofia africana que fala sobre o senso de humanidade e coletividade, onde cada pessoa necessita da outra para ser quem é. Uma frase que resume esta filosofia é “Eu sou porque nós somos”. Para o experimento audiovisual Palavra-fio, tomei a liberdade de me apropriar e ressignificar esta frase para evidenciar a relação que ancestralidade e conexão com aquela que me deu a vida e me fez ser quem sou: Eu sou porque ela é.

---

## REFERÊNCIAS

- BACHELARD, Gaston. *A poética do espaço*. In: Coleção Pensadores - Bachelard. Seleção de textos de José Américo Motta Pessanha. Tradução: Joaquim José Moura Ramos (et al.). São Paulo : Abril Cultural, 1978.
- BAKHTIN, Mikhail. *Os gêneros do discurso*. Tradução: Paulo Bezerra. São Paulo: Ed. 34, 2016.
- EISENSTEIN, Sergei. *O sentido do filme*. Tradução: Teresa Ottoni. Rio de Janeiro: Ed. Jorge Zahar, 2002.
- EVARISTO, Conceição. *A Escrivência e seus subtextos*. In: DUARTE, Constância Lima e NUNES, Isabella Rosado (org.) *Escrivência: A escrita de nós – Reflexões sobre a obra de Conceição Evaristo*. 1º Ed. Rio de Janeiro: MINA Comunicação e Arte, 2020.
- LESAGE, Marie-Chistine. *Artes Cênicas e Interdisciplinaridade: o interartístico em questão*. Tradução: Daniela Nienkötter Sardá e Guilherme Soares dos Santos. Linha D'Água, São Paulo, v. 35, n. 3, p. 184–197, 2022. Disponível em: <https://revistas.usp.br/linhadagua/article/view/202941>. Acesso em: 27 ago. 2025.
- MOTA, Marcus. *Teatro e música para todos - o Laboratório de Dramaturgia da Universidade de Brasília (1998-2021)*. Brasília: Editora UnB, 2022.
- MARTIN, Marcel. *A linguagem cinematográfica*. Tradução: Lauro Antônio e Maria Eduarda Colares. Lisboa: Dinalivro, 2005.
- RABIGER, Michael. *Direção de Cinema. Técnicas e estética*. 3º Ed. São Paulo: Elsevier, 2006.
- SALGUEIRO, Maria Aparecida Andrade. *Escrivência: conceito literário de identidade afro-brasileira*. In: DUARTE, Constância Lima e NUNES, Isabella Rosado (org.) *Escrivência: A escrita de nós – Reflexões sobre a obra de Conceição Evaristo*. 1º Ed. Rio de Janeiro: MINA Comunicação e Arte, 2020.
- SILVA, Assunção de Maria Sousa e. *Escrivência: itinerário de vidas e palavras*. In: DUARTE, Constância Lima e NUNES, Isabella Rosado (org.) *Escrivência: A escrita de nós – Reflexões sobre a obra de Conceição Evaristo*. 1º Ed. Rio de Janeiro: MINA Comunicação e Arte, 2020.
- PUDOVKIN, Vsevolod. *Film Technique and Film Acting: The Cinema Writings of V.I. Pudovkin*. Tradução (p. 183-193): Marcus Mota. Londres: Vision Press, 1954.



---

**QUANDO A VOZ DO ATOR FRICCIONA COM A CIDADE:  
DRAMATURGIAS VOCAIS E PAISAGENS SONORAS NO  
ESPAÇO URBANO**

**FILIFE LACERDEA BATISTA DE SOUSA**

PPG-Cen  
Universidade de Brasília

## Resumo

Este artigo apresenta uma pesquisa performativa que investiga a relação entre a voz do ator e as paisagens sonoras urbanas de Brasília e São Paulo. Por meio de uma vídeo-performance, propõe-se uma escuta expandida da cidade e dos atravessamentos vocais no espaço público. A experiência revelou potenciais dramaturgícos da voz em diálogo com sons, silêncios e ruídos urbanos, contribuindo para o esboço de um pré-projeto de doutorado.

**Palavras-chave:** Dramaturgia, Paisagem sonora, Performance urbana, Voz do ator, Escuta.

## Abstract

This article presents a performative research that investigates the relationship between the actor's voice and the urban soundscapes of Brasília and São Paulo. Through a video performance, it proposes an expanded listening of the city and vocal interactions in public space. The experience revealed dramaturgical potentials of the voice in dialogue with urban sounds, silences, and noise, contributing to the outline of a doctoral research project.

**Keywords:** Actor's voice, Soundscape, Vocal, Dramaturgy, Listening, Urban performance.

---

## 1. INTRODUÇÃO

Este artigo tem por objetivo registrar e refletir sobre o processo criativo desenvolvido no âmbito da disciplina “Dramaturgias Cênicas”, ministrada pelo Prof. Dr. Marcus Mota, no Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas da Universidade de Brasília (UnB). A proposta final da disciplina, consistiu na criação de uma vídeo-performance com, no mínimo, dez minutos de duração, que dialogasse com a temática do som e da assincronia, em articulação com os projetos de pesquisa individuais dos estudantes.

Desde o primeiro encontro, o professor promoveu uma escuta atenta aos projetos de mestrado e doutorado dos participantes, buscando criar conexões entre os objetos de estudo e a proposta central do semestre, o som nas dramaturgias cênicas. As provocações lançadas já naquele momento inicial foram determinantes para a construção do percurso que será apresentado aqui.

Minha pesquisa de mestrado, intitulada *Censura em cena: perspectivas de artistas sobre as restrições à liberdade de expressão no teatro paulistano atual*, não estabelecia, à primeira vista, um diálogo direto com a proposta sonora trabalhada ao longo do semestre. Essa constatação inicial gerou uma inquietação: seria necessário aprofundar a reflexão teórica para construir pontes entre os dois campos. No entanto, compreendi que a disciplina poderia ser uma oportunidade prática rara, algo que minha pesquisa, até então, pouco contemplava.

Essa percepção me conduziu a buscar um caminho alternativo: desenvolver um projeto que dialogasse com a minha prática artística enquanto ator e pesquisador da voz. Com uma trajetória marcada pela investigação da vocalidade como ponto de partida na criação teatral, surgiu o desejo de experimentar a relação entre voz cênica e os espaços urbanos.

No primeiro encontro da disciplina, ao apresentar minha pesquisa, compartilhei não apenas o tema do mestrado, mas também a intenção de aproveitar a proposta da disciplina para investigar um projeto pessoal, ainda em estado de intuição, cujo o foco recaía sobre a voz, mas cujo contorno conceitual ainda não estava claro. A partir dessa abertura e escuta generosa que surgiu o projeto.

Quando a voz do ator fricciona com a cidade: dramaturgias vocais e paisagens sonoras no espaço urbano.

O processo criativo de natureza teórico-prática, teve início com a busca por conceitos que dialogassem com a minha prática vocal. Trabalhei durante dois anos na Cia. Club Noir<sup>1</sup>, grupo teatral que tinha como foco central a palavra e a voz do ator. Assim, ainda que minha experiência prática fosse sólida, faltava-me, à época, uma compreensão mais aprofundada sobre os fundamentos conceituais que sustentavam essa abordagem vocal.

A leitura da dissertação de mestrado da atriz e pesquisadora Livia Piccolo, colega de profissão, dedicada à investigação da linguagem vocal da companhia, foi fundamental para compreender suas bases estéticas e teóricas. Nesse contexto, emergiram as conexões com as vanguardas artísticas do início do século XX, como o Dadaísmo e o Futurismo, cujos experimentos vocais e sonoros influenciaram diretamente a prática da companhia. Entre os nomes centrais dessa linguagem, destacam-se Hugo Ball, Raul Hausmann, F. T. Marinetti, Luigi Russolo, Francesco Cangiullo e Giovanni Fontana<sup>2</sup>, artistas que romperam com a linguagem verbal tradicional, utilizando a voz como forma de ruído, ritmo e provocação estética.

Paralelamente, o contato com autoras e autores que pensam a vocalidade de maneira expandida permitiu ampliar minha compreensão para além das estruturas formais da fala. Os trabalhos de Adriana Cavarero (2009), com sua filosofia da expressão vocal; Antonin Artaud (2006), que propõe uma vocalidade ligada ao grito e à força bruta do corpo; Lucia Gayotto (2011), que investiga a voz como partitura da ação; e Enzo Menezes (2021), cuja pesquisa se volta à presença da voz nos espaços urbanos, ofereceram fundamentos importantes para a formulação de uma abordagem mais sensível e experimental da voz cênica.

Na etapa seguinte, com o aprofundamento das aulas ministradas pelo prof. Marcus Mota, novas categorias passaram a integrar o processo criativo. Dentre elas, destacam-se a noção de paisagem sonora e a relação entre voz e espaço urbano. Autores como John Cage (2009), com sua escuta voltada para o acaso e do silêncio<sup>3</sup>; Paul Zumthor (2007), que pensa a voz na performance com presença viva; e Philadelpho Menezes

---

1 Companhia teatral fundada por Juliana Galdino e Roberto Alvim, com sede em São Paulo, que investiga uma estética centrada na palavra, na voz e na teatralidade minimalista.

