

Coisa Sonora em Cena: conceito, funções e potencialidades

Marcio Gonçalves Vieira ⁱ

César Lignelli ⁱⁱ

Universidade de Brasília - UnB, Brasília/DF, Brasil ⁱⁱⁱ

Resumo - *Coisa Sonora* em Cena: conceito, funções e potencialidades

Este artigo se propõe a apresentar o conceito de *Coisa Sonora* e suas potencialidades para as artes da cena, apontando seus fundamentos, trajetória de concepção, utilização e algumas possibilidades de aplicação, tendo como referência os espetáculos *O Cano* (1998) e *Ovo* (2003), criados e apresentados pelo grupo de circo teatro Udigrudi. Além de acentuar os componentes usados para ativar o conceito de *coisa sonora* - coisa, agência material, linha e malha - concebidos no campo das epistemologias ecológicas, o artigo apresenta a narrativa do processo de criação de uma *coisa sonora* específica - *O Rex* -, explicitando com singularidades as abstrações inerentes à construção conceitual.

Palavras-chave: Conceito. *Coisa sonora*. Agência material. Udigrudi. Teatro.

Abstract - *Sonorous Thing* on Scene: concept, functions and potentials

This article proposes to present the concept of *Sonorous Thing* and its potentialities for the performing arts, pointing out its foundations, trajectory of conception, use and some application possibilities, having as reference the shows *O Cano* (1998) and *Ovo* (2003), created and presented by the Udigrudi circus theater group. In addition to accentuating the components used to activate the concept of *Sonorous Thing* - thing, material agency, line and mesh - conceived in the field of ecological epistemologies, the article presents the narrative of the process of creating a specific *Sonorous Thing* - *The Rex* -, explaining with singularities the abstractions inherent to the conceptual construction.

Keywords: Concept. *Sonorous Thing*. Material agency. Udigrudi. Theatre.

Resumen - *Cosas Sonoras* en escena: concepto, funciones y potenciales

Este artículo propone presentar el concepto de *Cosa Sonora* y sus potencialidades para las artes escénicas, señalando sus fundamentos, trayectoria de concepción, uso y algunas posibilidades de aplicación, teniendo como referencia los espectáculos *O Cano* (1998) y *Ovo* (2003), creado y presentado por el grupo de teatro circense Udigrudi. Además de acentuar los componentes utilizados para activar el concepto de *cosa sonora* - cosa, agencia material, línea y malla - concebido en el campo de las epistemologías ecológicas, el artículo presenta la narrativa del proceso de creación de una *cosa sonora* específica - *The Rex* -, explicando con singularidades las abstracciones inherentes a la construcción conceptual.

Palabras clave: Concepto. *Cosa sonora*. Agencia material. Udigrudi. Teatro.

Que *Coisa* é essa?

Uma *coisa sonora* é, antes de tudo, uma coisa. E sendo uma coisa, pode ser qualquer coisa. Essa possibilidade foi determinante para se construir o binômio *coisa sonora*, apesar da adversidade provocada pela amplitude de significados do termo *coisa*.

O motivo para a criação do conceito estava na limitação dos termos disponíveis para tratar da produção sonora em cena. Instrumento musical estava atrelado à produção musical, e muitas vezes os sons produzidos não delineavam uma música - o que quer que isso possa significar. Objeto sonoro driblava esse limite, mas esbarrava nos contornos rígidos do conceito de objeto, imobilizado num único significado. Por fim, fonte sonora, perfeita para a acústica, tinha uma aridez técnica e utilidade alguma em sua inter-relação com os atores. *Coisa* suscita relações, depende de um contexto, tem forma e função - essa última fundamental na definição da “coisidade” da coisa. Isso trouxe uma permeabilidade à construção do conceito, possibilitando preencher deficiências das outras opções, além de poder passar por metamorfoses e transitar pelas dimensões da cena.

O conceito de *coisa sonora* surgiu ao se investigar as sonoridades em cena dos espetáculos *O Cano* (1998) e *Ovo* (2003)¹, apresentados pelo Udigrudi² - um grupo de circo teatro de Brasília que a partir de 1998 montou espetáculos nos quais a produção de sons em cena foi singular, com o uso de artefatos sonoros de forma intensiva e extraordinária, trazendo atitudes e demandas diferenciadas para a performance do grupo. Nessas peças, cenários, figurinos, objetos cênicos, tudo era passível de soar. E, ao soar, conduziam narrativas, formavam tramas e conduziam a imaginação com metamorfoses que transformavam cenários em figurinos, objetos cênicos em formas animadas e sons casuais em música.

Essa investigação precisava, como toda pesquisa, de um percurso conceitual e metodológico condizente às suas questões. As possibilidades eram muitas: o Udigrudi tinha uma história robusta; a pesquisa sonora, com participação marcante nos trabalhos, e a direção

1 O conceito de *Coisa Sonora* foi desenvolvido durante a elaboração da dissertação “*Coisas Sonoras em Cena e a Invenção de Timbres; linhas da malha criativa do Udigrudi*”, apresentada em 2019, na Universidade de Brasília (UnB), sob orientação do Prof. Dr. Cesar Lignelli.

2 O Udigrudi foi criado em 1982. Entre 1986 e 1989, possuiu uma lona de circo. Em 1989 montou a peça *A Menina dos Olhos*, sob a direção de Hugo Rodas. A partir de 1998, é formado por Luciano Porto, Marcelo Beré, Marcio Vieira e a diretora Leo Sykes.

diferenciada e singular, levaram as peças a alcançarem sucesso expressivo, tendo viajado por 16 países e todas as regiões do Brasil.

O plano de ação foi delineado aos poucos. A ideia inicial de abarcar as várias dimensões do processo criativo - dramaturgia, direção, comicidade, sonoridade - se mostrou demasiada, o que dificultaria análises cuidadosas. Decidimos, então, enfatizar a produção sonora por dois motivos: primeiro porque o som era elemento central nos trabalhos, depois porque a pesquisa sonora realizada por Marcio Vieira estava ou na gênese dos processos criativos, ou modulando-os com contribuições e complementos. Como resultado, ficou estabelecido que o foco seria a produção sonora, mas, em segundo plano, estariam abordagens à direção, comicidade e dramaturgia, entre outros aspectos, pois havia uma simbiose que emaranhava o processo criativo.

As ferramentas conceituais surgiram à medida dos problemas. A primeira, e talvez fundamental na convocação das demais, foi a de agência. Os trabalhos do Udigrudi estavam repletos de objetos, materiais e formas animadas que participavam intensamente do fluxo cênico, interagindo com os atores em vários níveis - criação, performance e dramaturgia. Para tratar da problematização dessas interações, o conceito de agência pareceu adequado - naquele momento, imaginávamos que pessoas simplesmente agiam sobre materiais -, porém, era preciso investigar mais a fundo suas potencialidades. Esse movimento deu início à jornada em que foram encontradas e apreendidas as ferramentas conceituais para a narrativa desejada, o que causou uma guinada inesperada no processo.

O primeiro passo levou-nos ao encontro de uma série de conceitos desenvolvidos pelo antropólogo Tim Ingold (2012) dentro do campo das epistemologias ecológicas: linha, malha, coisa e agência material. Ingold parte do princípio que seres vivos e materiais estão imersos em um fluxo vital, todos submetidos a relações que ao mesmo tempo os definem e transformam.

