

# A Voz do ator em ambiente digital: entrevista com os sonoplastas e formadores da SP Escola de Teatro

## Edézio Aragão, Gregory Slivar e Raul Teixeira

Ana Cristine Wegner<sup>i</sup>

Rafaella Uhiara<sup>ii</sup>

Université de Poitiers - UP, Poitiers, França<sup>iii</sup>

**Resumo - A Voz do ator em ambiente digital: entrevista com os sonoplastas e formadores da SP Escola de Teatro Edézio Aragão, Gregory Slivar e Raul Teixeira**

As medidas sanitárias para contenção da pandemia impuseram experiências inéditas no meio teatral, que precisou se adaptar ao meio remoto e digital. Esta entrevista aborda as soluções e dificuldades encontradas por Edézio Aragão, Gregory Slivar e Raul Teixeira, que estavam à frente na formação de sonoplastas no curso técnico da SP Escola de Teatro nesse período. O recorte feito para essa publicação privilegia a relação do sonoplasta com o ator, já que sua voz que passou a ser obrigatoriamente mediada. O interesse do caso dessa escola é que os cursos trabalham de modo integrado, o que nos permite observar o modo como essas experiências atravessaram a formação dos atores de um ponto de vista pouco explorado, o do sonoplasta de teatro.

**Palavras-chave:** Microfone. Teatro digital. Voz aumentada. Formação de atores. Sonoplastia.

**Abstract - The Actor's voice in a digital environment: an interview with Sound Designers and SP Escola de Teatro instructors Edézio Aragão, Gregory Slivar and Raul Teixeira**

The sanitary measures to contain the pandemic imposed unprecedented experiences in the theatrical field: artists and teachers needed to adapt to the remote and digital medium. This interview addresses the solutions and difficulties encountered by Edézio Aragão, Gregory Slivar and Raul Teixeira, in the Sound Designer Course at the SP Escola de Teatro during this period. The approach made for this publication privileges the relationship between the Sound Designer and the Actor, since his voice became obligatorily mediated. The interest of the case of this school is that the courses work in an integrated way, which allows us to observe how these experiences crossed the formation of the actors from a little explored point of view, that of the Theatre Sound Designer.

**Keywords:** Microphone. Digital theater. Augmented voice. Training actors. Sound Design.

**Resumen - La Voz del actor en un entorno digital: entrevista con los sonidistas y profesores de la SP Escola de Teatro Edézio Aragão, Gregory Slivar y Raul Teixeira**

Las medidas sanitarias para contener la pandemia impusieron experiencias sin precedentes en el teatro, que tuvo que adaptarse al medio remoto y digital. Esta entrevista aborda los obstáculos encontrados por Edézio Aragão, Gregory Slivar y Raul Teixeira, profesores del curso de *Sonoplastia* (sonidista) de la SP Escola de Teatro durante este periodo. La selección realizada para esta publicación privilegia la relación entre el sonidista y el actor, ya que su voz pasó a ser obligatoriamente mediada. El interés del caso de esta escuela es que los cursos funcionan de forma integrada, lo que permite observar cómo estas experiencias atravesaron la formación de los actores desde un punto de vista poco explorado, el del sonidista teatral.

**Palabras clave:** Micrófono. Teatro digital. Voz aumentada. Formación de actores. Diseño de sonido.

O presente debate, realizado por videoconferência em 16 e 23 de setembro de 2021, reúne as pesquisadoras em Artes Cênicas Ana Wegner e Rafaella Uhiara, os sonoplastas Edézio Aragão e Gregory Slivar, formadores do curso técnico de sonoplastia da SP Escola de Teatro durante a pandemia, além do coordenador do curso, Raul Teixeira. O interesse do caso dessa escola é que os cursos trabalham de modo integrado, o que nos permite observar o modo como essas experiências atravessaram a formação dos atores de um ponto de vista pouco explorado, o do sonoplasta de teatro. Nesse debate, os três sonoplastas abordam as soluções e dificuldades técnicas, pedagógicas e estéticas, encontradas nesse período atípico, em que o curso acontecia de modo remoto e digital. O recorte feito para essa publicação privilegia a relação do sonoplasta com o ator, já a voz que passou a ser obrigatoriamente mediada.

**Ana Wegner:** Em uma entrevista que fiz com a encenadora Maria Thaís (Wegner; Lima Santos, 2018), ela falava sobre o quanto seus colaboradores na área da música e das artes do som têm uma influência capital no trabalho vocal dos atores em seus espetáculos. Ela inclusive citou seu trabalho, Gregory, em *Prometeu a tragédia do fogo* (2011). Este é um ponto de partida interessante para pensar em como a sonoplastia pode atravessar a preparação vocal do ator.

**Gregory Slivar:** Ter trabalhado com a Maria Thaís foi uma grande escola. Muito da concepção que tenho hoje do que é um processo de criação no teatro vem do trabalho que eu pude desenvolver com ela: era preciso, como criador sonoro, estar dentro da cena, pois a música vinda como um elemento exterior não fazia sentido ali. Eu estava na sala de ensaio com os atores todos os dias e tanto a música quanto a vocalidade – me refiro à vocalidade como produtora de som, mas também como texto – surgiam a partir disso. Outra ponte interessante pode ser feita entre este espetáculo específico e a questão das tecnologias. Esse trabalho despertou em mim uma reflexão que se sedimentou em seguida em minha pesquisa: há um clichê, quase um fetichismo, quando se pensa em tecnologia somente enquanto aparatos eletrônicos ou digitais, e, na verdade, a tecnologia vai para além disso (Ribeiro Silva, 2016). Até um lápis é tecnologia. A peça exigiu a construção de novos instrumentos e eu vejo aquilo como recursos tecnológicos. Desde então, essa lógica para mim não se distingue da lógica de utilização de um *software* criativamente. Quando um *software* é usado só por fetichismo, o resultado sonoro se encerra em si mesmo e acaba não dialogando com o espetáculo. A função do sonoplasta não deve se reduzir a programar computadores, é preciso trazer uma eventual programação para um patamar artístico. É preciso entender como essa relação se dá na dinâmica da cena. De que maneira eu lanço mão dessa tecnologia para produzir um som? Será