2 Esses artistas integraram movimentos de vanguarda que transformaram a relação entre som, palavra e corpo no início do século XX, propondo uma ruptura com a lógica discursiva tradicional. Destacam-se as poesias fonéticas, colagens sonoras e ruídos performativos como formas de insurgência estética.

3 John Cage foi um compositor e artista norte-americano que propôs uma escuta expandida, onde o acaso e o silêncio passam a fazer parte da composição. Sua obra mais emblemática, 4'33", é executada sem que o músico toque seu instrumento, convocando o público a escutar os sons ao redor.

(1992), com sua articulação entre poesia sonora e experimentação vocal, tornaram-se referências fundamentais.

Essas referências teóricas foram fundamentais para orientar as escolhas performativas que não se deram de forma aleatória, mas em consonância com conceitos discutidos. Assim, a dramaturgia da vídeo-performance propõe uma escuta expandida, na qual a voz torna-se gesto e a cidade, partitura.

A investigação prática teve como ponto de partida a relação entre a voz do ator e as paisagens sonoras urbanas. Em Brasília, essa paisagem é marcada por “silêncios arquitetônicos”, expressão que se refere à maneira como a própria organização espacial da cidade produz vazios sonoros. O projeto urbanístico modernista, ao priorizar amplas avenidas, grandes edifícios institucionais, dilui a presença humana e silencia os encontros espontâneos e a expressão popular.

Ao mesmo tempo, Brasília também é atravessada por ruídos institucionais, entendidos não apenas como os sons materiais, sirenes, helicópteros, automóveis, mas também como sons simbólicos do poder, da burocracia e da vigilância. São sons que representam a presença constante do Estado, que regulam o espaço e muitas vezes abafam outras vozes. Soma-se a isso uma forte dualidade entre centro e periferia, visível tanto na organização territorial quanto nas paisagens sonoras. Enquanto o centro político é marcado pela monumentalidade e por uma estética de controle, as periferias vibram em outros ritmos, repletos de vozes, ruídos e expressões populares muitas vezes invisibilizadas no projeto da cidade.

Já em São Paulo, a paisagem sonora se configura de maneira intensamente estratificada, marcada por uma densidade caótica de sons urbanos. A performance em São Paulo tem início na estação Sumaré da linha verde do metrô e se estende até a Av. Paulista, percorrendo o subterrâneo antes de emergir para a superfície da cidade. Essa travessia carrega simbolicamente o deslocamento entre duas camadas sonoras distintas: o metrô, dominado por ruídos mecânicos, anúncios automatizados, passos apressados e o eco metálico das composições, e o ambiente da avenida, repleto de buzinas, motores, sirenes, vozes sobrepostas e a pulsação contínua do fluxo urbano.

A Av. Paulista, ícone do capitalismo nacional, concentra não apenas instituições financeiras e símbolos do poder econômico, mas também uma paisagem sonora que traduz esse ritmo: é a pressa corporificada em som. A multiplicidade de ruídos que atravessa o performer, carros, bicicletas, motos, ambulantes, cruzamentos, constitui dramaturgia acústica própria, onde o tempo parece sempre acelerado. Diante da saturação sonora e da dificuldade técnica de captação de áudio direto, optou-se pelo uso da voz em off na vídeo-performance. Essa solução estética reforçou a tensão entre presença e deslocamento da voz, que atua como fantasma urbano tentando sobreviver ao colapso sonoro da cidade.

Diferente dos silêncios programáticos de Brasília, São Paulo grita, e sua voz coletiva é, muitas vezes, desorganizada, mas insistente. Essa tensão entre o controle e o excesso sonoro cria uma camada dramática fundamental para a ação performativa, colocando o corpo do ator como mediador e interferente nesse cenário sonoro em constante disputa.

Enquanto os silêncios de Brasília sugerem distanciamento institucional, São Paulo grita em desorganização e excesso. A tensão entre essas paisagens propõe experiências sensoriais e políticas distintas. Em Brasília, a voz rompe o vazio; em São Paulo, resiste à saturação. Nesse contraste, a voz torna-se gesto dramático, tensionando o espaço urbano e ressignificando a escuta.

A partir dessa oposição, emerge a questão norteadora deste trabalho: como a interação entre paisagens sonoras urbanas e a voz do ator pode engendrar uma dramaturgia própria? A proposta é investigar, por meio da prática performativa, de que maneira o corpo vocalizado do performer atua como mediador e interferente, traduzindo e negociando com os sons do mundo ao redor.

## 2. METODOLOGIA

### 2.1 Voz em trânsito: Antígona Subterrânea

Figura 1 - Foto da performance Antígona Subterrânea.



Fonte: Sousa (2025)

Legenda: Brasília, passagem subterrânea da 107 Norte. Ao fundo, perto da parede, o performer se mantém em pé.

A primeira performance criada teve como base as passagens subterrâneas de Brasília, espaços de trânsito, silêncio e ruído, onde o corpo reverbera, ecoa e se curva ao concreto da cidade. Esses túneis urbanos para pedestres não são neutros: carregam marcas de medo e da violência, sobretudo contra as mulheres, com inúmeros relatos de assédio e agressões. Performar nesse espaço é, portanto, confrontar uma camada dura da cidade, onde o concreto grita mais alto do que o cuidado.

O experimento cênico intitula-se *Voz em trânsito: Antígona Subterrânea* e parte de um monólogo da tragédia clássica Antígona, de Sófocles, deslocando para o contexto urbano contemporâneo da cidade de Brasília. O objetivo foi investigar de que modo a voz do ator, em sua materialidade e potência performativa, pode criar atmosferas, tensionar significados e deslocar o texto clássico de seu contexto original. A passagem subterrânea torna-se, assim, corpo da cena e partitura acústica: reverberações, sons da cidade, ecos e silêncios são incorporados como elementos compositivos. A dramaturgia se constrói não apenas no texto, mas na escuta e na vocalização, a voz como gesto dramático expandido, em que o texto não é apenas interpretado, mas

invocado e reconfigurado pela presença sonora da cidade e do performer.

A opção estética pelo preto e branco no vídeo-performance remete ao universo do clássico e do antigo, ainda que o espaço escolhido seja marcado por grafites coloridos, inscrições religiosas ou agressivas nas paredes, buracos no piso e lâmpadas defeituosas que dificultam a travessia segura. Todos esses elementos visuais e arquitetônicos compõem uma dramaturgia própria do lugar, que evoca tensões, medos e aflições, sensações que reverberam a trajetória trágica de Antígona. Ao transitar por esse espaço, a personagem parece absorver e, ao mesmo tempo, entregar simbolicamente ao subterrâneo os vestígios de sua dor, resistência e enfrentamento.

A voz do ator, acompanhada por efeitos computadorizados, foi empregada como camada dramática sonora. Tais efeitos não têm como finalidade apenas ampliar ou ornamentar a voz, mas sim contribuir com a construção de uma assincronia entre som, corpo e imagem. Uma das estratégias utilizadas foi a ênfase nas frequências graves, que intensificam a densidade sonora da cena, conferindo-lhe um peso estético deliberado. Os graves evocam um corpo vocal subterrâneo, ressoando como um lamento ampliado ou alerta abafado. Essa manipulação contribui para desestabilizar a escuta, acentuando a sensação de desajuste. Tal escolha reflete um estado de tensão contemporâneo: entre corpo e cidade, entre fala e escuta, entre presença e ruído. A voz, ao ser atravessada por filtros e modulações digitais, desloca-se de sua condição estritamente humana e se torna um território de travessia entre o orgânico e o tecnológico. O resultado é uma paisagem sonora fragmentada, em colisão, que dramatiza o embate entre subjetividade e máquina, corpo e concreto. Trata-se, portanto, de uma escolha tanto estética quanto política: romper com a expectativa de sincronia para mostrar a fissura, aquilo que não se encaixa, mas grita e resiste ao medo do subterrâneo.

Também foi contemplado o objetivo de tensionar o espaço público como palco de discursos e resistência, por meio da presença de Antígona enquanto símbolo da desobediência e do enfrentamento político. Na tragédia de Sófocles Antígona está prestes a ser enterrada viva por desrespeitar uma lei tirânica que proibia o sepultamento de seu irmão, Polinices. A passagem subterrânea, nesse contexto, adquire camadas simbólicas adicionais: evoca a sensação de ameaça constante.

Entre os objetivos centrais da cena, esteve a criação de um experimento cênico que articulasse texto clássico e espaço urbano como dispositivos performativos. Tal objetivo foi plenamente alcançado. A presença do performer, com figurino inteiramente preto e um véu cobrindo o rosto, provocava reações nas poucas pessoas que transitavam pela passagem subterrânea, ora de surpresa, ora de receio, gerando um efeito cênico inesperado. Foram realizados três takes em plano médio e um plano sequência em movimento, que percorre o túnel do centro até uma das extremidades.

Outro objetivo da cena performática constitui em investigar a voz do ator como elemento central na construção de atmosferas e sentidos. Para tanto, foram explorados diversos recursos vocais, tais como ritmo, timbre, modulações, duplicações de vogais, variações de força e relaxamento, amplificação de ressonância e separações tônicas de determinadas palavras.