A noção de coisa, porosa, dinâmica e integrada a um fluxo vital, é colocada por Ingold (2015) em contraponto à ideia de objeto - passivo, limitado por uma superfície, separado de um sujeito que o observa. Ao tratar a *coisa* como um “acontecer”, ou melhor, um lugar onde vários acontecimentos se entrelaçam” (2015, p. 29), Ingold sugere a imagem de linha para evidenciar o fluxo vital e, por indução, a ideia de malha para perceber o entrelaçamento dessas linhas - conceitos que dialogam com o princípio rizomático proposto por Deleuze e Guatari (1995a, 1995b).

Ainda, ao contestar o modelo de criação hilemórfico³ - que induz uma forma idealista de perceber o mundo -, Ingold propõe encontrar maneiras de conceber a relação das pessoas e os materiais sem a divisão metafísica entre sujeitos e objetos. A partir desse momento, o campo das epistemologias ecológicas passa a ser considerado para dar suporte conceitual à tarefa de tratar com a criação artística.

A ideia de agência, antes vista como uma ação volitiva, passa a dar lugar a algo com a capacidade de afetar, abrindo a possibilidade de entender a agência material dentro do fluxo vital proposto por Ingold. Essa concepção, tratada também por Latour (2012) e sistematizada por Maia (2017) como “agência material recíproca”, torna-se um componente fundamental para o conceito de *coisa sonora*, pois estabelece os meios pelos quais as interações entre pessoas e materiais ocorrem.

Além disso, a imagem proposta por Ingold (2012) para os acontecimentos dentro do fluxo vital possibilitou tratar os processos - pesquisa sonora, trabalho da direção, produção e outras atividades envolvidas - como linhas, e as relações entre elas como malhas. Assim, uma determinada cena poderia ser consequência do entrelaçamento da linha da direção com a sonora; e também seria possível entender que outra só foi possível pela influência coercitiva da linha de produção, como será visto adiante. A narrativa passou a ser um entrelaçamento de processos - malhas que abarcavam origens e interações - no intuito de determinar percursos de criação de coisas, cenas e dramaturgias.

Para circunscrever *coisa sonora* neste artigo, optou-se por, além de apresentar seus componentes fundamentais - coisa e agência material -, relatar o percurso de criação e uso de uma *coisa sonora* específica - o Rex. A ideia é, com a narrativa de um caso singular, sugerir que há uma multiplicidade de possibilidades. Que uma *coisa sonora*, uma vez inserida em um processo criativo, pode trazer afetos, sentidos, desafios e potências para a cena - som e imagem sobrepostos em camadas que se fundem e surgem como uma unidade multifacetada.

3 O Modelo Hilemórfico é uma teoria elaborada por Aristóteles (384-322 a.C.) que sustenta que todas as coisas consistem de matéria (*hilé*) e forma (*morphé*).

A Coisa

A ideia de tratar os materiais sonoros em cena como *coisas* foi recebida com cautela. Enquanto por um lado era imagem poderosa, ladeada por conceitos densos, por outro era um termo trivial, com um campo de significados extenso. Depois de muitos debates, aceitamos a proposta como um desafio, pois seria preciso entender suas funções e aprender a usá-la - como toda ferramenta.

Ingold (2012) argumenta que vivemos em um mundo formado por coisas, e não por objetos. Um objeto é algo colocado à nossa frente (*ob-*) e apresenta sua superfície para nossa percepção - um objeto seria uma substância separada do meio ambiente por seus limites. Esse conceito sugere que toda relação com o objeto acontece por essa superfície e também instaura um dentro e um fora, isolando do mundo a substância que constitui o objeto.

Em relação ao limite dos objetos, Ingold concorda que são facilmente determinados em alguns materiais, como uma caneta, uma bola ou uma mesa. Mas afirma que em uma árvore, por exemplo, não é possível definir seus limites.

A árvore é um objeto? Em caso positivo, como a definiríamos? O que é árvore, e o que é não árvore? Onde termina a árvore e começa o resto do mundo? Essas não são questões fáceis de responder - ao menos não tão fáceis como parecem ser no caso dos móveis no meu escritório. A casca, por exemplo, é parte da árvore? Se eu retiro um pedaço e o observo mais de perto, constatarei que a casca é habitada por várias pequenas criaturas que se meteram por debaixo dela para lá fazerem suas casas. Elas são parte da árvore? E o musgo que cresce na superfície externa do tronco, ou os líquens que pendem dos galhos? Além disso, se decidimos que os insetos que vivem na casca pertencem à árvore tanto quanto a própria casca, então não há razão para excluirmos seus outros moradores, inclusive o pássaro que lá constrói seu ninho ou o esquilo para o qual ela oferece um labirinto de escadas e trampolins. Se consideramos que o caráter dessa árvore também está em suas reações às correntes de vento no modo como seus galhos balançam e suas folhas farfalham, então poderíamos nos perguntar se a árvore não seria senão uma árvore-no-ar (2012, p.28).

Desta narrativa se depreende que uma árvore não é um objeto, mas um emaranhado de linhas de vida - uma coisa. Esse raciocínio pode ser estendido para uma casa, que só pode ser concebida em conjunto aos seus habitantes, às suas janelas e portas que permitem a circulação de ar e calor. Pessoas não ocupam uma casa simplesmente, elas a habitam - no habitar, há uma relação com o lugar.

Mesmo nas coisas que têm seus limites supostamente definidos, é possível especular: uma “caneta-que-escreve” deixa linhas de tinta no traçado - poesia? -; uma “bola-em-jogo” já não é mais couro e ar, seus limites se misturam aos jogadores, às regras, às emoções; uma

“mesa-no-jantar” se derrama na toalha, nos pratos, nos sabores. Daí que uma coisa não é apenas uma forma, mas também uma função. Coisas são definidas pelas relações com as pessoas que as criam e se transformam a partir dessas mesmas interações.

Aqui chegamos ao conceito que provocou nosso encontro com as “coisas” de Ingold - a agência material. Para se contrapor à ideia de um agente dando forma à matéria inerte, surge a proposta de interação, do “fazer percebendo”, da ação modulada pelos resultados. Como exemplo, Ingold traz a atividade de construir e soltar pipas (2012): a pipa não é um objeto agenciado por quem a empina, mas uma coisa imersa em um fluxo vital com vários componentes agindo, inclusive o vento - o fluxo de ar.

O historiador Carlos Maia (2017) traz uma compreensão de como acontece a “agência material recíproca” ao inserir na relação entre pessoas e materiais o “aprendizado” - a bagagem ou conhecimento prévio de quem participa da relação. Assim, além do sujeito e do objeto, há que se considerar o conhecimento do sujeito, sua capacidade de perceber o fazer, pois há uma reciprocidade de influências: o material responde à ação com resistência contingente, e o sujeito pondera as respostas como indicações para o prosseguir.

Com essa tríade, é possível perceber que materiais podem “sugerir” usos, propor ações e apontar percursos. Agência passa a ser distribuída entre materiais e pessoas inseridas no fluxo da vida. A ação é intermediada pela percepção que dialoga com o fazer e as circunstâncias envolvidas. As contingências afetam de forma diferente os sujeitos, dependendo das habilidades e conhecimentos desses. A agência material recíproca acontece quando o sujeito é afetado, agindo a partir dessa afecção.

