

**Tecnologias de som e imagem e o corpo humano na produção de sentidos em  
*O Naufrágio*<sup>1</sup>**

**Sound and image technologies and the human body in the production of  
senses in *The Sheepwreck***

Sulian Vieira<sup>2</sup>

**Resumo**

Este artigo descritivo propõe observar as relações entre as tecnologias de representação, produção e reprodução de som e imagem e a composição de sentidos na performance teatral *O Naufrágio* (2010). Reconhecendo a relevância estética e a crescente presença de tais tecnologias na cena contemporânea, consideramos suas incidências sobre os modos de produção e percepção de atrizes, atores. Ressalta-se a necessidade de se revisar os marcos metodológicos para a formação de atores e atrizes hoje, uma vez que os referenciais clássicos para os estudos teatrais não consideram as relações entre os corpos humanos e as tecnologias audiovisuais para a cena.

**Palavras-chave**

Tecnologias de Som e Imagem; Encenação, Produção de sentidos, Atuação, Multiplicidade.

**Abstract**

This descriptive article proposes to observe the relations between the technologies of representation, production and reproduction of sound and image and the production of meanings in the theatrical performance *The Shipwreck* (2010). Recognizing the aesthetic relevance and the increasing presence of such technologies in the contemporary scene, we consider their implications on the modes of production and perception of actresses, actors. It is necessary to review the methodological frameworks for the training of actors and actresses today, since the classical references for theatrical studies do not consider the relations between human bodies and audiovisual technologies for the scene.

**Keywords**

Sound and Image Technologies; staging, production of meanings, acting, multiplicity.

---

<sup>1</sup> Este artigo deriva de capítulo integrante da tese *A questão do estilo no teatro: o texto teatral entre tradições estéticas ocidentais*, 2013, de Sulian Vieira sob orientação da Dra. Roberta Kumasaka Matsumoto. <repositorio.unb.br/bitstream/10482/15473/1/2013\_SulianVieiraPacheco.pdf.>

<sup>2</sup> Doutora em Arte pelo Programa de Pós-Graduação em Arte da Universidade de Brasília, Mestre em Applied Theatre pela University of Manchester, Inglaterra. Bacharel em Interpretação Teatral pela Universidade de Brasília. Líder do Grupo de Pesquisa Vocalidade & Cena (Cnpq 2013). Docente no Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas da Universidade de Brasília. Atriz e diretora.

## Introdução

Junto ao *Grupo de Pesquisa Vocalidade & Cena*<sup>3</sup>, nosso principal interesse de estudo tem sido a voz e a palavra em performance na contemporaneidade. Nos diferentes âmbitos da produção teatral - treinamento, ensaios e performance - consideramos a voz e palavra em suas relações com os múltiplos aspectos da cena, bem como interessamo-nos pelas relações entre o corpo humano e as tecnologias de representação, produção e reprodução de som e imagem. O corpo de quem atua é assumido por nós como o ponto de intersecção entre as dimensões visuais e acústicas da cena, lugar de produção de presença, realizando-se espacial e temporalmente na voz, palavra, movimentos e gestos em cena, simultaneamente. Nesse sentido, a cena teatral, é entendida por nós como uma ficção audiovisual, independente de ser ou não composta pelas tecnologias de produção e reprodução audiovisuais.

Dito isso, este artigo, de caráter descritivo-analítico, tem por objetivo ressaltar as relações técnicas e estéticas entre as tecnologias de representação, produção e reprodução de som e imagem e a produção de sentidos na performance teatral *O Naufrágio*, sob a direção de Silvia Davini, apresentada ao público em duas temporadas. A primeira temporada foi realizada em outubro e novembro de 2006, e a segunda – quando mais nos aproximamos dos objetivos da proposta estética - em agosto e setembro de 2010, ambas no Teatro Helena Barcellos da Universidade de Brasília.

Deste modo, trataremos desde a ideia estética até a abordagem do texto teatral *O Marinheiro*, de Fernando Pessoa, que deu origem a tal ideia até seus desdobramentos e articulações materiais e simbólicas na cena. Ao longo de toda a descrição nos interessou relevar as demandas de atuação de cada etapa do processo de montagem na relação com as tecnologias de produção e reprodução de imagem. Nesse engendramento entre o humano e o não humano, reconhecemos a importância da problematizar a permanência e centralidade de referenciais de formação de atores e atrizes produzidos na primeira metade do século XX – como é, por exem-

---

<sup>3</sup> Grupo de Pesquisa que integra o diretório de pesquisa do CNPq desde 2003, atualmente liderado por César Lignelli e por Sulian Vieira.

plo, o caso da marcante presença de pressupostos do teatro realista, cuja ênfase recai na identificação entre plateia e personagens e entre atores, atrizes e personagens – que, se bem podem ser referenciais ainda basilares, não alcançam as demandas contemporâneas que sugerem, a exemplo, diversos níveis de identificação e de distanciamento entre a cena e a plateia, dinâmica provavelmente mais acentuada com a presença das tecnologias de representação, produção e reprodução de som e imagem.

### **Os lugares do audiovisual n’*O Naufrágio*: o barroco sintético.**

Daqui, iniciamos a exposição das ideias e desejos que fizeram da presença das tecnologias audiovisuais uma necessidade, percorrendo o trajeto que resultou na produção de *O Naufrágio*. Partiremos da consideração do texto teatral como uma tecnologia de representação gráfica da cena, apresentando nossas estratégias de abordagem para a produção dos vídeos utilizados na montagem em questão.

O texto teatral de base foi tratado desde o primeiro momento de trabalho como um “mapa instável da cena”. Para Davini, conceber o texto teatral enquanto tal remete ao conceito de “mapa” assumido por Deleuze e Guattari, que seria uma forma de agenciar do rizoma, calcada na experiência imediata do real, apontando, portanto, à multiplicidade (Davini, 2007: 121; Deleuze & Guattari, 2004: 22).

Assim, ao nos aproximarmos de *O Marinheiro* tomando-o como um mapa instável da cena, passamos a assumi-lo a partir de suas potencialidades, de suas aberturas às novas conexões. Uma vez considerado como mapa, dele nos interessou a sua forma, ou seja, como ele se projeta à performance. Essa abordagem nos permitiu configurar um percurso estético que parte de nossa percepção da materialidade do texto propriamente dita para ressoar com elementos de sua forma.

*O Marinheiro* se passa ao longo da madrugada, entre a noite e o dia, enquanto três mulheres velam o corpo de uma quarta. Simultaneamente, elas evocam memórias sobre suas infâncias, as quais não estão certas de terem vivido ou inventado. Dessa forma, a dúvida se desdobra sobre suas identidades, bem como em relação às percepções das veladoras sobre a realidade, crescendo entre elas o temor de que o dia chegue e de que tudo finde.

Como contraponto à inação dessa situação e como forma de dissuadir o vazio das supostas memórias, elas evocam um quinto personagem no texto. Um marinheiro, tendo naufragado, em uma ilha sonha ter tido outra vida, que passa a ser tão real, a ponto de não existir para ele vida anterior àquela sonhada. Assim, o marinheiro, feito da matéria dos sonhos de uma delas, é agora rememorado, multiplicando o jogo de espelhos entre a realidade, o sonho e a memória. A condição e a conduta desse personagem, duplamente onírico, ressoam com as situações de Próspero e de Miranda, bem como com as circunstâncias das próprias veladoras.

Avaliando os questionamentos a respeito das formas de abordagem que pudessem lidar com a natureza múltipla das personagens de *O Marinheiro* em cena, observamos que as suas ações/falas nos permitem compreendê-las como modos de uma única personagem quando, ao longo dos diálogos, as três se reiteram ou se contradizem constantemente, gerando um eco que promove a indefinição dos limites entre uma e outra personagem, remetendo-nos ainda aos próprios heterônimos de Pessoa. Aprofundando esta ideia, imaginamos que somente uma atriz atualizar as três personagens seria uma solução significativa para o tratamento de *O Marinheiro*.