Por fim, o experimento teve como objetivo explorar a paisagem sonora de uma passagem subterrânea em Brasília como elemento de uma dramaturgia contemporânea. Neste contexto, buscou-se incorporar os sons da cidade, passos apressados, carros passando sobre o túnel, o ruído do vento moldado pela arquitetura, como parte da cartografia sonora da cena. A cidade, nesse processo, configura-se como coautora

da dramaturgia.

## 2.2. Da-Da no chão do Eixão

Figura II - Foto da performance Da-Da no Eixão.



Fonte: Sousa (2025)

Legenda: Entardecer de Brasília. No centro do Eixão Norte, o performer vestido em completo desacordo com a paisagem.

O eixão, uma das principais vias expressas de Brasília, representa de forma emblemática a lógica modernista da cidade: foi projetado para o deslocamento rápido de veículos, e não para o corpo humano. A performance realizada neste espaço propõe uma ruptura com essa lógica. Trata-se de um território marcado pela instabilidade e contradição, uma via de trânsito contínuo que privilegia a eficiência mecânica em detrimento da experiência sensível do corpo presente.

Ao propor uma ação performática, Da-Da no chão do eixão, neste contexto, o experimento tensiona os usos convencionais do espaço urbano e propõe a escuta como gesto político. A presença do corpo em pausa, que escuta, que vocaliza e que resiste, instala no Eixão uma nova camada de significação, onde o ruído não é mais interferência, mas material dramático.

A performance foi inspirada no movimento dadaísta, especialmente no poema *Karawane*, de Hugo Ball, no qual a ausência de sentido lógico organiza a estrutura poética. Nesse experimento, a voz do ator segue essa mesma lógica do não-sentido, priorizando o impacto sonoro e emocional sobre o significado verbal, tensionando assim os modos tradicionais de construção da cena.

A vocalidade no início da cena é construída a partir da repetição da palavra "dada", que recebe diferentes modulações de entonação e intenção, desejo, ataque, compasso do tempo. À medida que a câmera, em plano sequência, se aproxima do performer, ou-

vem-se as primeiras palavras emitidas: sons sem significado, organizados como códigos linguísticos inspirados no Dadaísmo. A cena tem como proposta justamente essa fricção: a brincadeira entre o concreto emblemático da modernidade, que exige deslocamento constante, e o não sentido, a suspensão da urgência.

O figurino também opera nesse jogo de contrastes: combina elementos formais e informais, tensionando dicotomias como cidade e campo, trabalho e descanso. Em vez de representar uma personagem, o traje satiriza códigos sociais por meio do excesso, da desordem e da hibridez visual.

A performance foi realizada no final da tarde de um domingo, pouco antes das 18 horas, horário em que o eixão volta a ser aberto para os automóveis. Por essa razão, é possível ver, ao fundo, um carro da Polícia Militar atravessando a cena. Sua presença não interrompe a ação, pelo contrário, ela compõem a dramaturgia urbana, introduzindo um elemento de tensão e vigilância que contrasta com a proposta do corpo em pausa.

A vocalidade também se constrói por meio de efeitos sonoros processados por computador, criando camadas e um jogo entre sons que não se finalizam completamente e outros que se iniciam, promovendo um fluxo vocal dinâmico, principalmente no começo da cena. Contudo, mais do que dinamismo, esses efeitos têm como principal função instaurar uma lógica de assincronia na cena, rompendo expectativas.

Na proposta teórica da performance, a cena foi concebida para dispor de tempo suficiente a fim de instaurar o não sentido, ampliando a estranheza entre o que se vê e o que se diz. No entanto, na prática, o tempo destinado à cena mostrou-se insuficiente para alcançar todas essas camadas de significação. Assim, a cena dadaísta configura-se quase como um interlúdio da não seriedade, ou ainda, como um convite a uma estranheza solar. Trata-se de um rascunho de devaneio que, possivelmente, será aprofundado em outro momento do processo criativo.

---

### 2.3. 4'18" Corpo Inteiro: Rodoviária de Ecos

*Figura III - Foto da performance Rodoviária de Ecos.*



Fonte: Sousa (2025)  
Legenda: Rodoviária do Plano Piloto, Brasília. Entre olhares distraídos e ônibus que chegam, o performer, de costas, interrompe o fluxo.

Este terceiro experimento performativo 4'18" *Corpo Inteiro: Rodoviária de Ecos*, investiga a relação entre corpo, voz e paisagem sonora urbana, a partir de uma dramaturgia da suspensão vocal. Inspirado na obra 4'33", de John Cage, que revela o som ambiente como composição por meio do silêncio, o trabalho propõe deslocar o foco da emissão da voz para a escuta do entorno. Aqui, o corpo do ator mantém-se em estado de prontidão sonora, tensionando o instante da fala, mas suspendendo-o antes de sua realização plena. A voz não se concretiza: o som dominante é o da rodoviária, em horário de maior fluxo, impondo-se como matéria sonora da cena.

A proposição estética não consiste apenas em silenciar a voz, mas em evidenciar sua ausência como gesto. O experimento parte da ideia de não vocalização: um corpo que respira, prepara-se para o enunciado, mas o retém. A voz torna-se latência, intervalo expressivo, uma falha sonora que convoca a escuta, trata-se de uma presença vocal sem voz, onde o silêncio opera como presença ativa, e não como vazio.

A performance constrói a ilusão de uma pequena apresentação. O ator posiciona-se com um microfone em mãos, no espaço aberto da Rodoviária do Plano Piloto. O ambiente sonoro é denso: ruídos de motores, passos, apressados, buzinas, vendedores ambulantes. Todos esses elementos compõem um cenário de dispersão e movimento contínuo.

É preciso destacar que, ao simular a vocalização, a ação corporal adotada consiste na imobilidade do ator, com um dos braços erguidos e o outro segurando um microfone posicionado junto à boca entreaberta. Durante toda a performance, são permitidos apenas poucos gestos sutis, como a mudança gradual de eixo corporal, fazendo com que o ator gire lentamente o corpo até alcançar um ângulo ampliado, embora sem atingir os 180 graus completos, em um gesto que busca abarcar a totalidade da ação performativa.

Quando o ator abre a boca para vocalizar e não o faz, instaura-se o vazio, o desconcerto. O silêncio, nesse contexto, não representa ausência, mas sim provocação. O corpo converte-se em canal de escuta. A cidade, em sua cacofonia pulsante, ocupa a

cena como performer involuntária.

Durante 4 minutos e 18 segundos, o ator permanece imóvel, com a boca entreaberta, respirando, sustentando um gesto vocal interrompido. Ao final, realiza um breve gesto de agradecimento, como quem encerra um espetáculo. O som do ator que não aconteceu ecoa como a principal reverberação da ação.

É preciso acrescentar que a presença do performer também provocou uma variedade de reações no espaço público. Pessoas ao redor conversavam sobre a estranheza e, por vezes, a frustração diante da performance; algumas fingiam desinteresse enquanto observavam disfarçadamente, outras ainda questionavam sua lógica e propósito, enquanto algumas vibravam junto, com entusiasmo genuíno. Essa multiplicidade de reações, constituiu uma verdadeira cacofonia de vozes e percepções, que, por sua vez, também compõem o protagonismo da performance.

O figurino do performer é inteiramente preto, partindo do princípio de que a neutralidade cromática concentra o olhar de quem presencia a ação. Ao reduzir as distrações visuais, a escolha visa intensificar a atenção sobre o gesto, o silêncio e a relação entre corpo e espaço.

A escolha da Rodoviária do Plano Piloto, centro nervoso da capital federal, ultrapassa a dimensão geográfica: trata-se de um dos espaços mais sonoros, tensionados e miscigenados de Brasília, ponto de passagem, de encontros, de ruídos e de urgências. Ao simular um ato performático e frustrá-lo, o experimento opera uma inversão: em vez de se sobrepor à cidade, ele se deixa atravessar por ela. Numa cidade que normalmente grita, murmura e se impõe, instala-se a escuta. A dramaturgia, portanto, se constrói na fricção entre expectativa e suspensão, instaurando uma escuta coletiva como gesto político.

Em oportunidades futuras, será necessário solicitar equipamentos mais adequados para a documentação da performance, como microfones de maior sensibilidade, câmeras de alta resolução e até mesmo o uso de drones. Um fato que só foi percebido no momento da pós-produção é que, embora a performance tenha sido registrada por duas câmeras e um microfone externo, houve uma falha técnica significativa: a câmera com melhor resolução, que estava conectada ao microfone, registrou o áudio com microfonia constante do início ao fim. Ou seja, o equipamento destinado a captar o som com mais qualidade falhou em sua função. Restou apenas a gravação da outra câmera, sem microfone acoplado, que, apesar das limitações técnicas, conseguiu captar tanto a imagem quanto os sons ambiente da ação performativa.

---

## 2.4. Esperando Godot (mais uma vez)

*Figura IV- Foto Performance Esperando Godot no metrô Sumaré - São Paulo*



Fonte: Sousa (2025)

Legenda: No metrô Sumaré, em São Paulo, o performer aguarda, como quem espera Godot. Segura um papel com um cravo, ladeado por uma cadeira e uma caixa térmica, à espera de Godot.

A terceira performance do vídeo, que se chama Esperando Godot (mais uma vez), tem início na estação de metrô Sumaré, em São Paulo, onde a espera de Godot já se insinua como gesto inaugural. Ainda no subterrâneo, o corpo do performer se posiciona em suspensão: parado, silencioso, à espera, com um cravo na mão, uma caixa térmica e uma cadeira de praia e o figurino preto.

