



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA – UnB
INSTITUTO DE ARTES – IdA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES CÊNICAS – PPGCEN

MARCIO GONÇALVES VIEIRA

COISAS SONORAS EM CENA E A INVENÇÃO DE TIMBRES:
LINHAS DA MALHA CRIATIVA DO UDIGRUDI

BRASÍLIA –DF

2019

MARCIO GONÇALVES VIEIRA

COISAS SONORAS EM CENA E A INVENÇÃO DE TIMBRES:
LINHAS DA MALHA CRIATIVA DO UDIGRUDI

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas, da Universidade de Brasília, como requisito parcial para a obtenção do grau de Mestre em Artes Cênicas.

Linha de pesquisa: Processos Composicionais para a cena

Orientador: Prof. Dr. Cesar Lignelli

BRASÍLIA – DF

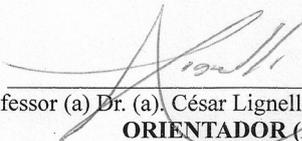
2019

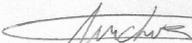
Vv658c Vieira, Marcio Gonçalves
Coisas Sonoras em Cena e a Invenção de Timbres: linhas da
malha criativa do Udigrudi / Marcio Gonçalves Vieira;
orientador Cesar Lignelli. -- Brasília, 2019.
171 p.

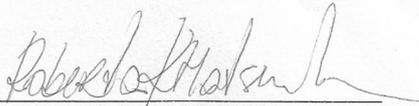
Dissertação (Mestrado - Mestrado em Artes Cênicas) --
Universidade de Brasília, 2019.

1. Coisa sonora. 2. Agência material. 3. Udigrudi. 4.
Timbre. 5. Teatro. I. Lignelli, Cesar, orient. II. Título.

**DISSERTAÇÃO DE MESTRADO EM ARTES CÊNICAS APRESENTADA
AOS PROFESSORES:**


Professor (a) Dr. (a) César Lignelli (PPGCEN/UnB)
ORIENTADOR (A)


Professor (a) Dr. (a) Marcos Machado Chaves (UFGD)
MEMBRO EXTERNO


Professor (a) Dr. (a) Roberta Kumasaka Matsumoto (PPGCEN/UnB)
MEMBRO INTERNO

Vista e permitida a impressão
Brasília-DF, 12 de Agosto de 2019.

Coordenação de Pós-Graduação do Departamento de Artes Cênicas do Instituto de
Artes / UnB.



Ao maestro, mestre e amigo Emílio Terraza (in memoriam)

AGRADECIMENTOS

O percurso deste trabalho contou com o apoio precioso de muitas pessoas, compartilhando momentos, ideias, sorrisos, sugerindo caminhos, caminhando junto. Esse é um momento para lembrar e agradecer.

Ao professor e amigo Cesar Lingnelli, por sua orientação afetuosa, pelo acolhimento oferecido desde a primeira hora, e pelo entusiasmo dedicado ao trabalho.

À Júlia Gunesch, minha filha lindinha, companheira de mestrado, por todos os recreios, sufocos e alegrias que passamos juntos.

Aos meus companheiros do Udigrudi, Luciano Porto, Marcelo Beré e Leo Sykes, por participarem a vida toda desse trabalho.

Aos membros da banca examinadora, prof^ª. Roberta Matsumoto e prof. Marcos Chaves, pelas valiosas observações que trouxeram para esse trabalho.

Ao professor e amigo Fernando Villar pelo acompanhamento dos primeiros passos dessa caminhada.

À minha esposa, Meta Gunesh, pela sua paciência e afeto, e ao meu filho, Guido Gunesch, por sua alegria e preocupação com o pai.

À minha irmã, Martha Vieira, por dividir comigo os cuidados com nossa família.

Ao meu cunhado, Fernando Ribeiro, pelas imagens preciosas que gentilmente cedeu para o trabalho.

Aos fotógrafos Ricardo Campos, grande amigo, e Marcelo Dischinger, também pelas imagens disponibilizadas.

Ao Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas da Universidade de Brasília (PPG-Cen/UnB) e meus colegas de turma.

À Capes, pela bolsa de estudo concedida

Por fim, à vida, pelo privilégio de viver esses momentos com saúde e alegria.

RESUMO

Essa pesquisa problematiza o uso de coisas sonoras e sua relação com atores e criadores na cena teatral, tendo como referência os espetáculos *O Cano* (1998) e *Ovo* (2003), criados e apresentados pelo grupo de circo teatro Udigrudi. Esses trabalhos, resultado do entrelaçamento de vários saberes, tiveram na relação entre atores e coisas sonoras um eixo diretivo, com todas as potências e desafios envolvidos. O relato analítico dessa vivência, circunscrevendo e interligando os processos de direção, criação e pesquisa do grupo, busca fornecer diretrizes no trato com coisas sonoras em cena, estabelecer debates sobre a problemática relacionada, além de registrar a trajetória do Udigrudi por uma perspectiva singular. As ferramentas conceituais usadas foram forjadas no campo das epistemologias ecológicas (Ingold, 2015; Maia, 2015; Stheil & Carvalho, 2012) com elementos da teoria da prática e dos estudos sociais da ciência (Latour, 2012; Fleck, 2010; Kuhn, 2017). Entre esses elementos estão o conceito de agência material recíproca e sua relação com a linguagem, o conceito de coisa sonora para circunscrever objetos cênicos e formas animadas sonoras, linha como processo e caminho inventivo, além de malha como representação de encontros, relações e entrelaçamento dessas linhas.

Palavras-chave: Udigrudi. Coisa sonora. Agência material. Timbre. Teatro.

ABSTRACT

This research problematizes the use of sound things and its relation with actors and creators in the theatrical scene, having as reference the spectacles *O Cano* (1998) and *Ovo* (2003), created and presented by the theater group Udigrudi. These works, as a result of the intertwining of various knowledges, had in the relationship between actors and sound things a directive axis, with all the powers and challenges involved. The analytical account of this experience, circumscribing and interconnecting the processes of direction, creation and research of the group, seeks to provide guidelines in dealing with sound things on the scene, to establish debates on the related problem, and to record Udigrudi's trajectory through a singular perspective. The conceptual tools used were forged in the field of ecological epistemologies (Ingold, 2015 May, 2015; Stheil & Carvalho, 2012) with elements of the theory of social practice and science studies (Latour, 2012, Fleck, 2010; Kuhn, 2017). Among these elements are the concept of reciprocal material agency and its relationship with language, the concept of sound thing to circumscribe objects and animated sound forms, line as process and inventive way, as well as mesh as representation of encounters, relations and interlacement of these lines.

Keywords: Udigrudi. Sound thing. Material agency. Timbre. Theater.

SUMÁRIO

9

INTRODUÇÃO.....	11
.....	17
1 ROCA, FUSOS E AGULHAS.....	18
1.1 A COSTURA CARTOGRÁFICA.....	21
1.2 O ATELIER DA COSTURA.....	24
1.2.1 Os Tecidos Epistemológicos.....	25
1.2.2 O Tecido Ecológico.....	30
1.2.3 Os Instrumentos da Costura.....	33
1.2.3.1 Agência: uma agulha que imagina fios.....	33
1.2.3.2 Linhas: fios sem fim.....	39
1.2.3.4 Coisa sonora: no limite dos fios.....	43
2 LINHAS E MALHAS.....	46
2.1 A PESQUISA SONORA.....	46
2.1.1 As origens.....	47
2.1.2 As estratégias.....	48
2.1.3 Os caminhos.....	50
2.1.4 Músicas-Á-tentativas.....	56
2.2 O UDIGRUDI.....	58
2.2.1 O início.....	59
2.2.2 O circo.....	60

2.2.3 A Menina dos Olhos.....	10 61
2.2.4 Solo.....	62
2.2.5 Pelo Cano.....	62
2.3 O CANO e OVO.....	64
2.3.1 O Cano.....	65
2.3.2 Ovo.....	70
3. COLEÇÃO DE COISAS SONORAS.....	75
3.1 O PANZÃO.....	80
3.2 LA CUCARATCHA.....	89
3.3 O BARRIL.....	96
3.4 O PINGADOURO.....	105
5.5 O PET.....	115
3.5 O BARON.....	131
3.7 ASLATA.....	140
3.8 LA GAMINE.....	147
3.9 O SACOLÉ.....	151
3.10 O BURRITO.....	156
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	160
REFERÊNCIAS.....	167
COISARIUM.....	170

INTRODUÇÃO

Investigar um processo criativo é desafio parecido a determinar um rio. No início, na cabeceira, muitas nascentes se somam até serem um riacho; é arbitrário escolher uma e dizer: - o começo é aqui! (e também precipitado desconsiderar a origem profunda daquela nascente). Seguir seu caminho tortuoso é árduo; à calmaria de alguns trechos se seguem os solavancos velozes das corredeiras, ou mesmo as quedas vertiginosas das cachoeiras. As margens, que limitam e sugerem o constante fluir, vez ou outra se rompem em encontros tributários; o que corre depois é um amálgama de fluidos vitais, onde a história se turva e as formas se diluem nas águas emendadas. A direção do rio se depreende do caos geográfico, e seu trajeto sinuoso encontra ilhas, pântanos, lagos. Até mesmo seu fim, o mar, pode ser incerto, pois há maré; o mangue, a pororoca, a barra alagada. Também existem muitas formas de contar um rio: como peixe, como margem, como barco, como água; mas, a seu modo, todas vão falar de fluxo, do devir, de caminhos, de encontros, enfim, daquilo que passa mas está sempre lá: o rio.

Álvaro Traum

Como devem ser os títulos, o dessa dissertação, “Coisas Sonoras em Cena e a Invenção de Timbres: linhas da malha criativa do Udigrudi”, é a síntese do que ela se propõe a tratar. Por ser a porta de entrada, e por ter sido construído com os termos em torno dos quais todo este trabalho se alicerça, essa introdução vai se desenvolver a partir dele, se baseando nas palavras-chave e suas associações.

Coisa sonora foi o termo escolhido para se referir a todos artefatos usados para produzir sons nos espetáculos *O Cano* (1998) e *Ovo* (2003), montados pelo grupo teatral Udigrudi. Nesses trabalhos, o uso de coisas sonoras ocorreu de forma intensiva e extraordinária, trazendo uma atitude diferenciada para as performances do grupo. Coisa sonora busca preencher lacunas que outras denominações – instrumentos musicais, objetos sonoros, fontes sonoras – apresentam. Coisa sonora, um conceito que será desenvolvido ao longo do trabalho, gravita em torno de “coisa”, termo caro à reflexão metafísica. O que mais interessa, nesse caso, é o fato que, além da forma, a função é um elemento importante na definição da “coisidade” da coisa. Isso traz uma permeabilidade ao conceito que possibilita preencher as deficiências de outras opções: a premência de estar associada a música em um instrumento musical, a rigidez dadas pelos contornos de um objeto, ou a aridez que traz a generalidade de uma fonte sonora.

Ao localizar a coisa sonora na cena, surge uma primeira associação que dá pistas sobre o território que se propõe explorar. Não obstante o conceito de coisa sonora ser funcional em muitas áreas, é na cena teatral que ele expressa todo seu potencial, é aí que ele se move com desembaraço, onde outros termos emperram. A porosidade da coisa, associada às necessidades da cena – velocidades expressivas e metamorfoses funcionais – trazem legitimidade ao conceito. Uma coisa pode estar cenário e tornar-se figurino, transitar do anonimato para o protagonismo animado, ser desmembrada ou construída em cena. Uma coisa é dramática. Por isso, Coisa Sonora em Cena é o primeiro composto do título, o principal. Investigar as coisas em cena é o propósito dessa pesquisa: avaliar as potências que as coisas sonoras trazem para a cena, indagar sobre as dificuldades em tratar com elas, especular sobre as capacidades para se mover em cena soando. Enfim, revisitar os espetáculos mencionados para estabelecer um diálogo entre práticas e resultados.

Ao vincular a expressão Invenção de Timbres às coisas sonoras, amplia-se o território da cena, permite-se transitar até as origens, encontrar os fundamentos que orientam a criação. A invenção de timbre surge como uma atividade interdisciplinar, estabelecida no que será chamada de “Pesquisa Sonora” ao longo desta dissertação. Como prática musical, se aproxima da composição de melodias – compor timbres envolve competências musicais e quase alquímicas: harmonizar, afinar, temperar. Dentro do universo musical, a criação de timbres tem um evoluir temporal lento; melodias, o mais das vezes, têm vida breve, timbres perpassam gerações. Sua qualidade de marca, identidade do som, se associa a épocas, a culturas, modos de expressão – o timbre da guitarra elétrica é indissociável da modernidade ocidental, assim como o do cravo e da flauta doce são da renascença.

A invenção de timbres também dialoga com a ciência, seja de forma empírica, ou aplicada. A física acústica fornece subsídios para entender o som, potencializar as percepções que surgem das sensações. Pensar pelos meandros acústicos complementa o pensar musical. O contraponto entre essas categorias potencializa a invenção das coisas sonoras. O timbre, pelo viés musical, é um composto de parâmetros – é multilinear. Enquanto os outros parâmetros musicais se movem sobre uma única direção – a altura entre graves e agudos, a duração entre curto e longo e a intensidade entre forte e fraco –, o timbre é multidimensional – não há uma linha unindo o som de um saxofone a um piano (Menezes, 2003). O timbre musical só pode ser referenciado em um território (talvez por isso resista a ter uma representação gráfica, em contraste com a localização das alturas em uma partitura musical e

precise, muitas vezes, ser circunscrito com adjetivações). A acústica, por seu lado, supre essa carência com os gráficos de espectro sonoro, nos quais apresenta frequências num plano espacial, ou nas representações de ataque, sustentação e decaimento sonoro, fundamentais para o desenvolvimento de sintetizadores eletrônicos de som.

Há, ainda, na invenção de timbres, a prática construtiva, a relação com ferramentas – instrumentos. Trabalhar com ferramentas, de acordo com Ingold (2015), se assemelha a contar histórias, o corpo lembra o que aprendeu, o que tem que fazer a cada momento – sensação e percepção dialogam com a intenção, e o fluxo segue, algo acontece, uma história é contada –, como no suceder de uma melodia. Para tanto, é preciso adquirir competências, desenvolver técnicas, fazer planejamentos, um labor que exige disciplina e persistência. É comum, neste caminho, surgirem tecnologias, formas de trabalhar materiais, reconhecer suas propriedades, usar suas sonoridades.

Aqui, podemos contextualizar a associação principal da primeira parte do título: Coisas Sonoras em Cena e a Invenção de Timbres. Ela cria uma conexão entre o fazer teatral e a pesquisa sonora. Traz para o centro da pesquisa investigativa o som e a dramaturgia. Essa aproximação acentua, não obstante outras contribuições, a importância de uma prática coesa de pesquisa sonora. Como será visto adiante, desde a década de 1980 realizo trabalhos ligados a construção de coisas sonoras, unindo conhecimentos musicais, acústicos e práticas construtivas. O contato com a cena teatral expandiu as possibilidades desse fazer: aos instrumentos musicais da música e às fontes sonoras da acústica, aliaram-se as coisas sonoras do fazer teatral. Outras exigências, outras técnicas, outros desafios se apresentaram – territórios foram desbravados. Outra intenção ao fazer a aproximação entre coisas sonoras em cena e a invenção de timbres é ponderar a importância desse conhecimento potencializado, adquirido em décadas de trabalho, sobre a proficiência das coisas sonoras nos espetáculos do Udigrudi – algo que será retomado após caminhar sobre as trilhas desse trabalho.

Trilhas que nos levam à segunda parte do nosso título: linhas da malha criativa do Udigrudi. Aqui, o protagonismo da pesquisa sonora é confrontado com outros agentes na elaboração das coisas sonoras: a direção, a comicidade, a cenografia, a dramaturgia, até mesmo questões técnicas e econômicas que agem sobre o processo criativo. Essa confluência de contribuições, esse entrelaçamento, encontrou no conceito de malha, e a consequente imagem de linha, elementos para costurar ideias. Pensar a elaboração das coisas sonoras como

uma reunião forças, tensões de fios e entrelaçar de domínios, permitiu elaborar análises com muitas variáveis e manter clareza quanto ao comprometimento de cada agente no processo.

Ao situar a investigação nas malhas criativas no Udigrudi, a ideia foi circunscrever um grupo de pessoas no fazer teatral, determinando suas atividades e competências. O Udigrudi, um grupo de teatro longo, fundado na década de 1980 em Brasília, tem uma história ligada às artes circenses, tendo passado por fases que podem ser demarcadas no tempo e delineadas por suas práticas. A partir de 1998 se inicia a fase em que as coisas sonoras surgem, na qual ocorrem as montagens dos espetáculos que serão abordados. Aos dois integrantes fundadores do grupo, responsáveis por trazer as memórias e qualidades do grupo, Luciano Porto e Marcelo Beré, uniram-se a diretora teatral Leo Sykes e eu. Cada qual trouxe consigo competências singulares, responsáveis por caracterizar e conduzir o fluxo das linhas na malha criativa do Udigrudi.

Em resumo, estas são as diretrizes que orientaram essa dissertação, que esteve repleta de dúvidas, buscas e encontros. A principal questão, presente desde o princípio, e que afinal deu forma às outras indagações, foi como abordar as coisas sonoras – que àquele momento não eram nomeadas assim – dentro do processo criativo do Udigrudi. Essa pergunta está no cerne da investigação, é a responsável pelo desequilíbrio do primeiro passo, aquele que foi seguido pelos que encontraram as ferramentas conceituais, desenvolveram metodologias, determinaram prioridades, reconstituíram memórias e realizaram uma série de atividades que constituíram a pesquisa. O trabalho prático já havia sido feito – o rio estava lá –, agora era andar, ir, voltar, procurar, encontrar... a abrangência dos relatos, a validade das análises, a contundência das conclusões dependia de como contar aquele rio.

Por isso, boa parte desse trabalho é dedicado não só a desenvolver meios para esse contar, mas contar os meios que se usou para encontrá-los. Usar uma ferramenta exige saber para que serve, e aprender a usá-la envolve conhecer suas possibilidades, seu alcance, suas limitações. Assim, na medida em que foi sendo respondida a questão central, todas outras começaram a tomar forma: o que seriam coisas sonoras? Quais suas relações com a potencialização da cena? O que era preciso ter e fazer para tê-las em cena? Questões que, ao mesmo tempo, orientavam a busca por meios de resolvê-las, se apresentavam como objetivos a serem alcançados. Houve, então, um desafio duplo: encontrar a forma de abordar e, uma vez a bordo, transbordar histórias, conexões e ilações.

O trabalho do Udigrudi comporta muitos campos de investigação: a direção, a comicidade, sua condição histórica, caminhos que precisaram ser abreviados neste trabalho em função do foco nas coisas sonoras. Nos capítulos que se seguem, procura-se mover esse foco sobre as imagens trazidas pelo título: a princípio, clarear os conceitos principais e a metodologia usada, depois, apresentar as trajetórias dos agentes principais para, por fim, circunscrever as coisas sonoras com seus usos e processos criativos. Espera-se, desta forma, localizar as coisas sonoras dentro do processo criativo do Udigrudi, e também criar condições para ponderar sobre suas influências na dramaturgia e potência da cena teatral.

Capítulos da dissertação

O capítulo 1 delimita um território: os conceitos, as ideias e as imagens que vão sustentar a narrativa. Além disso, procura dar forma ao processo de busca por essas ferramentas de análise, delineando um percurso didático para a busca intrincada que foi estabelecida. Lança as bases da metodologia usada: a criação de mapas com linhas e malhas. Avisa que as coisas sonoras serão mostradas em várias situações, que serão representadas em escalas de tempo, de afeto, de intenções e, principalmente, de encontros. A cartografia será feita com palavras, imagens, desenhos, utilizando-se da genealogia para desvelar processos criativos.

Essa genealogia também estará presente ao demarcar as epistemologias ecológicas, campo de onde sairão as ferramentas conceituais usadas. A fim de trazer legitimidade a elas, uma abordagem crítica do pensamento idealista e relativista será feita, trazendo à tona os motivos que permitiram o florescimento do paradigma ecológico, que procura perceber os fenômenos por meio de relações. A agência material recíproca será o instrumento para entender as relações entre pessoas e materiais, as formas de interação, as conexões que permitem os afetos mútuos. Os motivos para a ativação de coisa como conceito para forma e função estarão apoiados no fluxo vital, traduzido pela imagem de linhas que se desenrolam no tempo e espaço, formando malhas – encontros, lugares, processos. A coisa sonora, por fim, vai se servir dessas imagens para ser construída e usada como canal sonoro de expressões.