que o resultado que eu estou buscando não seria efetivo produzindo um som com dois pedaços de madeira ou eu devo realmente recorrer a um sintetizador ou a um *vocoder*? É observando a encenação que eu encontro as respostas para questões como estas. A manipulação das tecnologias deve estar ancorada em nossas raízes enquanto sonoplastas. O trabalho dos antigos sonoplastas fazendo todos aqueles efeitos, tudo ao vivo, no teatro, na rádio ou na novela é *la crème de la crème* de onde queremos chegar. Não estamos inventando a roda, estamos tentando achar outras maneiras de retomar essas antigas práticas que funcionavam tão bem, ter os mesmos embates com os atores, participar e criar essas atmosferas da mesma maneira, mas com nossas novas ferramentas. Muitas vezes a tecnologia que mais funciona é a mais simples.

**Ana Wegner:** Quais são as principais ferramentas que estão sendo usadas no curso de sonoplastia da SP Escola de teatro durante este período de confinamento imposto pela atual pandemia?

**Raul Teixeira:** Eu diria o Zoom, o Live, o Midi e o Arduino. Seria interessante inclusive perguntar ao Gregory como o Live apareceu na sua vida para chegarmos aonde estamos hoje na escola.

**Gregory Slivar:** A gente poderia usar qualquer *software* de áudio. A facilidade do Live, como seu próprio nome indica, é que ele é voltado para a música ao vivo. Ele foi concebido especialmente para a música eletrônica e a música de pista, suas ferramentas respondem a este contexto. Fazer sonoplastia para teatro através do Live é uma maneira de burlar o próprio *software*, pois ele não foi feito para isso. Eu conheci o Live por volta de 2005, quando buscava uma ferramenta bacana para fazer música para teatro e operar som. A maioria dos programas feitos para gravar ou editar som não facilitam o disparo do som, a modificação e o processamento do som em tempo real. Este último aspecto é o que permite modular a voz dos atores em tempo real. Outra vantagem desse programa é a possibilidade de criação de uma central de controle que facilita a montagem de instalações sonoras. Porém, o que me incomoda no uso do Live em um contexto pedagógico é o fato dele ser pago e caro. Eu sou defensor dos *softwares* livres e das comunidades de pesquisa em torno deles. Nesse sentido, eu

já tentei usar na SP Escola de Teatro o Pure Date (PD), que também é muito bom para o processamento de som em tempo real. O problema do PD é que ele não é tão amigável quanto os *softwares* comerciais. É preciso ter conhecimentos em programação para poder manipulá-lo. Ao abrir o PD, ele é uma tela em branco e isso geralmente dá um pavor nos alunos. Para cada manipulação, uma nova linha de programação deve ser feita e isso pode se tornar muito difícil para quem não tem uma certa base na linguagem de programação. Já o Live é muito intuitivo – basta arrastar o cursor para, por exemplo, criar um *looping* – e ele acaba sendo uma porta de entrada muito boa para aprender a manipular o som. O Live é uma ferramenta bem difundida no meio teatral. Ao longo desses anos, fui igualmente conhecendo várias companhias, no Brasil e no exterior, que fazem uso do programa. A companhia Complicité é um excelente exemplo de como a sonoplastia pode explorar muito bem os recursos do Live. E isso também foi nos confirmando que havíamos feito uma boa escolha na escola.

A outra ferramenta que usamos é o Midi, um protocolo hexadecimal de comunicação, uma linguagem que trabalha dentro de vários *softwares*, inclusive do Live. O Midi é um protocolo simples, rápido e efetivo que existe desde a década de 1980. Ele é utilizado para tocar instrumentos virtuais ou sintetizados, finalizar a síntese e o sons são então disparados através de um teclado. Ele serve não só para fazer a comunicação entre diferentes fontes sonoras, mas também para fazer controles. Para operar o som de uma peça, eu sempre uso um controlador que, através de protocolo Midi, me permite controlar o volume, disparar o som de uma cena, fazer transições, etc. E eu não preciso necessariamente me ater somente ao controle do som: o Midi pode controlar a luz ou qualquer outro dispositivo eletrônico que possa ser ligado ao computador mesmo por Wi-Fi. O protocolo Midi serve como uma ponte entre o mundo digital e o mundo físico. E essa passagem é facilitada pelo uso do Arduino que é placa de prototipagem que permite mandar sinais e acionar outros dispositivos eletrônicos.