O percurso entre o metrô Sumaré e a Avenida Paulista é utilizado no vídeo-performance como interlúdio narrativo e estético. Trata-se de um deslocamento urbano que opera como ponte entre as experimentações anteriores e a última cena performativa, inspirada diretamente em Esperando Godot, de Samuel Beckett. A caminhada torna-se parte da dramaturgia: o performer, ruas e cruzamentos carregando seus objetos cênicos, criando uma imagem de deslocamento lento em meio ao fluxo acelerado da cidade. Esse interlúdio funciona como uma espécie de travessia entre tempos, do subterrâneo ao ar livre, da latência à espera ativa.

Figura V - Foto performance Esperando Godot (mais uma vez), na Av. Paulista, no vão do MASP



Fonte: Sousa (2025)

Legenda: Avenida Paulista, vão do MASP. Entre o concreto e a obra de Iván Argote, um corpo sentado prolonga a espera de Godot.

Ao chegar à Avenida Paulista, a performance se desdobra em cenas que dialogam com instalações visuais e com a própria arquitetura da cidade. O performer dirige-se ao vão livre do MASP, onde está instalada uma obra interativa do artista Iván Argote. Ali, posiciona a cadeira no centro da cena, senta-se, abre uma cerveja, e permanece em suspensão. A ação é atravessada por trechos em off da peça Esperando Godot, que surgem como ecos da espera silenciosa instaurada pelo corpo em cena, a cada movimentação, nova cena: a Avenida torna-se palco, texto e performer.

Figura VI - Performance Esperando Godot (Mais uma vez), faixa de pedestre na Av. Paulista



Fonte: Sousa (2025)

Legenda: Performer diante da faixa de pedestres, à espera de Godot, enquanto o sinal permanece fechado e os carros atravessam a cena.

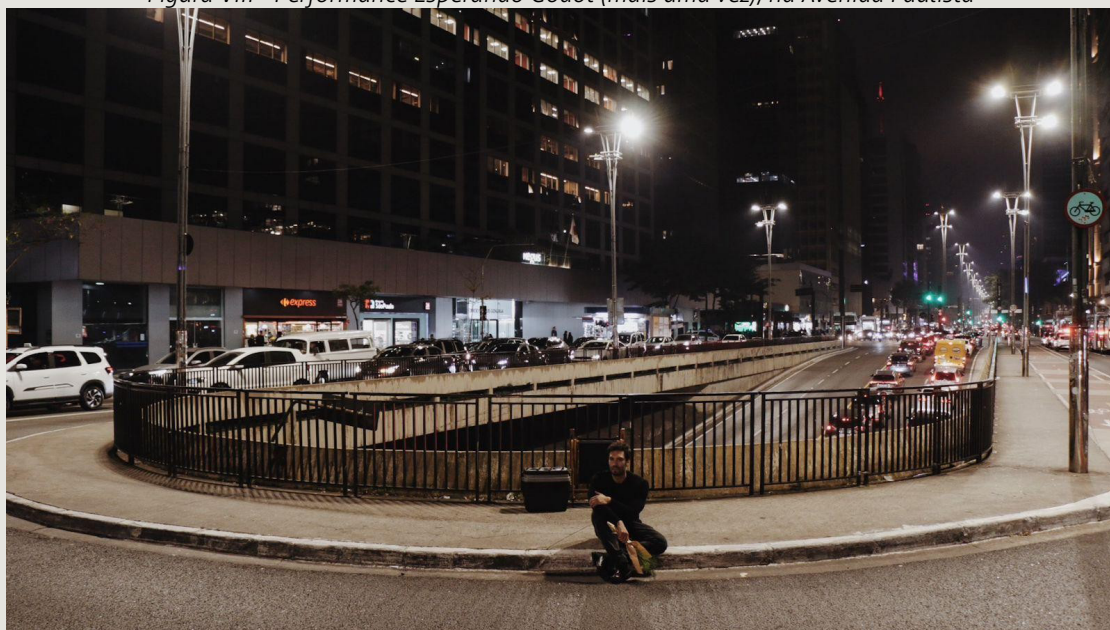
Figura VII - Performance Esperando Godot (mais uma vez), na Av. Paulista na faixa dos ciclistas



Fonte: Sousa (2025)

Legenda: Performer na Av. Paulista, ao entardecer, sentado em uma cadeira na faixa de ciclistas com os pés apoiados na caixa térmica e o cravo no colo, à espera de Godot em pleno fluxo dos carros ao redor.

Figura VIII - Performance Esperando Godot (mais uma vez), na Avenida Paulista



Fonte: Sousa (2025)

Legenda: Sentado ao meio-fio da Av. Paulista, noite adentro, o performer segura um cravo como quem segura um fôlego. Exausto, espera Godot na cidade que não conhece a pausa.

Cada ocupação urbana realizada ao longo da Paulista é acompanhada por falas em off da obra de Beckett, intensificando o jogo entre som e silêncio, presença e ausência, ruído e espera. A personagem construída pelo performer, carrega consigo o absurdo da

espera tensionando o cotidiano apressado da cidade com um gesto mínimo que interrompe o fluxo. A espera, nesse contexto, transforma-se em resistência poética. A cidade passa, mas o corpo permanece. A pausa se impõe como fissura no tempo veloz do urbano.

---

## CONCLUSÃO

A construção teórica e prática deste trabalho resultou não apenas em uma vídeo-performance de 13 minutos e 57 segundos, mas também no esboço de um pré-projeto de doutorado. Esse desdobramento evidencia o desejo de aprofundar a investigação artística em que teatro, performance, paisagem sonora e voz do ator se entrelaçam para investigar, de forma sensível e crítica, as dinâmicas do espaço urbano.

Durante o processo, emergiu o interesse em mapear pontos estratégicos das cidades onde as ações performativas foram realizadas, tanto em regiões centrais quanto periféricas. A busca por diferentes arquiteturas e atmosferas sonoras visa ativar tensionamentos urbanos a partir do gesto vocal, estabelecendo um diálogo entre corpo, cidade e contexto social.

Nos próximos desdobramentos performáticos, torna-se fundamental integrar criação e produção desde o início do processo. O uso de equipamentos como pedais de efeitos, microfones, câmeras, drones e gravadores de campo não apenas amplia as possibilidades de escuta e registro, como também exige um planejamento técnico em sintonia com a proposta estética. A dedicação inicial à elaboração conceitual adiou, neste caso, a atenção às limitações técnicas enfrentadas na gravação, o que reforça a importância desse equilíbrio.

Outro aspecto fundamental para futuras performances, é a necessidade de dedicar mais tempo ao desenvolvimento de cada proposta. Isso inclui o planejamento cuidadoso dos objetivos de cada cena, ainda que inicialmente no campo teórico, a fim de permitir que as análises posteriores possam, se necessário, conduzir a regravações ou aprofundamentos na pesquisa, sem comprometer a qualidade cênica do material.

Destaca-se, também, a importância de aprofundar os estudos sobre a vocalidade em relação à escuta da cidade. Compreender como os ruídos, os silêncios, os atravessamentos sonoros e as reações do público constituem uma dramaturgia expandida, é essencial para que a voz atue não apenas como instrumento de fala, mas como campo de presença, fratura e ressonância política.

Foi possível perceber que a performance revelou a voz do ator como um gesto capaz de interferir, traduzir e tensionar a paisagem urbana. Ao interagir com os silêncios institucionais de Brasília e o colapso sonoro de São Paulo, a voz cênica emergiu como ferramenta crítica e poética, instaurando outras formas de escuta e de ocupação do espaço.


Dessa forma, retoma-se a questão central que norteou este trabalho: como a interação entre paisagens sonoras urbanas e a voz do ator pode engendrar uma dramaturgia própria? Embora a pergunta permaneça em aberto, o percurso aqui apresentado permite afirmar que há, nessa fricção entre voz e cidade, um campo fértil de criação, onde a presença vocalizada do performer atua como mediadora de tensões políticas, poéticas e sensoriais.

Trata-se, assim, de uma dramaturgia em movimento, na qual a escuta não é apenas técnica ou estética, mas política: um modo de habitar e interferir no mundo.

---

## REFERÊNCIAS

- ARTAUD, Antonin. **O teatro e seu duplo**. São Paulo: Martins Fontes, 2006. CAGE, John. **Silêncio: conferências e escritos**. São Paulo: Perspectiva, 2009.
- CAVARERO, Adriana. **Vozes puras: a filosofia da expressão vocal**. Rio de Janeiro: Rocco, 2009.
- GAYOTTO, Lucia. **A voz na cena contemporânea: partitura e presença**. São Paulo: Perspectiva, 2011.
- MENEZES, Enzo. **Voz e cidade: paisagens sonoras performativas**. Brasília: Unb, 2021.
- PICCOLO, Lívia. **A voz como partitura: a prática do Club Noir**. Dissertação (Mestrado em Artes Cênicas) - Universidade de São Paulo, São Paulo, 2017.
- ZUMTHOR, Paul. **Performance, recepção e leitura**. São Paulo: Educ, 2007.



