



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
CENTRO DE LETRAS E ARTES
ESCOLA DE BELAS ARTES

Cenografia para *Valsa nº6* - Nelson Rodrigues

Júlia dos Santos Cristovão
DRE: 121075168

ORIENTADORA
Larissa Elias

Trabalho de conclusão de curso
apresentado à Escola de Belas
Artes da Universidade Federal do
Rio de Janeiro, como parte dos
requisitos necessários à obtenção
do grau de bacharel em Artes
Cênicas – Cenografia.

RIO DE JANEIRO
2025

CIP - Catalogação na Publicação

C933c Cristovão, Júlia dos Santos
Cenografia para Valsa nº6 - Nelson Rodrigues /
Júlia dos Santos Cristovão. -- Rio de Janeiro, 2025.
25 f.

Orientadora: Larissa Cardoso Feres Elias.
Trabalho de conclusão de curso (graduação) -
Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de
Belas Artes, Bacharel em Artes Cênicas: Cenografia,
2025.

1. Valsa nº 6. 2. Nelson Rodrigues. 3. Design da
Cena. 4. Vestido Cenográfico. 5. Drama Psicológico.
I. Elias, Larissa Cardoso Feres, orient. II. Título.

Nome da estudante: Júlia dos Santos Cristovão

DRE: 121075168

Universidade Federal do Rio de Janeiro- UFRJ

Centro de Letras e Artes - CLA e Escola de Belas Artes EBA

Curso: Artes Cênicas - Cenografia

Título do projeto: Cenografia para *Valsa nº 6* - Nelson Rodrigues

Nome da orientadora: Larissa Cardoso Feres Elias

Data da defesa: 10 de julho de 2025

Resumo do projeto: O projeto consiste em uma proposta de cenografia para a peça *Valsa nº 6*, escrita por Nelson Rodrigues em 1951, em forma de monólogo. A peça se desenvolve como uma espécie de mergulho nos meandros da psique (mente/alma) de Sônia, uma moça de 15 anos que teve sua vida ceifada de forma brutal. Desse modo, a escolha do cenário e dos tecidos do vestido-cenográfico transmitem a consciência e a ilusão de Sônia, juntamente com as recordações e os devaneios, enquanto o passado e o presente se embaralham em uma trama espacial entre a vida e a morte.

Palavras-chave: Valsa nº 6; Nelson Rodrigues; Design da Cena; Vestido Cenográfico; Drama Psicológico.



TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO DE GRADUAÇÃO EM
ARTES CÊNICAS - CENOGRAFIA
ATA DE DEFESA

Nome: JULIA DOS SANTOS CRITÓVÃO DRE: 121075168

Título do Projeto: *Cenografia para Valsa n° 6 - Nelson Rodrigues*

Orientação: LARISSA CARDOSO FERES ELIAS

A sessão pública foi iniciada às 10:05 h, realizada de modo presencial. Após a apresentação do trabalho de conclusão de curso o (a) estudante, foi arguido (a) oralmente pelos membros da Banca Examinadora e foi considerado (a): () APROVADO (A) / () APROVADO COM LOUVOR () APROVADO (A) COM RESSALVAS / () REPROVADO (A), de acordo com os seguintes critérios:

	Sim	Parcial	Não
O (A) estudante demonstra competência para expressar uma linguagem própria como artista cênico	X		
O projeto evidencia fundamentação teórica com relação ao material que lhe serviu de base e diálogo com o contexto artístico e cultural a que se vincula o projeto	X		
O (A) estudante demonstra capacidade de organização do projeto gráfico, explicitando domínio com relação a formas, volumes e texturas	X		
O (A) estudante utiliza com propriedade os meios de representação gráfica, o raciocínio espacial, a proporção, o equilíbrio e a harmonia das criações	X		
O (A) estudante demonstra capacidade para realizar a aplicação prática do projeto: confecção, aquisição de materiais, orçamento, realização de protótipos e modelos	X		
O (A) estudante apresentou Memorial Descritivo	X		

Comentários: A ESTUDANTE DESENVOLVE O PROJETO DO PONTO DE VISTA CONCEITUAL, ARTICULANDO SENTIDOS AES DIVERSOS ASPECTOS ENVOLVIDOS NA CONCEPÇÃO CENOGRAFICA.

Membros da Banca Examinadora

Assinatura

Larissa Cardoso Feres Elias (orientadora)

Cássia Maria Fernandes Monteiro

Lácia Maria F. Monteiro.