O capítulo 2 vai tratar de trajetórias, dos terrenos que propiciaram o surgimento das coisas sonoras, criar marcos para ancorar as linhas de genealogia. Vai investigar as nascentes, procurar saber como as competências surgiram, das oportunidades, das dificuldades, suas conquistas e limitações. Na pesquisa sonora será destacada sua metodologia de percepção do som: a criação de um diálogo entre a perspectiva musical e a científica, revelando caminhos e os pontos – momentos – de inflexão –, responsáveis por descortinar os horizontes da pesquisa. Nesta trajetória, será interessante perceber que algumas coisas sonoras têm um caminho longo, resultado de uma ideia que insistiu acontecer. Com intersecções com a pesquisa sonora, a trajetória do Udigrudi recupera uma história também de insistências, e entrega o momento de conjunção que resultou nas obras de interesse dessa dissertação: *O Cano* (1998) e *Ovo* (2003). O capítulo termina contextualizando os processos criativos dessas peças, e dando uma ideia de seus roteiros, que eventualmente serão retomados no capítulo seguinte.

O capítulo 3 reúne as coisas sonoras: uma coleção de coisas sonoras. Seguindo o princípio dos mapas, nesse capítulo é possível acessar uma coisa sonora e transitar nos seus limites. As informações dos capítulos anteriores vão ajudar sua localização na cena, na construção de sua genealogia, nas buscas e construções tímbricas, deixando claro seu processo criativo. Cada coisa sonora terá um mapa – motivos, aplicações, trajetórias, importância, funções –, que eventualmente vão se sobrepor. Contar a história de algumas coisas sonoras – as mais representativas – foi uma opção metodológica. Ao final da coleção, do universo da amostragem, considerações podem ser feitas com base em constâncias e movimentos recorrentes. Da mesma forma, excepcionalidades podem ser destacadas e consideradas com a devida cautela. Essa coleção de coisas sonoras se propõe, ainda, a relatar de forma fragmentada as obras em que foram utilizadas.

Tendo consciência da profusão, e do fato de que referências às coisas sonoras podem acontecer antes que sejam devidamente apresentadas, foi criado um “Coisarium”, um glossário de coisas sonoras em um anexo a este trabalho. Assim, caso surjam dúvidas quanto a alguma coisa sonora, reporte-se ao anexo para dissolvê-la.

1 ROCA, FUSOS E AGULHAS

– *com estas ferramentas que problemas posso resolver?*
(essa pergunta é tonta.)
 – *com estes problemas que ferramentas preciso?*
(essa pergunta é melhor)
 – *com estes problemas que ferramentas tenho que aprender a usar?*
(esta pergunta ainda é melhor: pressupõe vontade e um plano de ação)

Gonçalo Tavares.

Costurar eventos, alinhar ideias e tecer entendimentos são termos que, além de descreverem práticas correntes da pesquisa, reforçam a imagem de formação de um tecido compreensivo sobre a malha criativa que se deseja investigar. Neste capítulo serão apresentadas a metodologia e as ferramentas conceituais usadas para analisar as coisas sonoras em cena, as relações envolvidas e as práticas utilizadas em suas criações.

O trabalho de reunir essas ferramentas conceituais e encontrar a metodologia adequada foi um processo de descobertas, um caminhar com muitas qualidades. Em um momento se parecia com o andar de quem reconhece um terreno, olhando tudo, colecionando pontos de vista, fazendo anotações ocasionais, se guiando por uma intuição que tentava ligar o que encontrava com o que precisava. Em outros, havia avidez por encontrar o que precisava, a peça que faltava para completar um jogo, a definição de um conceito, a conexão de uma ideia. Pistas iam sendo reveladas a cada passo, um conceito se conectava a outro, uma imagem gerava ideias, que engendravam possibilidades. Havia momentos em que tudo fazia sentido, em outros, que o foco se afastava do objeto da pesquisa – as coisas sonoras em cena. Eram tempos de pesquisa de base, de agregar conhecimento em forma de substrato que sustenta argumentações, investigações e pretensões. Por fim, um caminho estava trilhado e um território demarcado – o tempo de busca acabara, agora era construir entendimentos.

A questão que se colocava era: como abordar o processo criativo do Udigrudi? Algumas dificuldades se apresentavam: apesar das coisas sonoras terem um destaque no trabalho do grupo, outros aspectos eram igualmente importantes: a relevância da sonoridade em cena era apoiada pela comicidade dos palhaços, pela criatividade da direção, pela engenhosidade do cenário; era preciso incluir essas competências na abordagem, sem, no entanto, diluir o objeto da investigação. Este, por sua vez, também trazia consigo algumas

questões, a começar por como se referir ao que era usado em cena para produzir sons: objetos sonoros?, instrumentos musicais?, artefatos de som? Essa questão estava presente no caminhar atento – aquele que olha sem pretensões – quando surgiu o termo “coisa”, adequado à necessidade e solícito em unir-se ao adjetivo “sonora”. Além disso, havia uma pergunta fundamental para definir o caminho a seguir: o que interessa saber sobre as coisas sonoras? – como são feitas? O que é preciso para fazê-las? Qual sua relação com a música? E com a cena? –, perguntas que precisaram ser, se não respondidas, consideradas com cautela.

Aos poucos, ficava claro que o trabalho do artista – de criação de afetos – é que deveria ser sondado. Não pela afecção que causava – o que interessa para o artista –, mas pelos motivos da ação, pela forma escolhida, pelas razões da escolha. Um tipo de pesquisa que, usualmente, o artista não faz, mas que fornece subsídios consistentes para a arte. Afinal, a técnica é enamorada da ciência, as ideias flertam com a filosofia, coisas que pertencem ao fazer artístico. Além disso, há o fato que o processo criativo tende a abranger todas as áreas do pensamento: arte, ciência e filosofia. Entender seus meandros permite avançar sobre territórios do conhecimento humano.

É possível apontar o que motivou um caminhar sobre ideias que embasariam a pesquisa no seu princípio: entender a abrangência do termo “agência”. Talvez pela presença de coisas animadas nas peças – bonecos, formas objetos – que agiam, mas eram agenciados... ou pela associação com a ideia de ação, de agir sobre algo – os sons aconteciam devido a ações sobre artefatos que tinha sofrido intervenções. O que era agência? Como acontecia? O que a motivava? Questões elementares que me levaram a entrar em contato com Tim Ingold (2012, 2015) que, desenvolvendo conceitos da antropologia ecológica, apresentou perspectivas estimulantes para a abordagem que pretendia realizar.

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

Ao contestar o modelo de criação hilemórfico, resultado de uma forma idealista de perceber o mundo, Ingold propõe encontrar maneiras de conceber a relação das pessoas e os materiais sem a divisão metafísica entre sujeitos e objetos. O campo das epistemologias ecológicas passou a ser considerado para dar suporte conceitual para a tarefa de tratar com a criação artística. A ideia de agência, como uma ação volitiva, passou a dar lugar à capacidade de afetar, abrindo a possibilidade de entender a agência material dentro do fluxo vital proposto por Ingold.

Estar convencido do uso de paradigmas ecológicos exigiu investigar as epistemologias que estavam sendo ultrapassadas, tanto para ponderar sua validade, quanto obter subsídios para se orientar nesse campo de pensamento. O historiador Carlos A. Maia (2009, 2015, 2017) traz considerações sobre as vertentes idealistas e relativistas da percepção e mostra que ambas consideram a dicotomia sujeito-objeto como fundamentais em suas construções, justificando o colapso frente a novos desafios e abrindo caminhos para o paradigma ecológico.

Em suas digressões históricas, Maia traz a tona autores importantes para a criação do conceito de agência material recíproca, fundamental para a coesão da análise que se pretende fazer sobre processos criativos e as coisas sonoras em cena. Para entender como pessoas e materiais podem exercer agência mútua, conceitos como “estilo de pensamento”, de Ludwig Fleck (2010), de “traço”, proposto por Jacques Derrida (1973), e de “paradigma”, por Thomas Kuhn (2017), precisam ser desenvolvidos e conectados. Por isso, no intuito de agregar consistência a essas construções, optou-se por apresentar um breve relato para contextualizar suas gêneses, deixando claro o caminho percorrido pela pesquisa.

Essa atitude de explicitar trajetórias, por sinal, estará presente amiúde nesse trabalho e alicerça a metodologia utilizada: criar formas de orientação dentro da malha criativa que se vai investigar. Esse evoluir de conceitos e ideias vai se apresentar como trajetória de pessoas, de coisas, propostas mais à frente. As narrativas, em algum momento, vão se cruzar, dando a impressão que se repetem, mas estarão acrescidas por contextos diferentes e olhares alternativos – como estar em um mesmo ambiente, mas se movendo. Esse ambiente é o que nos interessa, o território das coisas sonoras. Por isso os mapas, por isso a cartografia.

1.1 A COSTURA CARTOGRÁFICA

Como foi dito na epígrafe da introdução, “existem muitas formas de contar um rio: como peixe, como margem, como barco, como água”. Essa afirmação sugere ser adequada uma forma singular de abordar o processo criativo em tela: a cartografia – a arte de se comunicar com mapas.

Um mapa, a princípio, se propõe a representar um território por meio de um conjunto de certos aspectos desse território – de que é feito, quem o habita, que coisas existem, que tamanho tem, como chegar, como se mover, para onde sair... mapear é um processo de criação e construção do conhecimento – uma forma de investigação. Os mapas podem representar tanto o espaço geográfico do mundo exterior, como territórios do mundo interior – percepções, afetos, desejos, ações. Também traz orientações temporais quando se refere ao passado – dando acesso a memórias e recordações –, ao presente – tratando de intuições e percepções –, e ao futuro – possibilitando planos e expectativas. Enfim, mapas são ferramentas conceituais da cartografia, tratada aqui como uma metodologia de investigação para os

campos de conhecimento das ciências sociais e humanas que, mais que mapeamento físico, trata de movimentos, relações, jogos de poder, enfrentamentos entre forças, lutas, jogos de verdade, enunciações, modos de objetivação, de subjetivação, de estetização de si mesmo, práticas de resistência de liberdade (Prado & Teti, 2013, p. 47).

Desenvolvida no escopo da apresentação do conceito de rizoma por Deleuze e Guattari (1995), a cartografia é uma metodologia em processo; não se apresenta com propostas definidas para o proceder da pesquisa, mas com convites para encontrar pistas e sugestões de caminhos de investigação. Não pretende representar a realidade, mas ser um instrumento que ative a sua construção. É possível pensar a cartografia como “um método que busca desenvolver práticas de acompanhamento de processos e para isso se desvencilha de métodos rígidos que buscam representar o objeto retirando-o de seu fluxo e separando-o do sujeito” (Aguilar, 2010 p. 6). Acompanhar um processo implica, de alguma forma, participar; seja como observador que participa, ou participante que observa, mas sempre traçando conexões

entre as linhas de força presentes; participar pede envolvimento e uma atenção sensível à dinâmica do processo em questão.

O rizoma, como modelo epistemológico, é um processo de funcionamento e apreensão da realidade que tem princípios diferentes daquele hierárquico, vertical e estruturado por disciplinas ordenadoras característicos do modelo "árvore-raiz". A estrutura rizomática, pensada como uma analogia botânica, se desenvolve a partir de ramificações que partem de qualquer ponto, sem uma ordem sistematizada; "[...] qualquer ponto de um rizoma pode ser conectado a qualquer outro e deve sê-lo. É muito diferente da árvore ou da raiz que fixam um ponto, uma ordem" (Deleuze & Guattari, 2005, p. 14). O conceito de rizoma busca ultrapassar a lógica binária de estruturação do conhecimento. Contraposto ao modelo arbóreo, no qual a reflexão teórica ocorre a partir de um tronco unitário, o rizoma avança por princípios de forma acêntrica, heterogênea e não hierarquizada, possibilitando multiplicidades de entendimentos e interpretações.

Os mapas propostos a partir dessa imagem procuram ultrapassar a metáfora da árvore com suas raízes, galhos e folhas como modelo de representação. Eles buscam acompanhar o movimento rizomático. A singularidade de cada caminho requer um registro único, cartográfico, que seja construído a partir da percepção daquele que experimenta. Confeccionar mapas exige do cartógrafo imersão na paisagem processual; é preciso estar presente, caminhar no cenário, estar atento ao inesperado. Repetindo: um mapa não é uma representação da realidade, mas uma ferramenta de construção dela. Ele permite acessá-la com perspectivas diversas e conectar múltiplas dinâmicas envolvidas; "o rizoma se refere a um mapa que deve ser produzido, construído, sempre desmontável, conectável, reversível, modificável, com múltiplas entradas e saídas, com suas linhas de fuga" (Deleuze & Guattari, 2015, p. 31).

Em um rizoma, o mapa se contrapõe ao "decalque" do modelo arbóreo; no decalque há reprodução de uma forma, não são aceitas variações, tudo é fixo. As folhas de uma árvore são decalcadas, padronizadas; elas nascem em ramos, que estão ligados a galhos, que estão conectados a um tronco, que está plantado na terra, sustentado por raízes. Só é possível alcançá-las seguindo um caminho determinado – pesquisas que seguem esse modelo começam coletando dados, depois os processam, seguem analisando-os segundo princípios postulados para, por fim, se der tudo certo, encontrar o esperado. Em um rizoma, ao contrário,

é possível acessar pelo meio do processo e conectar quaisquer pontos de múltiplas formas, a depender dos princípios investigativos propostos.

A partir do que foi exposto, surgem algumas questões que se tentará responder ao longo desse trabalho; que território se deseja mapear? Como serão feitos esses mapas? Que ferramentas serão utilizadas para confeccioná-los? A primeira pergunta abarca o tema dessa dissertação – as coisas sonoras em cena – e toda a malha criativa que as envolve. Implica em explorar quem esteve envolvido, o que foi preciso fazer, conquistar e aprender para conseguir as coisas sonoras. Requer reunir os processos ocorridos, suas origens, o tempo decorrido, como se desenrolaram, como se combinaram.

Essas atividades sugerem uma pista para responder como serão feitos esses mapas: com linhas e malhas – em outras palavras, com o emaranhado de fluxos processuais. Linhas, como será visto adiante, estão ancoradas no princípio rizomático, em caminhos trilhados, na peregrinação do andarilho, no ponto posto em movimento. Fazer mapas com linhas consiste em caminhar sobre memórias, rastrear trilhas, buscar vínculos, reconsiderar encontros e decisões. O desafio desse mapeamento será preservar as articulações históricas e as conexões com o mundo, evitando as armadilhas da representação de realidades usando ferramentas que validem os movimentos e modulações percebidas.

As ferramentas empregadas para construir os mapas gravitam em torno de dois conceitos principais: o de agência material recíproca e o de coisas sonora. A agência material recíproca vai tentar desvelar o processo criativo, em como coisas e pessoas se afetam e se transformam. Para chegar a definição desse conceito, será preciso ativar outros – o traço derridiano, o estilo de pensamento de Fleck (2010) e o paradigma de Kunh (2017) – e ultrapassar alguns – a agência como ação volitiva e o modelo hilemórfico de criação. A coisa sonora, por seu turno, vai precisar do aporte de conceitos como o da metamorfose de significados, o de fonte sonora e o da função cênica para ser circunscrita. Também, à coisa sonora estará associado o conceito de timbre, como uma identidade sonora e caráter a ser construído.

Por considerar a genealogia uma ferramenta importante para referenciar coisas, processos e pessoas, ela estará presente em vários momentos deste trabalho: como eixo temporal no mapeamento da gênese das coisas sonoras, ou como linhas dedutivas que

circunscrevem as ferramentas conceituais. No caso das coisas sonoras, fica explícito que o processo criativo acontece por meio de transformações, muitas vezes lentas, envolvendo compartilhamento de ideias e ações. É possível, ainda, com o uso da genealogia, avaliar a importância das contingências no evoluir das obras. Quanto às ferramentas conceituais, seu valor está em apresentar os argumentos que sustentam suas funções. Isto porque, a validade das operações desses conceitos – conclusões, ilações e projeções – pode ser melhor entendida se contraposta aos que foram ultrapassados, reforçando seus fundamentos. Por isso, a seguir serão apresentados os contextos que fizeram surgir as epistemologias ecológicas que, por sua vez, possibilitaram engendrar os conceitos utilizados para mapear as coisas sonoras em cena.

1.2 O ATELIER DA COSTURA

A imagem de um atelier de costura é trazida aqui por representar um lugar no qual é possível encontrar as coisas adequadas para tecer os mapas desejados – linhas, agulhas, tecidos. É preciso lembrar que mapas não são artefatos neutros, carregam uma intencionalidade, ou seja, suas representações podem trazer especulações, pois procuram estabelecer um diálogo entre o que somos e a orientação que precisamos. Enfim, mapas sem pretensões de explicar ou interpretar a realidade, apenas fazer parte dela. Para Deleuze e Guattari, há múltiplas formas de realizar um mapa; “pode-se desenhá-lo numa parede, concebê-lo como uma obra de arte, construí-lo como uma ação política ou como uma meditação.” (1995, p. 20). A forma escolhida, como foi dito, será entrelaçando linhas, tecendo malhas.

Por isso, a ideia é reunir as ferramentas conceituais dessa tecelagem virtual: a agência material recíproca será a agulha que vai alinhavar pessoas e coisas, pois coisas afetam pessoas; e pessoas surgem dessa história, pois entendem coisas – elas ocorrem no mesmo espaço-tempo, são sincronias na vida, convivem na mesma casa, no mesmo *oikos*. As linhas serão os caminhos, as contingências, os procedimentos que, entrelaçados, vão formar a malha criativa – a interação de pessoas e coisa. A coisa, sonora ou não, vai trazer consigo o poder da metamorfose; vai ultrapassar o objeto e desdobrar seu significado em sentidos – em multiplicidades. Uma coisa estará sempre em movimento, transmutando suas formas e

perpassando dimensões como imagem, som ou ideia. Esses conceitos, enfim, serão construídos dentro do campo das epistemologias ecológicas, que surgem como uma alternativa ao conflito entre as abordagens objetivas do realismo e as subjetivas do relativismo,

Atento ao fato do objeto desse trabalho se tratar da investigação de um fazer artístico e que todo aparato conceitual foi garimpado em áreas diversas do saber, em especial das ciências sociais e da filosofia, considero importante referenciar, a seguir, as condições que possibilitaram o paradigma ecológico surgir como opção para superar os conflitos entre as abordagens realistas e relativistas de perceber o mundo. Arte, Ciência e Filosofia, apesar de serem formas de pensar irreduzíveis, podem ser exploradas segundo uma mesma estratégia, além de apresentarem possibilidade de interferências mútuas (Deleuze & Guattari, 2010).

Os campos de influência criados pelos princípios realistas e relativistas afetaram essas categorias, cada qual ao seu modo, mas deixando condições para traçar paralelos e especular analogias sobre o evoluir de suas manifestações – conceitos filosóficos, conhecimentos estruturados, além de formas e figuras estéticas formam uma trama com aqueles princípios cognoscentes. Estender cortinas com os tecidos epistemológicos daí decorrentes permite contrastar as abordagens ecológicas que serão usadas no decorrer desse trabalho.

1.2.1 Os Tecidos Epistemológicos

O paradigma ecológico busca resolver impasses originados pelo estabelecimento das dualidades clássicas que estruturaram o pensamento moderno: sujeito-objeto, mente-corpo, sociedade-natureza. O pragmatismo ecológico propõe compreender os fenômenos do mundo como uma interação entre pessoas e as partições do mundo. Uma mente não tem vida independente de um corpo, pois a vida perpassa um indivíduo que é ao mesmo tempo corpo e mente. E também esse indivíduo só pode ser apreendido dentro de um fluxo histórico, formado tanto por uma sociedade sincrônica, quanto por uma série diacrônica de indivíduos. Essa sociedade, ainda, não pode ser concebida separada do mundo material, das coisas e da natureza; o trato com máquinas tecnológicas caracterizam a sociedade contemporânea, tanto

quanto o uso de pedras polidas indicam uma relação ancestral do homem com a natureza. A ecologia utiliza um estilo de pensamento que percebe os fenômenos como interações e busca conceitos operacionais que consigam se desdobrar sem as tensões dicotômicas.

Resolver essas dissonâncias significa tratar com as assimetrias decorrentes das formas de pensar por separação, oposição e classificação. Pensar dessa forma é seguir o modelo arbóreo que concebe a criação como uma gênese no plano mental, imaginativo, e segue em uma realização no mundo material. Esse estilo de pensar binário corrobora tanto o modelo hilemórfico proposto por Aristóteles, no qual para criar algo é preciso juntar uma forma idealizada (*morphé*) à matéria inerte (*hyle*), quanto o modelo representacional de conhecer as coisas, que considera um objeto como um fato incontestável. Tanto no criar – o fazer –, quanto no conhecer – o saber –, a relação é unívoca: ou o objeto é passivo ao tomar forma, não interferindo no processo criativo, ou o sujeito o é, apreendendo uma realidade como um fato incontestável. A partir daí, a relação entre sujeito e objeto será sempre vertical, hierárquica, nunca horizontal. Essa estratégia – que tem validade apenas como artifício metodológico –, passou a fundamentar o pensamento humano em suas categorias – arte, ciência e filosofia – como princípio de uma epistemologia que privilegia a estratificação, a causalidade e o reducionismo na busca de uma verdade una.

