

Vozes que não têm boca mediadas por objetos técnicos em *De Perto Uma Pedra*

Guilherme Mayerⁱ

César Lignelliⁱⁱ

Universidade de Brasília - UnB, Brasília/DF, Brasilⁱⁱⁱ

Resumo - Vozes que não têm boca mediadas por objetos técnicos em *De Perto Uma Pedra*

O presente artigo tem como objetivo investigar a utilização dos objetos técnicos (Simondon, 2020) presentes na criação e mediação das sonoridades em *De Perto Uma Pedra* (2018), dirigido por João Fiadeiro. Para tal, são analisados: os microfones *shotgun* e o de lapela, o P.A, a mesa de som e o projetor multimídia. É perquirido como esses objetos captam, redirecionam, amplificam e multiplicam as outras vozes neste espetáculo. A questão técnica aqui tratada relaciona-se com conceitos-ferramentas da Composição em Tempo Real (Fiadeiro, 2018) e com entendimentos acerca de espacialização, música de cena, sonoplastia e parâmetros do som (Lignelli, 2014; 2020).

Palavras-chave: Composição em tempo real. Objetos técnicos. Tecnologia. Sonoridades. Cena contemporânea.

Abstract - Voices without mouth mediated by technical objects in *De Perto Uma Pedra*

This article aims to investigate the use of technical objects (Simondon, 2020) present in the creation and mediation of sounds in *De Perto Uma Pedra* (2018), directed by João Fiadeiro. To this end, the following are analyzed: the shotgun and lavalier microphones, the P.A, the sound mixer and the multimedia projector. It is asked how these objects capture, redirect, amplify and multiply the other voices in this show. The technical issue dealt with here is related to the concepts-tools of Real Time Composition (Fiadeiro, 2018); with understandings about spatialization, scene music, sound design and sound parameters (Lignelli, 2014; 2020).

Keywords: Real-time composition. Technical objects. Technology. Sounds. Contemporary scene.

Resumen - Voces que no tienen boca mediadas por objetos técnicos en *De Perto Uma Pedra*

Este artículo tiene como objetivo investigar el uso de objetos técnicos (Simondon, 2020) presentes en la creación y mediación de sonidos en *De Perto Uma Pedra* (2018), dirigido por João Fiadeiro. Para ello, se analizan los siguientes: los micrófonos *shotgun* y lavalier, el P.A, la mesa de sonido y el proyector multimedia. Se pregunta cómo estos objetos capturan, redirigen, amplifican y multiplican las otras voces en este espectáculo. La cuestión técnica aquí tratada está relacionada con los conceptos-herramientas de Composición en Tiempo Real (Fiadeiro, 2018); con conocimientos sobre espacialización, música de escena, diseño de sonido y parámetros de sonido (Lignelli, 2014; 2020).

Palabras clave: Composición en tiempo real. Objetos técnicos. Tecnología. Suena. Escena Contemporánea.

Vozes sem boca e objetos técnicos

Etimologicamente, objeto vem do latim *objectum* e significa atirado a diante. A palavra latina ainda é derivada de *obicere*, que significa colocado no meio do caminho. Denotativamente, entende-se como coisa material que pode ser percebida pelos sentidos e complementarmente como aquilo que apresenta uma existência em si.

Portanto o objeto é, neste artigo, uma estrutura de alteridade. Algo que é colocado no percurso com suas propriedades definidas. Percebe-se, no sentido apresentado, que os objetos podem ser humanos ou não-humanos, basta serem cabíveis dentro dos requisitos acima.

O título provocativo deste escrito propõe um convite para que se ouça vozes que não se manifestam da mesma forma que as humanas, pois apesar de não apresentarem as mesmas habilidades fonatórias, demonstram sua flexibilidade; criam presença; manifestam múltiplas possibilidades; e, assim como a voz humana, diversas resistências em situações específicas. Vozes ativas, no sentido gramatical, aplicam ações e modificam o mundo a sua volta, como actantes, termo defendido por Bruno Latour que adverte acerca da não compreensão dessa voz, como percebe-se abaixo:

[...] não se concebe como um martelo, um cesto, uma fechadura, um gato, um tapete, uma caneca, um horário ou uma etiqueta possam agir. [...] Em contrapartida, se insistirmos na decisão de partir das controvérsias sobre atores e atos, qualquer coisa que modifique uma situação fazendo diferença é um ator - ou, caso ainda não tenha figuração, um actante. Portanto, nossas perguntas em relação a um agente são simplesmente estas: ele faz diferença no curso da ação de outro agente ou não? (2012, p. 108).

No âmbito deste artigo a resposta para a pergunta de Latour é sim. Pois, evidentemente, estes objetos agem em *De Perto Uma Pedra*¹. Lepecki percebe, também, no teatro contemporâneo um processo semelhante:

Hoje, objetos aparecem, mas não como 'adereços' (ou 'properties' - como objetos cênicos são chamados, de modo revelador, em Inglês), nem como geradores de 'efeitos cênicos', ou como 'performers substitutos' (ie., como marionetes). Ao invés, vemos hoje em dia uma série de trabalhos onde objetos e corpos ocupam espaço lado a lado [...] (2012, p. 98).

O espetáculo em questão, é uma continuação da obra *De Longe Uma Ilha* e, como sugere o jogo de palavras, trata-se, como proposta principal, de constituir jogos acerca das escalas, sobre perspectiva. Na obra analisada, foi entrelaçada à estética cinematográfica a cena

¹ Espetáculo encontrado em vídeo no hiperlink a seguir: <https://vimeo.com/329334367>, todas as minutagens analisadas são retiradas do vídeo citado. A apresentação em questão foi realizada na cidade de Porto, no ano de 2018, em Portugal - país onde está localizada a sede do grupo.

teatral/coreográfica, constituindo outras formas de olhar uma película, recriando a partir de fragmentos em tempo real àquelas visualidades e sonoridades. Para a explicitude desta proposta são utilizados diversos objetos técnicos envolvendo o cinema, intuindo assim constituir uma relação direta entre a linguagem audiovisual gravada e a performance, em uma forma de convívio temporário *suis generis*.