**Raul Teixeira:** De fato, usando o Midi e Arduino como interface de comunicação pode-se fazer de um tudo. Acho importante comentar também o quão impactante foram as primeiras experiências que eu presenciei com o Midi no teatro. Eu me lembro, por exemplo, de *Adeus, palhaços mortos!* (2016), onde o sonoplasta Tiago de Mello disparava som, luz e microfone através do protocolo Midi. A mesa de som estava em uma interface e a mesa de luz em uma outra e, em uma virada de cena, o operador de som controlava luz, som e projeção de vídeo,

tudo ao mesmo tempo. O Gregory também fez vários espetáculos com o Arduino e com outras plataformas. Na peça *Tcheckov é um cogumelo* (2017), de André Guerreiro Lopes, ele possibilitou que sensores colocados nos atores transformassem estímulos cerebrais em ondas sonoras. Em outro espetáculo digital de São Paulo, *Uma mulher só* (2020), de Marco Antônio Pamio, o Gregory conseguiu disparar o som à distância no computador da atriz através do Midi. Ele conseguiu, junto com Alexandre Martins, fazer com o operador de som esteja virtualmente na casa do ator e tudo isso sem *delay*. Foi genial e foi uma grande novidade. Desde 2016, esses “malucos do som” já estavam dominando o Midi associado ao Live e criando todo um universo com tais recursos. Hoje temos pessoas superespecializadas. No meu entendimento, a grande sacada foi a passagem do uso dessas ferramentas do disparo de unicamente do som a outras interfaces. Tudo isso foi particularmente importante quando passamos a fazer a experiência do teatro virtual ou ensaiar a distância na SP Escola de Teatro.

**Edézio Aragão:** Já havia todo um processo no teatro de pessoas experimentando, especialmente no âmbito das performances, muitos procedimentos vindos do que a experiência da tecnologia do áudio já estava incorporando no universo da música. Teve uma série de beneficiamentos entre universos que estavam ali migrando do som para outros elementos da cena. Mas, nessa migração, muita coisa também analógica foi sendo incorporada ou emulada através da experiência do digital. Houve uma sobreposição de universos. Quando tudo passou para o ambiente virtual, já havia muitas ferramentas que surgiram das experiências com o Midi ou mesmo com Arduino nos palcos. Pudemos recuperar, na medida do possível, muitos aspectos dessas experiências. O sistema de telecomunicações também permitiu avanços consideráveis em apenas seis meses de quarentena. Por exemplo, usando o Zoom com os alunos, sentimos evoluções no áudio. Das primeiras às últimas experiências, percebemos que o som estava um pouco mais eficiente e chegava com uma qualidade melhor. O grande empecilho ainda não resolvido é o *delay* nas salas virtuais. Às vezes usamos salas paralelas, como as plataformas Sagora ou Jamulus, onde conseguimos trabalhar com menos *delay*, mas na sala do Zoom o *delay* continua. Fomos aprendendo a incorporar essas falhas nos nossos processos. Várias soluções eficientes e rápidas foram progressivamente acrescentadas ao Zoom, mas todas para responder ao protótipo empresarial daquele tipo de serviço. O que nos levou a estar sempre recorrendo a gambiarras em cima das soluções que foram sendo

encontradas. Esse processo colocou em evidência a dita lógica do DJ: ou seja, resolver ao vivo as questões que vão surgindo a partir das soluções que temos em mãos, a partir de um repertório. O que é na verdade a lógica tradicional do sonoplasta. Muito antes do surgimento dos DJs, os sonoplastas já estavam fazendo isso no ambiente da rádio.

É essa lógica que nos permite processar, regravar e utilizar o som tendo em conta todo o tipo de interferência que possa vir a acontecer dentro das salas virtuais. A interação dos sons com os atuantes nessa interface digital é um processo permanente de adaptação dos procedimentos dos atuantes e ao mesmo tempo adaptação de nossas ferramentas. A voz está mais do que nunca mediada por um artista-técnico que fica ali jogando junto, dançando com o intérprete.

**Rafaella Uhiara:** Surgiu aqui a palavra gambiarra e de fato escutando vocês falarem me vem muito a definição de gambiarra mais marcada no nosso imaginário no Brasil: “solução improvisada para resolver um problema ou necessidade” (Dicionário Priberam da Língua Portuguesa, 2021). Eu gosto muito desta definição de gambiarra que parte da necessidade, do problema que nos faz recorrer a recursos criativo. Gambiarra é tecnologia com os recursos que se tem, o que é genial.

**Gregory Slivar:** Eu concordo com você, ela soluciona um problema de forma criativa e abre outras outras possibilidades. A gambiarra é às vezes tratada de forma pejorativa, uma gambiarra é sinônimo de coisa malfeita, mas nem sempre é o caso. As gambiarras abrem caminhos para novas tecnologias. Eu sempre uso em aula o exemplo dos Mutantes, quando eles estavam começando a formar a banda, eles já estavam escutando o som dos sintetizadores que vinham de fora, mas não tinham acesso a esses equipamentos eletrônicos da época. A questão é que eles tinham um engenheiro [Cláudio César Dias Baptista] que começou a construir seus próprios equipamentos com o que eles tinham. As pessoas de fora que escutavam o som que eles faziam diziam: “como vocês conseguiram fazer isso? Que equipamentos são esses?”. Às vezes a gambiarra feita para tentar chegar em uma coisa abre uma porta para outros tipos de inovações.

**Edézio Aragão:** Na SP Escola de teatro os alunos têm acesso a tecnologias realmente de ponta, mas ainda assim, eles são confrontados frequentemente com a produção de gambiarras.



Este ano, por exemplo, no projeto Teatro Telemático, fizemos um intercâmbio com a Universidade das Artes de Zurique (ZHdK) e a Faculdade das Artes de Cingapura (LASALLE). Durante os experimentos conduzidos por Ivan Cabral e o Marcio Aquiles, os artistas de Cingapura e Zurique conseguiam um processo de comunicação direto quase sem *delay* por conta do VPN que eles têm (eles têm Ids próprios e, portanto, uma comunicação direta ao passo que no protocolo de comunicação do Brasil não é permitido ter ID fixo). Além disso, todos os participantes dos outros países estavam reunidos em uma sala de ensaio e aqui no Brasil, cada um estava em sua casa. Para nos comunicarmos, fazíamos reuniões por Zoom, nós tínhamos um *delay* e eles não. Foi preciso lidar com esse arranjo. Ao longo dos encontros fomos propondo uma série de exercícios para tentar fazer com que isto funcionasse dentro de um ambiente de salas de ensaio virtuais e a solução foi tentar fazer com que a nossa limitação funcionasse como uma experiência estética. O melhor recurso foi assumir o *delay*, que é inclusive uma ferramenta estética maravilhosa no áudio.