O realismo daí decorrente pressupõe o mundo como uma representação, em que o sujeito estabelece num plano mental uma cópia idealizada da realidade – um decalque. A linguagem logocêntrica surge como a ferramenta responsável pelo processo; um referente é associado a uma palavra significante, que tem um significado associado. Um mundo simbólico de ideias, imagens e pensamentos é criado, apartado das sensações e percepções da matéria; um mundo social e um mundo material, cada qual com uma abordagem distinta.

Com esse corte, havia um tratamento conceitual específico para as causas da natureza e outro para as coisas da sociedade. De um lado, situavam-se a epistemologia da história das ideias – científicas e filosóficas; de outro, as abordagens das ciências sociais. Sociedade e natureza ocupavam espaços separados e tornavam-se entidades com ênfase distintas nas duas abordagens que conflitavam. De um lado situavam-se os atos volitivos e as intenções dos atores sociais, a sociedade; de outro, as determinações causais dos agentes materiais, a natureza (Maia, 2015, p. 59).

Essa assimetria está presente também na formação do conhecimento. A ciência moderna surge com esse objetivismo realista, no qual o sujeito, passivo, simplesmente

descobre os fatos na natureza. A verdade emana da natureza; suas leis precisam apenas ser escritas por um sujeito neutro e de forma objetiva. Esse modelo epistemológico estabelece, assim, os princípios da ciência moderna, que vaticinam que somos independentes das coisas e que a razão científica é verdadeira, pois decorre da objetividade dos fatos.

Esse argumento fundante do realismo objetivo começa a ser questionado por Ludwik Fleck em seu livro *Gênese e Desenvolvimento de um Fato Científico*, de 1935, com a afirmação de que o sujeito tem participação ativa no entendimento de um fato. Criando o conceito de *coletivo de pensamento*, Fleck (2010) critica o individualismo na produção do saber científico. Nele, argumenta que o saber é resultado de uma atividade social colaborativa, em que as ideias transitam entre os indivíduos, sofrendo elaborações sucessivas. Mas é com o conceito de *estilo de pensamento* que Fleck demonstra que o indivíduo é ativo na percepção de um fato, e não passivo e neutro como preconiza o realismo objetivo. O estilo de pensamento é definido por Fleck como uma

percepção direcionada em conjunção com o processamento correspondente no plano mental e objetivo. Esse estilo é marcado por características comuns dos problemas, que interessam a um coletivo de pensamento; dos julgamentos, que considera como evidentes e dos métodos, que aplica como meios do conhecimento. É acompanhado, eventualmente, por um estilo técnico e literário do sistema do saber (2010, p. 149).

O estilo de pensamento traz os dogmas de determinado campo científico e orienta as investigações elegendo problemas e propondo métodos para as possíveis soluções. Um estilo de pensamento é sempre transitório, pois está vinculado à eficiência da interpretação dos fatos e à convicção do coletivo de pensamento quanto a sua verificação prática. Fleck apresenta, com esses princípios, uma alternativa à coerção compulsória do objeto sobre o sujeito na construção do conhecimento.

A teoria comparada do conhecimento não deve considerar o processo do conhecimento como uma relação binária entre sujeito e objeto, entre o ator do conhecimento e algo a ser conhecido. O respectivo estado do saber, enquanto fator fundamental de cada conhecimento novo, deve entrar como o terceiro elemento nessa relação (2010, p. 81).

Ao considerar o estado de saber do sujeito, Fleck introduz a dinâmica das relações ativas e passivas em sua epistemologia. Fundamental na estruturação do conceito de agência material recíproca, como será visto adiante, esse princípio cria uma alternância de atividade na ação entre sujeito e objeto, vistos usualmente como entidades estáticas.

Cabe notar aqui que, apesar de ter sido forjado na esteira dos primórdios dos estudos sociais em ciência e tecnologia¹, o conceito de estilo de pensamento permite ser estendido para o fazer artístico, podendo ser pensado no âmbito da percepção afetiva e, avançando com a analogia, permear um “estilo de expressão” baseado em “padrões estéticos”.

As ideias de Fleck, apesar da sua originalidade e ousadia, não tiveram reconhecimento pela sociedade científica da época, pois ele “não interagiu diretamente com o Coletivo de Pensamento (*denkkolektiv*) representado pelo neopositivismo do Círculo de Viena” (Fleck, 2010, p. viii). Na década de 1960, quando aspectos históricos e sociais já estavam assimilados na compreensão dos processos científicos, Thomas Kuhn apresentou ideias e conceitos, em muito fundamentados na epistemologia de Fleck, que contestavam com contundência as teses epistemológicas até então consensuais. Em *As Estruturas das Revoluções Científicas*, Kuhn (2017) propõe o conceito de “paradigma” como um sistema de convicções, técnicas e princípios usados por uma comunidade científica como modelo para a abordagem e soluções de problemas. Cada paradigma traria consigo uma série de problemas que deveriam ser resolvidos de acordo com os procedimentos preconizados por esse paradigma – atividade que caracterizaria uma “Ciência Normal”.

Enquanto os fundamentos fornecidos pelo paradigma fossem efetivos em explicar e prever eventos, a ciência normal experimentaria um período de estabilidade nas atividades de investigação da natureza, ajustando suas observações à teoria elaborada com base nos fundamentos dados. De acordo com Kuhn, e aí reside o eixo da sua tese, quando esses ajustes se tornassem insuficientes, e as divergências entre as observações empíricas e os resultados esperados comesçassem a enfraquecer o paradigma vigente, uma nova concepção do mundo começaria a ser elaborada no seio da comunidade científica. Nesse momento instalar-se-ia uma “Ciência Extraordinária”, que atuaria na fronteira entre dois paradigmas; um antigo, que seria abandonado por não apresentar resoluções satisfatórias, e um novo, apto a tratar da problemática com eficiência. Quando o novo paradigma fosse adotado, um novo ciclo se iniciaria; a revolução ocorrida instalaria uma nova ciência normal, que prevaleceria enquanto tivesse êxito no ajuste das anomalias detectadas.

1 Os estudos sociais em ciência e tecnologia (ESCT), se caracterizam pela união de diversas abordagens e metodologias das ciências sociais na busca por novas perspectivas para os estudos sobre a dinâmica do conhecimento, principalmente sobre as influências do contexto social na determinação do conteúdo do conhecimento científico

Todo esse processo concebido por Kuhn apresenta similitudes aos que ocorrem nas outras categorias de pensamento, e isso mostra a importância da narrativa apresentada. Conceitos filosóficos e expressões artísticas também sofrem “revoluções”, mudanças de estilos e concepções. Ainda que motivadas por razões diversas, é possível detectar padrões ou motivos que, por ilações analógicas, sejam associados à noção do paradigma kuhniano. Outro aspecto a reverberar esse processo é a ativação do paradigma ecológico, que como será abordado adiante, busca superar deficiências derivadas do dualismo realista e relativista, permitindo a concepção de conceitos como o de agência material, importante para o desdobramento dessa dissertação.

Na década de 1970, na esteira das ideias de Kuhn, Bloor (2009) propõe o princípio da simetria entre verdade e erro. No escopo do “Programa Forte”², demonstra-se que tanto os erros, quanto os acertos, são motivados por relações sociais. Desenha-se, assim, a possibilidade de entender a produção do conhecimento como uma construção social. Houve uma inversão na dinâmica entre sujeito e objeto; o sujeito passivo da perspectiva realista, que percebia a realidade objetiva, passou a ser um agente ativo que constrói uma realidade subjetiva. O objeto deixou de ser uma referência da realidade e das afirmações científicas.

Esse pensamento se espalhou por diversas áreas do conhecimento – história, sociologia, antropologia – causando turbulência no paradigma clássico do realismo objetivo. Pôde-se observar então que, na História, fato histórico e ficção tiveram seus limites dissolvidos, na Linguística, a tríade referente-significante-significado ganhou contornos de multiplicidades e na Sociologia, o relativismo cultural deslocou princípios de entendimento. O que parecia ser uma solução para a determinação da realidade – uma decisão circunscrita à esfera social –, na verdade trouxe mais problemas. Sem a âncora objetiva da natureza, criaram-se labirintos relativistas para a cognição, impossíveis de ser transpostos sem o aporte de uma realidade objetiva. Além disso, o corte epistemológico sujeito-objeto continuava intacto na perspectiva relativista, apenas com o sinal trocado; entidades com ontologias distintas eram ainda consideradas independentes, em vez de integradas.

Se o início do século XX foi caracterizado pelo realismo de uma ciência com objeto e sem sujeito, o fim do século o foi pelo relativismo da ciência dominado pelo sujeito, porém sem objeto, o desafio que se coloca, hoje, é ir além, avançar por

2 O “Programa Forte” foi um movimento de investigação ocorrido no campo da sociologia na década de 1970 que expunha a necessidade de considerar tanto o conhecimento verdadeiro, como o falso, construções sociológicas. Esse princípio de simetria, associado a outros, alicerçaram os “Estudos Sociais da Ciência”.

1.2.2 O Tecido Ecológico

Um novo paradigma começou, então, a ser estruturado com o objetivo de superar o entendimento do mundo a partir de dualidades – e continua hoje em processo de elaboração. As epistemologias resultantes procuram mostrar as continuidades que existem entre sociedade e natureza. A crítica à externalidade do sujeito no processo do conhecimento, seja como observador passivo, seja como construtor ativo da realidade, é um ponto de convergência das abordagens ecológicas – o paradigma ecológico retira o sujeito da posição de observador, a participação torna-se condição para o conhecimento. Com uma visão pragmática, essas correntes de pensamento percebem que o saber se forma dentro de uma relação, que ocorre em um mundo comum por meio de ações e percepções, e não como uma representação mental separada do mundo material. O desafio consiste em superar assimetrias, em mostrar que tanto a cultura age sobre a natureza, quanto essa molda a cultura; que as coisas inanimadas agem sobre as pessoas e podem determinar comportamentos.

Nesse embate, surgem abordagens reivindicando uma ontologia simétrica na tentativa de colocar humanos e coisas – animadas ou inanimadas – em um mesmo fluxo de acontecimentos, fundamentais para tratar das agências e das prelações com as coisas. O sociólogo Bruno Latour propõe, ainda na década de 1980, a Teoria do Ator-rede (ANT)³, na qual estabelece o princípio da simetria generalizada para tratar da relação entre humanos e não-humanos. Neste cenário em que todos atuam, uma nova teoria da ação aparece – a noção de agente, até então uma qualidade humana, é estendida para as coisas. O termo “social”, um conceito usualmente destinado para tratar da relação entre pessoas, é substituído por “associações”, expressão que reporta a um fluxo de relações levadas a cabo por atores⁴ humanos e não-humanos; esses últimos podem ser intermediários ou mediadores.

3 ANT, sigla em inglês para *Actor Network Theory*.

4 Na teoria do ator-rede (ANT), o termo ator refere-se a entidades, que podem ser humanas ou não humanas, por essas exercerem um “papel social” ao atuar e interagir nos cenários sociais.

Um intermediário, em meu léxico, é aquilo que transporta significado ou força sem transformá-los: definir o que entra já define o que sai. [...] Os mediadores, por seu turno, [...] transformam, traduzem, distorcem e modificam o significado ou os elementos que supostamente veiculam (Latour, 2012, p. 65).

Não obstante apresentar interpretações engenhosas para o fluxo de significado no meio social e também ampliar o conceito de social para além da relação entre humanos, a ANT é criticada por não explicar como ocorre exatamente a relação entre humanos e não-humanos; o princípio da simetria generalizada de Latour atribui intencionalidade às coisas inanimadas, se aproximando de um hилоzoísmo e tornando equivalente as ontologias humanas e não-humanas (Maia, 2015).

O antropólogo Tim Ingold (2012) estabelece uma simetria entre todos os seres vivos argumentando que todos conhecem e se relacionam com o mundo que habitam por meio do acoplamento entre percepção e ação. A vida que permeia o mundo é o fundamento da sua epistemologia. Para Ingold não é possível separar os seres vivos das correntes de vida que os animam; a vida de um peixe só tem sentido se considerada na água, o voo de um pássaro acontece com o ar. O saber, para o autor, deve estar interessado nos fluxos e percursos da vida no mundo. A simetria que aproxima seres humanos não apenas dos animais, mas também das coisas, está ancorada na condição de imersão de todos em um fluxo vital. A ideia de matéria como uma substância inerte pronta a receber uma forma, e nela se manter, como preconiza o modelo hilemórfico, é ultrapassada pela postura de perceber os materiais como estando em constante transformação; para trabalhar com os materiais é preciso seguir seu fluxo, estar engajado no mundo.

No lugar de compará-lo a um grande museu ou loja de departamento nos quais os objetos encontram-se dispostos de acordo com seus atributos ou origem, seria melhor imaginar o mundo como uma grande cozinha, bem abastecida com ingredientes de todo tipo (Ingold, 2012, p. 33).

Ou seja, interagir com os materiais implica conjugar as forças implícitas ao fluxo inerente a eles com as forças criativas manifestas pelas pessoas. Não há uma imposição de forma à matéria a partir de uma ideia ou representação, mas um improviso criativo guiado pela ação sensível que percebe enquanto age. O saber se estabelece, assim, com o fazer; o conhecimento advém com a prática, que evolui por ser assimilada como conhecimento. Essa proposição permite considerar a agência material sem o viés volitivo das coisas, sem uma

intencionalidade anímica inerente à matéria, pois pessoas e materiais estão imersos em campos vitais.

Em sua perspectiva ecológica, simétrica, que considera todos os seres vivos imersos no mesmo meio ambiente, Ingold chama a atenção para a constituição relacional do mundo; “as coisas são as suas relações” (2015, p.119). Essa qualidade impede de ver as coisas e os seres como entidades formadas por substâncias e separadas do mundo por uma superfície; em vez disso, devem ser consideradas como linhas em movimento: linhas de crescimento, linhas de acontecimentos, linhas de vida. Uma linha não tem dentro e fora, organismo separado do ambiente; uma linha avança como um rizoma. “Cada uma dessas trilhas é simplesmente um fio em um tecido de trilhas que juntas compreendem a textura do mundo” (2015, p. 118). A vida considerada como uma malha de relações, entrelaçando seres e coisas, é uma perspectiva com muitas possibilidades de desdobramento e será usada como percepção dos fenômenos envolvidos na narrativa dessa dissertação.

Por fim, o historiador Carlos A. Maia propõe uma estratégia que consegue construir um entendimento sobre a dinâmica da interação entre pessoas e coisas usando o conceito de “agência material recíproca” (Maia, 2015). Partindo do princípio de que a relação acontece tanto no plano material, quanto no simbólico, Maia se apoia na teoria do “ativo-passivo” de Fleck (2010) e nos conceitos de “traço” e “inscrição” de Derrida (1973) para mostrar como, através da relação material prática, acontecem as ações que moldam as interações entre coisas e humanos. Apesar de concordar com Latour (2012) quanto a superar o conceito de social como algo restrito apenas à relação entre humanos, incluindo não-humanos como agentes, Maia discorda do princípio da simetria generalizada como mecanismo para entender como ocorrem essas relações. Ampliando a abordagem de Ingold (2015), que localiza no acoplamento de ação e percepção o princípio de criação, Maia sugere a linguagem como ação concreta no mundo, pois essa mediaria o uso das ferramentas e a formação do conhecimento.

1.2.3 Os Instrumentos da Costura

Neste trabalho, uma realidade será tecida, recriada com roupas para a ocasião. Tesouras farão cortes em momentos únicos. Agulhas vão conduzir fios de todas as cores e espessuras por histórias criadas para contar uma história de criação – criação de instrumentos, figurinos, mundos e seres inventados. História contada com linhas imaginárias, já que a melhor forma de escutar uma estória é imaginando linhas. Até mesmo a agulha de costura vai ser imaginada; imaginada costurando afetos e sentidos. Os personagens serão tecidos, as músicas vão ser costuradas neles. Coisas sonoras serão inventadas, para funcionar apenas quando houver silêncio, pois cada silêncio é uma armadilha para o som.

Para contar essa história, como se vê, é preciso costurar, tecer, fiar; há que se ter, então, as coisas da costura, do tecer e do fiar. Quando pensei em contar costurando, a primeira coisa que pensei em procurar foi a agulha; como ia falar de uma história que tinha gente e coisa se relacionando, achei importante saber como se relacionavam; e procurando a agulha, encontrei o palheiro... Agência parecia coisa de gente; pois era gente quem agia. Mas as coisas também contavam na história, também cantavam, também agiam. Como a agência acontecia? A partir dessa pergunta, deu-se início a mais uma estória; a de contar história por meio de linhas vivas; a de entender a história como o entretecer dessas linhas, e perceber que coisas e pessoas formam malhas que cobrem o tempo num espaço contínuo.

É hora de contar como se vai costurar!

1.2.3.1 Agência: uma agulha que imagina fios

A partir da determinação de transitar pelo processo criativo do Udigrudi, no qual a articulação entre as pessoas e as coisas se deu de maneira intensa, surgiu a necessidade de entender como essas relações aconteciam e o que as motivava, pensando ser essa uma forma de acompanhar o processo e compor uma realidade compreensiva. Uma questão se instalou ao constatar que, enquanto coisas como garrafas, canos e latas eram manipuladas e

transformadas em instrumentos, figurinos e cenários, elas também exerciam influência sobre o processo criativo, seja revelando possibilidades, seja se recusando a se conformar às intenções impostas. Na busca por reflexões teóricas sobre o assunto, deparei-me com o conceito de agência e com as epistemologias que a sustentam. Percebi que, junto aos esforços em superar as dicotomias clássicas, o conceito de agência ocupa uma posição central. Isso porque, ao procurar uma simetria entre sociedade e natureza, o papel dos materiais na construção de mundos vai além de simples agentes passivos. Aos moldes de uma “revolução paradigmática”, como indicada por Kuhn (2017), o conceito de agência vem procurando se adequar à perspectiva material, consolidando o princípio de simetria e ampliando sua definição de ato intencional para aquele que afeta, além de se estabelecer como uma entidade etnográfica, descrevendo, explicando e interpretando a realidade com ilações válidas.

O conceito de agência como uma ação que surge da intenção humana foi criado por uma sociologia influenciada pela ruptura sociedade-natureza. Essa distinção, que opõe ciências sociais às ciências da natureza, resulta em entendimentos diferentes para cada área do conhecimento: uma sociedade de pessoas que mantém relações intencionais de um lado, e um mundo articulado por relações de causalidade do outro. O mundo social permite uma infinidade de desdobramentos nas suas interações, baseados nas volições, empatias e arbítrios das pessoas; já no mundo natural, regido por leis de causa e efeito, os eventos se encadeiam dentro de um limite de possibilidades. Não há como conjugar a intencionalidade humana com a causalidade natural. Esse impedimento mostra a incapacidade de epistemologias baseadas em dicotomias irreduzíveis de tratar do relacionamento do homem com o seu entorno; coloca em pauta a necessidade de compor uma teoria que reconheça a ação material das coisas sobre os seres vivos e a compreenda como parte da constituição da realidade.

Um primeiro passo nessa direção consiste em questionar o fator “intencionalidade” na definição de agência. Uma agência deve ser verificável, é preciso constatar a sua ocorrência – uma intenção posta em movimento se justifica em seus fins. Em um ato movido pela superstição, por exemplo, uma intenção é sobreposta a uma vontade para se alcançar um resultado; não é possível afirmar, nesse caso, que a intenção do sujeito realizou uma agência. Essa lacuna é exemplificada por Maia ao ponderar que, em uma agência concebida como um ato intencional

o agente seria aquele que realiza o movimento com intenção de alcançar seu objetivo; entretanto, em geral, um indivíduo atribui a si um agenciamento tão somente a partir de sua vontade de realização, sem mostrar como produz efetivamente o evento ocorrido. Assim ocorrem a “dança da chuva” e as práticas mágico-religiosas (2017. p. 450).

Não obstante esse alcance limitado da intencionalidade do sujeito para definir o que seria uma agência, uma tentativa foi feita ao se estabelecer o “princípio da simetria generalizada” entre humanos e não-humanos.