Tal peripécia na forma de estabelecer encontros, principalmente em relação aos humanos e aos objetos de toda sorte, faz parte do *know-how* deste diretor, como é comentado por Lepecki:

Muitas vezes, em peças como *Este Corpo que me Ocupa* (de João Fiadeiro, 2008); ou *My Private Hymalaia* (de Ibrahim Quraishi, 2009); ou *Solo* (de Aitana Cordero, 2008) vemos que objetos (por vezes, centenas deles) aparecem simplesmente para instaurar situações puramente referenciais, onde dançarinos e coisas definem entre si um mero (porém essencial) “estar-ao-lado” (2012, p. 96).

Em *De Perto Uma Pedra* nota-se, já à primeira vista, um balanceamento entre a função de mediação das relações a partir de objetos técnicos e a presença destes enquanto actantes, lado-a-lado. Ilustrativamente, as visualidades destes objetos técnicos na cena geram um jogo *per se*, de intersecção entre o cinema e o palco. Por outro lado, também disponibilizam, no sentido de criar formas que facilitem, a relação dos objetos no espaço-tempo.

Partindo da afirmação acima, torna-se prudente sustentar o termo objetos técnicos como ferramenta de análise. Nesse sentido, o que significa tal conceito? No livro intitulado *Do Modo de Existência dos Objetos Técnicos* (2020), Simondon, o autor, afirma que “[...] é possível tentar definir o objeto técnico em si mesmo, pelo processo de concretização e sobredeterminação funcional que lhe dá consistência ao cabo de uma evolução provando que ele não deve ser considerado um puro utensílio” (2020, p. 51).

Seguindo a linha de raciocínio, sustenta-se que o objeto técnico é maior que sua função naquela instância, ou seja, apresenta capacidade de funcionar em outras formas de ser. Assim como nota-se, a partir da primeira impressão, que o espetáculo citado utiliza os objetos técnicos levando em consideração a sobredeterminação funcional dos mesmos, mas não se limita a tal, dando abertura para que ele se torne múltiplo.

Encontra-se nesse espetáculo objetos cênicos que são, por um lado, materiais que superam suas próprias funções constituindo relação *per se* e, por outro, coisas que apresentam função explícita de mediar as outras vozes. Nesse sentido, o presente artigo propõe um

problema para se reparar: como o microfone *shotgun*, o microfone de lapela, o P.A, a mesa de som e o projetor se relacionam na cena de *De Perto Uma Pedra*?

Para a investigação do problema posto, será analisado o uso destes objetos técnicos a partir da peça gravada, citada anteriormente em nota de rodapé, bem como outros materiais em vídeo. Em complementação utilizar-se-á os escritos acerca de seu método composicional, A Composição em Tempo Real, CTR² e a derivação desenvolvida por ele em conjunto com Fernanda Eugenio, o Modo Operativo AnD, MO_AND, no AnDLab³. A partir de seus conceitos-ferramentas, tal terminologia pretende diminuir as fronteiras “[...] a começar pela cisão entre teoria e prática, conceitos e ferramentas, predispondo-se a colocar num mesmo plano de uso os modos de fazer” (Eugênio; Fiadeiro, 2013, p. 222). Como arremate, a discussão será apoiada em noções de sonoplastia, música de cena, espacialização (Lignelli, 2014), coisa sonora (Vieira; Lignelli, 2018) e parâmetros do som (Lignelli, 2020). Pretende-se, desta feita, compreender o balanceamento entre as funções predeterminadas do objeto técnico, as questões técnicas que se encontram nos manuais sobre eles (Valle, 2002), e as decisões artísticas que envolvem a obra em questão.

Microfone *Shotgun*.

Em *Do Modo de Existência dos Objetos Técnicos* (2020) defende-se que uma máquina altamente tecnológica não é aquela que apresenta maior automatismo, ou seja, com menor relação com o ser humano. A máquina mais tecnológica é, justamente, a máquina aberta que obriga o humano a um grau de relação, abrindo caminhos a multiplicidades e coincidências, em outras palavras, acidentes de toda estirpe.

Na contemporaneidade, já é possível perceber o vencedor de tal questão posta em 1956. De fato, com a *internet* e os *smartphones*, por exemplo, essas máquinas e tecnologias criadas pretendem um grau de relação com o humano altíssima, dispondo as ligações do humano com o não-humano, como Simondon proclama: “mediadores a natureza e o homem” (2020, p. 43).

No presente artigo defende-se que o microfone *shotgun* é uma dessas máquinas de alta tecnologia, sobretudo pela função artística utilizada em *De Perto Uma Pedra*.

² Sigla criada/utilizada pelo autor para denominar seu método.

³ Assim como CTR, o MO_AND é uma sigla criada/utilizada pela autora/autor

Como demonstra a ficha técnica, João Bento⁴, artista sonoro conhecido por seus trabalhos de *soundwalking*⁵ e *sound design*⁶ para filmes e espetáculos teatrais, trabalha nesta obra como captador de sonoridades ao vivo. Como percebe-se na imagem 1, em que Bento está a segurar um microfone *shotgun*:



Imagem 1: Foto de Alípio Padilha (2018).

Com a sagacidade que desenvolveu em seus trabalhos progressos, relacionando também os conceitos e diretrizes de um diretor que trabalha há anos a partir de relações objetais, o captador de sonoridades ao vivo transforma uma microfonação em uma relação complexa com as materialidades da cena, a partir de suas sonoridades. Entretanto, saliente-se que este *modus operandi* foi possível graças a um nível de simbiose, no caso o nível de tecnologia de tal objeto técnico.

O microfone *shotgun* nasce da necessidade de uma captação de curta angulação, entre “30º a 60º” (Valle, 2002, p. 36). Por meio de um fino tubo com ranhuras que entram as ondas

⁴ Mais informações sobre o artista disponíveis em: <https://joao-bento.com>

⁵ *Soundwalking* consiste em uma forma de composição sonora em que o compositor caminha por lugares e capta as sonoridades daquele espaço.