**Raul Teixeira:** A gambiarra é a nossa tecnologia, é a tecnologia do Brasil. É preciso assumi-la como uma tecnologia de baixo orçamento ou baixa tecnologia que tem um valor artístico muito grande. E talvez isso seja uma marca da nossa produção, aqui tudo é muito caro. Quando o SESC traz por exemplo o Romeo Castellucci ao Brasil, ele dispõe de vinte caixas *subwoofers*, coisa que nenhuma produção brasileira tem condições de fazer, e só podemos assistir todos aqueles equipamentos... Então trabalhamos com as gambiarras e saem coisas maravilhosas. Uma das primeiras aulas do Gregory na SP Escola de Teatro consistia em ensinar a fazer microfone de piezo que custa dez reais e que fazem sons incríveis. Agora, em quase todos os semestres, todo mundo aprende a fazer isso. Inclusive, ele foi convidado a dar aulas na escola justamente porque eu queria que os alunos trabalhassem com luteria e o Gregory já tinha todo um arsenal de construção de instrumentos. Este aspecto foi então progressivamente sendo assumido como elemento de criação dentro da escola.

**Ana Wegner:** Vocês poderiam falar um pouco mais sobre esses microfones?

**Gregory Slivar:** A questão dos microfones também nos leva a questão da gambiarra. Eu não sou engenheiro elétrico, tampouco engenheiro de som; minha formação é toda em música e de

uma maneira bem tradicional. Trabalhando com música, principalmente para teatro, sempre me deparo com a falta de ferramentas. Se um sonoplasta quer usar, por exemplo, um *set* de 10 instrumentos e eles não são suficientemente fortes, ele precisa colocar um microfone em cada um deles, e portanto, ele dependerá de um lugar que tenha essa infraestrutura, o que é raro. Os limites criativos impostos por esse embate econômico começaram a me incomodar muito. Outro exemplo é a espacialização do som: em qualquer lugar um pouco menos convencional, para trabalhar com mais de duas caixas, é preciso adquiri-las. Para espacializar o som em dezesseis canais, efeito relativamente banal no teatro, ainda que o sonoplasta possua os equipamentos para fazê-lo, a maioria dos espaços cênicos não possuem um sistema de amplificação capaz de comportar tal dispositivo. Trabalhando em um projeto onde eu desejava especializar o som, me dei conta que para o espaço cênico que dispúnhamos, eu precisaria comprar todos os amplificadores e cada um deles custa mais de dois mil reais. Fiz as contas e concluí que era inviável. Já havia escutado falar de pessoas que conseguiram fabricar amplificadores. Decidi me lançar nessa aventura e consegui fazer meu próprio amplificador com cem reais, estudando muito durante 3 meses. Fabriquei quatro amplificadores e baixei totalmente meu orçamento. Foi assim que comecei a fabricar igualmente vários tipos de microfones (microfone de contato, microfone de lapela, microfone condensador). Eu fui percebendo que tudo é absurdamente mais barato e não é impossível fabricá-los, mesmo sem tanto conhecimento de eletrônica. Existem fóruns (a maioria deles em inglês) que são uma mina de informações. Na comunidade dos *makers* – hoje esse termo está bem famoso, mas antigamente era mais um movimento mais *underground* – muitas pessoas estão dispostas a ajudar e a trocar informações. Foi assim que surgiu minha pesquisa de construção de microfones e de eletrificação dos instrumentos e que comecei a trazer isso tudo para a SP Escola de Teatro. Tanto eu quanto o Wilson Sukorski, que também faz gambiarras maravilhosas, trouxemos estas questões para a escola convidando os alunos a pegar no ferro de solda e a perder o medo de errar e de provocar curtos-circuitos.

**Ana Wegner:** Uma vez que os alunos do curso de sonoplastia dominam todas essas possibilidades técnicas, que repercussões estes instrumentos tiveram nos outros cursos da SP Escola de Teatro, sobretudo na formação dos atores? Como vocês, criadores do som, percebem a prática vocal dos atores no contexto atual de ensino e de ensaios a distância?



**Raul Teixeira:** Falando especificamente da voz do ator, e não da trilha feita para um experimento, nesse período de isolamento cada ator estava aparelhado com o microfone de um telefone celular, de um computador (e no melhor dos casos, com um microfone e um fone de ouvidos acoplados). O sonoplasta ou diretor tinham que orientar os atuentes na maneira de captar suas vozes. Tratava-se primeiramente de identificar a acústica do espaço utilizado – um banheiro, uma sala, ou um lugar externo – os tipos de aparatos que os atuentes dispunham e até a qualidade de conexão para determinar o posicionamento e as eventuais equalizações desses aparelhos. Tinha ator que escondia o microfone, outros botava o microfone na orelha para captar melhor, outros ainda usavam a extensão do fone (essa questão do afastamento na captação das vozes já fazia todo sentido nas radionovelas). Além do posicionamento e das equalizações, havia ainda a possibilidade de passar pelo Live e transformar o som das vozes dos atores em função dos projetos.