Esse princípio, proposto por Latour (1997), trazia os não-humanos para compartilhar o protagonismo da ação com os humanos. Esse princípio permitia criar “associações” entre as categorias e acompanhar as interações através das conexões formadas. As ligações entre os diversos *actantes*⁵ formaria uma rede de interações, com a circulação de informações e significados. Sociedade e natureza poderiam, assim, ser consideradas interligadas por agências de caráter simétrico, realizadas não por agentes humanos ou não-humanos, mas localizada nas conexões ator-rede. Com a Teoria do Ator-Rede (ANT), Latour busca estabelecer princípios para observar e identificar as ações, argumentado que as complexidades e incertezas tornam o trabalho metucioso.

A ação não ocorre sob o pleno controle da consciência; a ação deve ser encarada, antes, como um nó, uma ligadura, um conglomerado de muitos e surpreendentes conjuntos de funções que só podem ser desemaranhados aos poucos. É essa a verdadeira fonte de incerteza que desejamos restaurar com a bizarra expressão ator-rede (Latour, 2012, p.72).

A rede traçada pela ANT é um mapa que segue a ação num tecido social formado por *actantes*; as conexões seguem ziguezagueando entre objetos e pessoas. A ação está diluída e atua sobre os atores. “O ator, [...] não é a fonte de um ato e sim o alvo móvel de um amplo conjunto de entidades que enxameiam em sua direção” (Latour, 2012, p. 74). Apesar de não detalhar como acontecem as agências materiais, a ANT propõe um modelo robusto para considerar o mundo material articulado ao social através de induções entre movimentos causados por mediadores e intermediários.

Para superar as dificuldades causadas pela compreensão de agência como uma ação atrelada à intencionalidade, houve um deslocamento de sua percepção como resultante da

5 O termo “actante”, dentro da ANT, refere-se a atores tanto humanos como não-humanos. Além de reforçar a simetria das ações no âmbito de uma rede social, o termo busca escapar da carga simbólica que relaciona o termo “ator” a pessoas.

intenção do agente para as consequências materiais e efeitos de sentido – significados – produzidos por sua ação. Ingold (2015) chama a atenção para o fato de estarmos imersos em fluxos vitais que agem sobre os seres vivos e os materiais indiscriminadamente. As coerções do mundo natural oxidam materiais, erodem montanhas, movimentam mares; nada fica incólume às forças naturais. Os seres vivos se adaptam às temperaturas, reagem a ciclos sazonais e constroem abrigos protegidos de ventos, sempre provocados por causas naturais. O sol é um agente vital, que com sua ação regula os ciclos metabólicos e provoca as reações de vigília e letargia rotineiras. O evoluir histórico da humanidade está ligado às contingências das agências materiais da natureza sobre as sociedades, assim como a ação dessas sobre a natureza. Não se trata de uma relação determinista de causa e efeito, como a ação da gravidade sobre uma pedra; mas de uma provocação com múltiplas possibilidades de resposta que acontece entre entidades imersas em fluxos vitais.

É possível, ainda, pensar em relações mais sutis quando se considera que uma agência ocorre quando há produção de efeitos; isto é, quando é constatada uma afecção provocada por um agente. Essa ação pode ocorrer sob a forma de uma “recomendação”, uma sugestão para que se faça alguma coisa.

Imagine-se o homem primitivo em suas andanças e que se depara com uma gruta protetora ao cair de uma noite fria e chuvosa. Esse abrigo imprevisto é o resultado de uma agência sobre o indivíduo nômade. A natureza afetou, apresentou sua sugestão de uso, fez sua indicação de uma aplicação prática para aquela gruta, sugeriu-lhe uma função. Cabe ao indivíduo captar a “recomendação” e usá-la (Maia, 2015, p.103).

Neste caso, a agência material não ocorreu por uma imposição de forças naturais sobre o comportamento, mas por um apelo à formação de sentido no sujeito. Na perspectiva de Latour (2012), a gruta foi apresentada ao homem primitivo como um *mediador*, pois oferecia possibilidades, houve uma indução a um comportamento, à concatenação de uma ação ao fluxo de vida do sujeito.

É preciso considerar, então, que a agência material ocorre tanto no plano material, quanto no simbólico; uma sugestão de uso é aceita pelo sujeito porque há um significado associado a ela. Esse viés simbólico introduz a agência na formação do conhecimento, ultrapassando a concepção mentalista de representação. O saber se forma pela relação com o mundo material; uma percepção do mundo induz um significado. Este estará presente quando ocorrer uma outra percepção, que terá sua significação afetada por aquela primeira

significação. Essa iteração entre percepção e significação está na base da formação do conhecimento. Aprender a usar uma ferramenta, um instrumento musical ou um idioma consiste em aplicar essa rotina sucessivamente para conformar um programa de ação e percepção mais complexo. Resulta que fazer e saber são passos de um mesmo caminhar; cada ação resulta complementar a outra, ordenadas pela apreensão simbólica. O conjunto de operações de uma atividade com ferramentas exige uma abstração simbólica para apreender a materialidade técnica. Ingold (2015) compara a execução dessas cadeias operatórias ao ato de contar histórias. Assim como o uso das técnicas, as histórias devem ser aprendidas e recuperadas numa sequência determinada, desdobradas enquanto acontecem.

Cada uso de uma ferramenta, em suma, é uma lembrança de como usá-la, o que ao mesmo tempo segue as vertentes de práticas do passado e as leva adiante em contextos atuais. O profissional qualificado é como um talentoso contador de histórias cujos contos são contados na prática da sua arte, em vez de palavras. Assim consideradas como ferramentas, as coisas têm o mesmo caráter processional que as atividades que elas tornam possíveis (2015, p.103).

Seguindo os contornos sugeridos por essa imagem, Ingold reforça a ideia de que sujeito e ferramenta não devem ser vistos como entidades separadas, pois uma atividade – exemplificada como serrar madeiras – depende do acoplamento processual entre a mão e o serrote. Reforçando o viés simbólico da agência material recíproca, destaca ainda que o serrote, apesar de contar a sua estória, depende do corpo para assim fazer, pois só a mão lembra – “no sentido de que é guiada em seus movimentos pelos traços lembrados de desempenho passado, já inscrito em um padrão de atividade destra habitual”. (2015, p.103).

Considerando, então, que na agência material recíproca o sujeito tem participação ativa ao dar significação ao objeto a partir do seu conhecimento adquirido, o esquema sugerido pelo modelo representacional, no qual um objeto serve de referência para que um significante seja colado a ele e depois associado a um significado simbólico, oferece lacunas compreensivas. Por considerar sujeito e objeto como entidades separadas, aquele modelo não mostra como acontece a ilação significante/significado, pois parte do princípio que existe um mundo mental com palavras a espera de uma conexão unívoca a um referente no mundo material. A noção de “traço”, proposta por Derrida (1973), oferece uma pista a ser seguida no entendimento do processo de significação. Um traço se refere a uma percepção que ainda não possui significante algum, não se tornou um ente dentro de um fluxo ontológico; sua manifestação aparece apenas como um contraste, um ruído sem significado, um aroma sem

identidade. Em contato com um campo de conhecimento, um traço será tratado como uma “inscrição” e instituído dentro desse conjunto já constituído de saberes.

A observação de uma radiografia dentária pode exemplificar esse processo. Formada por manchas claras e escuras que preenchem formas que se assemelham a dentes, a princípio são imagens que não levam a maiores conclusões. Esses traços derridianos, frente a uma observação leiga, só mostram diferenças visuais, contrastes de tons, sendo difícil até mesmo relacionar aquela arcada dentária à que serviu de modelo para a radiografia. Um dentista, entretanto, é capaz de apontar uma mancha específica e afirmar que se trata de uma lesão na raiz do dente, e que será necessário uma intervenção cirúrgica. O dentista pôde “ler” algo que estava inscrito naquela radiografia, um traço diferenciado, uma presença, algo delineado que já fora nomeado, um objeto. Para que esse objeto surgisse, porém, foi preciso a participação de um sujeito afetado pelo traço; um saber preexistente estava interposto entre sujeito e objeto.

O ingresso do traço na realidade solicita três componentes: um traço diferencial (que afete um sujeito em sua percepção), uma linguagem (que já constitua uma prática discursiva e que decodifique aquela percepção) e um sujeito da linguagem (que seja afetado pelo traço) (Maia, 2017, p. 460).

Ou seja, a agência material é recíproca e dinâmica. Sujeito e objeto participam do processo de conhecimento com ação e percepção, tanto no plano material como no simbólico. Objetos fazem recomendação, afetam os sujeitos; esses, por sua vez, extraem significação dos objetos, trazendo contornos para sua percepção que direciona suas ações. Fleck (2010), com sua teoria da dinâmica do ativo-passivo, apresenta um modelo consonante quando aborda a formação do conhecimento estipulando que estão presentes o sujeito que conhece, o objeto a ser conhecido e o saber constituído, esse último delineado por um estilo de pensamento.

A associação da agência material recíproca à imagem de uma agulha que costura permite vários desdobramentos interpretativos. Unir sujeito e objeto numa relação dinâmica intermediada por um saber constituído traz um método de investigação capaz de desvelar motivações criativas e ampliar as possibilidades de acoplamentos. A pesquisa sonora, por exemplo, está repleta de momentos em que a percepção de sons foi associada a conhecimentos de acústica para orientar a criação de fontes sonoras. Essas fontes, por sua vez, foram percebidas por pessoas que traziam consigo saberes singulares, fazendo emergir dessas fontes possibilidades únicas – coisas –, apenas possíveis pela transcrição dos traços

derridianos percebidos. Por sua simplicidade e eficiência, o conceito de agência material recíproca será ativado ao longo dessa dissertação para costurar circunstâncias, eventos e pessoas em narrativas válidas.

1.2.3.2 Linhas: fios sem fim

Linhas são fundamentais para a costura; sem elas, uma agulha pode ser agente de muitas ações – alfinetar, tirar farpas, ser escondida num palheiro – menos costurar. Tecidos são feitos com linhas, roupas são costuradas com ela; linha é uma imagem poderosa. Feita em fusos ou em rocas, surge da união de fios, pelos ou fibras – pedaços – como um caminho feito por passos. É um ponto posto em movimento. Um estilo. Um risco. Uma linha de ação. Muitas coisas podem ser pensadas como linhas: fluxos, caminhos, a vida, rios em movimento; este trabalho será pensado com linhas. Mas porque pensar com linhas?

O primeiro motivo é tentar considerar o movimento e a fluidez dos acontecimentos, o aspecto relacional da vida. Um organismo pensado como um ente encerrado nos limites de uma pele, casca ou membrana, já estabelece um “dentro” e um “fora”; traz a necessidade de definir um meio ambiente onde o organismo se encontra e todas as dificuldades inerentes a esta divisão. Por outro lado, considerado como uma linha, não faz sentido falar de interior ou exterior; organismo e meio ambiente estão no mesmo espaço. A vida, em vez de circunscrita a um limite, agora acontece ao longo da linha; é possível enxergar movimento – velocidades –, perceber direções, localizar posições (Ingold, 2015). Linhas também perpassam dimensões: acontecimentos são desenhados no espaço por uma linha do tempo, linhas de ação agem sobre materiais a partir de linhas de pensamento, sensações e sentimentos se equilibram sobre linhas melódicas. Linhas expressam relações; o meio onde os eventos ocorrem pode ser visto como um campo de manifestações; a linha que se move interage com as linhas de força desse campo criando linhas resultantes – acontecimentos. Linhas de vento carregam sementes, linhas metodológicas desenharam ideias, linhas escritas inventam histórias; ou seja, linhas são acontecimentos. E isso nos leva ao caráter formativo das linhas.

Uma linha surge ao se fiar fiapos, segmentos de fibras, emaranhados de filamentos. Uma linha de crescimento se move acumulando numa direção, depositando reações nas suas extremidades. Uma trilha só é linha com os passos do andarilho; com cada passo. Uma linha de investigação coleciona rastros, segue juntando intuições, formando opiniões. Esse processo minimalista prossegue, formando um acordoamento de linhas – consistências: trilhas, de tão trilhadas, formam caminhos, estradas; linhas de crescimento se crescem, criam seres; opiniões conversam e chegam a conclusões, divergem. Uma linha contém tudo que trilha aquele caminho; a Linha Sonora, por exemplo, que faz parte da malha criativa do Udigrudi, tem fios de músicas lembradas por afetos, tem ciência adquirida para ser bússola acústica, tem mãos e ferramentas contando histórias, tem o silêncio estrutural de Cage⁶, a sonosfera de Schaffer (2001), tem o ruído das ruas, a sinfonia dos burburinhos, a música das coisas, enfim, fios sem fim.

Linhas não tem fim, tampouco início; devem apenas ser seguidas – como rizomas, só existem nos meios. O início é indefinido, vem de uma junção, de uma desistência, de uma insistência – uma unidade formada por múltiplos –, e o fim, um suspiro, um silêncio, uma retomada, um nascedouro de sons. Um fio de melodia, quando é escutado, já vem de longe; forma um emaranhado com o que se vive no momento, e segue sendo lembrado até ser cantado, e de novo escutado, e emaranhado, e guardado num afeto que canta, desenha, inventa outras linhas, sempre assim, sem fim... Linhas têm pontas soltas que se conectam, fazem ilações materiais, imaginárias, afetivas, e continuam. Numa linha sempre vai ter gente fazendo coisas, coisas sugerindo ideias, ideias orientando ações; uma linha é feita de ações, relações, percepções, agências. Por isso, pensar com linhas é uma tentativa de mapear o caminho feito por pessoas, tentar seguir seus passos, procurar saber em que confiavam, em que acreditavam. Pensar com linhas se desdobra em dois momentos: o fiar e o entrelaçar. O fiar são os passos e o caminho; o enovelo de fiapos em fios, os alinhavos de fios em linhas, os acordes de linhas em cordas., a direção paralela de cada linha. Entrelaçar é o junto e o misturado; quando linhas encontram linhas, onde as direções são transversais, onde as dimensões se sobrepõe e a linhas alcançam um plano, onde são dados os nós das afinidades; o momento onde as linhas se reúnem para criar as malhas.

6 John Cage (1912 – 1992) – Músico, compositor, teórico musical e escritor americano. Precursor da música aleatória e eletroacústica, um dos responsáveis por introduzir concepções revolucionárias ao fazer musical durante a vanguarda artística do pós-guerra.

1.2.3.3 Malha: fios afins

A vida pode, então, ser vista como uma malha, tramada com linhas de acontecimentos. Imaginar uma linha isolada, sem nós de junção, ou entrelaçamentos, é uma abstração, um corte no caos na busca por um conceito. Linhas coexistem entrelaçadas. Encontros formam pontos, nós; atividades coletivas, emaranhados. Na medida em que se sucedem, pontos, laços, elos, formam malhas estendidas no tempo. Como rios que se misturam, não é mais possível falar de uma única linha, mas do tecido formado; não obstante, cada linha ainda terá em si todos nós como referência do ocorrido. Pensar a vida com malhas e tecidos permite acompanhar trajetórias e, ao mesmo tempo, vislumbrar um plano de acontecimentos, um sentido coletivo a nortear movimentos.

Ingold (2015), ao propor o uso de malhas como forma de perceber a vida, ressalta o caráter dinâmico da imagem, pois as linhas representam movimentos que, ao interagirem, formam os nós da malha.

Imagine duas linhas que se interceptam, A e B. Sua interseção define um ponto P. Que diferença faria se retratássemos A e B como pontos e P como a linha de sua conexão? Matematicamente, essas alternativas podem ser consideradas como simples variações. Como tais, seriam modos equivalentes de postular uma relação entre A e B: ou como interseção ou como conexão. Mas se começarmos não como linhas geométricas abstratas, mas com linhas reais da vida – de movimento e crescimento –, então a diferença é profunda. Pois a operação através da qual estas linhas são convertidas em pontos é uma que coloca a vida dentro, e o mundo fora de inúmeros compartimentos ou células (Ingold, 2015, 111).

Fica claro, então, que as relações acontecem nas interseções – nos nós. Emaranhadas, as linhas formam as coisas – lugares, canções, sentimentos. Nesse sentido, uma linha não deve ser considerada como uma conexão entre eventos, pois linhas são o evolver, e seus encontros as conectam. Ao pensar a vida como uma malha é possível perceber a dinâmica dos encontros: o antes – como as linhas se moviam, o que pensavam, sentiam –, o nó – onde o encontro ocorre, –, e o depois – o que foi transformado, para onde foram, que outros nós virão. Assim, ao estender o peregrinar das linhas, os lugares surgem como nós.

Uma casa, por exemplo, é um lugar onde as linhas de seus residentes estão fortemente atadas. Mas estas linhas não estão contidas dentro da casa tanto quanto fios não estão contidos em um nó, ao contrário, elas trilham para além delas, apenas

para prenderem-se a outras linhas em outros lugares, como fios em outros nós, Juntos eles formam o chamei de *malha* (Ingold, 2015, 220).

Pensar o processo criativo do Udigrudi com malhas se assemelha a considerar o movimento dos corpos celestes a partir da terra em movimento, gravitando no entorno do sol e girando sobre seu eixo; tudo se aclara, a realidade se expande. Tratar o processo a partir de um centro fixo – as coisas sonoras, por exemplo – com tudo girando em conexões ao redor, como na cosmologia de Ptolomeu, implicaria em criar uma realidade distorcida, desconexa do fluxo de experiências percebido, seja como participante, seja como observador, tanto em sincronia, quanto em diacronia aos eventos. Imaginar o processo como linhas se entrelaçando é uma revolução copernicana; permite pensar os movimentos como consequência de uma relação gravitacional entre os corpos e as forças do universo. Conjunções, alinhamentos e outras efemérides poderão ser compiladas em calendários, desenhadas em planisférios, vistas no céu da realidade. Há ainda espaço para os cometas – linhas que surgem, acontecem e desaparecem no todo; há um tempo para os eclipses criativos – quando todas as direções carecem de sentido – e também para a imaginação desenhar os contornos das constelações. Ponderar o processo criativo com linhas se entrelaçando traz simplicidade e elegância à análise. A concepção de uma cena, por exemplo, pode ser acompanhada como um desenho bordado por pontos e nós se encontrando, usando as linhas sonoras, de direções, circenses, de produção, e mais todas as forças formadoras que serão investigadas no decorrer dessa tecelagem.

No âmbito desse trabalho, serão tratados como malhas as construções coletivas, as peças e todas suas partes – os retalhos: cenas, músicas, cenários, figurinos. As linhas formadoras desses tecidos, não obstante seu caráter homogêneo, trazem consigo contribuições transversais, entrelaçamentos de fios afins, porém com qualidades consonantes. O que faz serem consideradas linhas, e não malhas, é justamente a afinidade do fiar, o centro de gravitação. A linha sonora, por exemplo, envolve fios de prática musical, como tocar instrumentos, cantar, compor músicas; inclui a pesquisa de fontes sonoras – um fio emaranhado com a acústica; abarca o escutar, a história cantada no ouvido de cada um com ruídos, sons e silêncios. Enfim, de perto as tramas evidenciam suas múltiplas agências formadoras, mas ainda assim pode-se identificar um eixo ordenador, um princípio que aglutina tantos fios e alinha seu uso – no caso da linha sonora: o som. Esse argumento estará

presente na formação das linhas apresentadas adiante, um corte necessário na costura desse trabalho.

1.2.3.4 Coisa sonora: no limite dos fios

Uma coisa sonora é uma coisa que produz sons; que pode ser vista, ouvida, viver ou morrer. Uma coisa sonora sofre metamorfoses; se transforma em silêncio ou explode em ruídos. Para acompanhá-la é preciso atenção, e paciência; é que às vezes há velocidades, noutras, vagar. Uma coisa sonora sempre estará relacionada a outras coisas – ou pessoas –, aos corpos das pessoas; já que nada mais são que o prolongamento dos corpos, que são prolongamentos do mundo. Coisas sonoras se estendem em linhas melódicas, alinham emoções, tramam histórias. Uma coisa sonora são muitas coisas, nunca uma coisa só; quando pensamos que agora é, é justamente quando ele passa a ser, outra coisa. Ser uma coisa sonora não depende da coisa em si, tampouco da pessoa só, mas do encontro dos corpos numa canção, numa batucada ou sinfonia de pingos d'água. Uma coisa sonora é feita de latas, garrafas, latidos, canos, miados, arames, fiapos, e tudo que for preciso para contar histórias– é como um portal por onde passam formas, imagens, sons, e onde nascem nossas percepções. Uma história aconteceu com coisas sonoras soando ao redor. Ressoar essa história é seguir os materiais e as pessoas se tocando, é seguir as coisas sonoras.

Tratar como coisa sonora os artefatos sonantes usados nos trabalhos do Udigrudi é uma estratégia que busca convergir para um conceito robusto as potências necessárias para uma abordagem com perspectiva ecológica. Ainda que seja um conceito caro para a filosofia, a ideia é circunscrever coisa sonora como algo em constante movimento e transformação, fruto da relação com outras coisas e pessoas, em contraponto ao objeto fixo, imutável, colocado em oposição a um sujeito.