⁶ *Sound design*, traduzido livremente para desenhos de som, consiste em uma técnica de organização das sonoridades em uma obra estética.

sonoras e transformam-se em ondas elétricas, chamado de processo de transdução (Valle, 2002). A partir de uma metáfora, o procedimento de um microfone *shotgun*, na obra de Fiadeiro, pode ser compreendido como o de uma lanterna com feixe de luz fino, e o trabalho de Bento, nesta instância, seria de iluminar alguns objetos, sejam humanos ou não, constituindo um ponto de atenção.

Percebe-se, pela imagem, que este microfone *shotgun* é acoplado a um equipamento, este é conhecido como “[...] ‘boom’, ou girafa mecanizada, ou então o ‘miniboom’, ou *fishpole* (vara de pescar)” (Valle, 2002, p. 72-73). Esse material típico da cinematografia auxilia a movimentação de Bento e a forma com a qual o microfone irá se posicionar na cena.

O posicionamento de Bento e os objetos que serão captados por ele são decididos durante a performance em tempo real. Nesse sentido, a escolha de tal objeto técnico que tem como característica uma facilidade de locomoção é utilizado também para conseguir dar foco às escolhas da cena. Nesta proposta, Bento necessita de um estado de atenção aos acontecimentos para conseguir tomar a decisão, enquanto consequência, do que deve ser microfonado. Esta ação apresenta semelhanças com o que Eugênio e Fiadeiro escreveram sobre o seu método, a seguir:

De modo a explorarmos todas as potencialidades do encontro e do próprio intervalo de modo justo, o empenho proposto pelo M.O_AND é que utilizemos este tempo para nos dedicarmos a um trabalho de des-cisão, do qual a decisão possa emergir como consequência, deixando de ser a causa das nossas ações (2013, p. 227).

Não obstante, nota-se que a captação de sonoridades por meio deste objeto técnico tem ligação com um método de atenção específico. Há, portanto, um ato de perscrutar o que acontece, gerando assim, uma escuta que se espalha pelo galpão de apresentações para que as decisões possam ser tomadas enquanto consequência.

Como pista para o acesso a esta escuta evidencia-se uma correlação com alguns conceitos da CTR e do MO_AnD. Essa empreitada sonora que deixa os ouvidos aguçados para a captação de sonoridades de toda sorte. No caso, o não-saber.

Segundo Fiadeiro, o não-saber abre espaço para que não se defina as relações *a priori*, dando protagonismo para o acontecimento. Afinal, “Essa suspensão do hábito liga-se à necessidade de prolongar o desconhecido e nele permanecer” (Fiadeiro, 2018, p. 179). Este conceito pode ser considerado uma ferramenta, pois, em alguma medida, pretende-se com ele a modificação do estado de atenção que se estabelece quando algo não pode ser resolvido por meio do hábito.

Os detalhes, a partir da atenção gerada pelo não-saber, tornam-se de maior evidência. Há um cuidado maior com as periferias do evento, em que se relacionam diversas coisas de ordens distintas. Em *De Perto Uma Pedra*, percebe-se Bento atento às periferias do trabalho em uma escuta do ambiente, tal afirmação pode ser consequência do conceito-ferramenta de Fiadeiro. É possível que o captador de sonoridades não soubesse quando uma/um performer iria proferir um texto, quando um objeto seria movido de forma a ranger e estabelecer uma sonoridade nova ao jogo proposto.

Neste caso o microfone de curta angulação e o *boom* disponibilizam sonoramente a empreitada. Caso este captador de sonoridades ao vivo ouça, a partir do não-saber, alguma novidade ele pode movimentar-se passando o microfone por cima das cabeças das/dos performers chegando rapidamente a outro ponto do galpão. Em mesmo sentido, ele pode simplesmente movimentar seu corpo que a girafa mecanizada chegará ao destino desejado por meio de sua longa haste.

A situação de *De Perto Uma Pedra* requer um ouvido atento, e para isso é requerida uma escuta desobstruída do hábito e que busca a decisão enquanto consequência. Simbioticamente a esta forma de ouvir, há um objeto técnico que age, a partir da transdução em curta angulação, abrindo caminhos por meio de uma girafa mecanizada. Esta simbiose constitui parte das formas de criar as sonoridades que formam este espetáculo. Nesse sentido, torna-se prudente avaliar outro microfone utilizado.

Microfone de Contato

Mais uma vez, em senso metafórico, se o microfone *shotgun* podia ser comparado a uma lanterna, que Bento movia pelo palco para iluminar acusticamente certos acontecimentos, então o microfone de lapela, também conhecido como microfone de contato, apresenta-se como uma lâmpada de chapéu das sonoridades deste espetáculo. A lâmpada de chapéu referida neste artigo é comum de ser encontrada em escavadores que ligam tal iluminação para facilitar a visualização em seu ofício sem que seus braços fiquem indisponíveis para o ato de escavar. Também encontra-se tal lanterna em ourives que usam essa iluminação para a melhor visualização da joia sem atrapalhar a mobilidade necessária para um ofício tão minucioso.

A correlação entre a lâmpada de cabeça e um microfone de lapela está intimamente ligada à função exercida pelo objeto técnico em *De Perto Uma Pedra*. O microfone supracitado é colocado nos objetos humanos e não-humanos deixando as mãos do captador de sonoridades ao vivo livres para outras captações. No espetáculo analisado, as mãos livres podem ser aproveitadas para o uso do microfone *shotgun* e a instalação de outros microfones de lapela.

O termo lapela, utilizado para nomear tal microfone, advém do local mais comum de se colocar tal objeto técnico, próxima ao peito da/do performer (Valle, 2002, pp. 43-44). Este transdutor de corpo minúsculo tem como atributo a facilidade de esconder-se por meio das roupas, constituindo verossimilhança e, por conseguinte, a suspensão de descrença de quem assiste alguma obra estética que o utiliza.

Nota-se, em *De Perto Uma Pedra*, uma função diferente para este microfone. A lapela é instalada nos objetos humanos e não-humanos em tempo real, ou seja, no decorrer da performance. O público assiste a colocação deste objeto técnico e Bento não faz questão de escondê-la, como percebe-se na imagem abaixo:



Imagem 2: Foto de Alípio Padilha (2018).