A permeabilidade da coisa, a relação que a estabelece, é o canal dessa agência - as coisas são o encontro de materiais e pessoas. E para participar da formação das coisas, então, é preciso considerar o fluxo vital ao agir, e essa consideração passa por seguir os materiais, pois “seguir os materiais [...] significa mudar o foco de objetos prontos para processos de geração e dissolução” (Ingold, 2015, p. 261).

Coisa Sonora

Uma *coisa sonora* tem seu aspecto relacional centrado no som, assim como uma coisa de brincar, no lúdico. Toda coisa tem visualidades, sonoridades e outras qualidades da materialidade. Agregar um quê sonoro ao termo coisa traz um pólo que potencializa o sentido acústico. O som se esvai depois de entoadado; seus limites visuais também, pois são fluidos da imaginação em cena.

Uma *coisa sonora* pode ser vista, ouvida, viver ou morrer. Uma *coisa sonora* sofre metamorfoses; se transforma em silêncio ou explode em ruídos. Para acompanhá-la é preciso atenção e paciência; é que às vezes há velocidades, noutras, vagar.

Uma *coisa sonora* sempre estará relacionada a outras coisas - ou pessoas -, aos corpos das pessoas; já que nada mais são que o prolongamento dos corpos, que são prolongamentos do mundo. *Coisas sonoras* se estendem em linhas melódicas, alinhavam emoções, tramam histórias.

Uma *coisa sonora* pode ser muitas coisas, nunca uma coisa só - quando pensamos que agora é, é justamente quando ela passa a ser outra coisa. Ser uma *coisa sonora* não depende da coisa em si, tampouco da pessoa só, mas do encontro dos corpos numa canção, numa batucada ou sinfonia de pingos d'água.

Uma *coisa sonora* é feita de latas, garrafas, latidos, canos, miados, arames, fiapos e tudo que for preciso para contar histórias - é como um portal por onde passam formas, imagens, sons, e onde nascem nossas percepções. Uma história aconteceu com *coisas sonoras* soando ao redor. Ressoar essa história é seguir os materiais e as pessoas se tocando, é seguir as *coisas sonoras*.

Tratar como *coisa sonora* os artefatos sonantes usados nos trabalhos do Udigrudi é uma estratégia que busca convergir para um conceito intenso das potências necessárias para uma abordagem alinhada com uma perspectiva ecológica. Ainda que “coisa” seja um conceito caro para a filosofia, a ideia é circunscrever *coisa sonora* como algo em constante movimento e transformação.

O termo *coisa sonora* não busca ultrapassar, mas gravitar no entorno de coisa; o elemento sonoro é mais um argumento a reforçar a ideia de fluidez dos seus limites. *Coisa*

sonora avança, sim, sobre instrumento musical e fonte sonora, conceitos úteis em contextos diversos - musical ou acústico - mas, assim como objeto, limitados quando inseridos no fluxo cênico. Em cena, há uma potencialização da vida; o limite entre personagens e coisas é tênue, formas animadas tornam-se agentes, encarnam personalidades, deslocam e emocionam a ponto de ser irrelevante questionar se coisas prolongam atores ou se esses acontecem nas coisas.

Ao soar, uma coisa se apropria de um território valioso para a expressão: a sonosfera⁴. Música, ruídos, silêncios e todas formas sonoras vazam pela superfície da coisa em busca de sentido. A *coisa sonora* exige ainda do ator enfrentar um desafio, já que deve atuar com sua atenção plena de sons e luzes - sempre atento ao fato que imagens soam e sons se concretizam.

As *coisas sonoras* são, desde sua gênese, formadas pelo entrelaçamento de fios - uma malha de relações. Suas histórias são singulares; algumas não têm começo, outras, fim; o que há é o entre: o que as motivou, o que motivaram, como se desenrolaram. Esses são os nós que nos interessam.

4 O termo “sonosfera” (Fregtman, 1986) dialoga com o conceito de “paisagem sonora” - *soundscape* -, criado por Schaffer (2001). Ele se refere aos sons percebidos ao redor, delimitando um espaço no qual as manifestações sonoras acontecem.

Uma Coisa Sonora

Antes de apresentar uma *coisa sonora*, é preciso destacar alguns pontos. Como dito anteriormente, foi utilizado o conceito de agência material recíproca para entender como os materiais e atores interagem em cena e durante o processo criativo. As “sugestões” que os materiais apresentam (Latour, 2012) dependem da condição e contexto do sujeito para serem apreendidas (Maia, 2015). Esse processo vai acontecer amiúde na narrativa a seguir.

Outro aspecto recorrente serão os entrelaçamentos de linhas - a malha criativa. A linha sonora é, na realidade, um cordel de processos: a pesquisa sonora, com suas investigações acústicas e construtivas, e a prática musical, com investidas na percepção de sons e possibilidades. A linha de direção é um leme, a que propõe desafios, sugere caminhos. A linha da comicidade, o motivo do brincar. A linha cenográfica, a responsável pelo espaço do brincar, o mundo da cena. A linha de produção, a realidade do fazer, o pragmatismo do possível. O entrelaçar dessas e muitas outras linhas vão sugerir o mapa de cada *coisa sonora* em cena.

Os entrelaçamentos são muitos - há várias maneiras de uma *coisa sonora* surgir. Pode vir de uma proposição da linha sonora e ser modulada por outras linhas. O Panzão, por exemplo (O Cano; 37'40"/40'00"), um instrumento musical feito com 9 tubos de PVC de 100 mm de diâmetro, medindo entre 2 e 4 metros, com sons graves. “Impraticável transportá-los inteiros, será preciso cortá-los”, vaticinou a linha de produção. O resultado foram pedaços de cano que se transformam em várias coisas durante o primeiro quarto da peça *O Cano* (1998) (O Cano; 00'00"/15'00"). Por outro caminho, um objeto pode ser sugerido por uma linha que não a sonora, exigindo pesquisa e investigação. Foi o caso do Barril, uma *coisa sonora* animada que ocupa outro quarto d'*O Cano* (1998) (O Cano; 22'25"/36'10").

O exemplo escolhido como “uma *coisa sonora*” faz parte da peça *Ovo* (2003). Nela, três “homens-urubu” vivem num lixão e têm que inventar, a partir das coisas desse lugar, tudo que precisam: comida, abrigo, amores. Os personagens são Borracha, Mola e Farrapo, além do Pet, uma *coisa sonora* animada. Essa peça está disponível em vídeo⁵. A outra peça citada neste artigo, *O Cano* (1998), também pode ser vista em vídeo⁶. No relato a seguir, serão inseridos,

5 <https://www.youtube.com/watch?v=JWA6vID9LTw&t=1500s>

6 <https://www.youtube.com/watch?v=IUq0RGpgiK8&t=2480s>

eventualmente, referências de tempo da seguinte forma: (“nome da peça”; mm’ss” início/mm’ss” final), sendo que mm’ss” indica o tempo em minutos e segundos.

Agora, vamos apresentar uma trajetória repleta de fatos que colocam uma lente sobre o conceito de *coisa sonora*. Até hoje, o “cachorro” da peça *Ovo* (2003) é tratado por dois nomes: Rex e Pet - falamos que Rex é o ator, enquanto Pet, o personagem, e o porquê ficará claro mais à frente. Sua criação e elaboração são um exemplo icônico do entrelaçamento de linhas em uma malha criativa - o seu “nascimento” envolveu o encontro da linha de pesquisa sonora com a linha de imaginação de uma criança. Na época, a pesquisa fazia uma primeira tentativa de criar uma “armadura” percütível que pudesse ser tocada tanto pela própria pessoa, quanto por outras; buscava-se algo similar às “cascas da Cucaratcha”⁷, favorável a uma dinâmica cênica e musical (Figura 1).