Um objeto coloca-se diante de nós como um fato consumado, oferecendo para nossa inspeção suas superfícies externas e congeladas. [...] A coisa, por sua vez, é um “acontecer”, ou melhor, um lugar onde vários acontecimentos se entrelaçam. Observar uma coisa não é ser trancado do lado de fora, mas ser convidado para a reunião. (Ingold, 2012, p. 29)

Essa reunião sugere que há uma participação humana na formação da coisa; aqui novamente o sentido de algo contrasta com seu significado. Enquanto o objeto se apresenta como um referente atrelado a um significante em relação unívoca com um significado, a coisa precisa da relação com um sujeito dentro de um contexto para afirmar um sentido. Ou seja, as coisas surgem das relações, transformam e são transformadas por elas – uma cadeira, por exemplo, que é um objeto idealizado para se sentar, ao ser convidada, pode tornar-se uma parceira de dança, e ainda, entre rodopios e balanços, ser batucada como instrumento musical.

Ingold (2015) argumenta que perceber os materiais conformados em objetos nos impede de considerar os fluxos vitais aos quais todos estamos imersos. Esses fluxos, que são as forças que trazem a forma à existência, mantendo-a viva enquanto é transformada continuamente, contestam o conceito de objeto isolado do mundo por uma superfície e caracterizado por forma e função definidas; um objeto tem limites claros, um limite que o define e separa sua substância constituinte do meio. Uma coisa não. Uma casa, como já citado, só pode ser concebida em conjunto aos seus habitantes, às suas janelas e portas que permitem a circulação de ar e calor. Pessoas não ocupam uma casa simplesmente, elas a habitam. Não é possível traçar os limites de uma casa: o jardim faz parte dela? A água e a eletricidade que circulam, fazem parte dela? O mesmo se pergunta de pássaros que se aninham no telhado, ou de formigas e outros insetos que insistem em conviver e transformar a casa; uma casa não é um objeto com uma superfície a limitar seus materiais, mas um encontro de linhas de acontecimento, uma malha em constante transformação, uma coisa de morar (Ingold, 2015). Para participar da formação das coisas, então, é preciso considerar o fluxo vital ao agir, e essa consideração passa por seguir os materiais, pois “seguir os materiais [...] significa mudar o foco de objetos prontos para processos de geração e dissolução” (Ingold, 2015, p.261).

O termo “coisa sonora” não busca ultrapassar, mas gravitar o conceito de coisa apresentado acima; o elemento sonoro é mais um argumento a reforçar a ideia de fluidez dos seus limites. Coisa sonora avança, sim, sobre instrumento musical e fonte sonora, conceitos úteis em contextos diversos – e que serão desenvolvidos adiante – mas, assim como objeto, limitados quando inseridos no fluxo cênico. Em cena, há uma potencialização da vida; o limite entre personagens e coisas é tênue, formas animadas tornam-se agentes, encarnam personalidades, deslocam e emocionam a ponto de ser irrelevante questionar se coisas prolongam atores ou se esses acontecem nas coisas. Ao soar, uma coisa se apropria de um

território valioso para a expressão: a sonosfera. Música, ruídos, silêncios, e todas formas sonoras vazam pela superfície da coisa em busca de sentido, de construir perceptos e irradiar afetos. A coisa sonora exige ainda do ator equilíbrio e virtude, já que deve atuar com sua atenção plena de sons e luzes – sempre atento ao fato que imagens soam e sons se concretizam. Acompanhar as peças do Udigrudi significa seguir a relação dos atores com os materiais em cena; as transformações surgem no plano simbólico – quando uma fita crepe sofre uma metamorfose e torna-se comida, um fiapo de macarrão, por exemplo –, ou no plano material – quando as partes são apresentadas com funções próprias antes de, unidas, tornarem-se uma coisa sonora animada. As coisas sonoras são, desde sua gênese, formadas pelo entrelaçamento de fios – uma malha de relações. Suas histórias são singulares; algumas não têm começo, outras, fim; o que há é o entre: o que as motivou, o que motivaram, como se desenrolaram. Esses são os nós que nos interessam.

Em resumo, nesta dissertação coisa sonora abarca os materiais em suas várias manifestações. Acolhe as metamorfoses que acometem esses materiais – inevitáveis no contexto cênico peculiar do Udigrudi – como características fundantes do mundo em que habitam; um objeto é previsível em sua rigidez, qualquer ruptura causa surpresa, já de uma coisa, de onde se espera até mesmo que soe, só resta o espanto que “permite responder, no mesmo momento, ao fluxo do mundo com cuidado, julgamento e sensibilidade” (Ingold, 2015, p. 126). Essa qualidade institui e reforça o território imaginário fantástico ocupado pelas coisas e pessoas em cena. Por fim, a sonoridade na coisa estará sempre presente devido a proposta do grupo de trazer protagonismo à expressividade sonora; por isso, ao abordar o processo, vai-se notar que algumas vezes o som invocou a coisa – quando a pesquisa por fontes sonoras esteve na origem da criação – e, em outras, a coisa foi provocada a produzir sons – pois foi preciso explorar possibilidades sônicas na coisa dada. Resta, pois, seguir as coisas sonoras.

2 LINHAS E MALHAS

Neste capítulo serão apresentadas as trajetórias da pesquisa sonora e do Udigrudi com o intuito de contextualizar as narrativas que se seguirão, além de referenciar marcos para perspectivas genealógicas que se pretende traçar. Também serão apresentados, de forma sucinta, aspectos do processo criativo das peças *O Cano* (1998) e *Ovo* (2003), assim como um resumo de seus enredos para que, no capítulo seguinte, os relatos acerca das coisas sonoras encontrem alguma ressonância.

2.1 A PESQUISA SONORA

As coisas sonoras abordadas nesse trabalho podem ser vistas como resultado de uma trama de linhas, cada qual trazendo elementos de caráter diversos. É inegável o fato de que a linha sonora, aquela que é formada, entre outras atividades, pela pesquisa de fontes sonoras, teve influência determinante nos resultados obtidos, ainda que outras linhas – de direção, de produção, circense, cômica... - também tenham colaborado nos desfechos. Conhecer as estratégias de pesquisa, as motivações, as condições, além das capacidades necessárias para o seu desempenho, vai permitir compreender o terreno onde foram elaboradas as coisas sonoras. Por entender que essa gestação tem raízes lançadas ao longo do tempo e que estão presentes em muitas atividades da pesquisa sonora, será importante visitar as origens, os fatores que determinaram o surgimento e o uso de conceitos, a dinâmica da obtenção das habilidades necessárias, além dos eventos e entrelaçamentos com pessoas e ideias que deram forma à pesquisa.

2.1.1 As origens

A pesquisa sonora precisou da convergência de algumas competências para evolver. Podemos citar a habilidade de produzir sons – uma atividade musical –, a de manipular ferramentas e materiais na arte de construir coisas, além da capacidade de entender como acontece o fenômeno do som. Esses saberes foram sendo adquiridos ao longo do tempo; o aprendizado da arte de manipular ferramentas remonta a infância, quando se construía brinquedos e servia de ajudante para atividades construtivas na família. A prática musical idem, basta lembrar que uma brincadeira de infância era tocar flauta doce. Dois momentos são marcantes na aproximação do caminho das coisas sonoras; o primeiro, em 1979, aconteceu ao consertar um violão que havia caído e se partido, não podendo mais esticar as cordas. Ao refletir empiricamente sobre as forças envolvidas no esticar das cordas do instrumento e intervir com parafusos e cola no seu corpo, o violão voltou a soar. Restaurar aquela sonoridade foi como uma iniciação na arte de fazer instrumentos musicais; afinal, se era possível consertar, também seria construir – aquele fato despertou um sentimento de capacidade. Tanto que, ao ouvir o relato de que um músico de rua tocava um “marimbau⁷ de bacia” com os pés, resolvi fazer algo parecido. À descrição original – um arco de berimbau acoplado a uma bacia de alumínio – acrescentei pés, para que ficasse numa altura confortável, e também cabaças para modificar a sonoridade, inspirado no funcionamento do berimbau. O resultado foi o “Burrito”, usado nas primeiras performances musicais na década de 1980 e também no *Ovo* (2003). Outro instrumento desenvolvido nessa época foi o “contrabaixo africano” - uma caixa de madeira com uma corda presa no tampo e esticada por um cabo de madeira. Esse instrumento tornou-se um marca do grupo musical Liga Tripa⁸, e também serviu de inspiração para um aproveitamento do Barril como contrabaixo na peça *O Cano* (1998), como será visto adiante. Ou seja, já estavam incipientes dois requisitos básicos para a pesquisa sonora: a prática musical e a habilidade de construir coisas sonoras. O encontro dessas práticas empíricas com os paradigmas acústicos da ciência aconteceu no segundo momento, em 1980, ao conhecer um Artesão que construía saxofones de bambu.

7 Marimbau é um instrumento musical composto por uma ou duas cordas que são percutidas por uma baqueta. A variação de notas é obtida deslizando um objeto duro – um anel metálico, por exemplo – sobre a corda.

8 Liga Tripa é um conjunto musical brasileiro, fundado na década de 1980 por Aldo Justo e Ita Catapreta. Caracterizou-se por tocar músicas autorais de artistas de Brasília pelos bares e ruas da cidade.

A metodologia que ele usava para fazer os furos no instrumento não seguiam um modelo ou tabela, mas um princípio de ergonomia; os locais eram determinados pelo conforto dos dedos e da mão. A partir daí, regulando o tamanho dos furos, afinava as notas em um processo errático, escolhendo as que lhe pareciam soar bem – o resultado era uma escala musical⁹ exótica, não-convencional. Intrigado se haveria uma forma de determinar a posição e tamanho dos furos para encontrar notas desejadas, procurei informações em livros de acústica – o que encontrei foi uma nova forma de pensar o som, fundamental para a pesquisa sonora que viria a acontecer. Por motivos de ordem prática, a ciência acústica utiliza a analogia com fenômenos elétricos e mecânicos na elaboração de suas fórmulas e teorias; por isso, me deparei com um circuito similar a uma linha de transmissão elétrica como forma de entender os furos em um instrumento de sopro. Por ser um estudante de Engenharia Elétrica à época, não tive dificuldades em destrinchar a relação entre os parâmetros sonoros e elétricos, pois a analogia estava baseada em sinais vibratórios comuns aos dois campos de manifestação. Estava formada, então, uma rotina virtuosa, onde a prática empírica era apoiada por conhecimentos teóricos que, por sua vez, eram assimilados e reforçados pelos afetos envolvidos – um mapa de conhecimentos começava a ser desenhado.

2.1.2 As estratégias

A primeira providência na construção desse mapa foi separar, ou perceber que existiam, duas formas de pensar o som: a acústica e a musical. Assim como proposto por Fleck (2010), em torno de uma forma de pensamento gravita determinado paradigma que possui conceitos e formas de operar próprias. A Acústica entende o som como tendo origem em uma vibração¹⁰, um fenômeno ondulatório, que atinge um sistema auditivo e é transduzida

9 Uma escala musical é uma sucessão de notas usadas em uma composição.

10 Vibração como movimento que se repete. Vibração se refere a algo que se move ciclicamente, em torno de uma posição de repouso. Em acústica se refere ao movimento vibratório que acontece em cordas, placas, membranas e nas partículas que compõe o ar ou outros fluidos. Quando uma corda de um violão é arpejada, ela começa a vibrar; essa vibração faz as partes contíguas do instrumento vibrar – assim a vibração é transmitida. Quando grandes áreas do instrumento vibram, como um tampo, o ar circundante vibra, e a vibração é transmitida através dele. Essa, ao atingir o tímpano – membrana do sistema auditivo – a faz vibrar, que por sua vez faz oscilar um delicado órgão auditivo – a cóclea – que transforma essas vibrações em impulsos elétricos. Essa bioeletricidade é levada ao cérebro, onde ocorre o fenômeno que chamamos de

e interpretada como som por um sistema psíquico. Acompanhar essa trajetória envolve alguns campos de conhecimentos: o da física mecânica – durante a produção e irradiação da vibração a partir da fonte sonora –, o da fisiologia – ao observar essa vibração transitando no sistema auditivo –, e o da neurociência – ao tentar entender o som como sensação provocada pela vibração. Em todos eles a vibração é o elemento usado para elaborar o pensamento analítico, junto a todos os conceitos que a definem: frequência, intensidade, espectro, potência, entre tantos. Por seu turno, a Música trata o som como uma percepção sensorial, sujeita a avaliações subjetivas, e a caracteriza por meio de quatro conceitos básicos: altura, duração, intensidade e timbre; outras concepções podem ser formuladas: profundidade, textura, peso... mas, apesar de específicas, podem ser elaboradas em função das primeiras. O contraste entre o caráter objetivo da Acústica e o intersubjetivo da Música traça uma linha de separação entre as formas de pensamento que as torna imiscíveis. Porém, o fato de não poderem operar juntas não as impede de dialogar, de traçar conexões que vinculem seus conceitos e reforcem seus significados (Fleck, 2010).

Na época, esse acoplamento de abordagens pediu a diferenciação de dois conceitos: o de fonte sonora e o de instrumento musical. Uma fonte sonora, no âmbito desta pesquisa, seria, então, todo artefato que produzisse som – a rigor, que causasse a sensação de som. Apesar do adjetivo, uma fonte sonora era sempre observada a partir da vibração: a forma como era produzida, como se deslocava, que fenômenos acústicos sofria e, por fim, como era irradiada pela fonte. O termo som, ainda na esfera da pesquisa – à época incipiente –, seria reservado para fenômenos ligados à percepção – grave, agudo, notas, intervalos, escalas etc. O conceito de instrumento musical era invocado quando a fonte sonora estava num contexto musical, pois era quem determinava as exigências a serem buscadas pela acústica: tamanho de canos ou cordas, quais notas afinar, que timbres buscar. As reflexões teóricas ordenavam as percepções empíricas – os experimentos sonoros –, acrescentando possibilidades de pensar. Por exemplo, aprendemos, por experiência, que ao esticar uma corda ela soa notas mais agudas (e também que ela se rompe quando esticada demais). Com informações da Acústica, pode-se ver, seja por gráficos ou equações, que uma corda ao ser esticada possui trechos ideais de funcionamento e outros indesejáveis, seja por instabilidade ou risco de ruptura; essas informações permitem dimensionar com excelência o uso de cordas em instrumentos

musicais. Assim, o entendimento de como os materiais vibram potencializou o aproveitamento das experiências acústicas e o alcance dos projetos implementados.

A estratégia adotada para abordar o funcionamento de uma fonte sonora foi percebê-la como sendo composta por partes com atribuições específicas: uma responsável por “produzir” a vibração, outra por modificar sua qualidade, e uma outra encarregada de irradiá-la para o ar – nesse modelo, ainda era necessário mapear o trajeto da vibração pelo corpo da fonte sonora. Um produtor de vibração passaria a oscilar após ser estimulado por uma percussão, arpejo ou fricção. Os produtores de vibração mais comuns são as cordas (violões, pianos), as membranas (tambores), as barras de metal, madeira e outros materiais (xilofone, metalofone) e as placas, também de materiais diversos (pratos, gongos, placas cerâmicas). Para interferir na qualidade da vibração seriam usados os ressonadores – estruturas acústicas que podem aumentar a potência sonora e também modificar o timbre do som (canos e o bojo de instrumentos, como o violão, são exemplo de ressonadores). Por fim, para propagar a vibração, teriam os irradiadores, elementos capazes de fazer o ar ao seu redor vibrar e, assim, difundir a vibração como “ondas sonoras” (campanas de instrumentos de sopro, como o trombone, tampos e placas são exemplos de irradiadores). De posse desse modelo e do conhecimento acústico de como se comportam os elementos envolvidos – cordas, membranas, placas –, uma metodologia de investigação de fontes sonoras se desenvolveu, ampliando o escopo das experiências e trazendo consistência à análise dos resultados obtidos.

2.1.3 Os caminhos

A pesquisa sonora passou a trilhar vários caminhos: a princípio o da performance musical, depois, o da educação e, por fim, o da produção de instrumentos profissionais. A linha da performance se desenrola, em shows e apresentações do grupo cênico-musical *Músicas-À-tentativas*¹¹. A linha que abarca a educação musical se relaciona a projetos de construção de instrumentos musicais adequados a esse fim, e a linha de instrumentos

¹¹ *Músicas-À-tentativas* foi um grupo musical que fazia performances cênico-musicais em Brasília entre os anos de 1981 e 1986, formado originalmente por João Rochael, Márcio Vieira, Izabela Brochado, Nonato Vêras, Aluísio Batata e Miguel de Oliveira..

profissionais se refere ao desenvolvimento de material para músicos e aprendizes. Cada um desses caminhos trouxe desafios e exigências que fizeram amadurecer métodos e técnicas de trabalho e que foram fundamentais para a linha de criação de coisas sonoras para a cena – o entrelaçamento dessas linhas de ação formaram a malha de pesquisa sonora. Nesta, os materiais usados tiveram um protagonismo na formação do perfil e identidade dos resultados; a investigação da sonoridade dos materiais esteve, na maioria das vezes, na origem dos processos que resultaram em coisas sonoras e instrumentos musicais – caso das garrafas plásticas, das placas cerâmicas, dos tubos de PVC, entre outros –, processos que serão detalhados no capítulo 3.

O entendimento que uma fonte sonora possuía partes com funções específicas – produção de vibração, ressonância, irradiação – permitia selecionar os materiais de acordo com critérios técnicos e direcionar seu uso. A busca pela sonoridade dos materiais levou ao encontro de materiais que serviam de alternativa para construção de instrumentos musicais, em geral de baixo custo e oriundos do descarte. Este fato – ser rejeito e encontrado em profusão – pode ser elencado como um critério que tornava o material elegível para a pesquisa: – caso de placas cerâmicas, tubos de PVC (Policloreto de Vinila), latas. A variedade de materiais envolvidos na pesquisa forçou, ainda, o desenvolvimento de tecnologias e da capacidade de manusear plásticos, metais, madeiras, além de ferramentas e maquinário adequados – ter o conhecimento para derreter e fundir plásticos permitiu, por exemplo, construir um trombone de PVC.

A linha da performance, relacionada ao Músicas-À-tentativas e a primeira a ser trilhada, foi responsável por amadurecer o princípio que toda fonte sonora pode vir a ser um instrumento para a música. A condição necessária seria a intenção musical. Assim, o conceito de instrumento musical surge da relação entre um objeto, a fonte sonora, e um sujeito – aquele que faz soar – uma relação que está imersa em um contexto determinante, o conceito de Música, e depende tanto da capacidade do sujeito de fazer o objeto soar, quanto deste ter essa propriedade. Caminhando na linha da performance, a pesquisa sonora procurou conhecer e transitar pelas várias possibilidades musicais, desde o senso mais comum de Música, na qual existem notas, escalas e um modo tradicional de organizar os eventos sonoros, até as possibilidades das vanguardas musicais, nas quais a expressão sonora se vale de um espectro amplo de sons e da expansão dos elementos musicais – o silêncio, que sempre havia sido uma parte constitutiva da música, passou a ser elemento estruturante das obras. Essas investigações

aconteciam como pano de fundo, com vagar e constância, pois para vir a ser um instrumento musical, uma fonte sonora precisava adentrar aqueles mundos.

Porém, para se chegar a um instrumento musical, além da perspicácia musical, é fundamental ter uma habilidade: a capacidade de “domar” a fonte sonora; domar não no sentido de subjugar ou vencer, mas perceber as possibilidades sonoras da fonte e fazê-la soar. Aqui o conceito de agência recíproca se revela quando o sujeito busca apreender as sugestões que a fonte sonora tem a oferecer, sendo capaz de ampliar as possibilidades a partir dos sons emitidos. Claro, há que se desenvolver técnicas: a embocadura para soar uma garrafa soprando é a mesma usada em uma flauta transversal; ou então, é preciso aprender a técnica de percutir, pois muitos materiais soam quando percutidos: cerâmicas, latas, cordas. Enfim, é um saber que surge quando se aprende a tocar um instrumento; um saber prático e sensorial. É possível, ainda, avançar com esse saber atuando sobre o aspecto material; da mesma forma que uma fonte sonora “sugere” como ser tocada, também sinaliza, através dos traços derrideanos, como torná-la mais “tocável”, o que se consegue introduzindo modificações que ampliam as possibilidades sonoras. É aqui que entram os conhecimentos de acústica e artesanaria. Entender como uma fonte sonora funciona – o circuito das vibrações – permite melhorar a relação entre sujeito e objeto sonoro, abordando questões de ergonomia, de ressonância, de afinação de notas, entre tantas outras. É possível planejar o espaço de convivência entre o performer e a coisa sonora, e também calcular e engendrar possibilidades e soluções para aqueles planos, estabelecendo um diálogo entre as ideias e as realizações, fundamental para as práticas criativas.