Entre o polegar, dedo médio, anelar e mindinho de Bento, é possível notar um pequeno microfone com o fio enrolado, enquanto na sua outra mão ele segura o *fishpole*. Esse é o microfone de lapela. Pela imagem também percebe-se que tal objeto técnico, no espetáculo analisado neste artigo, não foi pensado para estar no peito da/do performer para escondê-lo mas, nesse caso, por exemplo, ir ao encontro do fio do telefone de disco. Esse ato de deixar explícitas as suas práticas é chamado por João Fiadeiro de “ver o visível” (2017 p. 194).

Em *De Perto Uma Pedra*, não se deixa explícito a presença de tal objeto técnico com o intuito que ele represente a linguagem cinematográfica ou que ele nos conte uma grande história. Pretende-se com a explicitação do microfone que este se relacione com todas as coisas da peça de forma a construir um espaço de encontro, afinal para “[...] explorar essa brecha é preciso abdicar das respostas, largar a obstinação por se definir o que as coisas ‘são’, o que ‘significam’, o que ‘querem dizer’, o que ‘representam’” (Fiadeiro; Eugênio, 2012, p. 67).

Essa não representação propõe, em contrapartida, que as coisas sejam entendidas a partir de suas características físicas, no caso do som, seus parâmetros. Em uma compreensão etimológica “[...] parâmetro vem do grego *para + metron*, que equivale à característica constante de um fenômeno” (Lignelli, 2020, p. 103), e isso quer dizer que todo o som⁷, apresenta essas propriedades. Para os fins deste artigo⁸, será definido a seguir os parâmetros da intensidade, frequência, timbre e ritmo.

Doravante, considera-se, no âmbito deste artigo, a intensidade ou amplitude

o tanto de alteração positiva e negativa na pressão atmosférica que corresponde às compressões e rarefações das moléculas de ar durante a vida (propagação) do som. É comum dizermos que a amplitude de uma onda corresponde a todo o deslocamento, de cima para baixo, do desenho da onda, mas trata-se de um mal-entendido: a distância toda percorrida do ponto mais alto (pico) da vibração, também conhecido como cristais, ao mais baixo e de duas vezes a amplitude (amplitude positiva e negativa) (Menezes, 2003, p. 29).

Já a frequência pode ser entendida como a quantidade de vezes que uma onda sonora encontra o centro, em uma quantidade de tempo específico, dentre os altos e baixos da senóide. Esse processo é calculado em hertz, a partir da seguinte equação: $F=1/T$. Quanto maior a frequência, em hertz, mais agudo é esse som. Da mesma forma, a menor frequência é percebida como um som mais grave.

⁷ Com exceção de sons formados exclusivamente por ondas senoidais.

⁸ Os autores deste artigo entendem que há mais parâmetros dos que os apresentados, “[...] na Acústica são: intensidade frequência e duração” (2020, p.103), mas, assim como no livro *Sons e(m) Cena*, “Defendo aqui a perspectiva de também conceituar como parâmetros o timbre, o ritmo, a reverberação, o contorno à direcionalidade, o ruído [...] e o silêncio” (2020, p. 103).

Por vezes um som de mesma frequência fundamental e intensidade similar apresenta diferenças ao ser assimilado pelo nosso corpo. Essas diferenças de percepção são associadas à ideia de timbre, pois todo som

[...] contém uma configuração harmônica virtual conferida por múltiplos intervalos, que ressoam ao mesmo tempo. Mais que uma simples unidade a produzir melodias, então, cada som possui, em si, uma formação harmônica implícita. Esta última se configura como acorde oculto [...] (Lignelli, 2020, p. 176).

Por fim, o ritmo pode se relacionar com os sons “[...] não somente a duração mas também a intensidade, alturas e timbre” (2020, p.202). Desta feita, é possível configurar essa forma de duração e repetição como um parâmetro do som, pois estruturalmente os sons carregam em si polirritmias. Na frequência, pela quantidade de vezes que a onda se repete no tempo; na amplitude, pela quantidade de energia e dimensão dessa onda; e no timbre, pela miríade de ondas sonoras que atuam concomitantemente no espaço-tempo que este som é propagado.

A partir desses parâmetros são criados uma série de jogos com as/os performers⁹ e o público.

Confluentemente, em *Do Modo de Existência dos Objetos Técnicos* (2020), nota-se um paralelo com tal proposta desenvolvida por Bento na obra. Simondon afirma, ao se referir a quem trabalha com os objetos técnicos, que “Sua ciência estará nos níveis das representações sensoriais e qualitativas, muito perto das características concretas da matéria” (2020, p.148).

O não-saber apresentado na seção anterior bem como a não representação trouxe a *De Perto Uma Pedra* um modo operativo em que as características das materialidades precisam ser, como diz Eugênio e Fiadeiro, saboreadas (2013). Percebe-se tal feito na imagem 2 em que o captador de sonoridades ao vivo está a colocar um microfone de lapela em um telefone de disco para que todos degustem seu toque e mecanismo de discagem. Dando coro a estas vozes, colocando-as lado-a-lado.

A título de ilustração, o espetáculo começa com as/os performers movimentando os objetos utilizados na cena como cama, sofá, cadeiras, entre outros. Bento inicia sua função no espetáculo colocando microfones de lapela nesses objetos. Tal decisão cênica traz ao espetáculo logo nos minutos 1min53s a 3min58s, uma diretriz cênica. Em outras palavras, percebe-se a tônica de que os não-humanos que estão presentes no espetáculo serão material para investigação do público e elenco.

⁹ Carolina Campos, Adaline Anobile, Márcia Lança (substituindo Nuno Lucas), Iván Haidar e Julián Pacomio.

Notado o trabalho de Bento, a partir de sua escuta e forma de trabalhar os microfones na cena, há uma nova pulga atrás da orelha: Como, após captado, esse som chega ao ouvinte? O que se pretende com a amplificação pós-transdução?