Ronald Teixeira da Cunha

Estudante:

julia dos Santos critóvão

Coordenador:

Rio de Janeiro, 10/07/2025

RESUMO

O projeto consiste em uma proposta de cenografia para a peça *Valsa nº 6*, escrita por Nelson Rodrigues em 1951, em forma de monólogo. A peça se desenvolve como uma espécie de mergulho nos meandros da psique (mente/alma) de Sônia, uma moça de 15 anos que teve sua vida ceifada de forma brutal. Desse modo, a escolha do cenário e dos tecidos do vestido-cenográfico transmitem a consciência e a ilusão de Sônia, juntamente com as recordações e os devaneios, enquanto o passado e o presente se embaralham em uma trama espacial entre a vida e a morte.

Palavras-chave: Valsa nº 6; Nelson Rodrigues; Design da Cena; Vestido Cenográfico; Drama Psicológico.

ABSTRACT

The project consists of a set design proposal for the play "Valsá nº 6" written by Nelson Rodrigues in 1951, in the form of a monologue. The play unfolds as a kind of delve into the intricacies of the psyche (mind/soul) of Sônia, a 15-year-old girl whose life was brutally cut short. Thus, the choice of setting and fabrics for the stage dress convey Sônia's consciousness and illusion, along with her memories and daydreams, as past and present intertwine in a spatial web between life and death.

Keywords: Valsa nº 6; Nelson Rodrigues; Stage Design; Stage Dress; Psychological Drama.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus e a Nossa Senhora por terem me permitido chegar até aqui, aos meus pais José Edilson e Jaqueline por todo o apoio, aos meus irmãos Juliana Cristovão e José Cristovão que sempre me incentivaram a criar e jamais desistir da arte. Agradeço também a minha família de coração, meus pais de consideração Samuel Savoldi e Aline Rosalem e aos meus irmãos afetivos Davi e Matheus, que me acolheram no Rio de Janeiro e me deram total suporte e segurança durante os períodos da universidade.

Obrigada aos meus professores, que tanto me ensinaram durante esses anos de graduação, não somente as lições de cenografia, mas também as lições que levarei pelo resto da minha vida.

Sou grata da mesma forma, a minha professora e orientadora Larissa Elias, que me orientou e me guiou durante esse processo tão importante da minha trajetória.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	9
2. SÔNIA, O CORPO QUE PERSISTE NO ESPAÇO.....	10
3. REFERENCIAL TEÓRICO.....	11
3.1 A DRAMATURGIA PSICOLÓGICA DE NELSON RODRIGUES.....	11
3.2 O ATOR E A SUPERMARIIONETE.....	11
3.3 O SIMBOLISMO ESTÉTICO DE <i>A NOIVA CADÁVER</i>	12
4. POÉTICA DO PROCESSO CRIATIVO.....	12
5. A MAQUETE E SUA REPRESENTAÇÃO CÊNICA.....	19
6. CONCLUSÃO.....	24
7. REFERÊNCIAS.....	25

1. INTRODUÇÃO

Este trabalho propõe a construção de uma cenografia que combina a simbologia e o peso emocional da obra *Valsa nº6*, escrita em 1951 por Nelson Rodrigues (1912-1980). A cenografia transita entre corpo, indumentária e espaço, determinando a união entre a cena e o incorpóreo, tal qual a transição entre a vida e a morte da personagem protagonista da obra, Sônia, uma adolescente de 15 anos.

Sônia foi brutalmente assassinada, e durante todo o texto ela busca incessantemente suas recordações, por meio de vozes, palavras, da valsa que ecoa em sua mente, fazendo com que o espectador sinta a sua tensão recorrente entre a falta e a presença, a ilusão e a realidade... Deste modo, esse projeto apresenta um cenário que visa exceder a matéria e procura conciliar com o impalpável.

Portanto, esse projeto se funda na concepção de um vestido cenográfico, que se integra ao espaço, confeccionado com tecidos suaves e leves, inspirados na estética do filme *A Noiva Cadáver* (2005), de Tim Burton. Planejada para ser manipulada pela atriz, a indumentária proposta seria de amarração e não costurada, justamente para que os tecidos possam se incorporar ao cenário ao serem desamarrados, representando assim a transição de Sônia entre o mundo dos vivos e o mundo dos mortos.

Este memorial descritivo tem como propósito registrar os processos criativos deste trabalho, desde seus motivos primários, pesquisas visuais e conceituais, até a execução da proposta.

2. SÔNIA, O CORPO QUE PERSISTE NO ESPAÇO

A personagem da obra de Nelson Rodrigues, possui profundidade, sensibilidade, além de sua poética singular. Sônia representa permanência e ausência, o florescimento e a devastação. Uma vida cheia de juventude que foi ceifada, mas que ressurge na cena sem respostas e com suas lembranças segmentadas, bem como o diálogo desconexo e sua percepção em transição.