---

**PROJETANDO PARA A LUA:  
EXPERIMENTAÇÕES TEATRAIS EM ADAPTAÇÃO DE  
JOGOS 2D E TECNOLOGIAS DE PROJEÇÃO EM CENA**

PROJECTING TO THE MOON: THEATER EXPERIMENTS IN ADAPTING 2D  
GAMES AND PROJECTION TECHNOLOGIES ON STAGE

**URIEL DE MESQUITA CHEMIN**

PPG-Cen  
Universidade de Brasília

## Resumo

O presente artigo tem como ponto de partida a concepção de um projeto interartístico, que foi desenvolvido a partir da experimentação com recursos tecnológicos audiovisuais para a composição de cenas, utilizando-se de parâmetro a adaptação de um jogo 2D RPG para a dramaturgia de um espetáculo teatral.

**Palavras-chave:** Audiovisual, Jogo 2D, Projeção, Teatro.

## Abstract

This article begins with the conception of an interartistic project, which was developed from experimenting with audiovisual technological resources for scene composition, and using the adaptation of a 2D RPG game as a parameter for the dramaturgy of a theatrical performance.

**Keywords:** Audiovisual, Jogo 2D, Projeção, Teatro.

---

## 1. Introdução



O presente artigo provém da disciplina Dramaturgias Cênicas, ministrada pelo Prof. Dr. Marcus Mota, do Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas da Universidade de Brasília, na qual buscou-se discutir as relações entre som e imagem, através de estudos sobre o impacto das mediações tecnológicas e suas questões estéticas e dramáticas, com o propósito de desenvolver um projeto artístico que articulasse diferentes linguagens (som, movimento, imagens, etc), e resultasse na composição de uma videoarte.

A abertura da disciplina teve início a partir do desenvolvimento de estudos aprofundados sobre as propostas de diversos artistas, tais como Richard Wagner (1813-1883), Wassily Kandinsky (1866-1944), Vsevolod Pudovkin (1893-1953), Serguei Eisenstein (1898-1948), entre outros nomes de prestígio, que em suas épocas trabalharam com a exploração do uso de som e imagem, suas possibilidades e criações artísticas. Ao recorrer aos saberes elaborados por estas grandes figuras, foi possível analisar a maneira com que se investigava as possibilidades de tecnologias e mediações recém descobertas no campo das artes performativas, gerando assim diversas discussões conceituais quanto à relação entre sonoridades e visualidades, que até então ainda poderia se considerar como um campo de hibridação pouco pesquisado.

Sendo assim, as aulas foram divididas em três módulos, na qual os pesquisadores receberam como proposta inicial a elaboração de um projeto interartístico, baseado no primeiro módulo conceptual. Durante este primeiro momento, foram apresentados e discutidos os artigos de artistas que tratavam sobre o som no audiovisual, na qual Eisenstein (2002) e Pudovkin (2015) foram utilizados majoritariamente como figuras que exploravam o uso do som como meio de expressão artística, dentro do cinema.

Neste período, foi abordado o contexto histórico-social em que se passavam os artigos, onde se analisou os pensamentos de Eisenstein (2002) sobre o futuro do cinema sonoro e os usos midiáticos que viriam a surgir por consequências destas inovações tecnológicas, a qual valorizavam predominantemente a sincronização entre som e imagem, gerando assim a falsa sensação de uma realidade artificialmente construída por meio do uso da montagem sincronizada (Eisenstein, 2002).

Esta ideia, contudo, acabou-se por limitar as experimentações do uso visual e sonoro, mantendo-os cravados ao parâmetro da conveniência comercial, visto que finda-se por se acomodar a concepção de que o som deve estar intrinsecamente ligado ao que se vê em tela, apesar de, na época, já existirem outras concepções do uso do som com a imagem, como a dessincronização.

Desta forma, os pesquisadores que participaram da disciplina visualizaram um dos usos defendidos pelo autor: a não-coincidência com as imagens visuais. Para pensar as novas tecnologias e os sons dentro delas, Eisenstein (2002) se pauta a partir da escrita musical e o pensamento que fundamenta isso, a composição musical, como uma proposta de naturalização de tais proposições e as suas possibilidades, assim visando a criação de conceitos e pensamentos, através do conflito entre diferentes planos.

*Com esse método de construção, o filme sonoro não será aprisionado em mercados nacionais, como aconteceu com a peça teatral e acontecerá com a peça "filmada", mas oferecerá uma oportunidade ainda maior do que antes de acelerar a ideia contida em um filme por todo o globo, preservando sua viabilidade mundial*

EISENSTEIN, THE EISENSTEIN READER, 2019

Acompanhado desta reflexão, os estudos seguiram pelas narrativas de Pudovkin (2015, p.183), que buscou compreender: "Que novo conteúdo pode ser trazido para o cinema com o uso do som? Seria totalmente falso considerar o som apenas como um dispositivo mecânico que nos permite aumentar a naturalidade da imagem". A afirmação do autor desenvolve a ideia que Eisenstein (2002) narrava quanto às possibilidades do uso do som no cinema, em que Pudovkin (2015) semelhantemente não aparentava se conformar com os preceitos comerciais de um acompanhamento de som naturalista, mas sim, o cineasta buscava por algo a mais, na qual o vínculo entre som e imagem em uma representação menos superficial só poderia ser obtida através de uma interação de significados.

Essa interação de significados pode ser compreendida através da noção de sincronia, assincronia e contraponto, termos comumente utilizados na teoria musical, exceto que, no caso de Pudovkin (2015), se referem ao ritmo em que se concebe uma cena em relação a sua sonoridade. O curso da percepção dos sons que envolvem a cena ocorre devido a ação, em que, tal qual um arranjo, criam-se variações correspondentes ao acontecimento, que podem variar sua velocidade tanto musicalmente quanto visualmente. Como elucida Pudovkin (2015, p. 184):

*Portanto, é possível que o filme sonoro se torne correspondente ao mundo objetivo e à percepção do homem sobre ele. A imagem pode manter o ritmo do mundo, enquanto a faixa de som segue o ritmo variável do curso das percepções do homem, ou vice-versa. Essa é uma forma simples e óbvia de contraponto de som e imagem.*

Ao investigar os usos de noções musicais aplicados diretamente em cenas, é possível refletir sobre o “algo a mais” a qual o autor buscava transparecer em suas narrativas, da mesma forma que Eisenstein (2002) incentivava o destrinchamento das possibilidades de concepções artísticas, por meio do som no audiovisual. Sendo assim, Pudovkin (2015, p. 184) declara: “A música, afirmo, *nunca deve ser o acompanhamento* em um filme sonoro. Ela deve manter sua própria linha”.

Conforme foram sendo desenvolvidos tais estudos, a exposição a temas vinculados aos campos interartísticos, à multissensorialidade e à crítica da redução da experiência estética, frequentemente submetida a uma hierarquia dos sentidos que privilegia a centralidade do discurso lógico, os pesquisadores foram orientados a darem início ao primeiro passo de seus projetos para a disciplina: a abertura da interface online para o acompanhamento e desenvolvimento dos projetos.

Nesta interface, estariam registrados as documentações do processo criativo, da pesquisa, e suas decisões criativas. Para tanto, os pesquisadores optaram por utilizar a plataforma *Blogger*, site em que reside a presente pesquisa desenvolvida neste artigo.

Uma vez que o blog dos pesquisadores esteve em acesso aberto para todos, foi instruído a realização de uma postagem de abertura; as instruções quanto ao objetivo desta interface eram claras, a plataforma teria como intuito a documentação do projeto através de postagens frequentes, pesquisas de referências bibliográficas, visuais e sonoras, além de anotações sobre notas de leitura, reflexões, esboços, assim como tudo que viesse a contribuir para o processo criativo do projeto.

É válido notar que os pesquisadores foram liberados quanto ao tema, modo de produção, linguagens artísticas, entre outros fatores que poderiam influenciar a tomada de decisões criativas de seus projetos; o fator principal da disciplina esteve na elaboração de um projeto interartístico – a qual seria acompanhado pelo professor –, e na produção final de um videoexperimento, ou, videoarte.

Para tanto, os materiais apresentados durante o primeiro módulo, tiveram como propósito guiar os pesquisadores a partir de reflexões quanto às diversas percepções e estímulos em campos de hibridação artística, maneiras com que estes podem vir a ser pensados, e a forma com que podem se tornar um desafio para pesquisas e empreendimentos estéticos.

Dessa forma, levando em consideração as instruções para a condução do projeto, que se baseou na proposição de uma pesquisa artística, na exposição de decisões criativas e em seus registros, cada pesquisador deu início a sua composição, e o projeto “Para a Lua” teve sua estréia, por meio de um singelo convite, numa noite de lua crescente.

---

## 2. Concepção para a Lua

Existem duas maneiras de contextualizar o início da concepção do projeto “Para a Lua”: o primeiro, teria início por volta de 2015, antes mesmo que a presente autora e todos os outros integrantes estivesse ciente do significado do termo ‘pesquisa’; o segundo, seria por meio de um amigo, e a necessidade de trabalhar academicamente com aquilo que se ama.

A primeira versão está disponível na página do Blog<sup>1</sup>, onde se encontram os relatos de como memórias de infância se transformam em uma peça teatral, e neste artigo.