Assim, o vídeo nos pareceu o recurso ideal para que uma única atriz pudesse atualizar as três personagens simultaneamente. Convidamos Silvia Davini para nos dirigir na produção dos vídeos que sugeriu que nós realizássemos, paralelamente à performance das personagens de *O Marinheiro* através dos vídeos, outra performance ao vivo, a fim de formularmos algum diálogo entre as personagens virtuais e uma real. Assim, foi proposto que tal diálogo se desse através de trechos de *A Tempestade*, de William Shakespeare.

No enredo de ambos os textos teatrais supracitados, um naufrágio cumpre importante papel para a ação, relacionando-se centralmente às tramas de ambos os textos teatrais. Em *A Tempestade*, Próspero, por meio de seus poderes mágicos, simula uma tormenta seguida de um naufrágio. Esse artifício permite-lhe vingarse de seu próprio irmão por ter usurpado seu ducado e levado todos a crerem em sua morte, deixando-o recluso em uma ilha, na qual vivia em companhia de sua filha Miranda, de seus livros e de seres fantásticos. Já em *O Marinheiro*, a Segun-

da personagem narra um sonho que teve em seu passado, sobre um marinheiro que sofrera um naufrágio, narrativa que funciona como um ponto de inflexão para as personagens, conforme já observamos.

A partir de um naufrágio, em ambos os textos teatrais desenvolvem-se situações que problematizam as noções do real, quando as personagens passam a confundir os limites entre a realidade, a memória, a imaginação, a magia e o sonho.

O texto teatral, assumido como um mapa instável da cena, aponta-nos a forma labiríntica e especular de *O Marinheiro* e nos coloca na trilha de *O Naufrágio*, experiência estética que Davini definiu como “barroco sintético”, atravessando os limites históricos precisos do estilo, mas considerando suas características que se projetam em qualquer tempo.

A começarmos pela ênfase que desejávamos dar ao sonho, estaríamos já nos situando a partir de um aspecto da pujança humana que, enquanto nos garante o acesso à nossa multiplicidade latente, deve encontrar o seu fim, deve acabar, para ser identificado enquanto tal potência. Assim, a consideração da existência como um sonho abriu caminhos para a criação dos jogos de “universos dentro dos universos”, que se multiplicam em cena e apontam ao espelhamento infinito, ressoando com a estética barroca.

Há na montagem elementos que nos remetem à estética da irregularidade e das tensões barrocas que conformam-se na assimetria dos objetos de cena, como os painéis, as gavetas de um móvel que definimos como “caixa mágica”. Tais objetos, todos brancos, apresentam uma cena aparentemente rigorosa, que contrasta com tais irregularidades.

Identificamos ainda a multiplicidade nas três personagens de *O Marinheiro*, que, espelhadas, através do recurso do vídeo, ecoam suas experiências, sensações e dúvidas. Além das personagens desdobradas, a encenação atribui sentido às réplicas em miniatura de diversos elementos cenográficos, desdobrando-a *ad infinitum*. Outra forma de espelhamento da cena de *O Naufrágio* é a realização visual

das miniaturas do evento do naufrágio e da ilha sonhada pelo marinheiro, considerando que ambos acontecem em cena também acusticamente.

Assim, nessa montagem tecnologias de reprodução audiovisual digitais exercem a função de estender os sentidos da cena ao lado de formas artesanais de reprodução. Entretanto, as articulações estéticas do audiovisual e dos demais elementos citados em cena serão extensivamente apresentados adiante quando trataremos da encenação propriamente dita.

### **Ensaios e Produção do Vídeo de *O Marinheiro***

Em *O Naufrágio*, as três personagens de *O Marinheiro* são atualizadas por nós, por meio de um vídeo, com o qual contracenávamos ao vivo em alguns momentos. Nosso processo de trabalho iniciou-se a partir dos ensaios e da produção desse vídeo que concentraria em uma única tela as três personagens. Por este motivo, iniciaremos nossa análise a partir deste ponto, que consideramos aqui como a primeira etapa de nosso processo de ensaio para esta montagem.

Compreendemos que as personagens em *O Marinheiro* são invadidas umas pelos modos de fala das outras, realizando-se assim como devires ou variações de estados de presença. Portanto, passamos a abordá-las como “lugares de falas”, uma vez que “o que dizem” e “como dizem o que dizem” definem suas existências (Davini; Vieira, 2005: 142). Considerando tal noção de personagem, decidimos partir inicialmente do trabalho intenso sobre as falas em si. Para que uma única atriz pudesse atualizar as três personagens no vídeo de *O Naufrágio*, foi necessário definir procedimentos específicos que atendessem a essa demanda peculiar com objetividade.

Ao assumirmos o texto teatral como uma representação da cena, que, enquanto tal, pode interferir de modo contraproducente nas produções corporais de quem o atualiza, Davini propôs que interviéssemos na diagramação de *O Marinheiro*. Assim como em qualquer outro tipo de texto baseado na escrita fonética, nos textos teatrais as falas das personagens são dispostas horizontalmente, uma abaixo da outra. No caso dos textos teatrais, tal disposição diacrônica permite,

sobretudo, representar a entrada ou as falas de cada personagem em evolução no tempo.

Desse modo entendemos que esta forma de representação não contribua para a compreensão, por parte de quem atua, da sincronia da contracena *entre* as personagens, privilegiando somente os momentos de fala de uns, em detrimento da escuta ou das reações de outros, em relação a tais momentos de fala. Assim, quando há necessidade deliberada de destacar a simultaneidade de ações em cena, ela é geralmente realizada por meio das rubricas dos autores que a descrevem objetivamente.

Portanto, nossa interferência na forma da representação do texto teve o objetivo de explicitar o sincronismo da contracena entre as personagens, por meio da diagramação de suas falas em três colunas verticais paralelas que nos permitiram ler horizontal e verticalmente o texto.

Esse formato favoreceu nossa abordagem das três personagens por uma única atriz para o vídeo, beneficiando a percepção do tempo de escuta, de reação e mesmo das raras situações paralelas às falas das personagens no texto, aproximando-nos das demandas de performance para o vídeo. Avizinhando a forma da representação do texto teatral à situação da contracena que seria simulada pelo vídeo, procuramos diminuir a distância entre o texto teatral e o corpo da atriz, favorecendo o desenvolvimento de uma cartografia das atitudes e das sensações das personagens para a produção do vídeo.

As exigências para quem atua no trânsito por todas as personagens são de flexibilidade e controle das sutis mudanças de tónus que, por sua vez, interferem diretamente na definição da produção de voz e palavra em cena. Assim, complementarmente, as falas das personagens exigem grande flexibilidade tímbrica, controle de intensidades, de frequências e das relações dinâmicas desses parâmetros do som em cena, que resultam na atualização da diversidade de atitudes pelas quais circulam as personagens.

Uma vez que memorizamos as falas das três personagens, passamos a trabalhar pontualmente sobre a dinâmica de suas atitudes e realizamos os primeiros

registros em vídeo para testes. A partir da análise deste material observamos a necessidade de tornar nossa gestualidade mais sutil, menos angulosa e mais sinuosa, amenizando algumas expressões faciais, e ainda buscar maior diversidade tímbrica na atualização das atitudes.

Quando definimos que cada personagem seria filmada em uma única tomada sem cortes, surgiu a necessidade da confecção de vozes-guia que servissem como referência para a simulação de contracena durante as tomadas de cada personagem, já que as três personagens dialogariam entre si em um único vídeo.

Por este motivo, foi confeccionado um CD de voz-guia específico para cada personagem. Por exemplo, quando filmávamos ou ensaiávamos a Primeira personagem, escutávamos pelo ponto os diálogos da Segunda e da Terceira, com as quais contracenávamos, e durante as pausas equivalentes às falas da personagem em questão dizíamos suas próprias falas.

O processo com as vozes-guia garantiu maior controle do tempo das atuações para sincronizar o trabalho em vídeo, porque as defasagens entre as falas de uma personagem e as reações das outras diminuíram consideravelmente. Os ensaios passaram a ser feitos com base nas vozes-guia, tentando manter a intensidade da voz, a qualidade tônica e variedade tímbrica compatíveis com as demandas de cada personagem. Foi necessário exercício sobre o controle da duração das falas, uma vez que precisávamos garantir que fossem realizadas no tempo exato das pausas, sem permitir que a ansiedade gerada por esta demanda interferisse negativamente em nossa atuação.