Ao invés de confeccionar uma cenografia em que se adaptasse a peça, um espaço foi criado para que representasse visivelmente a condição da protagonista. Sônia se encontra num limbo... Ela não está mais viva, porém não está totalmente morta. Então ela se encontra em uma indefinição, onde o tempo não possui lógica e o ambiente não é definido. Assim, o cenário irá atuar nessa área de colapso, sobre o que ainda é real e o que deixou de existir.

Trabalhar com a escolha da personagem Sônia, é utilizar a ausência de som, a falta de seu corpo, mas mesmo no silêncio, há uma insistência em ecoar sua voz. Sônia dialoga mesmo ausente, mesmo sem corpo ela se movimenta, retorna em fragmentos, movimentos. Os tecidos fluidos, que vestem a adolescente, se incorporam ao cenário, na expectativa de externalizar a transição da personagem.

A jovem vagueia em seus pensamentos, dança com o lapso, o esquecimento e o perecimento, ela suspira a morte. Por essa razão, este trabalho não tem como finalidade evocar o naturalismo, mas uma metamorfose cênica, trazendo uma intérprete que não copie Sônia, mas a invoque, existindo na ausência, nos tecidos que se desamarraram, bem como nos seus rastros que ecoam no espaço.

Sua inocência, jovialidade, vulnerabilidade, solitude e falecimento, se transformam em elementos cênicos. Bem como cada recurso visual, as cores, tecidos, as amarrações no lugar da costura. Cada peça e cada material originam-se de sua trajetória e procuram, à sua maneira, escutar o que ao menos permaneceu dela naquele espaço cenográfico.

3. REFERENCIAL TEÓRICO

A concepção para o cenário deste trabalho, tem como base três pilares conceituais: A peça *Valsa nº6* de Nelson Rodrigues, o texto *O ator e a supermarionete* (1907), de Gordon Craig, e as referências estéticas do filme *A Noiva Cadáver* (2005), de Tim Burton. Através desses elementos foi desenvolvida a linguagem visual e conceitual do cenário apresentado.

3.1. A dramaturgia psicológica de Nelson Rodrigues

Considerado o único monólogo das obras de Nelson Rodrigues, *Valsa nº6* foi escrita no ano de 1951. Sua dramaturgia é fracionada, sensível e imaterial. Na trama a personagem Sônia, uma jovem de 15 anos, foi assassinada. Em cena, Sônia vaga em uma fronteira entre vida e morte, envolta em suas memórias e desatinos, com pensamentos volúveis e figuras desconexas.

A falta de uma narrativa contínua e o contínuo jogo entre as recordações e o perecimento, criam um universo abstrato, incitando o espectador a uma abordagem cênica, que ultrapassa a representação realista e passa a adentrar num campo ilusório. Essa configuração não tradicional dá abertura para um cenário que não só ilustra a obra, mas a traduz de forma sensorial. O projeto entende o espaço como uma extensão da incorporalidade de Sônia, onde os materiais escolhidos, como tecidos, texturas e cores, possuem significados próprios.

3.2. O ator e a supermarionete

Gordon Craig (1872-1966), um dos mais importantes pensadores do teatro moderno, sugere que a representação do ator não constitui como arte, e propõe o conceito da supermarionete em oposição à atuação psicológica e naturalista, alvo de suas críticas. Para ele, um ator não era controlável e portanto não poderia incorporar a visão do encenador sem interpretações pessoais. Na sua concepção de Craig, o ator do teatro naturalista, em sua tentativa de copiar a realidade, tornava-se refém das emoções. A supermarionete não seria literalmente uma boneca, mas uma representação poética em movimento no espaço, com intenções visuais e plásticas.

A concepção de Craig se relaciona com a temática do presente projeto, que propõe representar Sônia de forma não-naturalista, mas por meio de elementos simbólicos, movimentos e materiais que conjuram a “alma” da personagem.

O vestido-cenográfico a ser confeccionado em organza, um tecido leve, e sem costura, objetiva trazer fluidez ao processo de desamarração de suas partes, permitindo ao ator uma manipulação de seu para a performance, tal qual uma marionete percorrendo o espaço.

3.3. O simbolismo estético de *A Noiva Cadáver*

Dirigido por Tim Burton, o filme *A Noiva Cadáver* (2005) desempenhou para as pesquisas de referência um ponto estético e sensível para o desenvolvimento da paleta de cor e a ambientação do projeto. Assim como Sônia (personagem de Nelson Rodrigues), Emily (protagonista do filme) coabita na linha tênue entre a vida e a morte.

Para a concepção do vestido-cenográfico da personagem Sônica, a paleta foi escolhida a partir de uma cena do filme que retrata o mundo dos vivos, onde a estética possui tons mais frios.

Além de um conceito visual, a obra cinematográfica coopera com o conceito de representação da morte, não como um fim, mas como uma passagem frágil, lembranças permanentes e linguagem corporal. Essa concepção se ordena com o propósito deste trabalho de explorar o corpo ausente como pilar central para a confecção da cenografia.