P.A

No espetáculo *De perto Uma Pedra*, é possível notar um público de menos de 100 pessoas. Portanto, a mais comum questão que envolve o uso de P.A em teatros torna-se dispensável.

P.A é uma sigla que significa *publicaddress*, em uma tradução livre, endereçado ao público. Ou seja, a princípio, este objeto técnico tem como intuito que o som criado no palco chegue aos ouvintes ultrapassando o proscênio. Para o alcance deste intento é aumentada a intensidade do som a partir de caixas amplificadas. Tal feito, tende a não ser fulcral em um espetáculo para 100 pessoas.

Nesse caso, leva-se em consideração, portanto, quais sonoridades são proferidas no palco para a decisão do uso do objeto técnico. Como pista desta questão, Simondon traz a ideia de meio associado, que é “[...] mediador da relação entre os elementos técnicos fabricados e os elementos naturais em cujo seio funciona o ser técnico” (2020, p. 106). Por isso surge a seguinte pergunta: quais sonoridades, que podem ser aqui aproximadas aos elementos naturais, são mediadas pelo P.A, entendido neste artigo como objeto técnico? E ainda, para que tal mediação?

Como primeira resposta e mais óbvia, os sons de amplitude baixa são utilizados no espetáculo para que possa ser possível ouvi-los. Tal escolha poderia ser vista como falta de capacidade das/dos performers para preencher o palco com suas vozes, entretanto, ao olhar com cuidado para *De Perto Uma Pedra*, uma outra perspectiva apresenta-se.

Nota-se, como ponto de partida, que este espetáculo dá vozes a objetos não-humanos em uma lógica lado-a-lado. Estes, com alguma regularidade, não apresentam controle do volume do som, havendo assim uma regulação a partir de uma interação humana e não-humana. Ilustrativamente o jeito de arrastar um sofá modifica o volume do som que ele profere, microfoná-lo também poderia ser uma forma de endereçar tal sonoridade ao público, controlando sua amplitude.

Intui-se que a mudança da amplitude em algumas sonoridades foi usada como efeito estético. Nota-se uma mudança espacial colocada no jogo composicional a partir deste objeto técnico. Em outros termos, o som, ao invés de chegar ao público por meio do objeto emissor, perpassa o P.A, que o endereça modificando o ângulo da chegada deste som. No reiterado exemplo do telefone visto na imagem 2, o público ouve essa sonoridade a partir da angulação dessa caixa amplificadora e não pela posição que o objeto se encontra no palco. Acerca da espacialização Lignelli explica que

O desenho acústico ou a espacialização estão relacionados aos motivos e ao modo pelo qual a palavra, a música e a sonoplastia são apresentadas à audiência. Estas podem ocorrer a partir de fontes humanas, não humanas e híbridas, de forma mecânica e/ou técnica (2014, p. 145).

Tal perspectiva espacial ainda é complexificada no espetáculo de João Fiadeiro pois o microfone de lapela e o microfone *shotgun* com a girafa mecanizada, pela forma que se posicionam, suas angulações, constituem formas diferentes de chegar ao público via P.A.

Outro sentido estético proveniente das perspectivas propostas na peça, é um jogo que o próprio nome do espetáculo apresenta, *De Perto Uma Pedra*, conjuntamente a sua obra referência, *De Longe Uma Ilha*. Faz parte do contexto estético do espetáculo que as coisas modifiquem seu tamanho por meio desses objetos técnicos. *De Longe Um Telefone*, *De Perto Uma Sirene*; *De Longe Sofá Rangendo*, *De Perto Uma Explosão*; *De Longe Um Balde Sendo Manuseado*, *De Perto Um Riacho*; e as múltiplas variações dessa proposta.

Por fim, os sons que são endereçados ao público, que frui tais sonoridades, já encontram-se transmutados. Mesmo as vozes das/dos performers deixam de ser emitidas de forma exclusivamente humana ao serem mediadas pelo objeto técnico analisado, especificamente por uma parte dele nomeada de alto-falante. Termo que, para os fins desta pesquisa, soa como um aforismo.

O som cria escalas e perspectivas diferentes graças a grandes caixas de som endereçadas ao público, captadas por microfones que aplicam o método de transdução. Este jogo de perspectiva pode ser ampliado com uma escuta atenta - nesse sentido, o tempo para reparar tais características torna-se égide de tal proposta. Assim sendo, o próximo objeto técnico do espetáculo amplia tais possibilidades.

Mesa de som

Um som não opera na mesma lógica que um objeto. Nota-se que tende ao impossível abraçar um som, enquanto um objeto apresenta essa possibilidade com facilidade. Algumas vibrações sonoras podem ser sentidas de forma tátil, mas mesmo assim impossíveis de serem abraçadas, pois rapidamente se dissipam. Não é possível manusear uma onda sonora, ou mesmo perceber suas características como um todo sem levarmos em consideração sua duração, que necessariamente é mais rápida que a capacidade de examiná-la.

Inter alia, o som apresenta a velocidade de 340,29 metros por segundo, obviamente ele escapa de qualquer manipulador com muita facilidade. Nem mesmo o mais rápido caçador de borboletas conseguiria capturá-lo e repará-lo para conseguir uma composição neste tempo real. Partindo deste pressuposto, o trabalho de Bento torna-se perceber os objetos e suas sonoridades levando em consideração o ritmo, com intervalos por vezes maiores, por vezes menores. Se um objeto utilizado no palco, como é o caso do telefone de disco na imagem 2, é acionado, Bento precisa, rapidamente, compreender o tempo que este som ficará sendo emitido e descobrir se ele chegará a tempo para microfona-lo. Esta questão foi referida por Márcio Vieira e Lignelli nos termos a seguir:

O som se esvai depois de entoado; 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 (2018, p. 163).