No entanto, observamos que era difícil obter no *set* de filmagem os mesmos resultados dos ensaios. Geralmente o desgaste físico da espera pela preparação e testes de todos os equipamentos de gravação e iluminação nos deixava com o tônus corporal baixo e, conseqüentemente, com dificuldade de produzir voz com variação tímbrica apropriada.

O procedimento seguinte foi a captação das imagens e vozes definitivas no *set* de filmagens, espaço que nos possibilitou ter controle sobre os ruídos externos. A tomada de cada uma das personagens foi realizada sem interrupções e durou

44:00', seguindo a duração pautada pelas vozes-guia, que nos permitiu garantir diversos aspectos da sincronia necessária entre as personagens, favorecendo a edição.

Apesar das dificuldades, os resultados de nossa atuação nas tomadas válidas se aproximaram, na maior parte do tempo, dos obtidos em ensaios, com a ressalva de que poderíamos ter aprofundado a variedade tímbrica no que diz respeito às atitudes das personagens no contexto de cada uma de suas falas, o que não chegou a comprometer a produção de sentido geral, mas poderia tê-la favorecido mais.

Já a edição do vídeo sincronizou pontualmente os diálogos e apagou os vestígios de sombras sobre o cenário a fim de garantir o efeito de suspensão das cadeiras em fundo infinito solicitado pela direção. No que dizia respeito à direcionalidade do olhar das personagens, o resultado deixou a desejar ao nosso entender, uma vez que em alguns momentos poderia existir maior interação entre elas por meio do olhar, o que acentuaria a verossimilhança da situação.

Portanto, no contexto geral de *O Naufrágio*, vivenciamos demandas de atuação muito diferenciadas, experiências que compreendemos como férteis na identificação de nossas potencialidades como atriz, bem como das limitações de nosso próprio domínio técnico com relação às necessidades estéticas aqui observadas. A primeira fase da montagem nos colocou em contato direto com o potencial de incidência que as tecnologias de representação, produção e reprodução têm sobre os corpos humanos e, nessa situação específica, sobre os corpos de quem atua.

### **Ensaios para a cena: contracena com imagens, sons e objetos.**

Conforme observamos anteriormente, a primeira etapa do trabalho de atuação para *O Naufrágio* demandou habilidades vocais para o registro em vídeo que requereram domínio de nuances sobre o timbre, intensidade, frequências e duração, uma vez que há intenso fluxo de trabalho com e sobre as palavras. Também identificamos nessa etapa intenso exercício sobre a qualidade da presença cênica e sobre a gestualidade propriamente dita: atualizamos três personagens muito seme-

lhantes, com sutis diferenças entre si, cujas composições sugerem certo grau de introspecção, exigindo de quem atua permitir-se afetar e, ao mesmo tempo, tornar este afeto objetivo, a fim de que a plateia também seja afetada, estabelecendo com ela um espaço de interlocução.

Já a segunda etapa do processo de ensaios no contexto desta versão se refere à configuração da cena propriamente dita, ou seja, da contracena da atriz com os diversos elementos visuais e acústicos de cena. Observamos que seria necessário montarmos sempre todo o aparato cenográfico, de reprodução de som e imagem junto à equipe técnica. Para tal precisávamos reservar algum espaço que possibilitasse as mínimas necessidades técnicas no qual pudéssemos montar todo o equipamento e mantê-lo montado por algum tempo. Assim, conseguimos reunir tais condições por dois períodos de três e cinco dias, respectivamente.

Cabe ressaltar que, nesse contexto de ensaios concentrados, ainda concluímos alguns aspectos dramaturgicos pendentes que apontaram a ideia de trabalharmos ao vivo com outras três personagens. Ao passo que as três personagens de *O Marinheiro* projetadas falam sobre muitas coisas e sobre fazer coisas, Marina, Miranda e Milagros intervêm diretamente sobre o cenário e objetos enquanto sofrem interferências e são modificadas pelos acontecimentos da cena.

Essa etapa de ensaios nos exigiu, além do trabalho com a palavra em cena em altas intensidades – muito diferente do trabalho vocal para o vídeo – a nossa interação com as imagens e sons de diversas naturezas e funções, com os diversos tipos de objetos em cena e a condução da plateia pelo trajeto de sentidos que configurávamos no espaço e tempo da cena. Assim, imaginamos que possamos explicitar as peculiaridades das demandas de atuação desta segunda etapa observando pontualmente as exigências sobre cada personagem que é atualizada em performance.

No Prólogo, Marina relaciona-se com um livro, lendo-o silenciosamente enquanto a música *The Three Fates*<sup>4</sup> é executada para a entrada do público. Para tal foi preciso criar um roteiro para a ação da leitura que dialogasse com a música,

---

<sup>4</sup> Todas as referências musicais serão detalhadamente comentadas adiante.

com duração de aproximadamente oito minutos, e que permitisse nos preparar para a Cena 1. Desse modo, buscamos compreender e assimilar os movimentos da música, a fim de dar sentido à cena, mesmo sem ser o nosso objetivo nos relacionarmos diretamente com ela.

Em seguida, Marina devém diversos personagens ao som impactante da tormenta. A passagem do Prólogo para a Cena 1 é como um arrebatamento sofrido pela personagem. De um estado corporal concentrado e silencioso, passamos a trabalhar com a voz em altíssima intensidade, grande diversidade tímbrica e com movimentos e gestos amplos, que correspondessem à situação da tempestade, atualizando ainda as diversas personagens que circulam nesta cena. Vale observar que, vocalmente, quando trabalhamos com algum parâmetro do som em grau elevado, a variação dos outros parâmetros se vê obstada, dificultando a produção de variações, que por sua vez geram sutilezas. Daí o problema de, falando em altíssima intensidade vocal, conseguirmos obter a diversidade de timbre, frequência e duração e, conseqüentemente, da gestualidade das personagens durante a tempestade. Somada a tais questões, a tempestade foi composta de modo que culminasse no naufrágio. Esse desenvolvimento nos exigia grande controle do tempo de nossa atuação a fim de dialogarmos continuamente com os acontecimentos pautados pela tempestade.

Já Miranda, que sofre com a visão da tempestade que acabara de ser produzida, retorna aos livros em um relacionamento diferenciado daquele de Marina no Prólogo com o livro d'*A Tempestade*: ao invés de palavras escritas ela encontra objetos dentro deles, miniaturas com as quais monta um naufrágio. Posteriormente, Miranda também manipula objetos maiores que encontra na caixa-mágica, como a múmia Sonhadora que ostenta a sua própria face. Essas demandas exigiam-nos um trabalho de manipulação de objetos que não poderia parecer usual, nem como, de um modo geral, na estética de formas animadas, para a qual, a partir da manipulação, os objetos ganham vida ou se lhe atribuem funções diversificadas de seu uso costumeiro. Contudo, acreditamos que poderíamos obter uma atitude de manipulação dos objetos entre ambas as formas de manipulação consideradas, condizente com os estados oníricos ou mágicos que as cenas sugerem.

Por outro lado, Miranda, além de contracenar com objetos, também contracena com Próspero e com Ariel. Suas vozes e falas configuradas tímbrica e espacialmente com grande sutileza, configuram ao nosso entender mais que vozes em *off*, personagens acústicos. A presença de tais personagens nos proporcionou uma experiência sensorial tal que nos permitia criar jogos menos convencionais de contracena com as vozes em *off*, uma vez que se deslocavam sutilmente no espaço, habitando-o, e não nos impelia a estabelecer uma relação visual com sua fonte. Assim, a ausência da demanda de direcionalidade visual nos oferecia lugar a uma atitude eminentemente concentrada em escutar, reagir e ser escutada.

Milagros, como devir de Marina e Miranda, narra o sonho da Segunda personagem de *O Marinheiro*. A narrativa nos exigia que dialogássemos com a dinâmica variante do *Adagietto*, quarto movimento da *5ª Sinfonia de Mahler*. Assim, a narrativa nos exigiu diversas operações vocais sobre os parâmetros do som a fim de dialogarmos com a música, mas preservarmos algumas atitudes básicas da personagem que narra. Como a música se configurava como um discurso paralelo ao da narrativa, não como seu reforço, foi necessário considerar certa intensidade vocal para a sobrepormos à narrativa. Por outro lado, como a narrativa era performada no tempo exato da música, foi-nos necessário trabalho intenso sobre a nossa percepção da duração da música e o domínio sobre a duração da narrativa. Para obtermos o efeito estético desejado deveríamos manter-nos focados na narrativa, mantendo sua delicadeza e variedade, contudo atentos a todos estes outros elementos, que nos exigiam controle sobre os parâmetros do som, tal como durante a tempestade da Cena 1.