Ainda que a miúde não seja possível separar as linhas das malhas de pesquisa e criação, a imagem de que em algum momento há um arquiteto pensando nas finalidades e exigências das coisas sonoras, que há um engenheiro calculando e traduzindo planos, para que um artífice possa fazer a matéria soar, pode ser útil, se usada com cuidado, para mapear os processos criativos. O cuidado se refere a escapar do modelo hilemórfico, determinista, no qual planos ideados se realizam como imaginados. É preciso ter em mente que as imagens do artífice, do engenheiro e do arquiteto são linhas em constante diálogo, se entrelaçando, e que estão atentas ao que está sendo feito, ao que se deseja, e ao que se pode fazer. Com isto em mente, pode-se perceber que em cada caminho da pesquisa sonora – da performance, da educação, profissional e cênico – há exigências específicas que conformam a ação de cada uma das linhas. No caminho da performance musical, o arquiteto tem a sonoridade do

instrumento como questão central; todos outros aspectos são subordinados. Por exemplo, se um material é mais frágil que outro, mas possui uma sonoridade mais interessante, ele é escolhido. Outro exemplo é com relação à forma: ela deve estar em função da sonoridade, da relação entre o músico e o instrumento. Isso não quer dizer que a estética não seja importante neste caminho, até porque os materiais usados trazem consigo narrativas instigantes – latas, garrafas e canos são incomuns em instrumentos musicais –, mas que a atenção a esse aspecto está em segundo plano, e que suas soluções devem se comprometer com a sonoridade. O caminho da performance ampliou os campos de pesquisa em todos os sentidos; os conhecimentos de engenharia acústica foram expandidos devido à grande variedade de fontes sonoras utilizadas e, pelo mesmo motivo, as tecnologias construtivas também – sendo que por tecnologias se pretende abarcar todas as técnicas e métodos construtivos usados com os diversos materiais.

O caminho da pesquisa no universo da educação musical surgiu no ambiente acadêmico. O maestro Emílio Terraza¹², ao tomar conhecimento dos resultados obtidos pela pesquisa, viu a possibilidade de suprir uma carência no ensino da música em escolas com o uso de instrumentos construídos com materiais alternativos e de baixo custo. O envolvimento com esse projeto proporcionou bolsas de pesquisa provenientes da Unb (1984), e do CNPq (1985). Nesta ocasião, foram feitos os primeiros ensaios teóricos relacionando à física acústica, à teoria musical e às práticas construtivas no escopo da pesquisa sonora que, à época, era denominada “Pesquisa de materiais alternativos para construção de instrumentos musicais”. O início do projeto consistiu em levar a atividade de construir os instrumentos para a sala de aula, no formato de oficinas, pois a ideia era formar multiplicadores e assim alcançar uma escala maior de pessoas envolvidas no uso desse instrumental sonoro. Porém, percebeu-se que, por ser uma atividade interdisciplinar que envolvia a prática musical, princípios de física acústica, o uso relações matemáticas e o desempenho de habilidades manuais, ela catalisava o aprendizado de uma forma ampla, pois relacionava arte e ciência, afeto e conhecimento, trazendo propósitos para a formação do conhecimento. Assim, ao construir instrumentos desenvolvia-se competências musicais como afinação e teoria musical, praticava-se conhecimentos de matemática, relacionando dimensões físicas a parâmetros musicais, além de desenvolver habilidades manuais. Esse caminho da pesquisa é trilhado

12 Emílio Terraza (1929 – 2011) Maestro e compositor argentino. Foi coordenador e criador do setor de artes e do departamento de Música da Universidade Federal do Piauí e da disciplina Oficina Básica de Música na Universidade de Brasília, onde foi professor.

ainda hoje, tendo sido, também, muito importante como coadjuvante na produção das peças *O Cano* (1998) e *Ovo* (2003); isto porque, durante as turnês, a “Oficina de Construção de Instrumentos Musicais” era oferecida, junto a outras, como forma de agregar valor à contratação das peças, o que aconteceu com bastante frequência.

Outro caminho que a pesquisa sonora percorreu foi sobre a confecção de instrumentos musicais para fins comerciais, e que também fomentou potencialidades e trouxe características ao trabalho. Diferentemente da linha educacional, na qual há uma preocupação com a simplicidade e o potencial didático das técnicas construtivas, instrumentos profissionais exigem atenção com outros aspectos: excelência na sonoridade, bom acabamento, durabilidade, além de proficiência na produção, pois o custo final do produto está inserido numa equação que envolve o mercado e a demanda. Todos esses fatores contribuíram para que a investigação acústica encontrasse sonoridades satisfatórias e que se desenvolvessem métodos construtivos eficientes. As tecnologias para trabalhar com os materiais – madeiras, plásticos, metais – foram aperfeiçoadas, permitindo agilidade e competência no trato com trabalhos em escala. Esses atributos foram fundamentais no caminho cênico pois, ao contrário do profissional, o tempo de investigação e pesquisa criativa era majoritário, envolvia muitas tecnologias e um tempo relativamente curto para realização dos artefatos.

Na realidade, o evoluir da pesquisa sobre a trilha cênica trouxe mudanças profundas na metodologia do trabalho feito até então, a começar pela participação de mais pessoas nas pesquisas e realizações. Como arquiteto, além da sonoridade, era preciso considerar a forma e a função das, agora, coisas sonoras e, conseqüentemente, o engenheiro também estaria envolvido com mais variáveis, como materiais e condições de uso. A novidade para a pesquisa, porém, foi o envolvimento com outras linhas criativas: a linha de direção cênica, a linha cômica, a linha de produção, de cenário, enfim, uma malha na qual a sonoridade, até então aspecto principal da pesquisa, passou a compartilhar a primazia nos resultados – aos parâmetros que serviam de baliza para a pesquisa, surgiram outros, dando origem a novas metodologias de trabalho. Em um momento, por exemplo, a pesquisa sonora apresentava sugestões que, via de regra, eram acolhidas e modificadas por outras linhas criativas; noutro, desafios eram lançados para a pesquisa no sentido de investigar as possibilidades sonoras de determinado objeto cênico. Pode-se afirmar que uma constante era a negociação entre a sonoridade e a forma – ou função – das coisas; e a busca pelo equilíbrio causava o movimento das linhas envolvidas.

Cada caminho contribuiu, a seu modo, com o desenrolar da pesquisa sonora, dotando-a de qualidades e potências específicas: desenvolver instrumentos para a performance musical desbravou o caminho da pesquisa, tendo como trunfo a conexão entre arte e ciência para estabelecer a base de investigação de materiais e formas de produção sonora. Associar a pesquisa aos meandros educacionais promoveu os primeiros contatos com as funções lúdicas dos instrumentos musicais, além de fomentar as primeiras elaborações teóricas sobre os métodos da pesquisa. O caminho da produção de instrumentos em escala comercial trouxe para a pesquisa elementos da produção em série, amadurecendo tecnologias, critérios de qualidade e métodos de produção. Quando os primeiros passos no caminho cênico das coisas sonoras foram dados, em 1998, a pesquisa, que acontecia há 18 anos, já possuía um corpo formado tanto pelo saber de como fazer os materiais soarem, quanto do porquê empreender a pesquisa e quais direções tomar. Essas condições permitiram uma adaptação ao processo criativo que se apresentou, e a prosseguir encontrando novas formas de expressão com sonoridades.

Não obstante o caráter multi e interdisciplinar da pesquisa, é possível identificar o cerne da investigação – a criação de formas de produzir sons – na Música, no seu significado mais abrangente: a arte do som. Ainda que os resultados da pesquisa sejam aplicados em outras áreas – cênica, educacional – é possível conceber sua atividade fundamental como musical e conceituá-la como uma “composição de timbres”. É comum pensarmos a prática musical dividida entre dois campos distintos, porém complementares – compor e tocar. Aquele que compõe cria melodias e propõe arranjos sonoros para serem executados, ou materializados, por aqueles que dispõem de técnicas e instrumentos para tanto. Grosso modo, uma música é composta uma vez e executada muitas outras. Nesse processo, é claro que o compositor, ao criar arranjos e melodias, imagina sons específicos – cordas, sopros, percussões, ou seja, pensa em timbres sonoros. Também aquele que vai executar tem ao seu dispor um conjunto finito de sons que pode produzir, limitado tanto por sua capacidade técnica, quanto pela própria existência das possibilidades tímbricas. Nesse ponto, tocamos em um universo da atividade musical pouco considerado: a “criação de timbres”. Para que uma fonte sonora seja colocada à disposição da prática musical, uma série de ações sensíveis, ligadas ao universo musical, devem ser ativadas. É nesse ponto que a pesquisa sonora se encaixa, com atividades que se espraiam por vários caminhos da expressão.

2.1.4 Músicas-À-tentativas

Uma experiência artística que exerceu muita influência no caráter cênico-musical do Udigrudi a partir de 1998 foi o grupo musical Músicas-À-tentativas. Criado em 1981, é possível identificar, nas performances do grupo, traços – intenções, conformações e posturas – que estariam presentes nas peças do Udigrudi a partir de 1998. Com exceção de Nonato Vêras, músico e poeta da “Geração Mimeógrafo”¹³, todos os outros integrantes do Música-À-tentativas tinham experiência teatral. Quatro conviveram no Grupo Carroça¹⁴: eu, João Rochael, Izabela Brochado e Miguel Oliveira, e um outro, Aluísio Batata, era ator de destaque na cidade. Esse fato foi fundamental na conformação estética do grupo. Apesar de se apresentar como um grupo musical, havia uma consciência coletiva da abordagem cênica – eventualmente usávamos o termo ‘teatro-ou-música’ como autorreferência. Havia, ainda, um questionamento do ritual tradicional das apresentações musicais – músicas estanques entremeadas por aplausos. Sentia-se falta de um discurso, ou atitude, que encadeasse as canções e valorizasse as sensações e emoções evocadas por elas. Por isso, lançava-se mão de recursos teatrais para criar um fluxo de sensações contínuas, multiplicando o sentido do ouvir.

Também no Músicas-À-tentativas estão os fundamentos da prática e percepção musical que permeariam os trabalhos do Udigrudi mais à frente. O conceito de música era questionado à luz de ideias que ampliavam sua abrangência e tornavam o ouvinte agente ativo na experiência musical. O silêncio, antes tratado como um espaço entre dois sons, passou a ser percebido como o lugar onde eles existem – o silêncio como estrutura musical. Esse conceito chega ao grupo, principalmente, por meio da obra e ideias John Cage¹⁵; em *4’ 33’’*¹⁶ (1952), por exemplo, Cage cria um marco conceitual para a percepção do silêncio. Suas investigações permitiram entender que os silêncios são diferentes – há o silêncio tenso, o tedioso, o interrogativo – e que, em última instância, não existe como algo absoluto, mas numa gradação de intensidades. Outra influência marcante foi perceber que o material sonoro

13 A Geração Mimeógrafo foi um movimento sociocultural brasileiro que aconteceu na década de 1970 que, em função do contexto político da época, levou intelectuais, professores, poetas e artistas, em todo o país, a usar o mimeógrafo como meio de divulgar suas ideias e obras.

14 O Grupo Carroça, fundado e dirigido por Humberto Pedrancinni, atuou na cena teatral de Brasília entre 1977 e 1980. A montagem de *Capital da Esperança* (1978), foi a obra de maior destaque.

15 John Cage (1912-1992) foi um compositor, teórico musical, escritor e artista dos Estados Unidos.

16 *4’ 33’’* é uma composição de John Cage composta de quatro minutos e trinta e três segundos de silêncio.

cotidiano poderia ser usado em composições; por isso, a musicalidade da fala foi explorada, e os ruídos ordinários tratados como musicais.

Arelado a esses conceitos, havia a proposta central do Músicas-À-tentativas: a “tentativa”. Com ela, buscava-se superar o experimentalismo que permeava a arte nas décadas anteriores – a investigação experimental seria substituída pela tentativa de alcançar um objetivo. Insistia-se nisso, e a insistência era outra marca do grupo. No “Insistencialismo”, trazido por Aluizio Batata, não havia erro ou acerto, mas o processo vivenciado – a insistência, associada às tentativas, construía os caminhos. Uma outra acepção do termo ‘tentativa’, que também condizia com práticas do grupo, era o de atentado – atentado musical – no sentido de ataque surpresa e inesperado, numa alusão aos atos praticados por grupos separatistas nas lutas por independência do mundo de então. Isso justificava ações programadas – performances – que eram feitas em ante salas de cinema, teatro ou eventos, por meio de apresentações relâmpago.

Outra marca do grupo era sua sonoridade, caracterizada pelo instrumental desenvolvido pela pesquisa sonora, à época incipiente. Associado a instrumentos musicais convencionais, como violão e flauta, estavam as primeiras formas instrumentais: tubos de papelão, marimbas de placas cerâmicas, o marimbau de bacia, a flauta de êmbolo. Todo esse material sofreria transformações e seriam utilizados nas peças do Udigrudi na década de 1990. O “Pingadouro”, uma engenho de pingar gotas d’água sobre pequenos tambores, por exemplo, foi utilizado em uma apresentação do Músicas-À-tentativas de uma forma rústica, fato que será retomado adiante, no capítulo 3. Outra atividade da linha sonora que começou a ser delineada nesse período foi a combinação de timbres, que buscava encontrar critérios para ocupar o espaço sonoro – utilizar a extensão de graves a agudos, adequar timbres à expressividade desejada, entender a função musical a ser cumprida. Essas habilidades, que a princípio foram aplicadas para ampliar a manifestação musical usando o fluxo cênico, tempos depois foram estendidas em sentido contrário, ao buscar potencializar a expressão teatral com o universo sonoro.

O Música-À-tentativas existiu entre 1981 e 1984 e apresentou três peças-show: *Algures Alguém* (1981), *De-repente: Atentado* (1982) e *Prelúdio ao que ã se sabe e o que tem que dizer jajá!* (1984). Nesse período, o grupo teve várias formações com integrantes que faziam intersecção com outros grupos atuantes na época; entre eles o Liga Tripa, grupo

musical que tinha como característica fazer apresentações nas ruas em contato direto com o público, e o Udigrudi, que à época estava em formação. Importante ressaltar que, deste último, dois participantes – Luciano Porto e Marcelo Beré – formariam comigo o trio que atuaria nas peças do Udigrudi a partir de 1998. Nosso convívio no Músicas-À-tentativas criou uma memória comum, facilitando retomar conceitos e permitir que tentativas fossem retomadas; algumas tiveram êxito, como o Pingadouro ou a performance do ‘Bate-palmas’ no final do espetáculo, outras não, como a tentativa de retomar composições inacabadas. De qualquer forma, esse fato contribuiu muito na construção estética do Udigrudi.

2.2 O UDIGRUDI

O Udigrudi é uma companhia de teatro fundada em 1982 que se caracterizou por uma prática interdisciplinar, utilizando teatro, circo, artes visuais e música nos seus trabalhos. Pioneiro na proposta do ‘Novo Circo’ em Brasília, é referência para aqueles que trilham esse caminho hoje em dia. Minha participação no grupo se deu em duas etapas: durante a fase inicial após sua fundação, e a partir de 1998, nos projetos que aconteceram desde então. A história do grupo pode ser dividida em cinco fases, tomando como critério sua composição e as características dos trabalhos realizados em cada período: a fase do ‘início’, que durou de 1982 a 1986, quando o grupo montou duas peças teatrais: *Gran Circo U de Grude* (1982) e *Gambira Goiaba* (1983); a fase do ‘circo’, de 1986 a 1989, marcada pela atividade artística sob uma lona de circo; a fase que chamarei de ‘novo circo’, que vai de 1989 a 1992, quando foi montado o espetáculo *A Menina dos Olhos* (1989); a fase ‘solo’, de 1992 a 1998, caracterizada por atividades individuais; e a fase ‘pelo cano’, de 1998 a 2011, quando o grupo experimentou uma projeção internacional, tendo montado as peças: *O Cano* (1998), *Lixaranga* (2002), *Ovo* (2003), *A Devolução Industrial* (2008), o show musical *Udigrudi em Concerto* (2008), além de ter realizado o curta-metragem *A Casa do Mestre André* (2006). O breve panorama a seguir busca visualizar a trajetória do grupo, identificando pontos de inflexão na sua história e contextualizando a formação da expertise utilizada na malha criativa em estudo.

2.2.1 O início

No início da década de 80, dois pilares que estruturavam a cultura do circo tradicional já havia se rompido: a tradição oral e a estrutura familiar. A forma de adquirir conhecimento sobre práticas circenses, como o malabarismo, a acrobacia, o equilibrismo, a pirofagia, entre outras, se deslocara para escolas e oficinas. A acessibilidade ao aprendizado, associada à possibilidade de mesclar essa arte com outras disciplinas, estava no centro gravitacional de três grupos teatrais que se uniram para montar o espetáculo *Gran Circo U de Grude* (1982): Grupo Ajir, de Belém/PA, o Ideia Colorida e o Liga Tripa, ambos de Brasília/DF. A proposta, trazida por Jeanne Marie, fundadora do grupo Ajir, buscava “provocar no indivíduo o questionamento da realidade e a procura por novas formas de relacionamento com a vida” (Porto, 2006,124).

Duas características estão presentes nesse trabalho: a mistura da estrutura do circo tradicional com um roteiro teatral – característica do Novo Circo – e o fato de deslocar o público da posição de receptor passivo para a de coadjuvante ativo na trama. Apesar de não haver um texto escrito e possuir diálogos improvisados, o roteiro era simples e com cenas definidas. No início, os atores ocupavam o palco com apresentações circenses; em seguida convidavam as crianças para participar das brincadeiras. Em certo momento aparecia um conflito: o “Burrocrácio da Silva”, um personagem escuro e autoritário, exigia que todos deixassem aquele lugar, dizendo que ali não era permitido brincadeiras. Estipulava um prazo para a evacuação e ia embora. “Quando Burrocrácio sai para chamar a polícia, perguntamos: - O que vamos fazer? Induzíamos as crianças a reagir contra a opressão, mas adotando uma atitude pacífica e criativa” (Porto, 2006, 124). Essa “indução” tinha a característica de uma ação performática, apesar de ter um objetivo definido tinha o “valor do risco”, a possibilidade do “malogro” (Féral, 2008); era preciso estar presente em cena para tratar com impulsos agressivos e impulsivos e negociar uma solução pacífica e inteligente. Ali não havia espaço para a “representação”.

O outro trabalho nesta fase – *Gambira Goiaba* (1983) – que tinha um caráter híbrido, transitando entre teatro e música, celebrava mais uma intersecção entre o Udigrudi e o Músicas-À-tentativas:

Em 1983, montamos a *Gambira Goiaba* – a suíte urbana, inspirada na música e na poesia de João Rochael, do Músicas-À-tentativas. [...] a peça mostrava o antagonismo entre o desenvolvimento industrial-tecnológico e a conservação do meio ambiente e propunha um modelo de equilíbrio entre os dois. (Porto, 2016, 125).

2.2.2 O circo

Em 1986 o grupo adquiriu uma lona de circo. Esse período foi fundamental para a sedimentação do universo circense na alma coletiva do grupo. Além de técnicas como malabarismo, acrobacia, equilibrismo e trapézio serem aperfeiçoadas, a imersão no cotidiano do circo possibilitou a absorção de conhecimentos por meio de uma condição de intimidade, próxima à tradição circense. “O circo proporcionou-nos contato com a técnica e a tradição circenses e foi a grande escola na qual iniciamos o aprendizado da arte de fazer rir” (Porto, 2006, 125).

Entrar em contato com a arte do palhaço de uma maneira visceral foi uma grande conquista para o grupo. Novos integrantes, que tinham vivência anterior no mundo do circo, foram tutores que transmitiram, à maneira tradicional da oralidade, informações preciosas para a performance da palhaçaria:

Nessa fase [...], encontramos com o palhaço Sacarrolha, que acabou sendo o palhaço de frente da companhia por dois anos. Eu era o mestre-de-cena e com isso aprendi de perto todas as entradas, *gags* e reprises. Sacarrolha era um palhaço com P maiúsculo, mas não era um mestre. Seu mestre era o palhaço Peteleco, que por tabela foi adotado como nosso também. Ele era um palhaço tradicional com um carisma impressionante que fazia o circo inteiro bufar de tanto rir. Foi aí que eu entendi o poder das “palavras mágicas” que compõe uma entrada tradicional. “O papel do mestre-de-cena é fazer a escada para o palhaço subir e fazer o público rir”, dizia Peteleco. Piolin, outro mestre palhaço, falava que para ser um bom palhaço você deve aprender um pouco de tudo do circo. Essa aprendizagem foi fundamental para todos da companhia (Beré, 2006, 129).