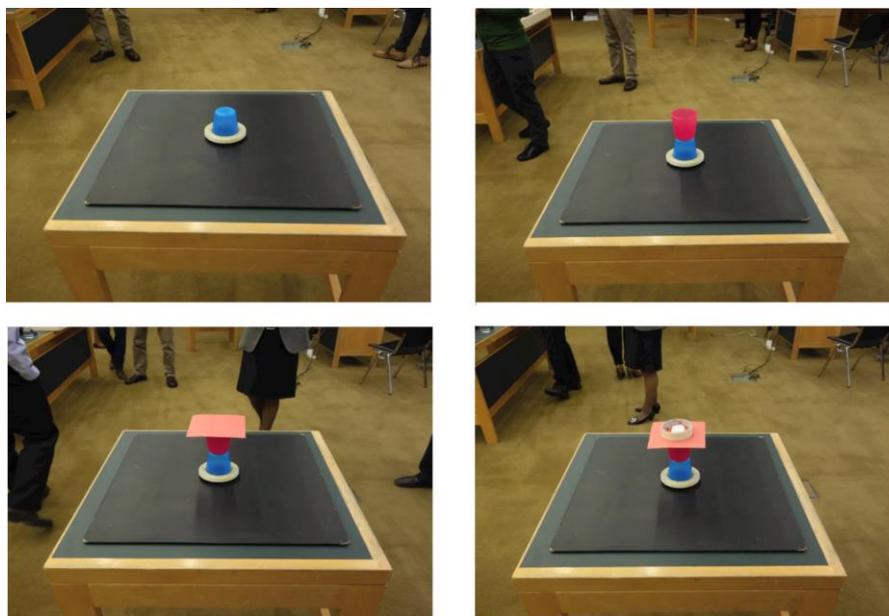
Resumidamente, o problema posto é este: quando o telefone de disco, por exemplo, é acionado, talvez não haja tempo o bastante para Bento capturar tal sonoridade, mas digamos que sim, que por meio da girafa mecanizada e do microfone *shotgun* ele consiga capturar o som, o restante do público, das/dos performers e as outras vozes de todo tipo, conseguiriam relacionar-se com tal sonoridade e suas características materiais? Em alguns casos não. E se fosse possível promover algum tipo de reminiscência e reiteração que auxiliasse neste imbróglio?

Entre o processo de transdução da onda sonora em energia elétrica e a distribuição via P.A, a sonoridade passa, via um transmissor *wireless*, a uma mesa de som que, antes de entregá-lo ao público, regula seus parâmetros. Encontra-se na mesa de som um equalizador de frequências, potenciômetro para a amplitude, entre outros efeitos.

Para relacionar-se com o parâmetro do ritmo e, por conseguinte, com o problema posto na seção, *De Perto Uma Pedra* recorre ao gravador e ao efeito de *delay*. O gravador armazena a sonoridade capturada, criando a possibilidade desta ser utilizada em situações diferentes no futuro. Já o efeito de *delay*, que em uma tradução livre significa atraso, repete a sonoridade capturada semelhantemente ao fenômeno natural do eco.

O gravador é utilizado como objeto técnico, para que seja possível *ReParar* na sonoridade. Essa possibilidade fica explícita em 1min53s a 3min58, em que o som de uma cadeira range em contato com o chão, e este som é reproduzido durante alguns segundos depois de Bento retirar o microfone dessa voz sem boca. Acerca deste neologismo (*ReParar*) Eugênio explica: “[...] voltar a parar lá, onde o acidente irrompe e nos interrompe” (2019, p. 61). Ou seja, tornou-se possível, na obra em questão, voltar ao momento em que algo aconteceu para assim pensar em novas possibilidades de se relacionar com este evento.

O *modus operandi* destes efeitos, encontrados na mesa de som, apresenta paralelos com o jogo em modo maquete, jogado pelo CTR e o MO_AND. Para que fosse possível treinar os conceitos de *ReParar*, não-saber, decisão, entre outros¹⁰, foi desenvolvida essa forma mais simples de estabelecer o método composicional deste diretor, que funciona por quatro passos, evidenciados abaixo:



Imagens 3, 4, 5, 6 editadas pelos autores e retiradas do vídeo *Time Lapse: Composição em Tempo Real. Board Game Scale (in the frame of the Skill for Decision)*, disponível em: <https://vimeo.com/536737447>

¹⁰ Tanto o CTR quanto o MO_AND apresentam uma série de conceitos ferramenta que não serão explorados nessa pesquisa mas que podem ser encontrados nas leituras indicadas nas Referências.

Como é possível perceber na imagem, havia um espaço vazio em que foi colocado uma espécie de copo centralizado. Essa primeira posição chama-se acidente, que será percebido coletivamente em um tempo estendido, “[...] o tempo real que temos para aceitar o acidente, investigar os encaixes possíveis com aquilo que temos a oferecer e nos prontificar para retribuir” (Eugênio; Fiadeiro, 2013, p. 227).

Já a segunda posição configura-se após o acidente como uma forma de relacionar-se com ele - como é possível inferir da imagem 4, em que um copo de cor vermelha está acima do copo azul.

Seguindo para a terceira posição, também conhecida como relação da relação, esta é a forma de estabelecer as regras imanescentes do jogo proposto. Ao colocar o papel vermelho, como nota-se na imagem 5, há uma regra para o jogo inventado em tempo real. No caso da imagem é a composição por alturas que foi definida.

Por fim, a quarta posição, como definem Fiadeiro e Eugênio, *adiar o fim* (2013), que significa dar continuidade ao jogo, constituindo novas regras para que ele não termine - como percebe-se na imagem 6 em que um rolo de fita é colocado no topo para o prosseguimento da relação.

Sendo assim, a partir da mesa de som, o gravador e o *delay* dão tempo para que outros sons sejam criados por meio dos microfones supracitados, por exemplo, misturando os sons no P.A, constituindo, em sobreposições, que chegam via os acidentes; as relações; as relações das relações até que possa ser possível adiar o fim.

A mediação das sonoridades a partir dos objetos técnicos em *De Perto Uma Pedra* relacionam-se, necessariamente, com as composições visuais que a obra propõe, portanto, para certas produções sonoras, leva-se em consideração o objeto técnico a seguir.