A personagem Milagros ainda opera eslaides e transforma o mininaufrágio em uma cidade, talvez aquela sonhada pelo marinheiro, utilizando casas e árvores em miniatura que tira de outro livro. Deste modo, observamos que Milagros tem demandas próximas às demandas já consideradas com relação às outras personagens. Contudo, Milagros é a personagem que mais relação direta tem com o público, assumido por nós como interlocutor da narrativa sobre o sonho e cúmplice de suas investidas para intervir na direção da conversa das personagens de *O Marinheiro*, que, em parte, apavoram-se diante dos mistérios que se revelam e desacreditam da potência do sonho. Deste modo, consideramos que esse contato

pudesse ter sido melhor delineado a fim de garantir o engajamento do público na ficção.

As relações dramáticas entre personagens e os elementos da cena foram ainda desenvolvidas durante os poucos ensaios. Dito isso, primeiramente, em nossa avaliação, carecíamos de um número maior de ensaios ou de procedimentos de ensaios mais adequados para o desenvolvimento pleno das necessidades devidas para nossas intervenções ao vivo. Apesar de reconhecer que tal precisão tenha sido legítima, entendemos que parte das dificuldades encontradas remete aos limites de nossa formação e à carência de determinados aspectos técnicos que nos dessem suporte para respostas efetivas a tais demandas.

Finalmente, convém-nos destacar o quanto os aspectos referentes à presença das tecnologias de reprodução de som e de imagem podem impactar a nossa percepção e produção corporal em cena e, inevitavelmente, a do público. Necessidades técnicas como as encontradas em *O Naufrágio*, tanto para a produção do vídeo quanto da performance propriamente dita, impele-nos a compreender melhor tais formas de impacto da tecnologia sobre os corpos em cena a fim de, prevendo-as, considerarmos já no desenvolvimento do trabalho técnico tais demandas, bem como elaborarmos procedimentos de ensaio mais apropriados a tais contextos.

### **As imbricações entre as tecnologias audiovisuais e a encenação**

Em *O Naufrágio*, o fato de as três personagens virtuais de *O Marinheiro* e de Marina, Miranda e Milagros, personagens percebidas como reais, serem atualizadas por uma única atriz objetiva comentar a noção de multiplicidade do que consideramos real. As personagens ao vivo, conduzem os vínculos entre o real e o virtual, nas relações com o figurino, cenários, som e imagens de modo caleidoscópico. São tais conexões que passamos a descrever.

**Personagens:**

*O Naufrágio* inicia-se com Marina<sup>5</sup>, heroína de *Péricles* de William Shakespeare, cujo nome se justifica por ter nascido, já driblando o seu destino, em meio a uma tempestade marinha (Ver Figuras 1, 2, 3)<sup>6</sup>.



**Figura 1**

**Figura 2**

**Figura 3**

Coberta por um manto imenso, Marina lê um grande livro intitulado *A Tempestade* até soar um trovão, que define o momento em que ela mesma assume todas as personagens do prólogo da própria comédia que lia (Ver Figuras 4, 5, 6, 7).



**Figura 4**

**Figura 5**

**Figura 6**

**Figura 7**

Ao final da cena de *A Tempestade*, Marina passa a ser Miranda, que acaba de presenciar um terrível naufrágio e roga ao pai pelas vidas das pessoas a bordo do navio em pedaços. Miranda, que desconhece sua origem, os motivos de estarem isolados em uma ilha, tampouco o sentido daquela tempestade que pre-

<sup>5</sup> A atriz das fotos de *O Naufrágio* é Sulian Vieira e figura nas imagens como Marina, Miranda, Milagros e as três personagens de *O Marinheiro* em projeção e as personagens na cena do prólogo de *A Tempestade*.

<sup>6</sup> As Figuras 1,2, 3 ,11-13, 25, 27-28 são fotos de Mila Petrillo.

As Figuras 3-8, 10, 18-19, 21-24, 26, 29, 31 são fotos de Rayssa Coe.

As Figuras 9, 15, 16-17, 20 são fotos de Diego Bressani.

senciara, vive em uma espécie de transe entre o sono e a vigília, conduzido por Próspero. Assim, em *O Naufrágio*, Miranda prepara toda a cena, cuidando do manto mágico de Próspero, montando o mini-naufrágio e expondo a Sonhadora, uma múmia desproporcional que ostenta sua própria face, até ser atraída por Ariel, o espírito do ar, sempre a mando de Próspero, ambos os personagens exclusivamente acústicos da cena (Ver Figuras 8, 9, 10).



Figura 8



Figura 9



Figura 10

Uma terceira personagem forma-se em uma sombra sobre o painel maior ao lado da projeção de *O Marinheiro*, enquanto a Primeira, Segunda e Terceira personagens decidem se vão falar ou não de seus passados. É Milagros quem lê, adormece e acorda quando as mulheres começam a falar sobre sonhos. Ela entra em cena com a sensação de estranhamento e curiosidade, assumindo a narrativa do sonho sobre o marinheiro, dividindo-a com a plateia. Contudo, ao deparar com o terror e a dúvida que tal narrativa gera nas personagens virtuais, cria artifícios para sobrepô-las, dividindo com elas o foco da plateia (Ver Figuras, 11, 12, 13).



Figura 11



Figura 12



Figura 13

### Figurino:

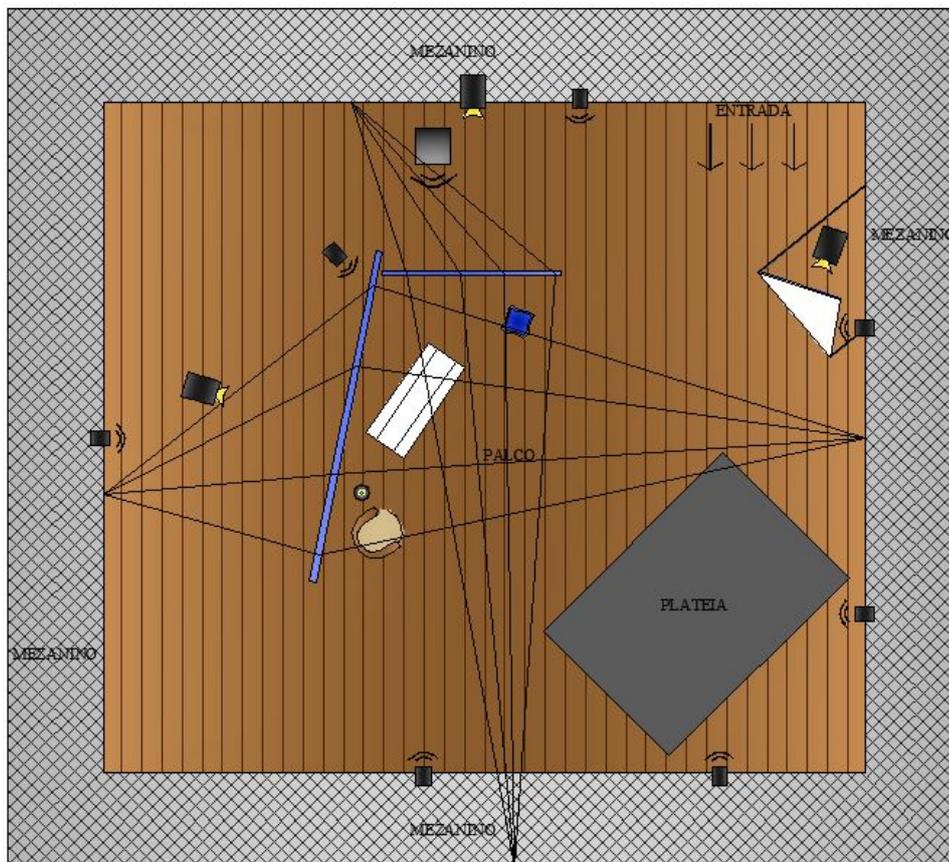
O figurino das personagens de *O Marinheiro* possui tons de rosa e laranja abertos que se destacam da cenografia, na qual prevalece o branco. Os tecidos e o desenho do figurino das personagens no vídeo são leves e suaves e, como o penteado, remetem a ilustrações *art-nouveau*. Assim, a imagem delas pode evocar seres

míticos como fadas, deusas, musas que não se circunscrevem a um dado tempo e espaço, mas à ilimitada dimensão da fantasia (Ver Figura 12).