**Rafaella Uhiara:** E como isso transforma esteticamente a voz? Que ideias ou influências estéticas essa obrigatoriedade do microfone também pôde trazer?

**Edézio Aragão:** Uma das bases do áudio é a questão da retroalimentação e isso é *ad infinitum*. Eu toquei por muitos anos cavaquinho, e microfonar cavaquinho é um problema, pois a caixa é pequena, reverbera e retroalimenta facilmente... Tem um *luthier* bem conhecido lá em Sergipe, Elifas Santana, que faz guitarras baianas, e ele foi dessa geração contígua a Dodô e Osmar, que pensou a guitarra baiana para botar em cima do trio, percussores da eletrificação e criação da guitarra no mundo. Quando eles experimentaram as primeiras vezes microfonar, captar o violão para botar em cima do trio, que tinha uma série de caixas de som ao redor, era apito para todo lado. O problema que eles tinham com os trios, ocorre também, de certa forma, com a sala do Zoom, porque se você tem uma resposta de som e você está falando ao mesmo tempo, a retroalimentação é certa. Isso para os atuentes e para os sonoplastas foi exatamente um ponto nevrálgico. A questão da tecnologia da comunicação, da telefonia, em especial, que veio aperfeiçoando os fones, assim como os microfones, de fato, facilitou. Mas, ao mesmo tempo, dentro de uma composição cênica onde a ideia é que o ator esteja despido e que ele consiga usar sua voz e ao mesmo tempo se ouvir, elementos de criação estética eram trazidos em sala de ensaio. Eles estavam, no ambiente da sala virtual, negociando o tempo todo para poder saber quais eram os limites. Isso gerou alguns conflitos inclusive, porque essa

*expertise* do som fazia com que, às vezes, os sonoplastas entrassem em uma seara da criação da encenação, provocando eventuais conflitos com o diretor ou com o dramaturgo. Essa negociação era feita de acordos permanentes. O som ocupava facilmente todo o espaço da cena. Certos atores optaram por pré-gravar e disparavam para garantir uma qualidade de escuta daquele material; às vezes se conseguia soluções para que os atores conseguissem falar ao vivo e serem bem escutados; outras vezes assumia-se o risco de a escuta ser prejudicada, mas isso compondo algo dentro da encenação. Mas de fato, houve disputa de território internamente em que a sonoplastia saía com vantagem, e isso foi algo que realmente gerou alguns ruídos. Nós tivemos que partir para o diálogo com outros cursos para mediar alguns conflitos. Foi o que eu senti nesse primeiro semestre de 2021.

**Gregory Slivar:** De fato, foi preciso administrar esses conflitos. Certas coisas que poderiam passar despercebidas presencialmente começam a ficar mais importantes no ambiente audiovisual ou virtual, por exemplo: gritar. A gente entra em um nível de detalhamento como do cinema, onde qualquer minúcia sonora é muito presente e o problema fica aparente. Se um ator, em uma determinada cena, quer dar uma ênfase e ele grita, o som vai saturar e se deformar provocando um “achatamento” do áudio. E aí a cena acaba perdendo todo seu impacto. O problema técnico gerado leva o sonoplasta sugerir ao ator de talvez mudar a intenção do seu grito. E o diretor pode achar que o sonoplasta está influenciando na direção e pode insistir dizendo que a intenção é gritar...Como disse o Edézio, o problema vai se retroalimentando. Eu acho que as melhores soluções encontradas foram justamente, como já foi dito, pelos grupos que se utilizavam desses empecilhos de maneira criativa e encontravam maneiras de incorporá-los esteticamente nos projetos.

**Edézio Aragão:** Uma questão chave nos microfones é a questão da polaridade, que é a cobertura que o equipamento tem em relação à área de captação. Quando comecei esse semestre na SP Escola de Teatro, eu também me mudei para um apartamento, onde moro com minha irmã e meu sobrinho. Meu sobrinho grita, canta e faz barulho o tempo todo. Eu não tinha como dar aula com um microfone que não fosse dinâmico (cardioide). Se ele captasse tudo, ia ser caótico, não ia ter aula. Então, já tem essa questão condicionante na situação. Na SP Escola de Teatro há vários perfis: tem alguns alunos que já trabalham fazendo podcast com microfones potentes em casa e uma experiência um pouco maior com isso e outros que usam o

microfone acoplado ao fone de ouvido do celular. Fomos percebendo, ao longo do processo, que fato de ter que garantir minimamente a captação em relação aos espaços ia interferir no todo, em especial com os atuantes. Em algum momento, o som do ambiente acaba interferindo e isso vira uma opção estética: é impossível de isolar-se completamente, mesmo negociando com as pessoas em volta, em um dado momento o interfone toca ou o caminhão do gás passa. Os estudantes tinham que escolher o horário da apresentação, teve inclusive uma aluna que disse: “Olha, eu não vou conseguir atuar nesse horário porque tem uma feira do lado de minha casa”. De fato, quando ela começasse a falar, ia vir a feira junto, a não ser que isso fosse uma opção estética. Então tem esse atravessamento da tecnologia, que nesse caso, permite fazer esse recorte de universos em relação ao que é possível de ser trabalhado.