O projetor multimídia

Existe, na escolha dos microfones, por exemplo, uma referencialidade ao aspecto visual de um *set* de cinema. Assim como há tal referência nos figurinos e cenografia. É possível, nesse sentido, afirmar que as linguagens cinematográficas relacionam-se na cena como um todo. Para explicitar ainda mais essa inserção, é colocado no palco um projetor que passa cenas de filmes, constituindo uma primeira posição para que as/os performers se relacionem.

Acerca do processo criativo em si, Leonardo Mouramateus, co-diretor da peça em questão, confirma a relação com a cinematografia, ao afirmar que

'De perto uma pedra' é coreografado com gestos armazenados do cinema, todo 'escrito' com essas 'palavras', e com a tensão mantida desses fragmentos. No espaço específico havia mais de cem filmes para que as pessoas pudessem vestir, andar, parar, esperar, falar... (2018, on-line¹¹, tradução nossa).

Na plataforma de vídeos *vimeo* há, no canal do diretor do espetáculo, um vídeo considerado o roteiro do espetáculo *De Perto Uma Pedra*. Nesse vídeo, encontram-se uma série de filmes distribuídos na tela nos espaços em que respectivamente as/os performers posicionaram-se, *in situ*, para relacionar-se com tais películas. Segue abaixo um momento desse vídeo enquanto exemplo:



Imagem 7: Frame capturado do vídeo *Script From Afar It Was An Island/ From Up Close, A Stone*.

Disponível em: <https://vimeo.com/302397760>

¹¹ Disponível em: <https://joaofiadeiro.pt/works/in-circulation/from-afar-it-was-an-island-2018/>

Nada mais justo que, para os fins da relação proposta, haja uma disponibilização desses fragmentos de cena à plateia. Nesse sentido, o objeto técnico projetor apresenta a função de ampliar os sentidos promovidos pela performance, constituindo novas relações a partir dessas imagens *in situ*. Há, dessa maneira, uma similaridade entre o uso das imagens cinematográficas com a ideia de actante ou lado a lado com os objetos, ou seja, uma espécie de autonomia relacional. Essas imagens podem ser *ReParadas* pelo público de forma aberta, deixando o olhar livre para constituir as ligações como preferir. Em contrapartida a essa independência, a mediação do objeto técnico também apresenta a função de gerar condução narrativa seguindo, de alguma forma, as escolhas do diretor trazidas no roteiro, representado em parte na imagem 7.

Do filme ao palco, o projetor constitui uma espécie de ponte. Este objeto técnico promove uma relação de paralelismo a partir de cenas projetadas em uma tela de mais de 3 metros de largura com as/os performers. Na peça, gravada e encontrada no canal do diretor no site *vimeo*, encontra-se o papel do objeto técnico projetor substituído pela edição em vídeo, mas é possível perceber como opera tal mediação, no frame abaixo, encontrado em 4min56s:



Imagem 8: Frame retirado do vídeo *Script From Afar It Was An Island / From up close, a stone*, disponível em: <https://vimeo.com/329334367>

Na imagem há uma cisão entre a cena cinematográfica e a performance, sendo a peça em si a figura presente na parte de baixo. Nota-se também o paralelismo supracitado na ação de vasculhar uma mala - entretanto, esta é modificada por meio da perspectiva, como configura-se a proposta do espetáculo.

Seguindo a linha de raciocínio, a combinação entre sonoridades e visualidades em *De Perto Uma Pedra* não se finda no uso de coisas cinematográficas ou no paralelismo performativo. Bento também propõe uma relação a partir do que podemos chamar de sonoplastia, entretanto essa forma referencial de composição é mediada a partir do objeto técnico projetor multimídia.

Entende-se neste artigo sonoplastia como

[...] todo o som de origem referencial (não caracterizado como palavra nem como música) que se encontre no uso habitual em um dado contexto, produzido para e/ou na cena teatral, que além de sua função referencial, pode exercer funções dramáticas e discursivas, onde se incluem ainda sons não pré-estabelecidos como algumas manifestações da plateia (tosses, interjeições, risadas), dos atores, de objetos de cena, trocas de figurinos), fenômenos naturais (ventos, chuvas e trovões) e demais sons externos ao local (buzinas, passeatas, shows) que podem afetar a cena (Lignelli, 2014, p. 147).

Relacionando a citação acima com a peça, *De Perto Uma Pedra* tem seu jogo sonoro baseado em tal conceito. Como exemplo, as formas e perspectivas que são transformadas pelo processo de transdução dos microfones são de sons referenciais, que exercem função discursiva, pois trazem o discurso acerca das perspectivas do espetáculo para o espectador de forma explícita. Também pode ser levado em consideração que os sons não pré-estabelecidos, entendidos como sonoplastia, nos termos de Fiadeiro, são chamados de acidentes.

Para seguir a linha de raciocínio, é prudente avaliar que há manifestações entre as sonoridades e visualidades da peça não apenas a partir da performance em tempo real. Em *De Perto Uma Pedra* há a criação de sonoplastias partindo das imagens projetadas pelo objeto técnico.

Como ilustração, em uma cena do espetáculo analisado, situada em 5min58s até 7min16s, percebe-se no projetor uma cena em que ao fundo está passando um riacho. Bento, para constituir a sonoplastia do que passara no telão, decide utilizar um balde d'água e movimentá-lo, criando referencialidade entre a imagem do projetor e a sonoridade criada por ele e mediada a partir do microfone de lapela.

Em conjunto a isso, as sonoridades dos filmes passados pelo projetor são, também, por vezes, colocadas na cena. Estas músicas que são compostas para as obras audiovisuais,

apresentam-se em conjunto com os sons referenciais de *De Perto Uma Pedra* e criam uma nova música de cena. Esta, por sua vez, não é o conjunto de sons captados por Bento, quiçá as músicas das películas. Acerca disso saliente-se o conceito abaixo:

[...] a música de cena pode ser caracterizada por composições organizadas a partir de sons advindos de qualquer fonte que afetem o sistema nervoso humano, incluindo palavra e sons referenciais desde que estes se encontrem deslocados de seu uso habitual em um dado contexto. É imprescindível que ocorra em tempo e espaço específico e exerça na circunstância funções gerais de reforço e/ou contraponto e suas variáveis discursivas na cena (Lignelli, 2014, p. 145).