A segunda versão, se deu na noite de colação dos estudantes de graduação em Artes Cênicas da UnB, em que a autora esteve presente para prestigiar um amigo recém-formado. Em meio aos seus convidados, esteve lá uma estudante que então cursava a disciplina de Direção Teatral do mesmo curso – ministrada pela Prof.<sup>a</sup> Maria Tuti –, a qual vinha desenvolvendo sua peça “Para a Lua” para a conclusão da disciplina, baseado no jogo “To the Moon”, do desenvolvedor chinês Kan Gao lançado em 2011; o jogo de nossa infância.

Após alguns minutos de conversas, a colega de departamento e diretora da peça se referiu ao fato de que ainda lhe faltava um integrante na equipe, uma produtora, alguém que conhecesse a narrativa do jogo e estivesse disposta a auxiliar no seu desenvolvimento para a apresentação de final de disciplina, e, possivelmente, no Festival Cometa Cenas<sup>2</sup>.

Sendo assim, ao aceitar o cargo, a diretora e a presente pesquisadora passaram a discutir todos os aspectos que então careciam de auxílio e elaboração; visto que o processo de montagem encontrava-se pela metade, haviam diversos aspectos que necessitavam refinamento por parte de toda a equipe, contudo, os elementos mais desafiadoras, tais como local de ensaio, equipe técnica, atores, roteiro, entre outros, encontravam-se bem estabelecidos.

Havia, porém, um ponto na dramaturgia da diretora que ainda se decorria sem começo, meio ou fim, e este eram as projeções da peça. Existia ali apenas uma ideia inicial, uma vontade, de que a montagem contasse com imagens por toda a sala, e que estas integrassem a narrativa da história como que em uma fantasia lúdica, semelhante aos acontecimentos do jogo original.

Não obstante, havia pouco tempo para a elaboração desta ideia, que teria sido abandonada em caso de ninguém se voluntariar para tomar a responsabilidade, e para tanto, esta pareceu a oportunidade perfeita para o desenvolvimento de um projeto interartístico, a qual envolveria a relação do uso de imagens (visual) e da dramaturgia (cênica).

Além disso, a discussão sobre a relação entre jogos e as artes cênicas é um tópico fértil para inúmeras experimentações, contudo, o que mais chamou atenção neste projeto não era o uso de *jogos teatrais* para a composição de cena, mas sim, a adaptação de um jogo 2D de RPG pixel art, para os palcos da universidade. O uso de um jogo eletrônico para a composição de uma peça teatral.

No espaço de um jogo eletrônico, encontra-se ali um universo de possibilidades quanto a representação visual, a qual dará forma e local para a narrativa; temas fantasiosos e absurdos estão limitados apenas pela própria criatividade do sujeito que o cria, portanto, além da questão sobre como adaptar uma história que se desenvolve a partir da não-limitação física, como manter a ludicidade dessa história em uma peça teatral? É possível firmar tal encanto em atores que contam a mesma história, sem todos os recursos fantasiosos de um jogo eletrônico?

Para isso, foram pensadas as projeções. Um recurso tecnológico, que teria como objetivo auxiliar na manutenção da perspectiva dos espectadores, ou seja, regular a atmosfera da peça para mimetizar a sensação fantástica proporcionada pelo jogo original.

---

1 <https://dramuri.blogspot.com/>

2 O Cometa Cenas - Mostra Semestral de Artes Cênicas da Universidade de Brasília - é um Programa de Extensão e Ação Contínua (PEAC) da UnB.

Tomando como inspiração os eventos da narrativa, a disposição de elementos fictícios, e convertendo-os numa dramaturgia fantástica que se utilizasse de ambos a imaginação do espectador, quanto o encanto de se experienciar uma história vinda diretamente de um jogo 2D RPG para a realidade, o projeto "Para a Lua" havia oficialmente entrado em fase de desenvolvimento, e teria então cerca de dois meses para ser concluído.

---

### 3. Discutindo com a Lua

Figura 1 – Farol.



Fonte: A Autora.

To the Moon (2011) faz parte de uma franquia de jogos desenvolvidos pelo chinês Kan Gao, lançada pela empresa indie Freebird Games<sup>3</sup>, sendo este o primeiro jogo da coleção de RPGs de aventura e visual novel, que narra os acontecimentos de trabalho na vida de dois doutores, Dr. Neil Watts e a Dra. Eva Rosalene.

A narrativa da história segue sob a premissa de uma tecnologia capaz de alterar a vida de pacientes terminais, na qual, através da modificação de memórias realizadas pelos doutores, infiltrados na mente de seus pacientes e percorrendo desde suas memórias mais recentes até as mais antigas, alteram o curso dos acontecimentos de suas vidas para realizarem os seus últimos desejos.

Em To The Moon, os jogadores acompanham a história do personagem Johnny, um senhor de idade com apenas alguns dias de vida restando, que deseja ir para a lua, sem saber, porém, o motivo para tal desejo. Os doutores então adentram suas memórias, onde vão se desvelando os acontecimentos da vida de Johnny com a sua falecida esposa River, e o motivo que o levou até o seu leito de morte em sua casa com o farol, assim como a razão de suas angústias para desejar tanto ir para a lua.

O jogo conta com mecanismos e elementos estéticos de jogos de aventura dos RPGs clássicos, trilha sonora e ilustrações originais, e está disponível<sup>4</sup> para download em plataformas Windows, Android, Apple, entre outros.

---

3 Disponível em: <https://freebirdgames.com/>

4 Disponível em: <https://freebirdgames.com/games/to-the-moon/>

Nesta adaptação de Para a Lua, o projeto seguiu de acordo com as modificações realizadas durante todo o processo da peça, visto que diversos elementos do jogo não seriam possíveis de serem implementados em uma montagem universitária. Os ensaios ocorriam toda segunda-feira, no Departamento de Artes Cênicas da UnB, das 18h às 22h, na qual durante este período eram realizadas experimentações de ambas as projeções em tela, e projeções nos biombos do departamento, que se tornaram parte da dramaturgia como referência direta aos personagens figurantes do jogo.

*Figura 2 e 3 – Teatro de sombras*



*Fonte: A Autora.*

Os primeiros ensaios voltados para o desenvolvimento das projeções foram focados majoritariamente em experimentações quanto ao que era visualmente agradável esteticamente, e compatível com a dramaturgia em andamento.

Não apenas era necessário criar algo que estivesse de acordo com o ritmo da peça, que continha muitas informações e movimentações aceleradas por parte dos atores, como também algo que fosse condizente a referência que se pretendia quanto ao jogo. No caso dos biombos, o intuito desses objetos cênicos que estavam em constante movimentação, era de que servissem, além de cenário, como simultaneamente uma amostra de teatro de sombras, de forma que mesmo as personagens que estivessem fora de cena, ainda participassem dos acontecimentos decorrentes na narrativa. Diferentemente de uma coxia, as personagens eram vistas estando a par de suas movimentações e sempre presentes em

cena. Como por exemplo, a cena de Johnny, interpretado por Torugo, tocando piano ao vivo:

*Figura 4 – Para Mar.*



*Fonte: A Autora.*

O estudo sobre teatro de objetos e teatro de sombras resultou em duas cenas, nas quais além de fazer referência direta ao jogo, que possui personagens sem design – ou seja, puramente figuras pretas com caixas de diálogo –, também demonstraram a complexidade da narrativa disposta em cena. Para demonstrar isto, pegaremos como objeto de análise a cena de Johnny tocando piano para a sua falecida esposa Mar, em que, o invés de dispor do ator interpretando Johnny para sentar em um piano, que esteve posicionado no canto da sala para as músicas que eram tocadas ao vivo, houve maior sensibilidade ao percebê-lo como a sombra de seu passado – uma vez que a cena era uma memória do personagem –, tocando uma música que, assim como o ator, não poderia ser vista, apenas sentida. Tal qual a efemeridade de cada nota, a presença de Johnny sendo visível apenas através de sua silhueta, compôs a delicadeza de um evento que havia se passado tão sutilmente quanto se foi, como uma sombra. A sombra do passado de Johnny com sua esposa Mar.

Para que a subjetividade desta cena pudesse ser construída, foi necessário a ajuda de todo o elenco para pensar a disposição, pose, e movimentação do ator atrás do biombo, assim como a maneira com que este deveria ser iluminado para formar a sombra; se haveria alguém à disposição atrás do biombo segurando uma lanterna, como foi o caso nos

primeiros ensaios, ou se haveria uma luz predisposta, bastando apenas ligá-la quando fosse a vez desta cena ser interpretada, como foi definido para o dia da apresentação.

Como discorre De Oliveira (2018), é comum associar a imagem de teatro de sombras a formas planas e objetos inertes movidos a partir de seres humanos, sendo essencialmente uma representação bidimensional, um estilo muito utilizado nas Artes Visuais para diversas representações artísticas. Este recorte parte de uma decisão criativa de formar silhuetas que sejam dispostas de formas específicas, para que seja possível compreender ao que tal sombra se assemelha, como no Mito da Caverna, de Platão, com suas representações da realidade, uma mimetização do real.