4. Poética do processo criativo

O processo criativo deste trabalho foi marcado pela procura de uma comunicação visual que conseguisse manifestar a sensibilidade, suspensão e inconstância da personagem Sônia. Desde o princípio, a ideia não era construir um cenário realista, mas sim um espaço lírico, onde o corpo da jovem pudesse habitar entre o visível e o incógnito, o ciclo entre a vida, a morte e o seu curto período vivido. Com isso, as referências iniciais foram fundamentais para a construção da cenografia, causando a impressão de algo difuso, incorpóreo e psíquico. Bem como na peça, onde há diversas repetições e alusões presentes no monólogo.



Imagens 1 e 2: Mulheres flutuando com roupas esvoaçantes enquanto os itens que compõem o cenário vão caindo.

Fonte: Disponível em: <https://br.pinterest.com/>. Acesso em: 25 de abr. 2025.

Como o propósito era criar algo não material, surgiu a ideia de que os objetos de cena não fossem reais, mas sim, desenhados na parede para causar uma certa confusão do que seria real ou somente memórias e lembranças de seus pertences. Para chegar no resultado final, foi

fundamental que esses desenhos fossem aplicados na prática, portanto as inspirações para as finalizações, surgiram a partir de desenhos feitos por mim e meu irmão José Edilson Júnior dos Santos Cristovão, nas paredes relativamente velhas e sujas do quintal da casa onde moramos, em Luziânia - GO, que têm textura de grafiato. Para realizar as ilustrações foi utilizado giz colorido para quadro negro, em tons mais quentes, vivos e alegres, como os utilizados no mundo dos mortos retratado no filme *Noiva Cadáver*. Surgiram vários esboços que foram aproveitados na versão final do projeto cenográfico.

A ideia da combinação dos tons, os mais frios (do mundo dos vivos) com os mais quentes, e alegres (do mundo dos mortos), juntamente com a textura e a transparência da organza, era sobrepor realidade e ilusão e sugerir a presença fantasmagórica de Sônia no espaço cênico, assim como no filme de Tim Burton, e que a personagem Emily transita no mundo dos vivos e dos mortos.



Imagens 3 e 4: Desenhos livres na parede feitos por José e Júlia respectivamente.

Fonte: Arquivo pessoal.



Imagens 5 e 6: José e Júlia testando os desenhos para a maquete. Fonte: Arquivo pessoal.

A peça *Valsa nº6*, de Nelson Rodrigues, possui uma estrutura fragmentada, com delírios, que foram essenciais para a idealização desse projeto. A jovem protagonista está morta, porém, retorna para a vida/cena se reconectando com memórias vãs e vozes que reverberam em seu interior. Essa dramaturgia inspirou um ambiente que não se realiza de

forma material, mas que conecta com sentimentos, os sentidos e o imaginário. A cenografia proposta foi gerada como uma amplificação a partir da situação psicológica de Sônia, como uma caixinha de lembranças ou memória espacial. Além disso, o figurino de Sônia se torna parte construtora da cenografia, uma vez que tem grandes dimensões, e é desamarrado em partes, que, ao longo da encenação, vão sendo lançadas ao chão, se refazendo em outro formato. Essa concepção do vestido-cenográfico visa representar a transição da vida para a morte e sua transcendência.

O vestido em tecido leve, fluido e transparente é de certa maneira a representação do que ela era, e sua desamarração materializa o desmembramento de seu ser. Conforme ela vai se despindo, ela vai se despedindo de quem ela é no mundo real e vai aceitando o limbo, a morte, o perecimento.



Imagens 7 e 8: Ideias para a confecção do vestido e referência estética “macabra”.
Fonte: Disponível em: <https://www.pexels.com/pt-br/>. Acesso em: 25 de abr. 2025.



Imagens 9 e 10: Imagens geradas pela Inteligência Artificial, para o vestido de amarração.
Fonte: Chat GPT

Durante a concepção, foram pensados em diversos tipos de tecidos, para que fosse encontrada a textura e o desempenho ideal para a fluidez da personagem. As cores escolhidas remetem uma sensação emocional, fria e vulnerável. Os tecidos, por sua vez, transmitem leveza e transparência, para a condição abstrata da jovem adolescente, sugerindo

simultaneamente a existência e a inexistência, vestindo o espaço cênico e despindo a memória.