**Gregory Slivar:** Existem diferenças nos aparatos, como essa que o Edézio colocou, e isso é fundamental, mas é importante ter cuidado para que a questão não se limite a um julgamento de valores referente à tecnologia da qual cada um dispõe. Cada microfone tem sua serventia. É perigoso a gente cair nessa coisa do fetichismo: não é simplesmente usar por usar a coisa e ela ficar sobressalente. A base para todos os microfones é que ele é uma cápsula que traduz ondas mecânicas para impulsos elétricos e que sempre tem que ter a sua contrapartida, este aspecto é frequentemente esquecido. Não adianta somente dispor de um microfone, é preciso ter também um alto falante correspondente: o som de um microfone sempre vai passar por um alto falante, em todo e qualquer a situação. Um bom microfone não resolve todos os problemas. O embate do microfone com a voz passa por uma questão estética; ele passa a ser um instrumento. Para mim, os intérpretes que melhor se utilizam do microfone, tanto no teatro quanto no meio musical, são os que melhor o compreendem como um instrumento. Ou seja, os que se interessam pelo tipo de microfone, pelo o que ele faz, e que intendem profundamente o que é o *seu* microfone. Um ator pode conseguir um resultado excelente através de um microfone considerado de má qualidade a partir do momento em que ele entende como usá-lo: qual a distância certa? Qual é sua polaridade? Qual é o lugar exato onde ele capta as frequências e quais são essas frequências? Quais são as relações entre volume e frequência? Tudo isso auxilia a entender o caminho que o microfone faz. Ter uma boa captação é ótimo, mas é preciso entender todos os processos que estão imbricados no som de sua captação ao alto-falante, que é a contrapartida do microfone. É preciso ter em mente onde e como esse som será projetado: e fones de ouvido? Em caixas? No som de um carro? E esse

som vai passar por um processo de mixagem e masterização? Quanto mais o ator entender esses caminhos, melhor ele vai se valer esteticamente do microfone. No embate voz e microfone seja talvez seja interessante atribuir mais responsabilidade a quem está atuando. O sonoplasta tem muitas possibilidades, mas ter o ator que está produzindo esse som como um parceiro que entende profundamente tal dinâmica traz resultados estéticos muito mais interessantes.

**Ana Wegner:** Aliás, essa defasagem não vem de hoje: o microfone ocupa cada vez mais espaço nos palcos, mas a formação do ator não acompanha tal dinâmica. Durante a pandemia, onde essa mediação da voz pelo microfone foi obrigatória, quais foram as dificuldades dos atuentes em lidar com o microfone ou em entender o microfone como instrumento?

**Gregory Slivar:** Como o Edézio falou, existem conjunções entre diferentes equipamentos. Para o contexto dos encontros *online*, eu fiz um tutorial básico de como tirar o melhor proveito da maioria dos microfones, abordando questões como posicionamento e alimentação dos equipamentos. Durante as experimentações, eu percebi se apropriaram disso propondo experimentações, tendo consciência de questões ligada ao posicionamento dos aparatos ou sabendo formular precisamente certas dificuldades técnicas. Em um dos experimentos que eu achei muito bacana, o núcleo da iluminação experimentava colocar materiais sobre a câmera para criar uma espécie de filtro e alterar assim a imagem, o que engendrou experimentações com o som no mesmo sentido: cobrir o microfone, por exemplo, produz outros tipos de equalização. Alterar mecanicamente o som de um microfone é muito bacana e nos faz lembrar que o microfone também é um elemento mecânico. Fizemos algumas experimentações nesse sentido. Muitas não foram para frente, mas a investigação aconteceu e, estando em uma escola, eu acho que o lugar da investigação é o mais interessante.

**Edézio Aragão:** Teve uma situação, inclusive com uma aluna que sempre usava o Voice Mode. Isso é um caso muito legal.

**Rafaella Uhiara:** O que é isso?

**Edézio Aragão:** É um aplicativo para Windows que altera a voz em tempo real.

**Gregory Slivar:** Esse aplicativo é muito utilizado em celulares e tablets. Ele deixa a voz cômica de várias maneiras e, nas aulas, esta aluna sempre participava falando com esse aplicativo. Então, todo mundo estava falando normal e, de repente, entrava a voz dela, robótica.

**Edézio Aragão:** Eu me lembrei do uso dessa ferramenta porque teve uma turma com a seguinte demanda: havia um personagem, que era tipo um oráculo, e eles queriam que tivesse uma resposta de imagem com a voz conforme ele fosse falando. Acabou que descobrimos um aplicativo que faz isso, propondo várias respostas gráficas como um prisma, fractal também. Eles acabaram utilizando uma ferramenta que já estava meio pronta, modificando em cima dessa possibilidade. Antes de chegar na solução de corresponder a imagem com a voz, eles testaram encontrar essa voz. Começaram com o microfone, nessa perspectiva mais mecânica mesmo: de falar mais próximo ou ficar longe; teve um que tentou raspar a barba no microfone. Acho que, em algum nível, eles experimentavam essa opção do uso do microfone dentro do recurso laboratorial possível. Como a resposta para esses microfones que temos, do telefone ou do computador, são um tanto limitadas na perspectiva do que eles estavam querendo trabalhar, eu acho que esse embate com o virtual é interessante porque, hoje em dia, existe uma série de soluções de aplicativos que os estudantes acabam buscando por conta das respostas mais rápidas, e os processos atuais também que exigem uma certa rapidez de soluções.

Teve um experimento em que eles estavam tendo problemas com um dos atores, que acabou saindo, e o grupo acabou o substituindo por um silêncio. Eles tentaram fazer uma outra voz e, de repente, optaram por não fazer porque eles não tinham mais aquela pessoa. A personagem ficou lidando com um vazio, como se fosse uma ligação em que você não ouve outro lado. Acho que nesse processo da experiência de tentar cobrir isso com algum elemento de uso mecânico do microfone ou substituindo o microfone para uma solução estética, eles acabaram tipo: “não, é melhor deixar esse barulho da sala porque tem esse som da sala vazia rolando”.