Por fim, percebe-se que, no sentido apresentado na citação, os sons que sofreram interferência do gravador e do *delay* também configuram-se como música de cena, pois estão deslocados do seu uso habitual.

Dentre tantas multiplicações, o que se percebe?

Considerações finais

Os objetos técnicos sobredeterminam-se historicamente constituindo funções que mediam outros objetos, sejam humanos ou não-humanos, a se relacionarem no processo composicional analisado. Fica explícito um modo de operar em que o processo criativo e a investigação das materialidades (o técnico e o artístico) não se demarcam por fronteiras estanques, estas, por sua vez, caminham com delicadeza por cima de uma borda. Nesse sentido, é possível concluir que a prática lado-a-lado dando voz ativa, no sentido gramatical, desenvolveu em *De Perto Uma Pedra* um modo composicional de atenção e alteridade que é parte etimológica e denotativa do conceito de objeto.

Nota-se também que os jogos manuseados a partir do que emerge na cena apresentam, enquanto pretensão, uma participação ativa dos agentes. Sendo assim, os objetos técnicos tornam-se facilitadores do acontecimento coletivo. Alguns sons são mediados a partir da transdução do microfone *shotgun*, junto à girafa mecanizada que tornava ágil a movimentação por cima dos atores. Em conjunto a isso, pretende-se na obra uma escuta das periferias por parte de Bento e percebe-se, no contexto deste artigo, uma correlação entre a prática deste captador com o conceito-ferramenta de Fiadeiro, o não-saber. Ainda sobre os microfones demonstra-se o de lapela com uma subversão de sua utilidade, não precisando se esconder entre figurinos e corpos, nem tampouco simplesmente representar. Em *De Perto Uma Pedra*, este objeto técnico exalta os parâmetros do som, apresentando-os superlativamente. Já o P.A,

a partir da mudança da amplitude, modifica-se também a espacialização e dá ao público uma nova forma de saborear e perspectivar as vozes, que mesmo emitidas pela boca, após processadas, apresentam-se com dimerizações inorgânicas por meio dos alto-falantes. Não satisfeito, ainda são utilizados, via mesa de som, o gravador e o *delay*, a fim de sobrepor as sonoridades - como um acidente, uma relação, uma relação da relação, até adiar o fim. As sonoridades e visualidades dobram-se, desdobram-se e se *ReParam* a partir de sonoplastias em metalinguagem advinda do projetor *multimídia* e da música das películas projetadas que se transmutam, se atualizam e se renovam.

Este é um inventário das vozes desses objetos técnicos que mediam outras vozes sem boca para que estas soem ora em coro, ora deslocadas de sua fonte sonora, ora com protagonismo na cena, ora de longe, ora de perto. Esta é a invenção.

Referências

EUGENIO, Fernanda. *Caixa-Livro*. Rio de Janeiro: Fada Inflada, 2019.

EUGENIO, Fernanda; FIADEIRO, João. *Jogo das perguntas: o modo operativo*. *Fractal: Revista de Psicologia*, [s.l.], v. 25, n. 2, p.221-246, ago. 2013. Fap UNIFESP (SciELO). <http://dx.doi.org/10.1590/s1984-02922013000200002>.

FIADEIRO, João; BIGÉ, Romain. *Se não saber porque é que pergunta?* *Revista Científica Fap, Curitiba*, v. 17, n. 2, p. 177-198, dez. 2017.

FIADEIRO, João; EUGENIO, Fernanda. *Secalharidade como ética e como modo de vida: o projeto and_lab e a investigação das práticas de encontro e de manuseamento coletivo do viver juntos*. *Urdimento*, [S.L.], v. 02, n. 19, p. 63-71, 28 jan. 2019. Universidade do Estado de Santa Catarina. <http://dx.doi.org/10.5965/1414573102192012063>.

LATOUR, Bruno. *Reagregando o social: uma introdução à teoria do ator-rede*. Salvador: Edufba, 2012. Tradução de Gilson Carlos Cardoso de Souza.

LEPECKI, André. *9 variações sobre coisas e performance*. *Urdimento*, [s.l.], v. 02, n. 19, p. 95-101, 28 jan. 2019. Universidade do Estado de Santa Catarina. <http://dx.doi.org/10.5965/1414573102192012095>.

LIGNELLI, César. *Sonoplastia: breve percurso de um conceito*. *Ouvirouver*, [s.l.], v. 10, n. 1, p.142-150, 15 dez. 2013. EDUFU - Editora da Universidade Federal de Uberlândia.

LIGNELLI, César. *Sons e(m) cena: parâmetros do som (Tomo I)*. Curitiba: Appris, 2020.

MENEZES, Flo. *A acústica em palavras e sons*. São Paulo: Ateliê Editorial, 2003.

SIMONON, Gilbert. *Do Modo de Existência dos Objetos Técnicos*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2020. Tradução de Vera Ribeiro.

VALLE, Sólton do. *Microfones*. Rio de Janeiro: Musica e Tecnologia, 2002.

VIEIRA, Márcio Gonçalves; LIGNELLI, César. *Coisa Sonora em Cena: conceito, funções e potencialidades*. *Voz e Cena*, [S. l.], v. 1, n. 02, p. 157–182, 2020. Disponível em: <https://periodicos.unb.br/index.php/vozecena/article/view/34111>. Acesso em: 5 set. 2021.

Artigo recebido em 10/09/2021 e aprovado em 28/11/2021.

DOI: <https://doi.org/10.26512/vozcen.v2i02.39659>

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

ⁱ Guilherme Mayer - Mestrando em Processos Compositivos para Cena pelo Programa de Pós Graduação em Artes Cênicas (PPG-CEN) da Universidade de Brasília, Bacharel em Interpretação Teatral pelo Departamento Artes Cênicas (CEN) da Universidade de Brasília. Participante do Grupo de Pesquisa Vocalidades & Cena. guigammayer@gmail.com
Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2904726749543288>
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1491-1812>

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/).