Essa duplicidade entre o evidenciar e o ocultar se manifesta no movimento sutil dos tecidos em cena, que parecem respirar junto à personagem e ao espaço. A transparência se torna um mecanismo emblemático que transpassa a estética: ela desmaterializa o corpo, dissolve os contornos e insinua a vulnerabilidade da identidade de Sônia. O vestido, assim como a cenografia, não é apenas figurino, mas amplificação de sua alma, bem como suas memórias, seus traumas e a neblina que encobre sua compreensão da morte. Ao serem lançados até chegar ao chão, o tecido ativa a memória do espectador, gerando camadas visuais que apresentam a ausência como presença viva. Desse modo, a matéria cênica se torna linguagem, e a própria indumentária além de ser cenário, se integra, além de passar a agir como parte da personagem, em estado de suspensão entre o devaneio e a realidade.



Imagens 11 e 12: Exemplos do tecido organza e suas cores. Fonte: Maximus Tecidos.



Imagens 13 e 14: Exemplos do tecido organza e suas cores. Fonte: Aras Tecidos.

Além dos tecidos, o projeto cenográfico proposto inclui uma caixa cênica, que tem suas paredes pintadas de preto, para que os elementos desenhados possam ser destacados. A lateral esquerda e a parede de fundo, recebem uma pintura com teclas de piano estilizado, lembrando os desenhos de uma criança e na lateral direita, há desenhos com traços inocentes de brinquedos e de elementos como sol, arco íris, flores..., estes inspirados naqueles desenhos feitos por mim e meu irmão, citados anteriormente, no quintal da nossa casa. Incorporados à

cena de maneira não realista para simbolizar, os desenhos objetivam recuperar uma atmosfera infantil. Funcionam como vestígios de uma infância/adolescência interrompidas, fazendo com que o espectador se recorde de que ele está inserido na mente de Sônia.



Imagens 15, 16, 17 e 18: Maquete cenográfica com tecido de organza sobreposto representando o vestido de Sônia. Fonte: Arquivo Pessoal.

As referências visuais foram fundamentais para definir a linguagem da cena. O filme *A Noiva Cadáver* (2005), de Tim Burton, trouxe a paleta de cores desejada e a ambientação emocional desejada. A personagem Emily, tal como Sônia, habita o limiar entre a vida e a morte. Sua estética delicada, levemente fúnebre e profundamente melancólica inspirou tanto a composição cromática quanto a escolha pelos tecidos finos, que evocam essa mesma transparência da existência.



Imagens 19 e 20: Cenas do filme *A Noiva Cadáver* (2005), usada como referência estética para as paletas de cor. Fonte: BURTON, Tim. *A Noiva Cadáver*. Warner Bros., 2005.

Outra referência fundamental para este projeto, foi o filme *Dogville* (2003) dirigido por Lars von Trier. O filme se passa em um galpão com piso de madeira riscado com giz, retratando o mapa da cidade fictícia. Ou seja: não há paredes, nem casas construídas, apenas marcações no chão, como num palco. Os objetos são mínimos e simbólicos. Transformando a cidade em um “espaço abstrato”.



Imagens 21 e 22: Imagens com os cenários de *Dogville* (2003) Fonte: TRIER, Lars von. *Dogville*. Lions Gate Entertainment e Imovision, 2003.

Duas encenações de *Valsa nº6*, disponíveis na plataforma de vídeos *Youtube*, também foram necessárias para a idealização da cenografia. São elas: *Valsa nº 6* de Nelson Rodrigues (2024), dirigida por: Edson Ghiraldelli e *Valsa nº 6* de Nelson Rodrigues (S/D), dirigida por: Dan Rosseto. Em determinados momentos, ambas as peças fazem o uso de tecidos para que as atrizes possam interagir com eles, bem similar a cenografia proposta para esse projeto.

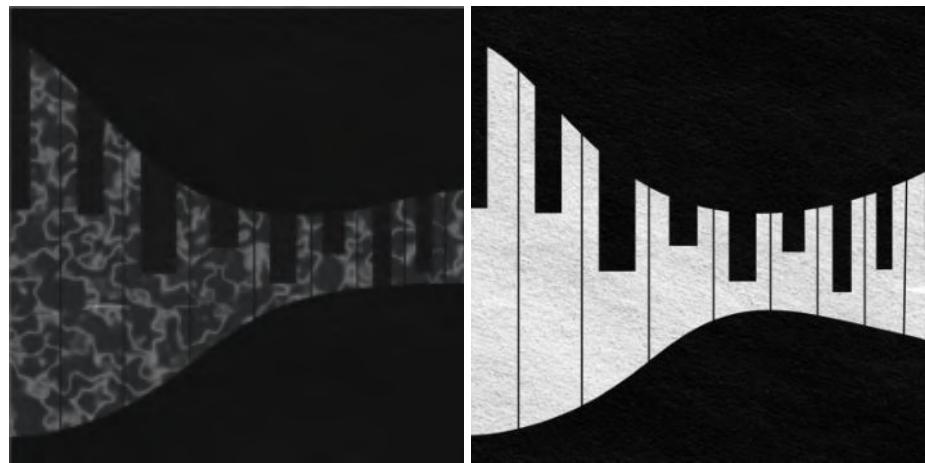


Imagens 23 e 24: Encenação de *Valsa nº 6* de Nelson Rodrigues (2024) com direção de Edson Ghiraldelli e atuação de Vilma Rodrigues. Fonte: <https://youtu.be/GYDT7p8y8fg?si=9McYfdLK6UDr7m7n>. Data de acesso: 09 abr. 2025