A turma sentiu um choque também quando teve um encontro com o Lucas Coelho, que é um cara do cinema, e ele compartilhou: “Olha, gente, eu estou investindo para comprar um equipamento que capte nativo 5.1. É um sistema que tem dois microfones para ambos os vórtices e um no meio, central, que capta *omni*, para poder fazer ambiência para cinema. Ele capta separado e depois joga para cinco caixas”. Quando ele mostrou o projeto, de fato, o som tinha uma presença, mas não conseguia chegar na experiência de ouvir aquilo em uma sala porque falta esse elemento do posicionamento das caixas. Essa condição de você ter uma captação nativa que faz isso desde o início e essas soluções que a indústria vem produzindo – no sentido de você ter resultados estéticos como é o binaural, que também usa um microfone específico para isso – é uma algo que aponta os limite da tecnologia e da questão material. São coisas caras, e, mesmo que pessoas tenham acesso a isso, possam compartilhar em um contexto de aula e os estudantes tenham acesso as informações a respeito, ainda há essa barreira financeira de acessar esse tipo de solução, mesmo tendo aplicativos que emulem a experiência.

**Raul Teixeira:** Nossa referência do que é bem captado mudou um pouco. A primeira frase que se escuta nas salas virtuais é: “Vocês estão me ouvindo?” -- essa pergunta clássica mostra uma atenção em relação a isso: à captação, à qualidade do som. É importante notar e preocupação de querer ser bem ouvido por parte de quem está com o microfone, mas tudo depende das condições de escuta. Era possível gravar em um estúdio de altíssima qualidade, mas se o teatro tivesse uma caixa de som ruim, as sutilezas da gravação nem seriam percebidas. A figura do sonoplasta está lá também para administrar isso.

**Edézio Aragão:** Em relação a isso, aconteceu uma coisa curiosa nos experimentos. Havia um conflito entre imagem e som no ambiente virtual, pois os intérpretes podiam se ver enquanto atuavam, mas não podiam se ouvir. Eles tinham, desse modo, que confiar nos sonoplastas, o que acabou conferindo um certo poder ao trabalho da sonoplastia, que precisou reger e coordenar o grupo sonoramente, lidando ao mesmo tempo com as limitações técnicas de um ator, que, por exemplo, às vezes não podia se escutar porque precisava estar com o corpo inteiro em cena. Além disso, existe uma questão ligada à resposta de frequência dos microfones. Há uma diferença nas respostas de frequência e, comumente, perde-se um pouco os graves. Sendo assim, os estudantes de sonoplastia puderam constatar durante experiências



que era interessante aumentar alguns graves para compensar esse médio-agudo das respostas de frequência dos microfones para a voz. Isso gerava uma sensação de um alívio em nossa audiência, conferindo ainda mais importância ao trabalho do sonoplasta em ambiente virtual.

**Rafaella Uhiara:** Para vocês, esse protagonismo da sonoplastia pode perdurar para além da pandemia? O contexto digital teria sensibilizado os estudantes de outras áreas [do teatro] em relação à importância do som?

**Gregory Slivar:** Eu acredito que sim, mesmo porque havia uma tendência e a pandemia foi um catalisador de processos que já vinham acontecendo. Podemos notar isso em outras mídias, como é o caso do cinema com a popularização do streaming. O cinema precisa se esforçar para ter uma sobrevivência, como acontece em diversas áreas. No teatro, o som, a imagem, a projeção vêm tendo um lugar cada vez mais importante na cena contemporânea e eu acredito que o que aconteceu agora é que essa situação nos forçou a encarar essa realidade de forma frontal.

**Edézio Aragão:** Esse atravessamento do teatro telemático também é algo que já existia e ficará. Ele ganha um reforço nessa experiência, no sentido em que o Gregory comentou, sobre estar ao mesmo tempo, simultaneamente, compartilhando o mesmo momento da experiência cênica, com a distância que o espaço acabou condicionando durante o período de isolamento. Acho que isso perdurará, até por conta da tecnologia que o celular hoje permite com as videochamadas. Isso tende a ser cada vez mais incorporado pela cena. Há ainda um outro aspecto do som, que acredito que ainda precise de um longo embate: mesmo que a experiência na sala virtual propicie tipos diferenciados de contato por meio de uma experiência mais imersiva, experimentar acusticamente um espaço [real] tem um tipo de apelo difícil de reverter, sabe?! Reverter, não, mas de andar concomitantemente. Entendo haja uma certa hierarquia, até por conta da nossa história da audição: temos uma experiência acústica que nos propicia uma vivência muito mais rica do que com um fone. Com o fone, é preciso lidar com essa sensação de estar enclausurado. As pessoas já estão enclausuradas e querem sair do isolamento. Acredito que possam haver um jogo com experiências híbridas, por exemplo: um espetáculo que comece virtual e depois vai para o presencial ou algo do gênero. Enfim, tenho a impressão de que ainda há um bom caminho a percorrer no universo do som para lidar com essas condicionantes.

**Raul Teixeira:** Acredito que veremos muitos espetáculos com telão e interações com pessoas em outros lugares no mundo. Temos, atualmente, uma internet com mais qualidade e sabemos lidar melhor com a tecnologia. Também acredito que certos artistas vão incorporar essas tecnologias e outros que vão negar isso tudo pela saudade ou pelo exercício que deixamos de fazer durante a pandemia. Vamos precisar reaprender muita coisa, sobretudo os atores, inclusive novas técnicas, ainda que o microfone venha sendo usado há muito tempo. Eu trabalhei muito com microfone em espetáculos de atores de televisão.