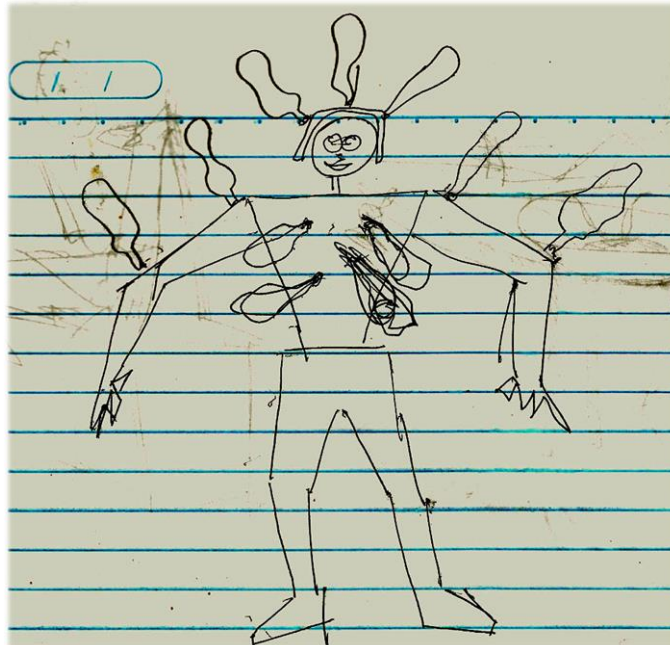


Figura 1: Esboço de figurino “percütível”: uma armadura com garrafas plásticas (desenho: Marcio Vieira, 2002).

Essa primeira investida consistia de uma placa retangular de borracha com oito garrafas acopladas e um cinto preso a ela que servia para pendurá-la no pesçoço, possibilitando percütir as garrafas. Após alguns testes, aquilo ficou jogado no chão da oficina. Tempos depois, Guido (filho de Marcio Vieira, então com oito anos) pegou aquela montagem,

⁷ As “cascas da Cucaratcha” são placas nas quais são fixadas teclas de cerâmica usadas na cena chamada de “La Cucaratcha”. Nessa cena, na sua parte final, cada ator percüte na placa sustentada nas costas de outro ator, além de cantar e dançar em fila numa coreografia que sugere o andar de uma barata (*la cucaratcha*) - (O Cano; 19’50”/20’50”).

colocou-a em pé e, segurando-a pelo cinto como se fosse uma coleira, disse: “olha pai, meu cachorro Rex!”. E continuou: “olha como ele é ensinado!”, e ordenava: “senta Rex!”, e sentava o cachorro, “deita Rex!”, e ele deitava, “morto!”... e depois iam brincar.

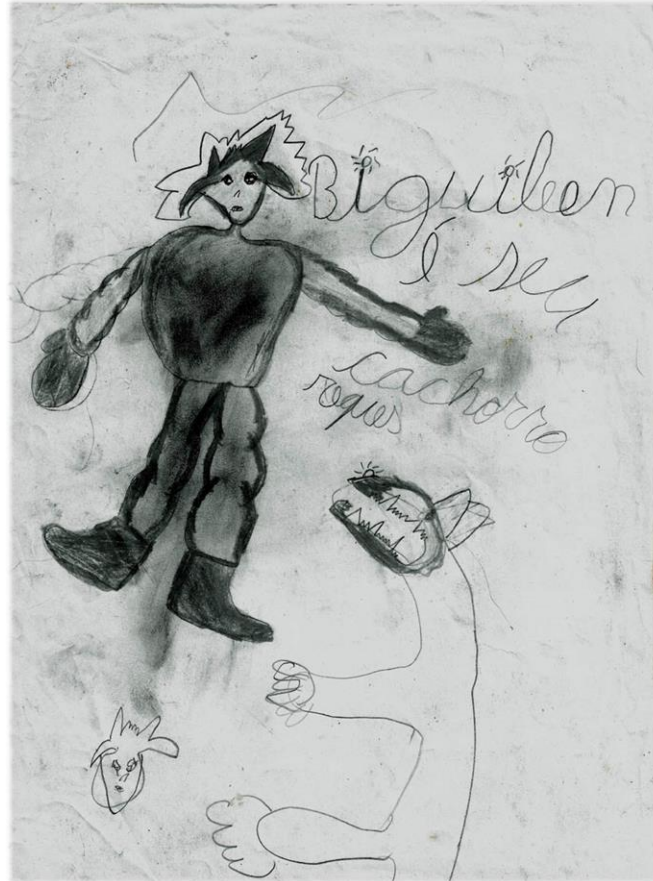


Figura 2: “Biguileen e seu cachorro Reques”: figuras icônicas que povoavam a imaginação de uma criança (desenho: Guido Gunesch, 2000).

Isso mostra que, para ele, também houve uma sugestão: a montagem se mostrou como um cachorro pronto para brincar, e ele acolheu a ideia, possibilitando a agência material recíproca acontecer. “Rex” ficou uns três anos na oficina, envolto nas brincadeiras das crianças; sofreu poucas modificações - ganhou um par de chocalhos como patas (Figura 3) - até ser levado para a sala de ensaios em 2003. Foi o suficiente para ver que uma sugestão acontecia, uma possibilidade, um traço de coisa cênica se apresentava; imediatamente Vieira improvisou uma cabeça - feita com a parte superior de uma garrafa cortada - para aquele boneco, que se tornou um brinquedo recorrente dele e da irmã. Vale lembrar que a imaginação do menino estava, à época, povoada pela imagem de cachorros - seus cadernos escolares estavam repletos de desenhos de heróis e seus cães (Figura 2).



Figura 3: Aspecto do “Rex” quando foi levado para a sala de ensaios em 2003 (foto: Marcio Vieira, 2002).

Na cena em que o Rex aparece pela primeira vez no *Ovo* (2003), logo é perguntado: “qual o nome ‘disso’ aí?” e a resposta vem: “Politereftalato de Etileno, mas pode chamar ele de Pet... Pet é um cachorro ensinado. Quer ver?”; e em seguida é feita a sequência de adestramento inventada pelo Guido - “senta!... deita!... morto!” (Figura 4). O nome usado em cena brinca com o significado da palavra *pet*, em inglês - animal de estimação - e a sigla PET - politereftalato de etileno -, o nome do plástico de que é feita a garrafa (nos países de língua inglesa, o jogo não fazia sentido - passou a ser chamado de “*Plastic*”. Em Cuba, adotou-se o nome comum dados às garrafas plásticas - em sua maioria, verdes e cilíndricas: “Pepino”).