Imagens 25 e 26: Encenação de *Valsa nº 6* de Nelson Rodrigues (S/D), com a direção de Dan Rosseto e a atuação de Lígia Paula Machado. Fonte: https://youtu.be/MhKUsK_Bffw?si=ZIsNpkbv6ibxSdl2. Data de acesso: 09 abr. 2025

A maquete, os desenhos e as referências foram essenciais para experimentar as relações de composição entre corpo, tecidos e espaço. Assim, esses elementos passam a formar uma rede simbólica, onde a história de Sônia se revela não somente em palavras, mas também nos sentidos. Por fim, esse processo criativo revelou que o corpo da jovem Sônia, não está apenas no palco: ele se espalha e se dissolve. Criar essa cenografia foi, portanto, uma escuta do que ainda ecoa de Sônia, e permitir que ela, mesmo em fragmentos, continue dançando entre o corpo, os tecidos, as recordações e os desenhos.



Imagens 27 e 28: Esboços para a idealização da maquete, desenhadas no *Procreate*.

Fonte: Arquivo pessoal.

5. A maquete e sua representação cênica

A maquete cenográfica feita para este trabalho, procura representar visualmente o espaço delirante, subjetivo e fragmentado da mente da personagem Sônia. Como a peça é um monólogo psicológico que transita entre lucidez e delírio, esta cenografia foi pensada para refletir o inconsciente infantil da personagem, ao mesmo tempo em que sugere o limiar entre a vida e a morte. A ideia também é que esse espaço possa viajar para outros teatros. Na imagem a seguir, temos a representação da caixa cênica no Espaço Cultural Municipal Sérgio Porto, sediado na cidade do Rio de Janeiro, cuja planta foi escolhida como base para o presente projeto cenográfico.

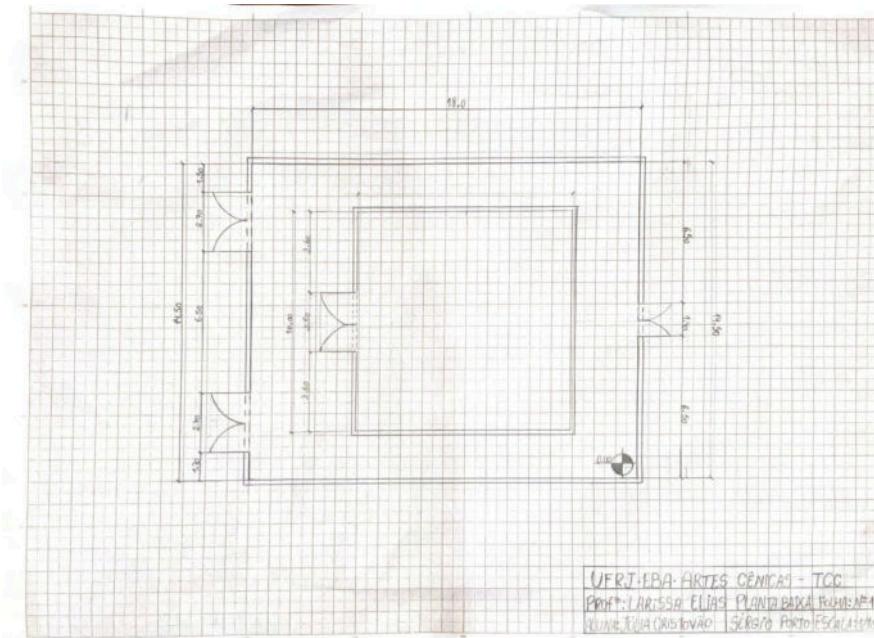
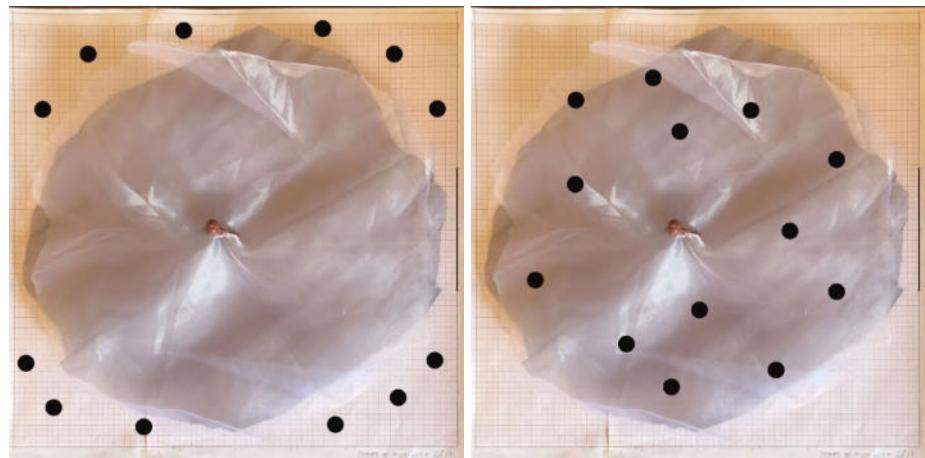


