



SURRENCONTRO: NARRATIVA VISUAL A PARTIR DO TEXTO

“A CANTORA CARECA”, DE EUGENE IONESCO

Saulo Germano Dallago
UFG
Wesley Martins da Silva
UFG

Palavras-chave: Audiovisual; Dramaturgia; Teatro; Cinema Noir; Surrealismo;

A narrativa visual “SURRENCONTRO” foi desenvolvida no ano de 2015 como cena integrante do espetáculo multilinguagem “Enquanto Dure”, cuja concepção previa a integração entre dança, teatro e cinema. A partir do trabalho de três diretores relacionados a essas três linguagens artísticas, o espetáculo mesclou influências híbridas entre corpo, voz/som e imagem, o que pode ser observado também na narrativa visual em questão. A montagem teatral se inspirou no conto “Os três nomes de Godofredo”, de Murilo Rubião, autor produtor de uma literatura de linha fantástico/surreal. No início dos trabalhos realizados com o texto, a equipe artística percebeu a semelhança entre a história narrada por Rubião e um trecho da peça “A cantora careca”, de Eugène Ionesco, dramaturgo vinculado à estética do Teatro do Absurdo. Na peça de Ionesco, um casal se encontra numa sala de estar da casa de outra família e, após uma conversa iniciada pelo homem, vai descobrindo grandes coincidências na rotina de ambos até que, ao final, ele se recorda de que são marido e mulher – cena próxima à descrita no início do conto de Rubião, no qual um homem e uma mulher aparentemente estranhos jantam no mesmo restaurante até a revelação, por parte dela, de que são casados.

O estilo de filmagem da narrativa visual foi inspirado no cinema noir, estilo cuja denominação se deu em 1946 pelo crítico e cineasta Nino Frank em alusão à Série Noire - coleção editada na França contendo obras da literatura hard-boiled (literatura policial americana sobre detetives durões). Com fotografia em branco e preto e cenário pouco iluminado, é utilizado neste estilo de cinema um jogo de luz e sombra que realça ainda mais o alto contraste, o que contribui para a construção de significações e sentidos para a história (MASCARELLO, 2006).

Em “SURRENCONTRO”, além da utilização do branco e preto, o cenário foi planejado contendo apenas um jogo de chá para duas pessoas, uma mesa com tampo de vidro e duas banquetas. O fundo foi totalmente anulado com a falta de iluminação.



Essa concepção foi planejada para que o espectador não pudesse identificar a temporalidade ou a veracidade do que é retratado na tela. Além disso, a figuração de duplicidade de ambas as personagens, em dois trechos do audiovisual, reforça e influencia o olhar e percepção do que é realizado verbalmente pelos atores. A maquiagem e o figurino contribuem para o estranhamento do absurdo do texto: a atriz com cabelo curto, lábios ressaltados pelo batom e olhos com cílios postiços, mas vestida de terno, dá margem à possibilidade de que a ação não acontece em um lugar destinado estritamente ao sexo feminino ou masculino, além de promover uma homogeneização das figuras e confusão de gênero entre os personagens.

Referência Bibliográfica

MASCARELLO, Fernando. **Film Noir**. In: _____ (org.). História do cinema mundial. Campinas/SP: Papirus, 2006. pp. 177 – 188.

Minicurrículos

Saulo é graduado em Artes Cênicas (Bacharelado em Interpretação Teatral) pela UFG (2004), Mestre (2007) e Doutor (2012) em História pela UFG, professor efetivo da Escola de Música e Artes Cênicas da Universidade Federal de Goiás desde 2010 na cadeira de Teorias do Teatro e Produção Cultural. É ator, diretor teatral, dramaturgo e produtor cultural, além de cineasta e historiador.

Wesley é mestrando em História Cultural - PUC Goiás, professor de Audiovisual do Centro Profissional em Artes Basileu França (GO), técnico de Audiovisual na UFG. Afiliado ao Ancine pelo registro nº 26104. Possui graduação em Artes Cênicas - Bacharelado pela UFG (2003), licenciatura em Artes Cênicas - UFG (2008) e especialização em Cinema e Educação pela IFITEG - GO (2010).