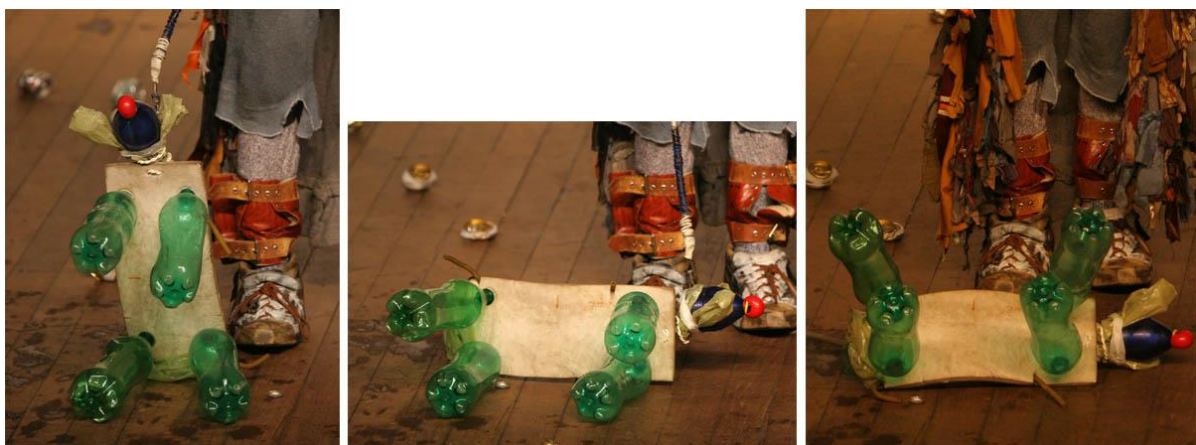


Figura 4: Sequência que mostra como o Pet é um cachorro ensinado: “senta!”, “deita!”, “morto!” (fotos: Marcelo Dischinger, 2005).

Desde que chegou à sala de ensaio, Rex sofreu transformações vindas das linhas criativas. A direção propôs modificar a cabeça feita de garrafa transparente, pois quase não podia ser vista; uma primeira tentativa dotou-a de olhos e orelhas, mas foi descartada por questões técnicas. As tentativas que se seguiram trouxeram mais elementos para o boneco, que, por sua vez, propiciaram mais possibilidades técnicas e dramáticas. As oito patas originais ainda resistiram por um tempo (Figura 5), mas logo restaram apenas quatro, sendo uma delas uma *coisa sonora*: o “Bloudram”. Esse “tambor de sopro” (*blow drum*, em inglês) é resultado da pesquisa sonora com garrafas e produz sons graves e de alturas variadas; funciona ao se percutir e soprar dentro da garrafa através de uma mangueira - a variação de pressão faz variar as notas, o mesmo princípio das garrafas barométricas. Outra *coisa sonora* que compõe o Pet é um reco-reco feito de mangueira plástica - o “Reco-rex” (Figura 6); ele produz o som de latidos e também funciona como instrumento musical na performance de uma música - *Acorda, Maria Bonita* -, ⁸além de ser o “churrasco” - uma coisa cênica que supostamente vai saciar a fome dos personagens.

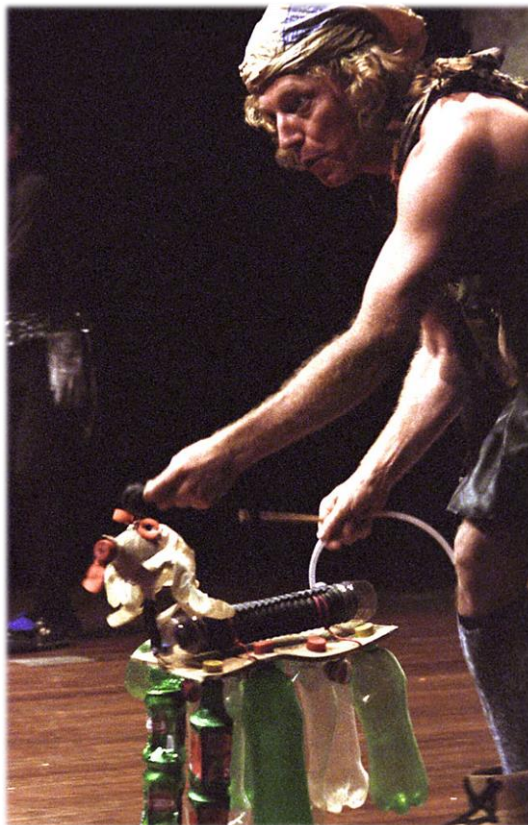


Figura 5: Rex após as primeiras intervenções: a cabeça com olhos e orelhas, mas ainda com oito patas (foto: Ricardo Campos, 2003).

⁸ *Acorda, Maria Bonita* é uma música popular brasileira, composta por Antônio dos Santos, em 1957.

Apesar de ter sua gênese ligada à linha sonora, o Rex chegou ao grupo como uma proposta de objeto cênico - um “boneco” com potencial de animação. Suas primeiras incursões não tinham função de *coisa sonora*, e pouco material dramático fora criado com ele; à cena de adestramento foi acrescentada um trecho da *Marcha Fúnebre*⁹, logo após a ordem de morto, e também a fala que revela seu nome - “Pet”. Rex foi acolhido com entusiasmo pelo grupo, sendo logo adotado por Marcelo Beré, que passou a ser seu “tutor”. Nessa condição, passou a desenvolver as técnicas de animação e foi o responsável por conduzir as transformações pelas quais o Rex passaria.



Figura 6: Pet em cena, sendo usado como *coisa sonora* - o Reco-Rex: um reco-reco acoplado ao seu dorso é usado na cena da “Maria Bonita” (foto: desconhecido, 2006).

Como mencionado, a cabeça do boneco apresentava problemas, a principal delas era a de manipulação. A solução encontrada, ainda na oficina, limitava sua movimentação e, conseqüentemente, a expressividade. Fazê-lo andar também era difícil, pois o Bloudram ainda não havia sido incorporado - a mangueira de soprar, além de simular o rabo do cachorro, serviria, junto à “coleira”, como ponto de sustentação para sua condução. Essas dificuldades técnicas levaram a diretora, Leo Sykes, a dar um ultimato: “caso não se resolvam os problemas, o Rex vai sair do espetáculo”. Isso forçou Beré a procurar ajuda com um grupo especializado em bonecos e teatro de animação: o Giramundo¹⁰. A participação dessa linha foi determinante no evoluir da forma do Rex que, por sua vez, influenciou toda a malha criativa. Tudo começou com a separação do conjunto cabeça/coleira do corpo do boneco. Para isso, foi usada uma

9 A marcha fúnebre inserida (aquela que acompanha procissões de funerais), é um trecho do terceiro movimento da sonata n.º 2 para piano em si bemol menor de Frédéric François Chopin (1810-1849).

10 O grupo Giramundo é um grupo de teatro de bonecos brasileiro, fundado pelo artista plástico Álvaro Apocalypse, Terezinha Veloso e Maria Antonieta Martins, com sede em Belo Horizonte/MG.

grande sacola plástica branca para envolver a cabeça - essa ação, além de sustentar o conjunto, fazia surgir, com as alças da sacola, duas orelhas compridas. Para fixar esse novo conjunto no corpo, usaram-se duas borrachas de látex, e para distribuir a força das borrachas sobre o corpo, acrescentou-se um tubo de plástico corrugado, que a linha sonora usava como instrumento musical - o Reco-rex.

Com esse último acréscimo, Pet adentrou o mundo sonoro, e isso foi um estímulo - uma sugestão - para se agregar novas fontes sonoras a ele. Um desses acréscimos surgiu da seguinte observação: ao acompanhar os homens-urubu na performance da música *Acorda, Maria Bonita*, seu manipulador, o Farrapo, além de raspar o Reco-rex, percutia nas pernas do Pet - função original das garrafas na composição. Isso instigou a linha sonora a propor o Bloudram para aquela função musical - a sugestão foi acolhida e, como foi dito, além trazer um novo timbre para o arranjo musical, acrescentou um rabo com valor estético e funcional (Figura 7).