Neste sentido, podemos pensar como Johnny sendo sua própria *mimese*, uma representação de si mesmo, a partir de suas memórias que são artificialmente (re)construídas a partir do programa utilizados pelos Doutores da história. A sombra projetada no biombo, do personagem tocando uma música que apenas ele, sua esposa Mar, e futuramente os filhos de sua empregada conhecem, auxilia na concepção de que o personagem que o público encontra em cena se assemelha a sua própria sombra figurativa, que só pode existir enquanto ainda há a luz atrás do biombo ligada, assim como o próprio Johnny só poderia continuar vivendo enquanto seus aparelhos médicos estiverem conectados, e enquanto ainda não tivesse seu desejo realizado, pois, o Johnny que conseguiria realizar o seu desejo, seu 'eu' jovem do passado, já havia deixado de existir, só podendo ser lembrado novamente através de sua própria sombra.

*Ainda que a materialidade da imagem projetada no Teatro de Sombras mantenha uma relação com a materialidade do objeto que a originou, ela passa a ser influenciada por outros elementos externos a este. Esta imagem é redimensionada pelo contexto em que se insere a dramaturgia, a fala das personagens, a narrativa, a sonoplastia. À medida que a forma aparente é acompanhada de uma fala, música ou efeito de luz, sua qualidade visual passa a agregar outras características expressivas, o que lhe proporciona uma nova dimensão. Em outras palavras, uma sombra pode ganhar densidade por sua forma, pelo seu ritmo, pelo som grave que acompanha seu movimento.*

DE OLIVEIRA, P. 186, 2018

Dessa forma, como apresenta De Oliveira (2018) quanto ao contexto da imagem no teatro de sombras, a construção da perspectiva da sombra de Johnny não poderia estar completa fosse apenas utilizada sua própria silhueta, o corpo do ator. Apesar de não haver um piano na frente do ator, a movimentação delicada de seus dedos de quem toca piano, a postura ereta, o ar de pianista, e o próprio som do piano sendo tocado ao fundo, são o que verdadeiramente constroem a narrativa trágica, de uma sombra solitária que busca cumprir um desejo inerte, formando assim a dramaturgia da Memória 3 – Tratamento.

Uma vez que as projeções dos biombos estavam bem-estabelecidas, carecendo apenas de alguns refinamentos e repetições por parte dos atores para uma movimentação firmada, era tempo de testar as projeções em tela.

Durante o período de experimentações com os biombos, o projeto focou na concepção de imagens que seriam apresentados durante a estréia da peça, e, principalmente, em quais cenas estas seriam apresentadas. Portanto, o primeiro passo foi definir uma diagramação de projeções, respectivamente, um quadro que elencasse cada cena e o que seria mostrado na projeção durante ela.

Para que isso fosse possível, foi realizado, primeiramente, um esboço escrito que constasse quais cenas seriam mais apropriadas e condizentes para terem uma projeção:

- Cena 8 - Casamento  
(imagem desenhada de um farol)
- Memória 11 Cena 3
  - Reprodução das memórias
- Memória 1
  - Penhasco
- Cena 4
  - Projeção de slides (no fundo da sala)
  - Sinal de vida do Johnny mudando
- Memória 12
  - Céu estrelado”

Fonte: A Autora.

Em seguida, as anotações foram reexaminadas para uma versão mais completa, onde haveriam momentos de troca de cena com a ajuda da projeção – devido à narrativa da história constar nos personagens “pularem” entre memórias –, e momentos em que a imagem estaria mobilizada no espaço.

Figura 5 – Diagrama de Projeções

PROJEÇÕES PARA A LUA		
CENA	PROJEÇÃO	TROCA
Cena 2	Quadro de explicações/slides	Não
Memória 1	Lua e farol (animar a lua subindo no céu)	Sim
Memória 2	Farol	Sim
Memória 3	Janela e farol no fundo	Sim
Memória 4	Pôr-do-sol e farol	Sim
Memória 5	Biombos Isa & Mar	Sim
Memória 6	Céu estrelado e farol	Sim
Memória 7	Não	Sim
Memória 8	Pôr-do-sol e farol	Sim
Memória 9	Não	Sim
Memória 10	Não	Sim
Cena 3	Memórias passando ao fundo e se repetindo + fundo abstrato	Sim
Memória 12	Céu estrelado e lua se transformando na constelação do coelho	Sim

Fonte: A Autora.

Este quadro foi então apresentado à diretora, que aprovou a continuidade do projeto.

O segundo passo foi pensar o intuito destas projeções para a dramaturgia da peça, para que fosse possível compreender como seriam concebidas as imagens, slides e vídeos que seriam passados para o público. Algumas questões geradoras auxiliaram no processo de decisão criativa, tais como “qual é a função dessas projeções? Complemento? Cenário? Integrado ao espetáculo? Como eu quero essas projeções?” (A Autora, 2025).

A inspiração principal foram as projeções audiovisuais das peças do diretor Marcio

Meirelles (2022), como em *A Tempestade*<sup>5</sup> (2020), *Do Outro Lado do Mar* (2022), *Uma Leitura dos Búzios*<sup>6</sup> (2024), entre outros, a qual transcendem a dramaturgia para uma experiência imersiva a partir de experimentações com vídeo em cena, a mediação tecnológica.

*Assim como a iluminação é uma ferramenta usada para o teatro, e a amplificação sonora também. São ferramentas, em tese da música, ou de outra linguagem, mas elas estão intrincadas. Isso não deixa de ser teatro para mim. O (ato de) lançar mão das ferramentas e das sintaxes de outras linguagens faz parte do teatro, como faz parte do cinema usar elementos do teatro, da literatura, das artes visuais*

MEIRELLES; ANTUNES, P. 346, 2022

Ao pensar na utilização de ferramentas predominantemente ligadas ao audiovisual no espaço teatral, De Lima (2014, p. 64) dialoga quanto ao trabalho cênico e as possibilidades do uso de projeções, a qual "Em relação aos efeitos de ambiência no espaço, o recurso da projeção pode também ser um meio de confrontar o real com o imaginário através das imagens". Um dos desafios maiores da adaptação de um jogo 2D para uma peça teatral, era atingir a mesma ludicidade fantasiosa apresentada na narrativa original, a qual era facilmente atingida através dos recursos visuais, no entanto, estes mesmos recursos não poderiam ser trazidos da mesma forma para uma peça. Poderiam, no entanto, serem traduzidos através de ferramentas de outras linguagens artísticas, que trariam a perspectiva aos espectadores de ativarem parte de sua imaginação, para então ter parte na imersão do espetáculo teatral.

Ao explorar as possibilidades de elaboração de cenas, que tinham como objetivo a construção de imagens poéticas para um espaço imersivo imagético, trabalha-se em conjunto a articulação e investigação de tecnologias, o espaço em relação a tela, e as possibilidades de composição entre imagens bidimensionais (projeção) e imagens tridimensionais (atores), que promovem a relação híbrida entre tecnologia e cena.

*Por isso, a construção das cenas, se configura em uma junção de possibilidades de agenciar nossa criatividade em exercício de experimento cênico, que, antes de contar uma história com começo, meio e fim, pretendeu investigar e compartilhar o resultado de cenas compostas em tempo real, mostrando explicitamente o que se pode fazer com as tecnologias mais simples como câmera filmadora e projetor em contraste com a presença física em espaço cênico*

DE LIMA, P. 74-75, 2014

Sendo assim, através de reflexões e pesquisas, a função das projeções esteve enfim clarificada como um experimento cênico, que buscava se inspirar nas experiências imersivas e mediações tecnológicas de Meirelles (2022), com o objetivo de combinar a vivência de se estar presente com o jogo *To the Moon* (2011), e assistir a peça *Para a Lua*, coisa que naquele momento, já eram dois enredos completamente diferentes.

---

## 4. Indo à lua

---

<sup>5</sup> Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=KcTwsR\\_mPf0&t=1104s](https://www.youtube.com/watch?v=KcTwsR_mPf0&t=1104s)

<sup>6</sup> Disponível em: <https://sesc.digital/conteudo/cidadania/uma-leitura-dos-buzios-2>