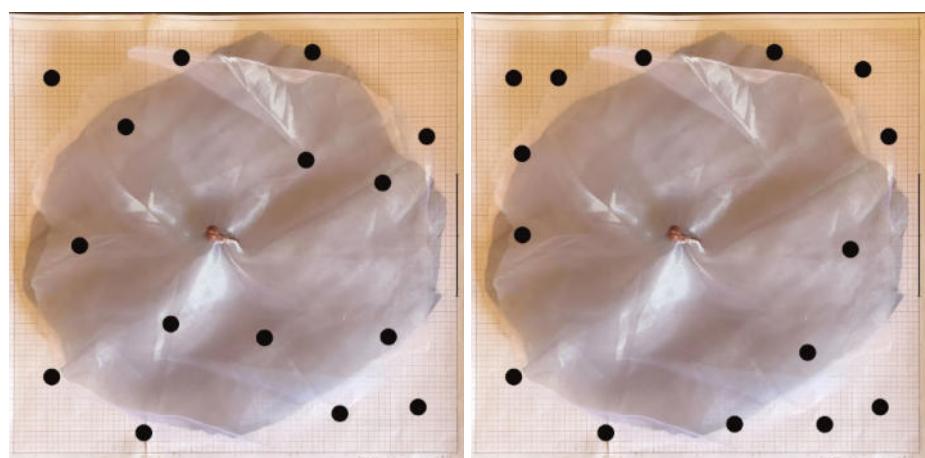
Imagen 29: Planta baixa da caixa cênica inserida no teatro Sérgio Porto. Fonte: Arquivo pessoal.

Também foi necessário o estudo de como o público ficaria distribuído no ambiente, por isso, no esboço do piso da maquete, a boneca foi centralizada e em um aplicativo para desenho chamado *Procreate*, disponível apenas para o sistema *iOS (iPhone Operating System)*

ou em português Sistema Operacional do iPhone), foram desenhados círculos pretos para ilustrar onde cada espectador estaria. A partir da mesma imagem, foram feitas quatro distribuições de forma aleatória: Uma com 12 pessoas, uma com 13 pessoas e duas com 15 pessoas. A intenção também, é que o público pise nos tecidos, se cubra e brinque com eles, para que dê essa ideia de “sufocamento”, transcendência e dissolução entre os tecidos e o espectador.



Imagens 30 e 31: Esboços do piso da maquete com a representação de 12 e 13 pessoas respectivamente. Fonte: Arquivo pessoal.



Imagens 32 e 33: Esboços do piso da maquete com a representação de 15 pessoas
Fonte: Arquivo pessoal.

Ainda que a caixa cênica não tenha sido construída em escala real, sua representação em maquete mostra com exatidão a orientação espacial e figurativa do projeto. Os painéis que iriam compor as paredes da caixa, além de estruturais, assumiriam também uma função expressiva e narrativa. A estrutura proposta para a caixa cênica seria concebida a partir de módulos padronizados, com a intenção de facilitar a montagem e o transporte.

Para a construção dessa caixa de 10 metros de largura por 10 metros de profundidade e 2,80 metros de altura, foram calculados 152 painéis modulares. Cada painel com 55 cm de largura por 2,20 m de altura, organizados em duas fileiras verticais, a fim de atingir a altura

total da estrutura. Em cada lado da caixa (com 10 metros de comprimento), seriam necessários 19 painéis por fileira, totalizando 38 painéis por lado e, portanto, 152 no total.

Esse sistema de painéis segue uma lógica construtiva muito comum na cenografia teatral, em especial em montagens temporárias e adaptáveis. Caso essa estrutura fosse construída em escala real, o custo estimado para produção de cada painel, incluindo MDF, pintura e acabamento, seria de aproximadamente R\$10.000 (dez mil reais) no total, o que corresponde a cerca de R\$65,79 por painel.



Imagen 34: Imagem ilustrativa das estruturas, caso fossem construídas em escala real.

Fonte: behance.net.



Imagen 35: Imagem ilustrativa de um painel.