Esse foi um período de pesquisa sobre o circo tradicional que trouxe ao grupo referências artísticas sólidas, forjadas com tempo e experiência. Por algum tempo os espetáculos seguiram a “estrutura do circo-teatro tradicional: uma primeira parte com números circenses e uma segunda parte com uma comédia a cada dia” (Porto, 2006, 125). A busca estava, então, em entender aquela estrutura interdisciplinar e se adaptar criativamente a ela. Luciano Porto afirma que além de apresentar entradas, esquetes, reprises, dramas e comédias do palhaço popular brasileiro, “também apresentávamos peças de nossa criação no estilo Novo Circo, com os números dentro de uma trama” (Porto, 2006 126).

2.2.3 A Menina dos Olhos

Apesar dos resultados obtidos e da experiência adquirida naquele período Marcelo Beré afirma que

Não estávamos satisfeitos com o estilo de circo que fazíamos. Queríamos fazer um circo diferente do tradicional. Talvez a experiência com o circo tenha sido um pouco precoce para o Udigrudi. Não tínhamos bagagem artística para arriscar um voo mais alto. Fazíamos espetáculos de matinê que se aproximavam um pouco mais do nosso estilo, mas ainda estávamos longe de uma proposta realmente inovadora (Beré, 2006, 129).

Dessa condição de insatisfação surgiu o convite a Hugo Rodas, em 1989, para montar um espetáculo. *A Menina dos Olhos* (1989) surgiu de um esboço de ideias no formato de um *story-board* após a exposição, pelos integrantes do Udigrudi, de suas intenções e possibilidades. O resultado foi uma peça em que “não tinha texto algum, somente palavras soltas, e uma trilha sonora composta especialmente para a menina [...]. Era uma mistura de circo, teatro de animação e teatro negro (com luz negra)” (Porto, 2006, 126). Após a temporada de *A Menina dos Olhos*, de 1989 a 1991, o trabalho de pesquisa do grupo se afastou do circo tradicional e a busca por outras linhas de trabalho e seus mestres se iniciou.

2.2.4 Solo

No período compreendido entre 1992 e 1998 a grupo ficou reduzido a um núcleo de três pessoas: Luciano Porto, Marcelo Beré e Luciano Astiko. “Continuamos a apresentar espetáculos em duplas e em trio, mas nenhum material inédito foi criado nesse período. Muitos projetos individuais foram desenvolvidos sem a assinatura do Udigrudi” (Porto, 2006, 127).

Um projeto digno de nota foi o *Projeto Phoenix* (1995); um *happening* inspirado no *Welfare States*, um importante grupo britânico dos anos 60-70, resultado de uma oficina-montagem coordenada por Marcelo Beré. Foi uma ação performática, realizada uma única vez, e que contou com a participação de vários atores. A trama alegórica abordava a história do Brasil, desde o descobrimento até o presente, e culminava no Congresso Nacional infestado por ratos. Por meio de performances circenses com pernas-de-pau e pirofagia uma réplica do Congresso era queimada para, das cinzas, surgir a Fênix mítica purificada.

Ainda nesse período, os integrantes deram continuidade a suas pesquisas individuais, sendo que em 1996 surgiram dois projetos solo que tiveram a assinatura do Udigrudi: *Colar de Contos* (1996), de Luciano Astiko, e *Histórias do Velho e do Mundo* (1996) de Luciano Porto com direção de Mark Hopkins.

2.2.5 Pelo Cano

A partir de 1998, numa formação com quatro pessoas, o Udigrudi monta o espetáculo *O Cano* (1998), que logo se torna um sucesso “e o quarteto é catapultado para uma carreira revigorada por prêmios e convites de festivais internacionais (Villar, 2006, 122). Apesar da originalidade e distinção, *O Cano* ainda apresentava as características identitárias do grupo: a interdisciplinaridade entre as áreas de teatro, circo, música, artes visuais e performance.

Além de Marcelo Beré e Luciano Porto, eu e Leo Sykes passamos a integrar o grupo. Diferentemente da fase inicial, onde eu fazia parte da banda de música que tocava nos espetáculos, dessa vez tinha a função de ator e responsável por produzir as coisas sonoras usadas em cena; esse fato trouxe para o grupo uma relação transformadora com o universo sonoro em cena. Outro fator responsável pela mudança na atuação tradicional do grupo foi a presença da diretora Leo Sykes. Com relação ao caráter heterogêneo do grupo ela, diz:

Somos quatro artistas no Udigrudi e falamos linguagens cênicas diferentes. Dois (Luciano Porto e Marcelo Beré) têm raízes no circo tradicional, um (Marcio Vieira) é luthier e músico, e eu (Leo Sykes) venho do teatro experimental e do cinema. Esse casamento de linguagens é mais rico do que a estética individual de cada disciplina (Sykes, 2006, 133).

Lembro, logo nos primeiros ensaios, dela propor a busca por uma forma alternativa ao palhaço tradicional, calcado na fala e num texto condutor da ação. Ela pedia, como exercício de expressão, que aquela ação fosse feita por outro meio imagético: físico ou sonoro. Entendia que o riso podia ser alcançado por uma ação ingênua, grotesca ou sem sentido. O encontro desse palhaço, que tira proveito da sua condição ridícula e reage de uma forma totalmente diversa do dito normal, “levam os espetáculos rapidamente na direção do absurdo, do surreal. Como nos desenhos animados, tudo pode acontecer” (Sykes, 2006, 134).

Leo Sykes trouxe uma forma de trabalhar diferente para o grupo e que tinha como fundamento a ‘criação de material’ - um fazer algo para que todos vissem. Era comum sermos interrompidos por ela no meio de uma narrativa em que falávamos do que queríamos fazer com um: - “Faça!”. A opção pelo fazer, do apresentar, em vez da mimésis do representar, aparece no processo de direção do Udigrudi quando Leo Sykes afirma que “nunca penso no ator atuando, mas fazendo. Atuar parece perigosamente próximo a fingir, fazer tem menos possibilidade de ser falso” (Sykes, 2006, 135).

A pesquisa sonora trazida por mim para o grupo a partir de 1998, criou um canal de interdisciplinaridade da expressão cênica: as coisas sonoras possibilitaram a retomada da proposta “teatro-ou música” do Música-À-tentativas, e ampliaram as potencialidades cênicas a partir das metamorfoses que sofriam e, muitas vezes, se comportando como formas animadas. Nesse sentido, as coisas sonoras passaram a ser o ponto de partida para a produção dos “materiais de cena” – fragmentos, ideias, propostas e tudo que tivesse potencial para ser agregado ao trabalho –, nos levando, muitas vezes, a ter um “*atuante*” como parceiro de cena:

O atuante não precisa ser necessariamente um ser humano (o ator), podendo ser um boneco, ou mesmo um animal. Podemos radicalizar ainda mais o conceito de “atuante”, que pode ser desempenhado por um simples objeto, ou uma forma abstrata qualquer (Cohen, 2002, 28).

Assim, um canudinho plástico ganhava vida própria, virava um instrumento musical que encantava uma cobra formada por um braço, que se transfigurava em uma minhoca feita de barbante que, por fim, servia de pavio para uma bomba que se assustava com a própria explosão. Foi nesta última fase, então, que as coisas sonoras surgiram em meio ao entrelaçamento dessas e de outras linhas. Por isso, antes de nos debruçarmos sobre as coisas sonoras, faz-se necessário contextualizar os processos criativos que as propiciaram: as peças *O Cano* (1998) e *Ovo* (2003).

2.3 O CANO e OVO

Apesar de, como já citado, outros trabalhos terem sido realizados na última, e atual, fase do Udigrudi, foram nas peças *O Cano* (1998) e *Ovo* (2003) que as coisas sonoras se originaram e apresentaram potencial expressivo. Aliás, todas as linhas foram potencializadas nesses processos: a de direção, a cômica, a de cenografia, de iluminação, de produção, todas passaram por experiências que agregaram saberes em forma de habilidades e conhecimento. Como consequência, outros trabalhos do grupo tiveram elementos dessas peças no seu bojo – fragmentos de cenas, coisas sonoras, repertório musical. *Udigrudi em Concerto* (2007), por exemplo, um trabalho com formato de show de musical, utilizou músicas, cenas e coisas sonoras das peças. Criado, a princípio, para comemorar os 25 anos do Udigrudi, entrou para o repertório do grupo, acolhendo novas músicas, cenas e instrumental. *A Casa do Mestre André* (2006) é outro exemplo; o curta-metragem gira em torno de um personagem que constrói instrumentos e coisas sonoras, e que também ajuda dois palhaços a resolver um problema: ter o que tocar. Ainda que as coisas sonoras estejam em evidência em todos esses trabalhos, é preciso notar que estão entrelaçadas a outras linhas que, em última instância, as circunscrevem – uma coisa sonora, importante lembrar, só existe num contexto de relação.

Por isso, faz-se importante abordar essas duas peças, pois as coisas sonoras produzidas nelas refletem seus processos criativos e trazem consigo traços de similitude. Ainda que existam semelhanças, as diferenças entre elas são notáveis; enquanto n' *O Cano* (1998) tudo pareceu simples e rápido, no *Ovo* (2003) as coisas se complicaram e demoraram a se definir. Na primeira peça, as linhas traziam uma bagagem de práticas e conhecimentos sedimentada, na outra, seria preciso construir e adquirir capacidades – e essa condição teve consequências no entrelaçamento das linhas. Para ficar num exemplo, a linha sonora trouxe para *O Cano* (1998) propostas que eram pesquisadas há bastante tempo, que já haviam experimentado várias possibilidades, o que permitia realizações consistentes. No *Ovo* (2003), ao contrário, as fontes sonoras que serviriam de suporte para as coisas sonoras estavam em pesquisa, careciam de experiências, o que exigiu um tempo de maturação que, por fim, se sobrepôs ao processo criativo. Como disse, esse foi apenas um exemplo, todas as linhas experimentaram algo parecido, pois estavam entrelaçadas na mesma malha. Por esse e outros motivos, a abordagem que se pretende fazer das peças vai buscar criar referências para reflexões sobre as coisas sonoras que serão feitas adiante.

2.3.1 O Cano

O ponto de partida, onde todas as linhas começaram a se entrelaçar, foi o argumento minimalista apresentado por Luciano Porto: uma peça onde três palhaços em uma construção tentam realizar tarefas sem sucesso, pois surgem problemas insólitos que eles só conseguem resolver com música. De acordo com Luciano, a ideia surgiu quando assistia a um espetáculo teatral em um espaço improvisado – um porão com canos e tubulações de esgoto por onde, eventualmente, passavam eflúvios, produzindo ruídos notáveis. Como ele já conhecia meu trabalho com instrumentos musicais – já havíamos trabalhado juntos no *Músicas-À-tentativas* – convidou-me para produzir o material sonoro da peça; porém, após os primeiros encontros, convenceu-me também a atuar. Uma investigação sobre o que foi registrado nesses encontros iniciais, já com a presença de Marcelo Beré e Leo Sykes, revela quais questões eram prementes à época: que músicas seriam usadas, que relação se estabeleceria com os

instrumentos, que cenas poderiam ser desenvolvidas. A proposta era ainda muito abstrata, por isso a apresentação de intenções prevalecia: tornar o som central, usar malhas rítmicas, construir instrumentos em cena, valorizar o silêncio e a intensidade sonora.

Tornar o som central significava estabelecer uma relação horizontal entre os sentidos da audição e visão como forma de potencializar a cena teatral, rompendo com um paradigma expressivo que acontecia em muitos contextos, nos quais a imagem prevalecia sobre a expressão sonora. Valorizar o silêncio envolvia ultrapassar o som como expressão, trazendo seu entorno para a manifestação. A dicotomia som e silêncio ganhava uma gradação de intensidades; a intensidade sonora era tratada como potencial expressivo – a intenção se revelava na intensidade. A ideia de explorar malhas rítmicas, por seu turno, questionava padrões musicais que tornam a altura – o lugar onde as melodias existem – predominante, daí procurar explorar o universo rítmico como contraponto ao melódico. Havia ainda a questão do timbre – a identidade do som. A pesquisa sonora produzia timbres que, assim como a intensidade, reveste a som de expressividade.

Ao pensar na sonoridade para uma cena, ou situação, a qualidade tímbrica era o principal parâmetro de escolha, pois além de trazer consigo uma carga de identidade, é – no mais das vezes – invariável na manifestação sonora, como o figurino de um personagem. As outras linhas também apresentavam suas intenções: há anotações da direção que sinaliza a intenção de montar instrumentos em cena; registros da linha cômica enumerando possibilidades excêntricas... mas, eram apenas intenções.

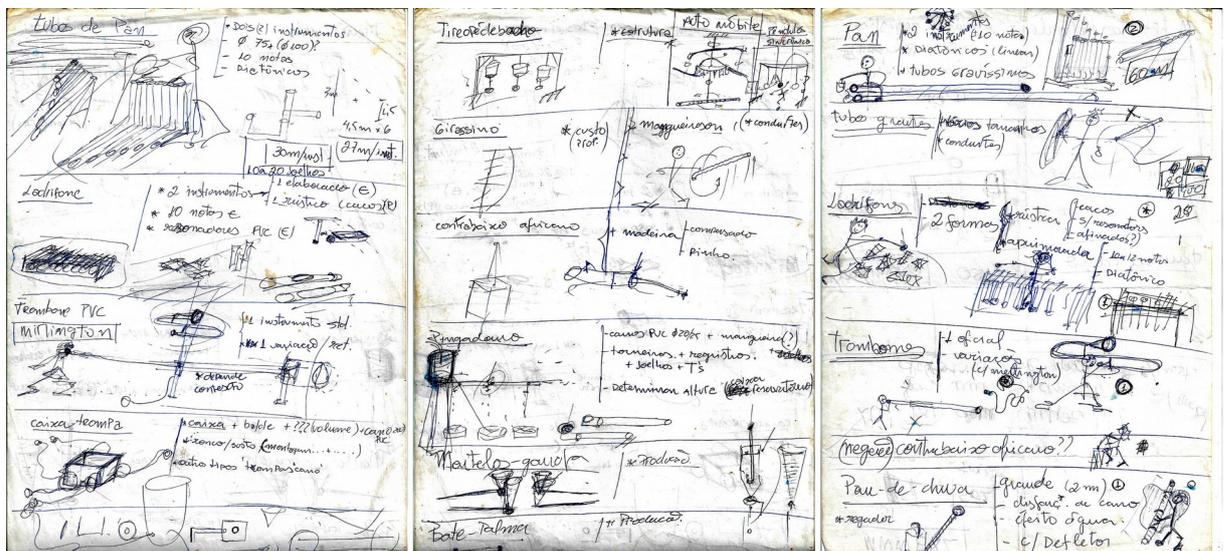


Figura 1: Esboços de coisas sonoras feitos na fase de planejamento de *O Cano*, em 1998.

Uma primeira proposta prática veio da linha sonora por meio de uma compilação de possibilidades sonoras, materializada na forma de esboços – mapas visuais (fig. 1). Também eram intenções, mas tinham um caráter de projeto, de algo que começava a se mover. Era basicamente uma lista na forma de desenhos para auxiliar a criação das coisas sonoras. Estavam presentes projetos que já tinham sido pesquisados, quanto ideias nunca antes realizadas – há grafado ao lado de alguns desenhos o termo “pesquisar”.

Há um evidente excesso de ideias, mas um olhar acurado pode identificar como se desenrolaram, ilustrando percursos criativos. Alguns são indicações que prosperaram em um caminho virtuoso, no qual a ideia posta em prática foi potencializada e chegou a resultados favoráveis – caso dos tubos de Pan, que originaram o “Panzão” e o “Panzinho”, e das placas cerâmicas, que se desdobraram no “Ladrilê” e nas “Casca da Cucaratcha” (fig. 2) (todas as coisas sonoras referenciadas agora serão detalhadas no capítulo 3). Também se enquadra nessa categoria o “Pingadouro”, um artefato de produzir pingos d’água (fig. 3).

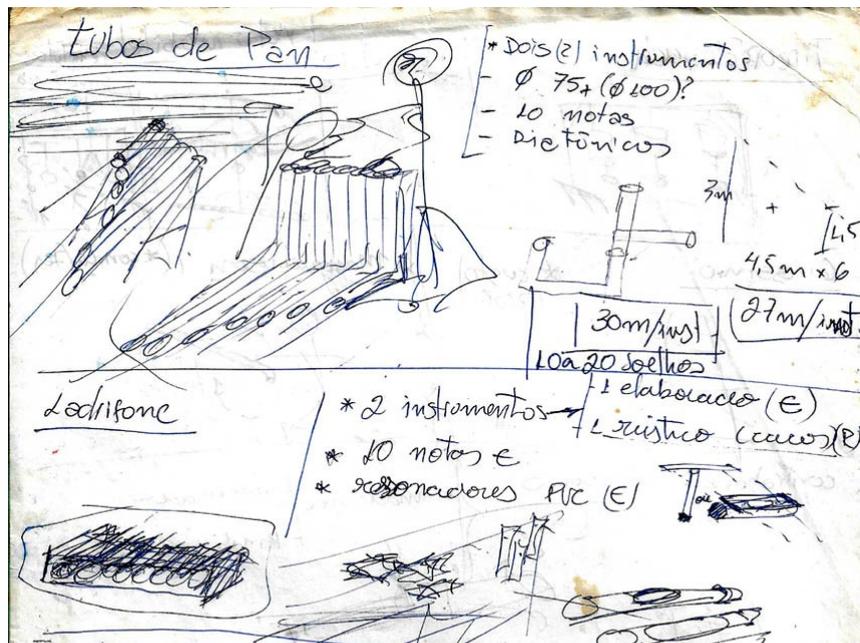


Figura 2: Desenhos que mostram a intenção de fazer dois instrumentos de tubos com diâmetros grandes, e propostas de usas as placas cerâmicas de duas formas distintas: uma elaborada e outra rústica.

Outro caminho está nas ideias que foram usadas, mas sofreram transformações radicais; é o caso de uma proposta para cenário formada por grandes placas de metal que soariam ao serem agitadas, produzindo sons de trovoadas – a proposta, chamada de “placas tecsônicas”, resultou em apenas uma pequena placa usada na “Casa mal-assombrada”. Outro

exemplo é o contrabaixo africano; imaginado ser usado em sua forma original e também como forma de aproveitar as caixas de transporte, apareceu como uma possibilidade de usar o “Barril” (fig. 4).

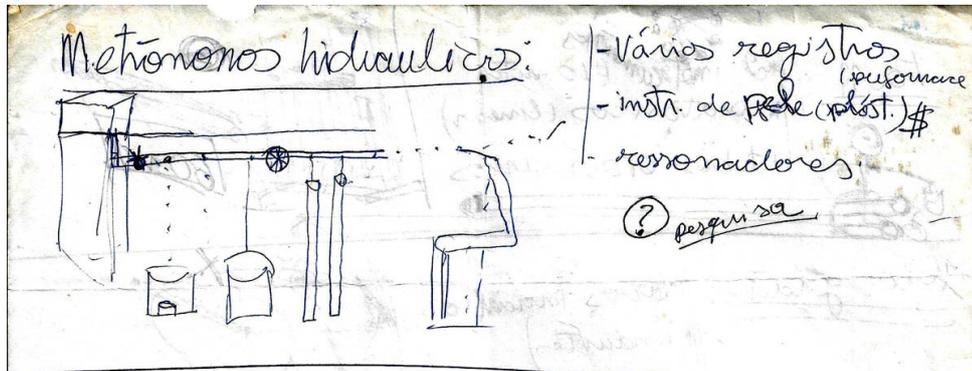


Figura 3: Neste esboço do Pingadouro é possível ver, além das intenções técnicas - nº de registros e presença de ressonadores - a preocupação com o custo financeiro - \$ - e a observação que seria preciso pesquisa para implementar a ideia.