Marina, usando um longo manto que engrandece a sua silhueta, moldando-a aos movimentos da tempestade, devém na Cena 1 todos os personagens do prólogo de *A Tempestade*. Já Miranda, usa o mesmo figurino que as personagens virtuais, mas se diferencia delas no penteado. Milagros veste roupas contemporâneas, contudo com as mesmas tonalidades que as roupas das personagens de *O Marinheiro* (Ver Figura 3).

As cores do figurino, que conectam as personagens virtuais e as reais, vinculam-nas também à própria Sonhadora que, além de ser coberta por ataduras na mesma tonalidade dos figurinos já comentados, como dito, assume as mesmas feições das personagens em cena (Ver Figura 15).

**Cenografia (Ver Figura 14):**



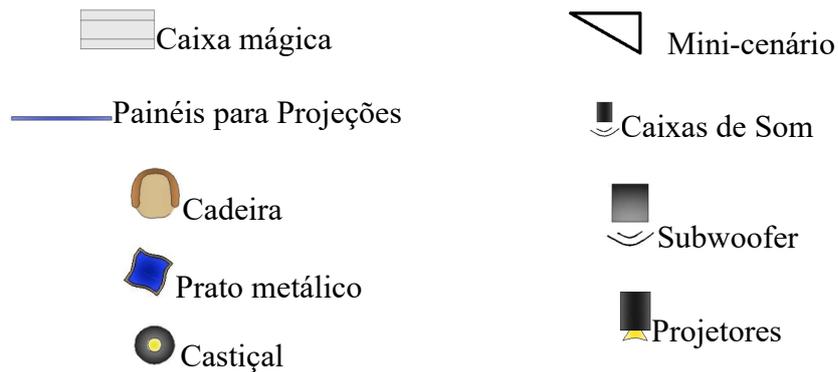


Figura 14

Em cena, há duas telas assimétricas que podem nos remeter a velas de um barco ou a paredes de um quarto, formando um ângulo de aproximadamente 120° entre si (Ver Figura 15). Essas telas são, ao mesmo tempo, cenografia e lugar para a projeção das imagens das personagens de *O Marinheiro*, do prólogo de *A Tempestade*, de Giorgio Strehler com o elenco do *Teatro Piccolo di Milano* (1977-78), e da sombra Milagros com seus livros, da projeção de uma imagem das Três Parcas e, finalmente, do mar final.

As telas são sustentadas por cabos de aço que atravessam o palco em diagonais, ligando o cenário aos mezaninos do teatro (Ver Figuras 14, 16). Esses cabos podem remeter a cordas que auxiliam na sustentação dos mastros de embarcações, produzindo também um efeito de expansão do cenário para o plano transversal superior, ampliando com leveza suas dimensões.



Figura 15



Figura 16



Figura 17

Em frente às telas, há uma cadeira, um castiçal com uma vela, um prato metálico, livros e um móvel, uma espécie de cômoda branca com gavetas assimétricas que chamamos de “caixa mágica”, de onde Miranda tira um projetor de es-

quitetônicas (Ver Figuras 15, 16, 17). Da caixa mágica surgem também a Sonhadora e seus adereços para o sono, bem como os próprios objetos cenográficos em miniatura, como a caixa mágica e a Sonhadora.

Nos livros em cena, quando abertos, vê-se que, ao invés de páginas, encontram-se outros objetos em miniatura, a partir dos quais Miranda na Cena 2, constrói ou ilustra o naufrágio por ela presenciado sobre o prato metálico, tirando dos diferentes livros a água para o mar, a areia para a praia, um navio e também a tripulação naufragada (Ver Figuras 8, 9).



Figura 18



Figura 19



Figura 20

Assim, o naufrágio em miniatura permanece montado até o final da Cena 5, quando Milagros o transforma, criando sobre ele uma cidade similar à sonhada pelo marinheiro sonhador com quem ela sonhava: ela coloca mais areia sobre o mar, ancora o navio afundado ao lado do prato de metal, tira da caixa mágica outro livro de onde surgem casas, prédios e árvores. Depois de formada a cidade, são os naufragos que passam a habitá-la (Ver Figuras 18,19, 20).

Uma terceira e última miniatura é montada também por Milagros ao final do Epílogo: caixa mágica, a múmia Sonhadora, castiçal e cadeira são posicionados espelhando o cenário em miniatura em um pequeno palco.

Entendemos que as miniaturas compõem a cenografia, intensificando o jogo especular proposto pela encenação, que flexibiliza noções como as de realidade e de ficção ao atualizarem a presença de realidades paralelas ou de universos dentro de universos.

Ressaltamos que a cenografia não se apoia na ilustração da proposta do texto teatral para o espaço, nem cria signos que representem seus elementos. O conjunto em branco das telas e caixa mágica abre espaço à abstração e ao herme-

tismo, que, sem ter sido pensado *a priori*, remetem às propostas para cenografias. Assim, notamos que a noção de multiplicidade e a simultaneidade também estão presentes no espaço cênico-visual, que, por sua vez, ressoa com o espaço criado acusticamente, conforme observaremos.

### **Dimensão Acústica:**

Em *O Naufrágio*, o espaço da cena também foi elaborado a partir de sua dimensão acústica e não exclusivamente de sua dimensão visual. Em uma perspectiva tradicional, o som é determinado pelo espaço no qual é produzido, contudo trabalhamos simultaneamente com a noção de que o próprio espaço possa ser definido ou redefinido pelo som em cena<sup>7</sup>. Observamos que, do mesmo modo em que a iluminação pode operar na flexibilização da percepção do espaço por parte da plateia, as diversas formas de produção de som em cena também permitem a modelagem de tal percepção.

A dimensão acústica da cena é considerada neste contexto como a rede de sons tramada pelas palavras, a música e o entorno acústico, que se define em um ângulo pleno de 360° por meio de planos fixos e móveis (Davini, 2006: 309). Essa rede de som propõe um desenho dinâmico entre a cena e público desempenhando funções, além das referenciais comumente atribuídas à sonoplastia, discursivas ou dramáticas na produção de sentido em cena, conforme notaremos.

O desenho acústico de *O Naufrágio* criado por César Lignelli<sup>8</sup>, levou em conta a realização das diversas formas de som - palavra, entorno acústico e música - no espaço e tempo da cena, considerando as relações entre tais sonoridades, a origem e posições de suas fontes no espaço e os diversos aspectos visuais propostos em tal versão.

---

<sup>7</sup> Noção considerada por muitas produções de música eletroacústica contemporânea.

<sup>8</sup>Lignelli desenvolveu amplamente as questões relacionadas às sonoridades de *O Naufrágio* em dissertação de mestrado *A produção de sentido a partir da Dimensão Acústica da Cena: uma cartografia a partir dos processos de composição de Santa Croce e de O Naufrágio*, 2007 (pp. 127-158).

A música, o entorno acústico, as vozes das personagens Marujos, Próspero, Ariel e das personagens de *O Marinheiro* foram sincronizadas<sup>9</sup> à imagem da peça filmada que foi projetada em um dos painéis do cenário, dialogando a partir do sistema de reprodução e de espacialização de som proposto. Conforme Lignelli, para tal feito foi elaborado um projeto com duração total 1:06:31, desenvolvido em 46 canais de áudio e em um canal de vídeo, de modo que a cena pudesse ser conduzida com suas demandas de simultaneidade (2006: 147).