**Edézio Aragão:** O microfone vem com a economia da projeção de voz.

**Raul Teixeira:** E não é cansaço. Existe técnica!

**Gregory Slivar:** E isso é essencial. Antigamente era impossível conseguir essa sutileza. Diversos atores falam sobre isso; antes tudo era projeção de voz. Atualmente é possível traduzir esse tipo de interpretação do cinema no palco por meio do uso do microfone.

**Rafaella Uhiara:** Vocês acreditam que esse período de experimentação com o microfone deixará algum legado?

**Gregory Slivar:** Nós nunca passamos ilesos das experiências, principalmente quando são experiências fortes como essa. Acredito que seja improvável que se ignore completamente um ano e meio de experiências e isso se aplica a qualquer outra área. Os trabalhos de escritório, por exemplo, nunca mais serão iguais: para se encontrar presencialmente, hoje em dia, pensamos umas duas vezes: “será que essa reunião não pode ser virtual?”. Acredito, portanto, que nós abrimos essa porta para possibilidades que já existiam. Eu me lembro que, quando eu entrei na pós-graduação, havia um projeto do NuSom<sup>1</sup> de Net Concert, que consistia em tocar com pessoas de outros países em tempo real. Nessa época, era muito difícil, sobretudo em relação às ferramentas; havia muita instabilidade. Com a pandemia, tudo mudou: desenvolvemos várias ferramentas; diversas alternativas; e muitas pessoas que se especializaram e aprenderam a usar tudo isso. Naquela época só uma pessoa do T.I. tinha esse

---

<sup>1</sup> Grupo de pesquisas em Sonologia da Universidade de São Paulo, coordenado pelo prof. Dr. Fernando Iazzetta, do Departamento de Música.

conhecimento e ele precisava vir ajudar. Então, acredito que ganhamos mais ferramentas, mais expertise em relação a essas tecnologias e tenho certeza de que nos processos que fomos desenvolvendo, muito provavelmente alguma solução que encontramos durante a pandemia vai acabar aparecendo: “Lembra aquilo que você fez no meio virtual, será que não dá para fazer aqui presencialmente também?”. Na verdade, imagino que haja, em um primeiro momento, uma negação por completo, mas essa experiência foi sedimentada, pelo menos para quem estava participando, então acredito que algo dessa experiência vai permanecer e se transformar.

## Referências Cênicas

**Adeus, palhaços mortos!** (2016), texto original de Matei Vişniec, direção e adaptação de José Roberto Jardim, direção musical e trilha sonora original ao vivo de Tiago de Mello, realização Academia de Palhaços.

**Prometeu a tragédia do fogo** (2011), dramaturgia de Leonardo Moreira, encenação de Maria Thais, direção musical de Gregory Slivar, realização de companhia Balagan.

**Tchekhov é um cogumelo** (2017), livremente inspirado em *As três irmãs*, de Anton Tchekhov, adaptação e encenação de André Guerreiro Lopes, direção musical e instalação sonora de Gregory Slivar, realização Cia. Estúdio Lusco Fusco.

**Uma mulher só** (2020), inspirado em textos de Dario Fo e Franca Rame, encenação de Marco Antônio Pamio, trilha sonora original de Gregory Slivar.

## Referências

Dicionário Priberam da Língua Portuguesa. **Verbetes “Gambiarra”**, 2021. Disponível em: <https://dicionario.priberam.org/> - acesso em 23 de setembro de 2021.

RIBEIRO SILVA, Gregory [Gregory Slivar]. **Música impura: a noção de presença na criação e performance sonora**. São Paulo: PPGMUS/Universidade de São Paulo, 2016. Dissertação (Mestrado em Música).

WEGNER, Ana; LIMA SANTOS, Maria Tháís. **La poétique vocale de la Cia Teatro Balagan**. Pratiques de la voix sur scène: de l'apprentissage à la performance vocale. Incertains Regards, Aix en Provence, Université Aix-Marseille, Hors série, nº 2, pp. 73-86, 01/2018.

Entrevista recebida em 06/10/2021 e aprovada em 17/10/2021.

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

---

<sup>i</sup> Ana Cristine Wegner - Doutora em Artes Cênicas (2017) pela Université Paris 8 em cotutela de tese com Universidade de São Paulo. É formada em Licenciatura em Artes Cênicas pela Faculdade de Artes do Paraná (2003). Suas pesquisas e publicações abordam a voz nas artes cênicas em perspectivas estéticas, criativas e pedagógicas. Atualmente leciona na Université de Poitiers (como Attachée Temporaire d'Enseignement et de Recherche). Concebeu e coorganizou o colóquio internacional "Pratiques de la voix sur scène, de l'apprentissage la performance vocale" (2015). Atuou em diversas companhias entre elas, a Companhia Silenciosa (Curitiba), da qual foi cofundadora. Tem experiência com dublagem e voz-off. Desenvolve atualmente um projeto de Novação aprovado pela CAPES. O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES). [ana\\_wegner@yahoo.fr](mailto:ana_wegner@yahoo.fr)  
Lattes: <http://lattes.cnpq.br/1934988914703055>  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7670-6152>

<sup>ii</sup> Rafaella Uhiara - Bacharel em Artes Cênicas com habilitação em Direção Teatral pela USP. Mestre e Doutora em Estudos Teatrais pela Université Sorbonne Nouvelle. É afiliada aos laboratórios de pesquisa THALIM (França) e Centro de Documentação Teatral da USP e integra o grupo de pesquisa em Sonologia da USP. [rafa.uhiara@gmail.com](mailto:rafa.uhiara@gmail.com)  
Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5857775051423096>  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8939-1655>

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