Fonte: Frozen II, Disney (2019).

As paredes da maquete são todas pretas, remetendo ao vazio e ao escuro do inconsciente. Em contrapartida, o cenário é preenchido com símbolos que ajudam a contar a história de Sônia. As paredes laterais e a parede de fundo são decoradas com desenhos infantis, com traços simples e coloridos: arco-íris, ursinho, flores, pipa, sol, corações, entre vários outros elementos que remetem a uma infância inocente, porém fragilizada. A escolha desses desenhos remetem a sensação de que a personagem está presa a lembranças desordenadas e afetivas da infância.

Há também dois painéis que trazem a imagem estilizada das teclas de um piano, com linhas irregulares, reforçando a instabilidade e confusão da personagem. O piano, recorrente nas falas de Sônia, passa a ser um item importante na narrativa, tornando-se parte visual da sua memória afetiva. A repetição da imagem em mais de uma parede cria uma sensação de reverberação e eco, como se a música estivesse presente em todo o espaço.

No centro da maquete está posicionada uma boneca em escala humana representando Sônia, com seu corpo envolvido por camadas de tecidos de organza. Os panos se espalham pelo chão em ondas, ocupando quase toda a parte do espaço, e essa materialidade etérea reforça a transição entre presença e ausência. O tecido, além de ser parte do figurino da personagem, trabalha como elemento cenográfico que se movimenta com o corpo, refletindo sua passagem da vida para a morte.

Embora esteja centralizada, a protagonista não está sozinha, ela está envolvida pela cenografia retratada nas paredes e participa ativamente dela, como uma extensão de suas emoções. A materialidade delicada e esvoaçante do tecido expressa visualmente o estado de alma da personagem, que se encontra instável, confusa, frágil e profundamente sensível.



Imagen 36: Maquete desmontada para a visualização dos desenhos. Fonte: Arquivo pessoal.

Portando, a maquete busca criar uma perspectiva do universo de Sônia, traduzindo em imagens, texturas e desenhos o seu percurso entre memória, trauma, sonho e morte. É um espaço que acolhe o corpo da atriz e se transforma com ele.

6. Conclusão

O processo criativo para a construção da cenografia para a obra *Valsa nº 6*, de Nelson Rodrigues, foi uma travessia de escuta profunda da dor, da delicadeza e dos fragmentos da existência de Sônia. A proposta deste trabalho não foi limitar a cenografia a uma ilustração da cena, mas expandir o espaço cênico como uma ampliação do inconsciente da personagem. O tecido escolhido foi a organza, pois é um tecido leve e translúcido, que se transforma em símbolos visuais das extremidades entre presença e ausência, vida e morte, lucidez e delírio.

A confecção da maquete, com suas paredes adornadas pelas teclas de piano e desenhos de criança, não são apenas ilustrativos, mas dramatúrgicos. O piano, retrata a memória assídua de Sônia, que molda o ambiente como uma trilha sonora e visível de seus delírios. Os recursos visuais como o sol, o arco-íris, a pipa e o ursinho são partes fundamentais de uma infância formidável e ao mesmo tempo perdida, que se sobrepõem ao espaço da cena como memórias borradadas.

A figura em escala humana, rodeada nos tecidos, se integra ao cenário como parte penetrante da narrativa: como corpo, paisagem e ausência. A supermarionete proposta por Gordon Craig ecoa nessa personagem que carrega uma poesia intensa de transição e desconstrução. Os movimentos entre o corpo e o espaço constroem uma dramaturgia visual que pretende tocar não só o que é material e palpável, mas também o abstrato e o sensível.

Este trabalho provoca questionamentos, atravessa fronteiras, quebra protocolos e convida o espectador a escutar o silêncio entre as palavras de Sônia. Entre os tecidos, o som ecoando e o vazio da cena, pulsando a memória de uma menina que, mesmo morta, ainda dança... “Pois o defunto, nem sabe que morreu”.

7. Referências

- CRAIG, Edward Gordon. *Da arte do teatro*. São Paulo: Perspectiva, 2001.
- RODRIGUES, Nelson. *Valsa nº 6*. 1951. Distribuído através do site www.oficinadeteatro.com
- BURTON, Tim. *A Noiva Cadáver*. Direção: Tim Burton e Mike Johnson. Produção: Warner Bros. Pictures, 2005. Filme (1h17min). Animação stop-motion.
- BELLANCIERI, Maria. *Valsa nº 6 de Nelson Rodrigues*. YouTube, 11 jul. 2021. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=MhKUsK_Bfjw.
- GHIRALDELLI, Edson. *Valsa nº 6 de Nelson Rodrigues*. YouTube, 5 ago. 2022. Disponível em: <https://youtu.be/GYDT7p8y8fg?feature=shared>.