Desse modo, o desenho acústico configurou-se na distribuição das fontes sonoras no espaço cênico, bem como no *modo* como foram usadas. Lignelli observou que um sistema de reprodução de som 7.1<sup>10</sup>, disposto no espaço cênico conforme nossa planta baixa (Ver Figura 14), permitiria a reprodução do som e a espacialização necessária para *O Naufrágio*, compatível com uma sala com capacidade para até cem pessoas:

Suas possibilidades dinâmicas, tímbricas e direcionais, associadas a *softwares* de edição e de espacialização, permitiram interferir nas percepções de tempo e de espaço da audiência ao longo da peça. Contudo, a distribuição específica do sistema de som 7.1 no espaço e a forma como esse sistema foi explorado contribuiu para a produção de sentido e favoreceu a imersão do público na cena (Lignelli, 2006: 127).

Assim, observamos que tal sistema admitiu, por exemplo, atribuir certo ilusionismo às presenças virtuais das personagens de *O Marinheiro*, o que nos permitiu fazer menção às sensações oníricas nas quais oscilamos entre sabermos que estamos sonhando e vivermos o sonho como presente. Nesse caso, houve adequação entre a posição das projeções das personagens no espaço e a direcionalidade de suas vozes, que, por sua vez, receberam um sutil efeito de reverberação, que atribui aos sons uma ambientação diferente da do espaço de performance, pois pareciam estar sendo emitidas a partir de um outro espaço, um espaço realmente vazio.

---

<sup>9</sup> Para tal sincronia entre imagem e espacialização de sons foi utilizado o *software Nuendo 3.0* e o *drive Asio 4allv2*.

<sup>10</sup> Sistema de caixas 7.1, *Gigaworks 750* compatível com a placa de áudio *Sound Blaster Audigy 2 ZS Platinum*, ambos *Creative*.

Na Cena 4, o trânsito das personagens pela memória dos lugares onde supõem ter vivido foi pontuado pelas seguintes referências acústicas: sons de rios para a Primeira, sons de mar para a Segunda e sons de ambientes lacustres para a Terceira. O uso de tais sons, mesmo sendo sons referenciais, cumpriu uma função dramática, uma vez que surgem das lembranças que as personagens compartilham entre si: aparecendo e desaparecendo abruptamente, como *flashes* de memória que não se deixam capturar.

O mesmo sistema, associado aos *software* de edição e de espacialização, permitiu a criação da tempestade vivida por Marina na Cena 1. A tempestade foi construída tecnicamente em 24 canais de áudio que funcionaram de forma aberta e independente e continham diferentes tipos de sons de cada categoria apresentada: vozes dos marujos, sons de vento, sons de movimentos do mar e sons de movimentos provocados pela tempestade na estrutura do navio e dos objetos possivelmente encontrado dentro de embarcação do século XVI, entre os quais podemos destacar: sons de madeiras rangendo e se rompendo, de garrafas girando de um lado ao outro ou se quebrando, de objetos de metal balançando e colidindo continuamente com outros materiais e velas desabando.

Dos 24 canais utilizados na tempestade, oito se movimentavam constantemente pelo sistema de som circular, com os desenhos fixos realizados anteriormente. Os demais canais possuem posicionamentos determinados, simulando seu movimento apenas pelas diferenças de dinâmica, altura e timbre desses sons. A alternância entre posições de sons fixos e móveis permite a definição da espacialização do som em cena e à plateia a sensação de que o som se movimenta no espaço.

Deste modo esta cena abre o entorno acústico de *O Naufrágio*, colocando a personagem e a plateia embarcados e no meio da tormenta. A massa sonora produzida na imaginação de Miranda convoca o público à imersão levando-os ao local dos acontecimentos imaginados.

Com relação à presença da música em *O Naufrágio*, observamos que ela dialoga com o que está sendo dito pela atriz, nas diversas vozes que atualiza de

modo consonante ou dissonante. Há três músicas, que serão comentadas a seguir, que funcionam como narrativas paralelas em *O Naufrágio*, posicionadas em seu começo, meio e fim.

Enquanto o público entra, Marina, sentada sobre a caixa mágica, lê silenciosamente um livro intitulado *A Tempestade* enquanto ouve-se a música *The three fates*, de Keith Emerson (Ver Figuras 1, 2, 3). A música, que dura 07:40', foi composta em três movimentos, cada um correspondente respectivamente a uma das deusas do destino: *Clothó*, *Lachésis* e *Átropos*. Segundo a mitologia grega, que deu origem ao mito das fiandeiras do destino, a primeira deusa tece o fio, a segunda enrola e a terceira corta o fio do destino de homens e deuses. *Clothó* é executado em um gigantesco órgão de tubos<sup>11</sup>, instrumento que nos remete à música sacra, uma vez que foi associado à liturgia cristã por séculos. *Lachésis* e *Átropos* são executados pelo piano, respectivamente em modo solo e trio. Entendemos que se opera na mudança dos instrumentos, um imenso salto temporal: o órgão data do século VII, e o piano, do final do século XVII, o que nos remete a uma transposição do imaginário sacro ao secular.

Assim, a música associada à iluminação envelhecida, que faz Marina, sob um vasto manto, ser destacada do escuro que a cerca, inspiram uma atmosfera medieval e misteriosa (Ver Figuras 1, 2, 3). A variação na música do uso do órgão para o uso do piano e a crescente aceleração do andamento, sobretudo no último movimento com o diálogo entre os três pianos, associa-se à transgressora curiosidade de Marina, configuram o prenúncio de *O Naufrágio*.

Marina identifica-se muito com a leitura – que às vezes interrompe amedrontada, embora a retomando por curiosidade –, até soar um raio transformando de modo drástico a cena, acústica e visualmente. Assim, sugere-se que a imersão de Miranda no processo de leitura e de imaginação tenha produzido a tempestade.

Na Cena 4, ao sair da cena paralela, revelada por projeções de suas sombras, é Milagros que se dispõe a entrar no “sonho” em que as personagens de *O Marinheiro* se encontram para narrar o sonho sobre o marinheiro que construía

---

<sup>11</sup> Órgão do *Royal Festival Hall*, Londres.

para si outro mundo, também em sonho, assumindo o lugar da Segunda personagem (Ver Figuras 11, 12, 13). Milagros inicia a narrativa paralelamente ao quarto movimento da *5ª Sinfonia de Mahler*<sup>12</sup>, o *Adagietto*. Conforme Rui Campos Leitão, como produto do expressionismo de Viena da virada do século XIX/XX, “a sinfonia é um imenso retrato da existência humana, uma vez que passa da tragédia às sensações mais exultantes” (2013: 3). Especificamente quanto ao *Adagietto* o crítico comenta:

É uma melodia que parece nunca ter fim e que nos poderia paralisar durante horas, esquecidos de nós mesmos. Tudo assenta na voluptuosidade das cordas e no pontilhado da harpa. É, afinal, o interlúdio de uma sinfonia cheia de aparato. [...] Pode tratar-se de uma imploração, de uma carta de amor, de um momento marcado pelo otimismo ou, talvez, de uma simples pergunta (Leitão, 2013: 5).

Durante a narrativa, Milagros experimenta uma série de sentimentos relacionados ao sentido que o sonho vai tomando, entre eles deslumbramento pela potência criativa do sonho do marinheiro, seguida pela consternação e desolação de que o marinheiro tenha ficado cativo de tal sonho, que se tornou sua única vida (Ver Figuras de 21 à 25). Assim, parece-nos que o *Adagietto* nos permite de modo múltiplo, semelhante a como o percebe Leitão, explicitar o voo por estes diversos sentimentos que acirram a dúvida das personagens projetadas.



Figura 21

Figura 22

Figura 23

Figura 24

Figura 25

<sup>12</sup> Escrita em 1901 e 1902, foi composta em cinco movimentos: *Marcha fúnebre*, *Allegro*, *Scherzo*, *Adagietto* e *Finale Rondó*. Versão: *Orquestra Filarmônica de Berlim*, Regente: *Herbert Von Karajan*, 1973.