Figura 7: Pet em cena como *coisa sonora*: agora sendo usado o Bloudram - um tambor de sopro. (foto: Marcelo Dischinger, 2006).

Essa nova conformação permitia ao Pet desenvoltura em suas ações: podia abaixar a cabeça para comer, olhar para cima e para os lados, andar e correr com fluidez. Isso possibilitou interações mais intensas com os outros personagens, que serviram para a construção de sua identidade. O Pet travesso aparece na cena do adestramento quando, após a ordem “morto!”, finge realmente morrer; mas logo “revive” para reclamar sua “lata de comida”, que Mola insiste em retomar. Sua qualidade de personagem trágico começa a ser delineada

nessa interação com o Mola; na disputa pelas “latas”, mostra bravura e determinação no enfrentamento, mas acaba sendo agredido - um chute faz com que voe pelo palco e provoque indignação pela violência. O mesmo Mola é responsável por matá-lo no final do espetáculo e levá-lo ao fogo com intuito de comê-lo. Esta cena - matar e comer o Pet - surgiu no final do processo de criação do *Ovo* (2003), em 2006, quando a peça já estava delineada, e o Pet já havia se tornado um “personagem” - um personagem trágico - que contracenava com os três homens-urubu.

Na medida em que mostrava potencial dramático, a linha da direção passou a explorar as muitas “partes” que compunham o Pet (Figura 8). Assim, como foi feito com as placas cerâmicas na *Cucaratcha*¹¹, ou com os canos na montagem do *Panzão*, o Pet foi desmembrado e suas partes usadas como coisas cênicas. Então, tanto em partes quanto íntegro, o Pet participou de várias cenas, interagindo com personagens e influenciando no evoluir de seus processos e no de outras coisas cênicas e sonoras, ora conduzindo a trama, ora apoiando ações.



Figura 8: Todas as partes do Pet: a placa de borracha com furos para as patas (corpo); o Reco-Rex (o churrasco); o Bloudram; as garrafas (pernas); o conjunto cabeça/coleira/saco plástico (a “alma”) (foto: Fernando Ribeiro, 2019).

¹¹ As placas com teclas de cerâmica da cena *La Cucaratcha* surgiram da proposta da pesquisa sonora para que fossem usadas em uma cena de construção - seriam fixadas no cenário para que os atores colassem as teclas nas placas, como se estivessem cobrindo uma parede. Após determinar que seriam usadas como figurinos percussivos, foram usadas em mais duas cenas: na primeira, são trazidas para a cena em uma caixa de madeira e, na segunda, montadas nas costas dos atores, seguindo a proposta inicial de serem elementos construtivos (O Cano; 15'15"/20'55").

A primeira função explorada foi a de figurino: quase todas as partes que compõe o Pet são adereços do Farrapo, usados logo na sua apresentação: seu chapéu é feito com o corpo do boneco e duas garrafas, e dentro de uma espécie de avental, feito com o saco plástico que vai sustentar a cabeça, há duas garrafas que vão completar as pernas (Figura 9) (Ovo; 0'40"/01'40").



Figura 9: Farrapo usando várias partes do Pet como figurino: o corpo e duas pernas como chapéu; o saco plástico (alma) como avental, com garrafas dentro (foto: desconhecido, 2005).

Na cena de apresentação do Mola, durante uma “cirurgia” fantástica, retiram do seu ventre o Reco-rex, já com as duas borrachas de fixação - esse conjunto tem o aspecto de uma “lagartixa” e sugere a todos tornar-se uma carne de churrasco (Ovo; 07'40"/08'20"). Para degustar a “iguaria”, Farrapo, enquanto Mola se apresenta para o público, conecta as garrafas que trazia no avental ao chapéu e cria uma “mesa”; o avental serve de “toalha” para o arranjo (Ovo; 08'21/10'20"). Após algumas cenas, a mesa é novamente usada; desta vez para a disputa do “Jogo de Otário” (Figura 10).

Essa cena utiliza uma música, composta ainda na década de 1980 por integrantes do grupo Música-À-tentativas¹², que recupera o ritmo, a melodia e o conteúdo que acompanha um jogo conhecido como “jogo das três tampas”. Nele, um jogador desafia o outro a descobrir em que tampa está escondida uma bolinha, após as três tampas serem movimentadas - em cena, esse jogo acontece sobre a mesa montada pelo Farrapo. Borracha, que joga e perde, ajuda Farrapo a “montar” o Pet, reunindo as partes que faltam e estão espalhadas no palco: o plástico (que foi avental e toalha), a cabeça, a coleira, o Reco-rex e o nariz (do tipo usado por palhaços tradicionais).



Figura 10: Farrapo montando uma “mesa” com o corpo do Pet (foto: Marcelo Dischinger, 2005).

Durante a montagem, uma das “pernas da mesa” é substituída pelo Bloudram - uma fita crepe, já usada numa cena anterior, serve para fixar a cabeça no saco plástico (Ovo; 23’20”/25’20”). Uma vez montado, seguem as já mencionadas cenas da apresentação do Pet e da disputa com o Mola, devido à lata de comida (Ovo; 25’21”/28’15”). Este entrevero com o Pet serve para acentuar a relação entre Mola e as latas que ele usa como coisas cênicas e sonoras durante o espetáculo. Em ato contínuo ao chute, Borracha entra em cena puxando o

¹² Músicas-À-tentativas foi um grupo musical performático que atuou na cena artística de Brasília na década de 1980.

“Burrito”¹³ que, por sua vez, puxa o “Aslata”¹⁴ para dar início à cena da “Maria Bonita”. Nela, entre outras ações, todos tocam, cantam e dançam *Acorda, Maria Bonita*, e o Pet, na função de instrumento musical, tem o Reco-*rex* e o *Bloudram* usados para fazer a parte da percussão.

Depois disso, na cena final do espetáculo, quando os homens-urubu estão em volta de uma fogueira, acontece a cena trágica em que o Pet é morto com uma latada na cabeça e levado ao fogo para ser cozido (Figura 11). Toda essa sequência é permeada por sons inspirados nas primeiras experiências com garrafas plásticas ao fogo - a da “explosão” inclusa¹⁵. Enquanto Mola se aproxima do Pet com a lata, o som provém da percussão em uma garrafa, tampada e com água dentro, levada ao fogo; os sons ficam cada vez mais agudos (pois a água evapora e aumenta a pressão), criando uma tensão que culmina com o golpe fatal.



Figura 11: Pet sendo assado na fogueira (foto: Marcelo Dischinger, 2005).

Quando é constatada a morte do Pet, Mola o carrega até o fogo, desta vez acompanhado por sons que decrescem de altura, provenientes de uma garrafa pressurizada

13 O Burrito é um “marimbau-de-bacia” - um instrumento formado por um arco de berimbau acoplado a uma bacia que serve de amplificador do som - sustentado por quatro “pernas”. Essa *coisa sonora*, além de ter suas partes usadas como figurino e objetos cênicos, torna-se uma forma animada que interage com os personagens.

14 “Aslata” é formada por um carrinho e um conjunto de latas afinadas que são usadas em músicas de cena. Como as outras *coisas sonoras*, tem suas partes usadas em várias situações e constitui uma carroça que é tracionada pelo “Burrito”.