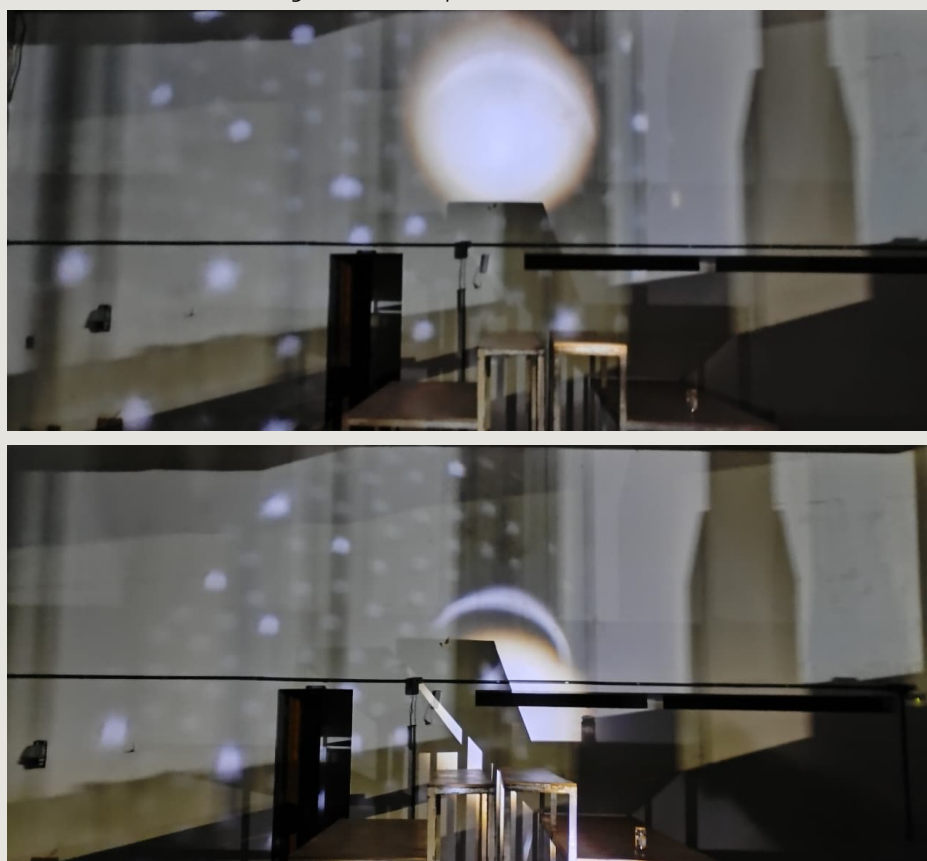
Uma vez que o roteiro esteve por fim completo, as diagramações organizadas, e a data de estreia marcada para dali duas semanas, iniciaram-se as propostas de projeções.

A primeira experimentação foi realizada a partir de um projetor de estrelas, a qual foi comprado com o dinheiro da rifa que estava sendo organizada para a realização da peça, e foi testado na sala onde ocorriam os ensaios. No relato do blog, encontra-se o seu primeiro teste:

*“No momento, ele ainda é fraco e inútil, principalmente visto que estaremos apresentando na sala BSS-59, uma sala enorme. Porém, descobri que com uma luz mais forte há algum potencial, a qual irei analisar se pode ser utilizado. Do contrário, estarei dependendo apenas do projetor do Cen. [...] Torugo me ajudou com a lua no centro, iluminando uma das lanternas que usamos todo ensaio. Acredito que posso deixar a imagem muito mais mágica com as lanternas coloridas do Julio, o iluminador, pois elas são mais fortes e podem mudar de cor. Contudo, caso chegue-se a conclusão de que não está bom, irei utilizar o fundo que fiz para o primeiro adesivo e iluminá-lo com o projetor.”*

A AUTORA, 2025

Figura 6 e 7 – Experimentos com a lua



Fonte: A Autora.

A intenção era de que na Memória 12, a sala toda estivesse iluminada como o céu estrelado por todos os lados, para que o público sentisse que estava no penhasco junto



Ao final do projeto, houve pouco tempo para modificações e refinamento até a data de estréia, portanto, as projeções mantidas foram as que mais causaram impacto entre os integrantes da equipe que acompanharam os ensaios, sendo estas as estrelas da sala, que se tornaram semelhante às ideias dos biombos, com um papel duro e maior que o material inicial, onde foram recortadas estrelas e a lua (Figura 11), para complementar com a projeção da Memória 12 (Figura 8), visto que a projeção de tela estava limitada a um retângulo na parede da sala; os slides do personagem Dr. Victor Cruz (Figura 9), em que ao invés de ser reproduzido no início da peça, foi reposicionado para o final; e o vídeo da linha do tempo (Figura 10), em que a partir de recortes de vídeos gravados durante os ensaios, foi editado e reproduzido para que os personagens reconhecessem o caminho que percorreram, assim como que nada havia sido alterado em sua missão de realizar o desejo de seu paciente.

Em termos de experimentação, pode-se considerar que a projeção da Memória 12 foi o destaque do projeto, uma vez que foi necessário desenvolvê-la como uma animação curta, para mimetizar um dos momentos mais calorosos de ambos jogo e peça: a noite em que Mar/River e Johnny se conheceram.

Assim como no jogo, os personagens observam as estrelas e a lua, e passam a inventar constelações no céu. Em devido momento, a projeção se move para revelar o grande desenho imagético de Mar/River, uma constelação de coelho, com pernas, orelhas, e a barriga como a lua. É logo em seguida que ocorre o seguinte diálogo:

“River: E se você se esquecer ou se perder?”

Johnny: Aí é só a gente se encontrar na lua, boba! Bem na barriga do coelho!” (To the Moon, 2011).

O espetáculo se encerra com Mar/River sentada no penhasco, observando a sua constelação e as estrelas, enquanto a sala aos poucos se escurece, e todo o céu desaparece, finalizando assim a história e o projeto Para a Lua.

---

## 5. Considerações finais

O projeto consagrou-se numa proposta de experimentação, uma aposta sobre o uso de intervenções tecnológicas voltadas para o audiovisual, sobre a tentativa de transpor a ludicidade do jogo para uma peça teatral, sobre a representação visual e imagética como recurso dramático.

Ao assumir este desafio, torna-se cada vez mais nítido a quantidade de recursos que o teatro pode proporcionar mesmo para uma montagem acadêmica, espaço feito para se assumir riscos e examinar até onde se pode ir. Utiliza-se das ferramentas que se dispõe, e então cria, este é o papel do acadêmico e do pesquisador de artes cênicas.

Durante a produção do projeto, em um emaranhado de referências e inspirações que impulsionam a criação dramática, o mais importante deixa de ser o grande resultado final, e passa a se tornar o processo, na qual integrantes trabalham em conjunto para dar vida a um propósito em comum: a presença. A razão pela qual um jogo 2D de RPG consegue permanecer como uma narrativa repleta de emoção não se deve mais ao fato de uma pessoa estar interagindo com personagens em uma tela, mas sim, a nova configuração, em que a presença se torna o centro da história.

O ato de experimentar e ousar novas ferramentas, portanto, culmina no fato de se estar utilizando-as em conjunto, percebendo o que pode ou não funcionar, se há po-

tencial algum, e assim convergindo-se em uma experiência de escuta. “Escutar tudo o que todos do coletivo têm para falar - do cenógrafo ao responsável pela transmissão. A opinião de todos é escutada. E o cuidado com o texto também é uma premissa que continua” (Meirelles; Antunes, p. 351-352, 2022).

Sendo assim, mesmo que houvesse ainda espaço para a continuação deste projeto, em termos de trabalho completo, pode-se considerar que a parte mais importante de todo o programa, a experimentalização, chegou ao ponto em que foi capaz de sustentar os percalços e dificuldades da montagem de uma peça, de traduzir o sentimentalismo e ambiente narrados puramente no visual, e acima de tudo, do ato de criação.

Mesmo que completamente inspirado numa narrativa pré-existente, Para a Lua não foi *To the Moon* (2011), e esta é a maior realização que os integrantes desta equipe poderiam atingir.

---

## 6. Referências

- DE OLIVEIRA, Francisco Guilherme. **As materialidades no teatro de sombras**. Móin-Móin-Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas, v. 1, n. 09, p. 180-193. 2018. Disponível em: <https://www.revistas.udesc.br/index.php/moin/article/download/1059652595034701092012180/7952>. Acesso em: 20 ago. 2025.
- DE LIMA, Janaína Melo. **Alice na Caverna: uma experiência teatral com as tecnologias de captação e projeção em cena**. Dissertação. Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas da Universidade de Brasília. P. 64-75. 2014. Disponível em: [https://repositorio.unb.br/bitstream/10482/17017/1/2014\\_Jana%20C3%ADnaMeloDeLima.pdf](https://repositorio.unb.br/bitstream/10482/17017/1/2014_Jana%20C3%ADnaMeloDeLima.pdf). Acesso em: 22 ago. 2025.
- EISENSTEIN, Sergei. **A Forma do Filme**. Rio de Janeiro: Zahar. p. 225-227. 2002.
- EISENSTEIN, Sergei. Trad. em TAYLOR, Richard; POWER, William. **The Eisenstein Reader**. Londres: Palgrave, 2019.
- GAO, Kan. **To the Moon**. 1ª Ed. Desenvolvedora: Freebird Games, 2011. Jogo eletrônico.
- MEIRELLES, Marcio; ANTUNES, Leonardo. **Criatividade, teatro, pandemia e depois: Entrevista com Marcio Meirelles**. Dossiê Palhaçarias: Caminhos Poéticos e Cômicos para Subversão. Dramaturgias, n. 21, p. 319-365, 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.26512/dramaturgias21>. Acesso em: 22 ago. 2025.
- MOTA, Marcus. **Richard Wagner e o teatro: processos criativos e dramaturgia**. In: XXXII CONGRESSO DA ANPPOM. Associação Nacional de Pesquisa e Pós-Graduação em Música, Natal, 2022. Disponível em: [https://anppom.org.br/anais/anaiscongresso\\_anppom\\_2022/papers/1241/public/1241-5423-2-PB.pdf](https://anppom.org.br/anais/anaiscongresso_anppom_2022/papers/1241/public/1241-5423-2-PB.pdf). Acesso em: 20 ago. 2025.
- PUDOVKIN, Vsevolod. **Film technique and film acting: the cinema writings of V. I. Pudovkin**. 1ª Ed. Carolina do Sul: Createspace Independent Pub. ISBN1515289311. p. 183-193. 2015.