No Epílogo, quando parece termos chegado ao fim, soa *Tatuagem*<sup>13</sup>, canção de Manuel Quiroga, Xandro Valério e Rafael León. Essa canção finaliza a performance, abrindo-a a outras histórias ou a outros sonhos, como no fluxo contínuo das narrativas. Na predominância da função discursiva, *Tatuagem* amplifica o significado da última frase dita por Miranda “A morte é não sonhar”. O caráter mundano, sensual e humorado dessa versão de *Tatuagem* conecta concretamente esse sonho com a vida, estabelecendo uma mudança de direção nas recorrentes versões de *O Marinheiro*, que parecem abordar a vida a partir da morte. A música dialoga com a cena, neste momento completamente aberta, com a reprodução de três imagens do alto mar, com a ilha que aparece e desaparece e com uma luz de farol que circula pela cena.

De modo geral, as texturas sonoras em *O Naufrágio*, através de sua constância e circularidade – sem grandes picos ou acentuações dramáticas –, propiciam um espaço onírico e indefinido com o qual a palavra das personagens de *O Marinheiro*, Miranda e Milagros dialogam. Em *O Naufrágio*, a materialidade da dimensão acústica define e redefine fluidamente a cena, elaborando-a, multiplicando suas possibilidades de produção de sentido e potencializando sua atmosfera ficcional.

Lembramos ainda que o tempo de duração e a organização de *O Naufrágio* foram determinados pelo som e pelas imagens projetadas, permitindo ao conjunto técnico exígua margem de erro e exigindo da atriz que coordenasse suas ações e reações em tempo real ao tempo restrito dos projetos de som e vídeo que organizam a cena. Observamos ainda que essa demanda de atuação também se deu nos processos de produção do vídeo para a cena, descritos anteriormente.

### **Iluminação:**

A iluminação produz uma atmosfera onírica que atualiza, por vezes, a presença do mar calmo, dos lagos e riachos, em tons de verdes e azuis. O contraste entre esses tons e os tons que sugerem envelhecimento nas cores chocolate e sé-

---

<sup>13</sup> Interpretada por Silvia Davini e acompanhada por Luiz Makl, no baixo acústico, Brasília, Zen Studio, 2006.

pia, pode remeter a viagens no tempo e espaço no decorrer da performance. Do mesmo modo, da caixa mágica, ao ser aberta para que surja a Sonhadora, irradia uma luz branca, insinuando possivelmente a existência de uma passagem ali a outra dimensão (Ver todas as Figuras).

As telas translúcidas do cenário, ao oferecem limite e profundidade à cena, são ressignificadas nos jogos de luz, contraluz, projeções e sombras. Em tais jogos, as silhuetas de Miranda e de Milagros sugerem a existência de uma cena para além daquela diretamente compartilhada com a plateia, outorgando à cena outro campo de profundidade. Por outro lado, são as personagens presentes em tempo real na cena que têm suas imagens negativadas, enquanto as personagens de *O Marinheiro*, presenças virtuais, apresentam-se sempre positivadas. Esse contraponto, que atribui às presenças em tempo real certa vacuidade, permite-nos relativizar os limites entre o real e o virtual na própria cena.

Lembramos que simultaneamente a tal projeção das personagens de *O Marinheiro* há escassa iluminação a fim de permitir à imagem reproduzida maior nitidez. Assim a iluminação compartilha a cena com as projeções de imagens, na forma de vídeos e eslaides, com as quais estabelece diferentes tipos de diálogo.

No prólogo, a iluminação separa claramente o espaço em trevas do mundo iluminado. Já na Cena 1, a luz apresenta-se em toda a sua potência, atualizando, simultaneamente ao som, a tempestade imaginada por Marina e posteriormente assistida por Miranda.

No Epílogo, mais precisamente em seu final, configura o momento no qual há maior horizontalidade no diálogo entre a iluminação propriamente dita e as projeções de vídeo. Nesse momento três projeções simultâneas de um quadro com mar calmo, no qual aparece e desaparece uma ilha. Nessa cena, a iluminação expande-se, dilatando também os limites espaciais da cena, abrindo um caminho entre o palco original e o palco que o reproduz em miniatura, construído cuidadosamente, enquanto a luz de um farol marítimo circula periodicamente pelo espaço.

### **Imagens: produção, reprodução e representação.**

Importa-nos lembrar que nosso interesse inicial de trabalhar com *O Marinheiro* em formato videográfico partiu da demanda estética de que a mesma atriz atualizasse simultaneamente três personagens em cena. Assim, observamos que essa necessidade abriu o caminho para a presença de vários jogos imagéticos em *O Naufrágio*, por meio de variadas formas de reprodução de imagem e de som, que assumiram função discursiva na proposta estética configurada sob a direção de Davini.

Quanto às imagens de natureza visual, há reprodução de imagens estáticas e em movimento e mesmo a criação de imagens em tempo real por meio das miniaturas. Assim, o próprio cenário em sua natureza visual, vê-se modificado, assumindo a função de suporte para os vários tipos de reprodução de imagem, podendo ser ele mesmo reproduzível em miniatura.

Por sua vez, há também a presença de imagens de natureza acústica. A imaginação de Marina durante a leitura de *A Tempestade*, no Prólogo, traz à cena a tormenta que é acusticamente especializada, permitindo à plateia figurar sua própria imagem da tempestade. Essa imagem acústica resulta na imagem de um naufrágio em miniatura criada por Miranda. Assim, realiza-se um ciclo de representações, iniciado na imagem de origem literária, que, transposta a uma imagem acústica, sedimenta-se em uma imagem visual configurando processos de reprodução que tendem ao infinito.

Assim como a tempestade em cena é atualizada a partir do contato de Marina com o livro, Miranda tira literalmente de livros miniaturas para compor o mini-naufrágio, conformando uma dimensão micro, paralela à cena, um microuniverso criado e interferido por mãos humanas, como uma paráfrase das mãos de Deus (Ver Figuras de 4 a 9).

No roteiro das imagens de *O Naufrágio*, cabe observarmos também as personagens de *O Marinheiro* atualizadas pelo vídeo em cena: cada uma é imagem e semelhança da outra; já são, por assim dizer, réplicas umas das outras (Ver Figura 29). A imagem das três personagens, perceptivelmente reproduzida em cena, assume a função de sonho ou de “visão” no contexto da encenação. Importa-nos

ressaltar que tal imagem não corresponde exatamente à linguagem do vídeo em todas as suas potencialidades, uma vez que não há nelas nem cortes nem mudanças de planos, mas intenta aproximar-se holograficamente da cena, ela deseja se confundir ao tempo e espaço da cena.



Figura 26



Figura 27



Figura 28

Em um plano de projeção paralelo ao das personagens holográficas, são projetadas sombras de Milagros, a personagem a devir que, entre livros, lê e adormece. Esta imagem em sombras não oculta, mas revela um lado da cena que não está à mostra: um tempo e espaço simultâneo àquele presenciado pelo público. A imagem que se conforma é igualmente de natureza visual, contudo é uma imagem negativada e sem profundidade que contrasta com as cores e volumes das mulheres de *O Marinheiro*. Quando as sombras desaparecem, Milagros traz à cena, por meio da narrativa, as paisagens da cidade sonhada pelo marinheiro sonhador (Ver Figuras de 29, 30, 31).

Outra incursão de imagens em cena dá-se quando Milagros, com intenção de neutralizar os devaneios existenciais nos quais as mulheres de *O Marinheiro* enveredam-se, tira um aparelho antigo de projeção de eslaide para projetar, sobre a caixa mágica, pequenas imagens de paisagens naturais e de paisagens que sofreram intervenções humanas, como fotos antigas de construções arquitetônicas, como de uma pirâmide mexicana, grandes pontes e imagens aéreas de Brasília, cidade planejada, em construção, entre outras (Ver Figuras 29, 30)

Assim, essas imagens estáticas, memórias em imagens, propõem diálogo com o ímpeto criador do marinheiro, que, em sonho, construiu seu próprio passado. Esse fluxo de imagens é detido por uma imagem de três outras mulheres em uma praia, abraçadas amistosamente, reconduzindo o foco da cena à presença das

três mulheres holográficas das quais Milagros esquivava-se reproduzindo a memória.

Em outra tentativa de tirar o foco da cena das mulheres projetadas e seus devaneios sobre a existência, Milagros traz à cena a reprodução em vídeo da versão de Strehler de *A Tempestade* de Shakespeare, de 1977. O vídeo, editado em 1981, a fim de ser exibido em canal de televisão aberta na Itália, figura em preto e branco como alguns eslaides, diferenciando-se das mulheres em cores, conduzindo a cena ao passado (Ver Figura 31).