15 A pesquisa sonora que originou as garrafas pressurizadas - o *Bloudram* e o “Baron”, um conjunto de garrafas afinadas - utilizava fogo para esquentar garrafas plásticas, tampadas e com água dentro. À medida que a água evapora, a pressão interna aumenta e, conseqüentemente, a altura musical também. Numa ocasião, uma garrafa explodiu - sem perigo - causando um barulho ao mesmo tempo assustador e interessante, porém difícil de ser repetido. Para utilizá-la em cena, a solução foi substituir a explosão que ocorria no ápice de pressão, quando a nota produzida era muito aguda, por um outro som - no caso um entrechoque de latas - emulando a explosão e provocando o susto.

posta a esvaziar. Uma “alma” se desprende do corpo do Pet - o saco plástico com a cabeça - sinalizando seu fim (Figura 12) (Ovo; 41’00”/42’27”).

Como visto, a trajetória do Pet é peculiar, e a trama feita com sua linha, intrincada. Sua origem na pesquisa sonora não impediu que assumisse, de forma significativa, funções de figurino, cenário e objeto cênico, além de transitar de forma notável no universo do Teatro de Formas Animadas. Como *coisa sonora*, apresenta dois timbres distintos - tambor e reco-reco - que servem para delinear a música *Acorda, Maria Bonita* em dois momentos: uma primeira parte insólita com o Reco-rex, enquanto o marimbau - o “Burrito” - e o Aslata apresentam seus timbres, e uma segunda com o Bloudram, na qual o som do tambor traz ritmo e alegria para a interpretação. Nos preparativos dessa cena, ainda, o Reco-rex reforça o som de latidos do Pet, feitos com vocalização pelo Farrapo. Como figurino, as partes do Pet ajudam a compor a identidade do Farrapo, que se considera o “rei” do lugar - o chapéu, feito com o corpo e garrafas, lembra uma coroa estilizada.



Figura 12: A alma do Pet se desprendendo do corpo após sua morte (foto: Marcelo Dischinger, 2006).

Suas partes tornam-se coisas que, em algumas cenas, apoiam - literalmente, no caso da mesa - ações, e noutras remetem à fome que assola os personagens, no caso do churrasco. Como coisa animada, o Pet é responsável por dar vazão a traços de humanidade: o acolhimento por parte do Farrapo contrasta com a insensibilidade do Mola; isso sem falar na resignação trágica que leva todos a matá-lo para saciar suas fomes. É preciso lembrar, ainda, que esse momento provocou a composição de uma música de cena usando material - cênico e sonoro - oriundo da pesquisa sonora¹⁶. Por fim, para reforçar a importância do Pet na consolidação da trama do *Ovo* (2003), há o fato dele ter se tornado um ícone do trabalho, sendo colocado em cartazes e materiais de divulgação da peça (Figura 13).



Figura 13: Cartaz da peça *Ovo* (2003) tendo Pet como motivo gráfico.

¹⁶ A cena em que o Pet é morto com uma "latada" é acompanhada por uma música de cena com dois movimentos. O primeiro, que eleva a tensão que antecede o golpe final, é composto por um glissando ascendente - a altura do som cresce com o aquecimento da garrafa plástica -, e o segundo, após o barulho do golpe feito com a lata que atinge o Pet, por um glissando descendente, consequência do esvaziar de uma garrafa plástica pressurizada, trazendo um relaxamento de consternação pelo ocorrido (*Ovo*; 40'45"/41'48").

A Coisa Sonora em cena

Trazer uma *coisa sonora* para cena dilata as possibilidades expressivas. Sua capacidade de transitar como som e imagem permite aproximar esses sentidos e suas potências individuais. A narrativa apresentada é um caso singular, peculiar a um grupo com processo de criação também peculiar. O objetivo, porém, foi mostrar a criação de uma *coisa sonora* e como ela pode afetar o processo criativo que participa, e que também afeta a sua própria constituição. Essa investigação teórica de uma pesquisa artística teve como fruto identificar um sinal, algo que estava em cena, mas não tinha nome. E com um nome vêm qualidades, caminhos e possibilidade de perceber a coisa ainda por acontecer. Isso amplia o leque de opções do agir, traz o poder de se antecipar e seguir com mais autonomia o fluxo criativo - o criar é resultado do fazer e perceber o fazer, ação e percepção (Ingold, 2015).

Ainda tratando do singular, a *coisa sonora* apresentada - e tantas outras criadas pelo Udigrudi - estão envoltas em técnicas e processos usados pelo grupo: uma pesquisa sonora intensa, a aplicação do princípio da metamorfose imaginativa e o uso da técnica de explorar de maneira intensiva as coisas que estão em cena. Mas isso mostra apenas qualidades do singular; uma *coisa sonora* não prescinde dessas capacidades para existir, pelo contrário. O que deve estar presente é a pesquisa artística, inexorável para a Arte. E nesse sentido, a pesquisa teórica tem o condão de estabelecer no artista um diálogo entre formas de pensar seu trabalho, criando subsídios que o orientem junto às instâncias criativas.

Para contextualizar essa afirmação, há um fato que vivenciamos ao acompanhar uma prática cênica¹⁷. Num primeiro momento, foram distribuídas folhas de papel de rascunho A4 para que todos investigassem possibilidades sonoras e encontrassem pelo menos três sons diferentes naquele material. O resultado foi uma grande variedade de sons apresentados individualmente, seguidos de uma conversa sobre suas qualidades sonoras. Depois, foi proposto que, em grupo, criassem uma pequena cena usando as folhas de papel como objeto cênico, aproveitando as sonoridades encontradas na pesquisa anterior - ou seja, criando *coisas sonoras*. O resultado foi surpreendente. Uma sala de cirurgias foi apresentada, com corações pulsando, aparelhos funcionando, máscaras protegendo; noutra, um acidente amassou e

17 Aula ministrada pelo professor César Lignelli em uma aula da matéria de graduação no Departamento de Artes Cênicas da Universidade de Brasília (UnB) - *Voz e Palavra na Performance Teatral Contemporânea I*.

rasgou papéis. Em todas as cenas foi possível constatar *coisas sonoras* potencializando expressões e revestidas de criatividade.

Com esse exemplo é possível ponderar que, ainda que um conhecimento avançado de acústica, música e manufatura sejam importantes para resultados, uma prática primária é fundamental para implementar o uso de *coisas sonoras*: a investigação. Associada à disposição de criar, de usar a imaginação, de permitir à fantasia engendrar histórias, a pesquisa de possibilidades sonoras que qualquer material possa oferecer é condição para o êxito de empreitadas similares. Substituir a folha de papel por uma lata, uma garrafa, um livro, um copo d'água, ou qualquer outra coisa que possa soar, vai apenas trocar a qualidade do som e a forma tangível - o veículo da imaginação -, o que move a roda das possibilidades. Porém, com pesquisa e perspectiva criativa, coisas vão acontecer.

Ainda que existam tentativas de incluir outros sentidos na trama teatral - olfato, paladar e tato -, a cena teatral acontece principalmente por meio de som e imagem (Camargo, 2001). A *coisa sonora* perpassa essas duas instâncias: enquanto música de cena, sonoplastia ou vocalização de formas animadas, pode estar revestida como cenário, figurino ou outros adereços cênicos. Essa capacidade única permite à *coisa sonora* estabelecer diálogos entre sons e imagens, trazendo o inusitado para a ação.