Figura 29



Figura 30



Figura 31

A reprodução deste vídeo nos permite atualizar a sensação de *déjà vu* no próprio contexto desta encenação, pois, logo depois de serem exibidos todos os artifícios teatrais que produzirão a tempestade fictícia de Próspero e os créditos da montagem, assiste-se à parte do prólogo de *A Tempestade*, a mesma cena que o público presencia, atualizada por Marina, como a Cena 1 de *O Naufrágio* (Ver Figuras 29,30, 31).

Assim como na exposição dos eslaides Milagros é interrompida pela presença do eslaide de três mulheres, a projeção d'*A Tempestade* de Strehler é interrompida bruscamente por uma imagem bizantina das três deusas do destino: Clothó, Lachésis e Átropos. Milagros, por sua vez, decide interferir na imagem do mininaufrágio, construindo sobre ele uma cidade, como a sonhada pelo marinheiro, que pode também ser percebida acusticamente.



Figura 32



Figura 33



Figura 34

Enquanto o mar calmo é triplicado, dissolvem-se as presenças das três mulheres que não acreditam no sonho. Com o prenúncio do fim do sonho ou daquele jogo, Milagros continua construindo a cidade, última imagem que permitirá, talvez, a conservação daquele espaço de sonho (Ver Figuras 32, 33, 34).

Assim, as tecnologias de produção, reprodução e representação de imagens e som de todas as índoles, são manipuladas para engendram, emaranhadas esteticamente, um discurso sobre a multiplicidade do real em cena. Imagens de origem visual e de origem acústica, com funções estéticas variadas que se articulam configurando e abrindo os sentidos da cena - abrindo outras superfícies de contato com a plateia - atualizam em cena jogos de imaginação e memória, nos quais o real e ficcional, o atual e o virtual, encontram seus limites diluídos em gradações entre um e outro.

## Referências

### Bibliográficas

ALEXANDER, Gerda. *Eutonia: um caminho para a percepção corporal*. Trad. José Luís Mora Fuentes. São Paulo: Martins Fontes, 1983.

DAVINI, Silvia. *Cartografias de la Voz en el Teatro Contemporáneo: El Caso de Buenos Aires a fines del siglo XX*. Colección Textos y Lecturas en Ciencias Sociales. Buenos Aires: EdUNQ, 2007.

\_\_\_\_\_. O Corpo Ressoante: estética e poder no teatro Contemporâneo. *Anais do V Congresso da Associação Brasileira de Artes Cênicas*, Belo Horizonte: 2008. <<http://www.portalabrace.org/vcongresso/textos/territorios/>> Acesso em: 11/11/2012.

\_\_\_\_\_. O lado épico da cena ou a ética da palavra. *Anais do IV Congresso Brasileiro de Pesquisa e Pós-Graduação em Artes Cênicas*. Rio de Janeiro: 7 Letras, 2006. pp 308-9.

\_\_\_\_\_. Vocalidade e Cena: Tecnologias de Treinamento e Controle de Ensaio. *Folhetim – Teatro do Pequeno Gesto*. nº 15, Rio de Janeiro: Rioarte, out-dez 2002. pp 56-73.

DAVINI, Silvia; VIEIRA, Sulian. O Tempo – A Condensação. *Revista VIS - Programa de Pós-Graduação em Artes da Universidade de Brasília*, vol. 4, 2005. pp. 138-148.

DELEUZE, Gilles.; GUATTARI, Félix. *Mil Platôs: Capitalismo e Esquizofrenia* Vol. 1. Trad. Aurélio Guerra Neto; Célia Pinto Costa. São Paulo: Editora 34, 2004.

LEHMANN, Hans-Thies. *Teatro Pós-Dramático*. Trad. Pedro Sússekind. São Paulo: Cosac & Naify, 2007.

LEITÃO, Rui. *A Quinta Sinfonia de Mahler*. Notas de Programa. Lisboa: Orquestra Sinfônica Metropolitana, 2013. <  
[http://issuu.com/ruileitao/docs/folha\\_de\\_sala\\_20100328\\_quinta\\_mahler\\_zilm\\_ccb](http://issuu.com/ruileitao/docs/folha_de_sala_20100328_quinta_mahler_zilm_ccb)  
> Acesso em: 27/08/13.

LIGNELLI, César. *A produção de sentido a partir da Dimensão Acústica da Cena: uma cartografia a partir dos processos de composição de Santa Croce e de O Naufrágio*. Brasília: Dissertação de Mestrado pelo Programa de Pós-graduação em Arte da UnB, 2007.

\_\_\_\_\_. A Dimensão Acústica da Cena no Teatro Ocidental. *Anais do IV Congresso da ABRACE* (Associação Brasileira de Pesquisa em Artes Cênicas). Rio de Janeiro, 7 Letras, 2006.

PESSOA, Fernando. *O Marinheiro*. SOUZA, C. (Ed). São Paulo: Babel, 2011.

\_\_\_\_\_. *O Marinheiro. Obras Poéticas*. GALHOZ, M. (Org) Rio de Janeiro: Nova Aguilar, 1994.

SHAKESPEARE, William. A Tempestade. *Teatro Completo Comédias*. Trad. Carlos Alberto Nunes. Rio de Janeiro: Ediouro, 1992.

VIEIRA, Sulian. *A questão do estilo no teatro: Abordagens de Textos Teatrais entre Tradições Estéticas Ocidentais*. Tese de Doutorado. Universidade de Brasília, Instituto de Artes, Programa de Pós-Graduação em Arte, 2013.

\_\_\_\_\_. O Naufrágio: Memória e Multiplicidade em Cena. *Anais do VII Congresso da ABRACE* (Associação Brasileira de Pesquisa em Artes Cênicas). São Paulo, 2012. <http://portalabrace.org/memoria/viicongressoprocessos.htm> (Acessado em 20/06/2018)

\_\_\_\_\_. La Cuestión del Estilo en el Teatro: la voz y palabra en performance. *Telón de Fondo: Revista de Teoría y Crítica Teatral*. Trad. Patricia Cohen. Buenos Aires, 2011. v. 13, p. 203-232.

\_\_\_\_\_. Estilo e Micropolítica. *Anais do VI Congresso da ABRACE* (Associação Brasileira de Pesquisa em Artes Cênicas). São Paulo, 2010.

\_\_\_\_\_. Treinamento, Técnica e Estética no Teatro Contemporâneo. *Anais da V Reunião Científica da ABRACE* (Associação Brasileira de Pesquisa em Artes Cênicas). São Paulo, 2009.

\_\_\_\_\_. Do Corpo como instrumento ao Corpo como lugar. *Anais do V Congresso da ABRACE* (Associação Brasileira de Pesquisa em Artes Cênicas. Belo Horizonte, 2008).

\_\_\_\_\_. Voz em Cena no Teatro Estático. *Anais do IV Congresso da ABRACE* (Associação Brasileira de Pesquisa em Artes Cênicas). Rio de Janeiro, 7 Letras, 2006.

\_\_\_\_\_. O Corpo Ressoante: Voz, Palavra e Desejo em Cena. *Revista VIS - Programa de Pós-Graduação em Artes da Universidade de Brasília*, v. 8, 2009. p. 9-19.

### **Vídeográficas**

LOPES, Marcos Enrique. *A Composição do Vazio: cinebiografia de Evaldo Coutinho*. Pernambuco: África Produções, 2000.

STREHLER, Giorgio. *La Tempesta* (1977-78). Milano: La Radiotelevisione Italiana e Il Piccolo Teatro di Milano, 1981.

< <http://www.youtube.com/watch?v=0aKVTgV4iOs> > Acesso em: 01/10/13

### **Discográficas**

MAHLER, Gustav. *5ª Sinfonia*. Orquestra Filarmônica de Berlim, KARAJAN, H.V. (Regente). Berlim: Gramophon, 1973.

EMERSON, Keith. *The three fates: Clothó, Lachésis e Átropos*. Royal Festival Hall Organ. Londres, 1970.