Ao convidar uma *coisa sonora* para um processo de criação, alguns acontecimentos podem precipitar: produzir sons e atuar é um desafio para quem performa. Um desafio que exige certo grau de destreza - a atenção tende a se fragmentar - cabendo a quem atua dominar a arte da dissociação. Outro fator diz respeito ao processo criativo: ainda que a participação possa ser discreta, a *coisa sonora*, devido a sua porosidade relacional, pode sugerir caminhos outros, ser um agente de transformação radical - no caso relatado, uma coisa que quase foi descartada tornou-se elemento fundamental na trama.

Após apresentar o percurso conceitual de *coisa sonora* e o protagonismo do Rex, a ideia é que esse conceito possa ser útil principalmente na pesquisa artística: seja ao identificar uma manifestação incipiente e potencializar seus efeitos ou ao convocar uma *coisa sonora* para um processo criativo. Todas essas ações passam por compreender a *coisa sonora* em si. E com essas práticas, vão surgindo mais possibilidades de ampliar esse conceito, contribuindo para a produção sonora em cena, com percursos pedagógicos, estéticos e também com a formação de artistas. Fica o convite.

Referências

- CAMARGO, Roberto Gill. **Som em Cena**. São Paulo: TCM, 2001.
- DELEUZE, Gilles & GUATTARI, Felix, **O que é filosofia**. Trad. Bento Prado Jr. e Alberto Alonso Muñoz. Editora 34, São Paulo. 2010.
- DELEUZE, Gilles & GUATTARI, Felix. **Mil platôs - capitalismo e esquizofrenia vol 1**. Trad. Aurélio Guerra Neto e Célia Pinto Costa. Editora 34. São Paulo. 1995a.
- DELEUZE, Gilles & GUATTARI, Felix. **Mil platôs - capitalismo e esquizofrenia vol 2**. Trad. Ana Lucia de Oliveira e Lucia Claudia Leão. Editora 34. São Paulo. 1995b.
- FLECK, Ludwik. **Gênese e desenvolvimento de um fato científico**. Trad. Georg Otte e Mariana Camilo de Oliveira. Belo Horizonte. Fabrefactum. 2010.
- FREGTMAN, Carlos D., **O Tao da Música**. Trad. Priscilla Barrak Ermel. São Paulo/SP. Editora Pensamento Ltda. 1986.
- INGOLD, Tim. **Estar vivo: ensaio sobre movimento, conhecimento e descrição**. Trad. Fábio Creder. Petrópolis/RJ: Ed. Vozes. 2015
- INGOLD, Tim. **Trazendo As Coisas De Volta À Vida: Emaranhados Criativos Num Mundo De Materiais**. Revista Horizontes Antropológicos, Porto Alegre, ano 18, n. 37, pp. 25-44, jan./jun. 2012.
- KUHN, Thomas S. **A estrutura das revoluções científicas**. Trad. Beatriz Vianna Boeira e Néelson Boeira. Ed 1, São Paulo: Perspectiva, 2017
- LATOURETTE, Bruno. **Reagregando o social**. Bauru, SP: EDUSC/ Salvador, BA: EDUFBA. 2012
- MAIA, Carlo Alvarez. **Agência material recíproca: uma ecologia para os estudos de ciência**. Revista História, Ciências e Saúde. Manguinhos/ Rio de Janeiro, v. 24, n. 2, abr-jun, pp.447-464. 2017.
- O Cano (tube) Udigrudi circo teatro**. YouTube, 29/12/2012 (a). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=1Uq0RGpgiK8&t=2471s>. Acesso em 09/06/2019.
- Ovo - Udigrudi circi teatro**. YouTube, 29/12/2012 (b). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=JWA6vID9LTw&t=1495s>. Acesso em 09/06/2019.
- PORTO, Luciano. **O Grude**. VIS - Revista do Programa de Pós-Graduação em Artes. Brasília/DF, v. 5, n. 2, pp. 124-128, 2006.

SCHAFFER, R. Murray. *A afinação do mundo*. Trad. Marisa Trench Fonterrada. Ed. UNESP, São Paulo. 2001.

SCHAFFER, R. Murray. *O ouvido Pensante*. Trad. Marisa Trench Fonterrada, Magda R. Gomes da Silva, Maria Lúcia Pascoal. Ed UNESP, São Paulo. 2011.

STEIL, Carlos Alberto e CARVALHO, Isabel Cristina de Moura. *Epistemologias Ecológicas: delimitando um conceito*. Revista Mana, v. 1, n. 20, 2014. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-93132014000100006. Acessado em 07/12/2017.

SYKES, Leo. *Construindo uma dramaturgia sensorial*. VIS - Revista do Programa de Pós-Graduação em Artes. Brasília/DF, v. 5, n. 2, pp. 133-138, 2006.

VILLAR, Fernando Pinheiro. *Udigrudi: seis apontamentos curtos sobre vinte e cinco anos insistencialistas*. VIS - Revista do Programa de Pós-Graduação em Artes. Brasília/DF, v. 5, n. 2, pp. 122-124, 2006.

Artigo recebido em 15/09/2020 e aprovado em 13/11/2020.

DOI: <https://doi.org/10.26512/vozcen.vli02.34111>

Para submeter um manuscrito, acesse <https://periodicos.unb.br/index.php/vozecena/>

ⁱ Marcio Gonçalves Vieira - artista pesquisador, criador de instrumentos musicais, músico e performer. Mestre em Artes Cênicas (2019) pela Universidade de Brasília (UnB) e graduado em Engenharia Elétrica (1985) pela UnB. Integrante do grupo de circo teatro Udigrudi e coautor do projeto Diversom, um parque de diversões sonoro. mcohvieira@gmail.com

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9187819048223620>

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8288-8650>

ⁱⁱ César Lignelli - professor associado de Voz e Performance do Departamento Artes Cênicas (CEN) e dos Programas de Pós-Graduação em Arte (PPG-Arte) e de Pós Graduação em Artes Cênicas (PPG-CEN) da Universidade de Brasília. Pós-Doutor pelo Programa Avançado de Cultura Contemporânea da Universidade Federal do Rio de Janeiro (2014 - 2015). É Doutor em Educação e Comunicação, FE/Universidade de Brasília (2011); Mestre em Arte e Tecnologia na linha de pesquisa Processos Compositivos para a Cena, IDA/UnB (2007); Graduado em Artes Cênicas pela Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (2000). Líder do Grupo de Pesquisa Vocalidade & Cena (CNPq desde 2003). Editor do Periódico Voz e Cena. Membro da VASTA Voice and Speech Trainers Association (desde 2016). Autor do livro Sons e(m) Cenas (2014 e 2019 - segunda edição), coorganizador do livro Práticas, Poéticas e Devaneios Vocais (2019) e de inúmeros artigos publicados em periódicos qualificados. Pesquisa e orienta temas que envolvam sonoridades, estéticas e pedagogias. Palavra falada e cantada. Glossolalias. Vocalidades e educação. Vocalidades e movimento. Vocalidades e tecnologias. Vocalidades e cultura. Sonoplastia. Música de cena. Música cênica. Desenvolve com recorrência produções estéticas em parcerias com os grupos de teatro Desvio, Sutil Ato, alaOca, Teatro do Concreto e Trupe dos Argonautas. Desde 2017, junto ao Grupo Desvio, circula com o DeBanda pelo Brasil, Singapura, Argentina, Uruguai, Paraguai, Chile e Perú. cesarlignelli@gmail.com

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2723749173803350>

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2684-3172>

ⁱⁱⁱ This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