Há ainda aquelas ideias que, por algum motivo, sequer foram movimentadas – algumas, inclusive, foram usadas no *Ovo* (2003). Assim como a linha sonora, a linha de direção também passou a compilar propostas de cenas e apresentar para os atores. Muitas relacionadas ao uso de água, tanto por ser recorrente o uso de canos para conduzi-la, como por estar na proposta original o uso em abundância do líquido – uma lona plástica, que cobre

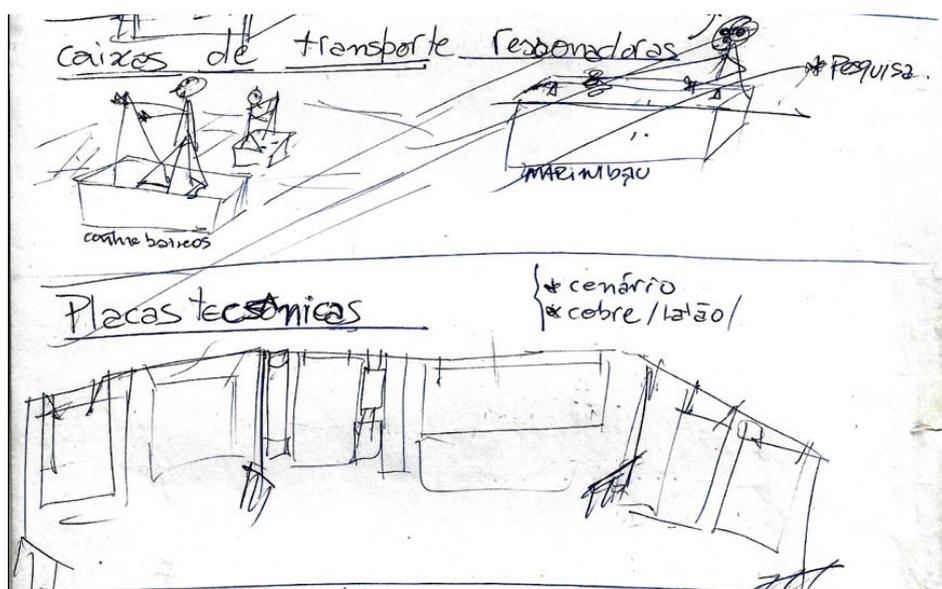


Figura 4: Desenhos que mostram intenções que tiveram desenvolvimentos diversos do imaginado: a ideia de utilizar as caixas de transporte para fazer coisas sonoras - contrabaixo africano e marimbau -, além de cenário com placas sonoras - as "placas tectônicas".

o chão do cenário, foi projetada para comportar uma grande quantidade de água sem comprometer o piso dos teatros.

Porém, o fluxo de ensaio e a criação de material para as cenas só começou a tomar corpo com a chegada dos primeiros protótipos das propostas sonoras. Os tubos de PVC do Panzão, trazidos em pedaços, foram explorados de muitas formas. As placas cerâmicas, que previam um uso rústico de suas potencialidades sonoras, possibilitaram o surgimento de toda uma cena. Também o Pingadouro foi aproveitado para formar outra cena de destaque na peça. Toda essa criação de material era conduzida pela linha de direção – o princípio de aproveitar ao máximo todo objeto em cena, de modo que nada, ou nenhuma coisa fosse gratuita, é uma constante no processo. Tudo que entrasse em cena tinha que, a princípio, ser dissecado em termos de uso; suas possibilidades cênicas deveriam ser esmiuçadas. Essa atividade gerava materiais, que iam sendo elaborados por meio de associações – quando eram encadeados –, ou por extensão – ao servir para desenvolver uma proposta de cena. Exemplos dessas metodologias serão vistas quando as coisas sonoras forem abordadas adiante.

Essa fase do processo colaborativo de criação chegou a um termo depois de quatro meses. A peça precisava ser apresentada para cumprir um cronograma de patrocínio, pois o projeto *O Cano* (1998) recebera um prêmio da Secretaria de Cultura do Distrito Federal – o prêmio para teatro Aluísio Batata¹⁷. Isso deu início ao entrelaçamento da malha criativa, antes restrita ao ambiente de uma sala de ensaios, com a linha do público, fundamental como continuidade da criação. As seis apresentações realizadas serviram para todos perceberem o “funcionar” das cenas. Esse termo, muito usado pela direção, diz respeito à percepção, subjetiva, que o movimento iniciado em cena havia se completado – um riso, uma atenção, um susto –, que uma tentativa obtivera êxito. Diferentemente do que ocorreria com o *Ovo* (2003), as mudanças na peça foram pontuais. Para a direção ficou claro que deveria cortar da linha cômica elementos explícitos do palhaço tradicional, com falas excessivas. Também a linha sonora teve materiais, que eram releituras do *Músicas-À-tentativas*, questionados. Por outro lado, a dramaturgia calcada no aspecto sensorial foi aprovada, o que ajudou a ordenar as cenas e criar um fluxo definitivo.

Pelo viés da linha sonora, a peça tem seis grandes cenas, ou blocos, que trazem os três palhaços sempre envolvidos em atividades de construir, montar ou consertar coisas que, ao final,

17 Aluísio Batata (1961-1984) foi ator, músico. Atuou na cena cultural de Brasília na década de 1980, tendo integrado o *Músicas-À-tentativas*.

se revelam sonoras. A primeira cena apresenta os personagens; que usam poucas palavras, trazendo vários pedaços de cano para montar um grande instrumento: o “Panzão”. Na segunda, composta de quatro episódios, as placas cerâmicas estão no centro de suas elaborações; o aspecto cômico, apresentado com parcimônia na primeira cena, fica explícito nesta. A terceira cena resvala no fantástico, pois em torno de um tonel – o “Barril” - as coisas sonoras ganham a dimensão animada. A quarta cena mostra pela primeira vez algumas coisas sonoras como instrumentos musicais: a *Rosa Amarela*, uma música de roda tradicional, é tocada com o Panzão, o “Ladrilhê” e um “trombone de plástico”- um boneco inflável, com a forma de uma flor, também interage com os palhaços. A quinta cena explora a verve construtiva dos palhaços: duas grandes estruturas são montadas em cena: o “Pingadouro” e a “Escada”. Depois de muitas trapalhadas, toda construção começa a pingar, trazendo a tona o mote da peça: palhaços desajustados que não conseguem o que, aparentemente, devem fazer e, como compensação, produzem música. Isto leva à sexta, e última, cena, quando uma música é tocada – *O Trenzinho Caipira* – junto a uma sinfonia de “pingos d’água”.

Esse formato, resultado de um retorno à sala de ensaios após as primeiras apresentações no final de 1998, manteve-se a partir de então, recebendo ajustes de reforço, ou atenuação, quando necessário. A partir do ano 2000, tendo ganho o prêmio The Herald Angel Award – Edinburgh Fringe Festival –, *O Cano* (1998) circulou por 14 países e vários estados brasileiros, sendo apresentado em torno de 450 vezes, o que exigiu um elaborado trabalho de logística para o transporte de todo o cenário. Esse fato é lembrado porque, ainda no processo criativo, tanto o cenário como vários instrumentos foram concebidos levando-se em conta esse fator: a transportabilidade. Como poderá ser visto adiante, muitas cenas da peça foram criadas a partir da resolução dessa equação de transporte.

2.3.2 Ovo

O sucesso alcançado com *O Cano* (1998) induziu em todos o desejo de realizar outra obra. O início desse novo trabalho foi protelado principalmente pela linha sonora, que estava empenhada em encontrar novas fontes sonoras – outros “timbres”-, pois era consenso que

uma outra identidade sonora deveria ser usada. Assim como um compositor está em constante busca por novas melodias, e um intérprete, por obras para formar um repertório de trabalho, a linha sonora procura encontrar outras formas de produzir sons – compor timbres –, propósito em torno do qual gira a pesquisa. Neste trabalho, existem várias técnicas e métodos, mas, em termos práticos, tudo gira em torno das fontes sonoras – dos materiais que produzem sons, das combinações possíveis, das formas de afinar, tocar...–, os caminhos são inúmeros, até porque os fins são muitos. Por isso, a busca por novas fontes sonoras se intensificou desde a montagem d’*O Cano* (1998), tomando lugar da atividade de produção em escala de instrumentos, que predominava no período anterior e precisava de um tempo dilatado e contínuo para ser eficiente. Com o início das turnês, o tempo necessário se tornou escasso e, com o estímulo vindo dos resultados das coisas sonoras em cena, a pesquisa de base se desenvolveu. A pesquisa de base é um trabalho investigativo e produtivo em que não há um fim definido, mas a produção de conhecimento e possibilidades potenciais; é a partir dele que as coisas sonoras se principiam; seu tempo de duração é variável e sua periodicidade, indefinida, e com frequência se envereda por caminhos incomuns. Nesse percurso, ao encontrar uma possibilidade sonora, uma série de métodos entram em ação: controlar a altura do som – ou seja, afinar notas –, incrementar a intensidade sonora, investigar as possibilidades de uso, avaliar materiais alternativos, enfim, precipitar um início que, àquele tempo já estava claro, teria continuidade na sala de ensaio.

Por isso, durante quatro anos, de 1999 a 2002, a pesquisa se concentrou apenas em encontrar fontes sonoras, sabendo que haveria um tempo para transformá-las em coisas – instrumentos, objetos, figurinos cenários – sonoras, quando se iniciasse o período de criação de um novo trabalho. Essa condução da pesquisa explica as dificuldades enfrentadas com as coisas sonoras no *Ovo* (2003) – as muitas transformações que algumas sofreram e a inadequação de outras ao processo criativo. Como já foi dito, as principais fontes sonoras d’*O Cano* (1998) – as placas cerâmicas e ou tubos plásticos – já haviam passado por muitas conformações e arranjos, por isso as propostas feitas com elas era consistentes. No *Ovo* (2003), não, careciam de experimentações. Com exceção do “Aslata”, que foi idealizado no início desse período de pesquisa, em 2000, muitas foram transformadas já com a peça em circulação, ou então foram eliminadas do trabalho. O “Baron” é um caso emblemático; como será visto adiante, resultou do entrelaçamento da linha sonora e a de direção, tornando evidente a agência material recíproca no processo criativo, em contraposição ao modelo

hilemórfico. Por outro lado, um exemplo de inadequação pode ser visto no “Original”, um instrumento feito de tubos e garrafas plásticas. Era um projeto importante para o arranjo musical do trabalho, mas foi substituído por um simples garrafão plástico – o “Blouzão” (paradoxalmente, tempos depois, no estúdio de gravação, o Original teve um desempenho notável, fundamental para o registro das músicas).

Outro exemplo que ilustra uma faceta do processo criativo é o do “Rex”, uma coisa sonora animada com a forma de cachorro. Personagem ícone do *Ovo* (2003), sua origem está atrelada a uma pesquisa da linha sonora, que partia de uma descoberta ocorrida n’*O Cano* (1998) – a dos figurinos sonoros. Na tentativa de criar uma armadura com garrafas plásticas espetadas, que poderiam ser percutidas de várias maneiras, surgiu o protótipo do boneco que seria desdobrado em muitas possibilidades mais tarde. Outra coisa sonora com funções animadas se inspirou nos primórdios da pesquisa sonora – o marimbau de bacia. O primeiro instrumento construído, ainda na década de 1980, teve recuperada característica que, à época, tinham sido descartada – a possibilidade de ter mobilidade. Também muitas ideias, sugeridas quando do início d’*O Cano* (1998), foram retomadas, sendo que desta vez, materializadas – uma profusão de coisas sonoras estava à disposição do grupo quando os primeiros ensaios tiveram início.

Transformações, adaptações e conformações não ocorreram apenas com a linha sonora, mas também com as outras linhas e com a malha formada por elas, o que tornou o processo criativo do *Ovo* (2003) distinto da peça anterior. Essa diferença é vista no tempo de “maturação”, aquele período em que o trabalho sai da sala de ensaio e passa a interagir com a linha do público. Enquanto n’*O Cano* (1998) houve quatro meses de ensaios para a primeira versão e mais três para a definitiva, no *Ovo* (2003) foram nove meses de ensaio e mais dois anos de transformações, totalizando algo como oito versões. A linha de cenário, como será visto ao abordarmos adiante a coisa sonora “Sacolé” - uma espécie de cortina feita de sacos plásticos –, enfrentou problemas técnicos. A linha de figurino demorou para se ajustar aos personagens, e a linha dramática teve dificuldades em encontrar o foco para o fluxo cênico.

A proposta para *O Cano* (1998), apresentada por Luciano Porto, era bem definida quanto ao espaço ficcional e quanto à temática diretiva: palhaços em uma construção, seus problemas e suas soluções musicais. No *Ovo* (2003) o argumento surgiu da confluência de um desejo coletivo: falar do lixo, daquilo que é descartado e não interessa a mais ninguém. O

espaço de ação era claro, um lixão; a trama movente, não. Como essa questão não era clara na época, muitas abordagens – estéticas e temáticas – foram tentadas na busca de encontrar o fundamento que movia a vida dos personagens, ou seja, a Fome: fome fisiológica, de amores, de arte, de dignidade (essa condição foi percebida e sugerida por Eugênio Barba¹⁸ em 2004, o que causou uma inflexão no trabalho). A partir daí, o termo “ovo”, que foi trazido a princípio com conotações metafísicas relativas ao início de tudo, passou a ter um significado concreto – a fome –, tendo se materializado em cena como um objeto de disputa e emblema do fato – um ovo.

Como não houve um registro metódico dessas versões, traçar uma sequência de encadeamento é uma tarefa difícil, pois surge um mosaico que depende da memória dos atores, diretora e iluminador, além de fotos e registros em vídeo. Porém, os fragmentos recuperados – cenas em que instrumentos ou figurinos foram descartados, por exemplo – são suficientes para completar uma análise do processo criativo e da função das coisas sonoras em cena.

Os três personagens da peça – os “homens-urubú” – vivem num lugar rodeado por montanhas de lixo, de onde tiram matéria-prima para a vida: comida, bebida e amores. O espectro da fome os espreita, mas eles a driblam com músicas e comicidade. Ao contrário d’*O Cano* (1998), onde as cenas se encadeiam, mas têm um caráter independente – como poemas em um livro de poesias –, no *Ovo* (2003) há um fio narrativo com episódios que se completam – as crônicas da fome.

Logo na primeira cena, um dos homens-urubú come um copo plástico que encontra e bebe algo que o leva a interagir com coisas sonoras animadas – uma constante no universo fantástico que habitam. A segunda cena, que segue apresentando os outros dois companheiros daquele primeiro, enfatiza a relação de disputa entre eles e aborda a questão da fome com um “churrasco” imaginário, único elo entre eles. Em seguida acontece a cena do “ovo”, uma invenção coletiva feita com fita crepe que os leva a uma série de competições: por comida, por competência, por virilidade e por uma paixão. Depois de uma cena de ligação, na qual o cenário realça sua condição de coisa animada, é montado em cena, e apresentado a todos, o “cachorro” Pet – o tal boneco animado que conquista uma personalidade e interage com o

18 Eugênio Barba é um autor italiano, pesquisador e diretor de teatro. Fundador e diretor do Odin Teatret, criador do conceito da Antropologia Teatral, fundador e diretor do Theatrum Mundi Ensemble, e criador da ISTA (International School of Theatre Anthropology).

grupo. A cena da “Maria Bonita” – uma paixão idealizada que se materializa numa capa de chuva plástica inflada pelo ar de um ventilador – é uma festa que celebra o amor impossível que eles não podem ter; sua morte dá início à parte sombria da peça. A última cena acontece em torno de uma fogueira; depois de comer fogo – um ator faz um número de pirofagia – os homens-urubú matam o cachorro para comê-lo e tocam uma música para celebrar.

Apesar das dificuldades relativas e do esforço empreendido na criação dessa peça, o *Ovo* (2003) é um trabalho que ainda está no repertório do Udigrudi, tendo sido apresentado em torno de 350 vezes em 8 países e vários estados do Brasil. Ganhou o prêmio Villanueva, outorgado pela Associação de Artistas Cênicos da Uneac – Cuba – em 2008. Outro aspecto positivo a ser realçado tem a ver com a criação de coisas sonoras. Os percalços e entraves experimentados durante a montagem do *Ovo* (2003) trouxeram um conhecimento que é peculiar àquele que realiza, que adquire sua expertise com o fazer. Esse percurso deixou claro que os processos de criação envolvem ponderar ideias e ações, e que é preciso ficar atento às indicações – às agências materiais. Por tudo isso, a invenção de coisas sonoras teve seu potencial criativo ampliado, seja nos métodos, habilidades ou estratégias de pesquisa. Após apresentar o lugar e tempo onde foram concebidas, vamos investigar agora algumas coisas sonoras, atentar aos detalhes e procurar entender como as linhas se entrelaçaram, o que as levou a agir, suas tramas e seus embaraços.

3. COLEÇÃO DE COISAS SONORAS

Ao apresentar essa coleção de coisas sonoras que foram usadas nas peças *O Cano* (1998) e *Ovo* (2003), pretende-se trazer à tona os processos envolvidos em suas criações, procurando identificar motivações, propósitos e metodologias, assim como os agentes envolvidos – as linhas. Realizar essa tarefa envolveu algumas dificuldades; a primeira se refere à recuperação de eventos e à concatenação dos fatos. Considerando que muitos desses processos ocorreram num período dilatado de tempo, montar uma sequência de fatos que permitissem uma análise crítica acerca de como as coisas sonoras chegaram à cena, e quais influências causaram na construção dos espetáculos, exigiu lançar mão de registros de imagem – fotos e vídeos –, anotações, desenhos, diários de bordo e, principalmente, do confronto de relatos – a partir de encontros e conversas feitas com os atores (Luciano Porto e Marcelo Beré), a diretora (Leo Sykes) e o iluminador (Marcelo Augusto).

A segunda dificuldade esteve em como formar um relato no qual fosse possível desembaraçar as motivações por detrás das coisas sonoras, mantendo íntegras as relações entre as linhas responsáveis pela comunhão criativa. Seria preciso abordar processos coletivos amplos – a criação das peças –, e as relações entre as partes – cenas, figurinos, cenários –, levando em conta que as influências recíprocas poderiam ter efeito contrário ao pretendido – embarçar as percepções. Tornar as coisas sonoras protagonistas desses relatos foi a estratégia adotada, ainda que cenas e episódios, comuns a várias delas, tenham que ser retomadas em alguns momentos. Por isso, narrativas resumidas, necessárias apenas para contextualizar uma coisa sonora, por exemplo, serão refeitas de forma estendidas noutro momento, acrescentando detalhes indispensáveis, dando com isso uma noção do conjunto – as peças – que a coleção de coisas sonoras faz parte. Por esse motivo, essa alternativa – construir o relato a partir das coisas sonoras, fazendo do enredo das peças um “pano de fundo” – foi preferível a narrar as peças antes para, depois, referenciar as coisas sonoras.

Uma outra dificuldade que surgiu para formar esses relatos esteve em como tratar os “personagens” das peças, pois havia uma série de questões. Para começar, eles não têm nomes – durante as peças não se chamam por nomes, tampouco houve preocupação em denominá-los (a diretora, por exemplo, ao dar alguma indicação, tratava os atores pelo seu nome próprio).

Tratá-los por “personagens” durante a abordagem seria inadequado por dois motivos: traria uma invisibilidade indesejada, já que algumas coisas sonoras surgiram entrelaçadas aos seus comportamentos, além de criar um paradoxo: todas as coisas sonoras têm nome, porque os personagens não? O outro motivo da inconveniência está no próprio conceito de personagem, que tem na sua nomeação um subsídio de identidades. De acordo com a diretora, Leo Sykes, são as ações que definem seus personagens, e não o contrário – que o personagem traria consigo uma matriz geradora de comportamentos, fazendo o ator se perguntar: “como o personagem agiria nesta situação?”. Por isso, nomes seriam, quando muito, desnecessários na formação desses agentes. Uma alternativa, o termo “palhaço”, que o próprio *release* d’*O Cano* (1998) usa, também pede que seja usado com parcimônia. Ainda que a linha cômica tenha forte influência do “palhaço tradicional”, aquele oriundo do universo circense, e que a trama d’*O Cano* (1998) seja calcada no estilo “Excêntrico Musical” – quando o palhaço desenvolve seu número sobre elementos musicais, seja tocando ou usando instrumentos exóticos – em muitos festivais se considerava que o Udigrudi não tinha “palhaços”, mas personagens cômicos.



Figura 5: Os palhaços d’*O Cano* (1998): Preto-e-Branco (PB), Vermelho e Azul (foto: Marcelo Dischinger, 2005).

Apesar de se apresentar como uma questão periférica ao tema das coisas sonoras, tratar os agentes de forma inadequada na narrativa das peças poderia influir na clareza e desembaraço dos eventos. Nos encontros realizados com o grupo, foi lembrado um episódio marcante, relacionado à denominação dos personagens e que serviu de alerta para o fato que não tinham nomes. Alguém, após uma apresentação d'*O Cano* (1998), contou que ouviu crianças conversando sobre qual personagem era o preferido. Uma dizia: “eu gostei do azulzinho!”, no que outra retrucava: “não, o vermelho é mais bonito!”. Considerando que o figurino, além das ações, são elementos que definem um personagem, optei por denominá-los, n'*O Cano* (1998), por suas cores predominantes: Vermelho, Azul e Preto-e-Branco (PB) (fig.5); além disso, tratá-los como “palhaços” enquanto coletivo. Seguindo essa indicação, procurei nos figurinos do *Ovo* (2003) características que pudessem servir de sugestão para nomear os personagens, o que resultou em: Mola, Borracha e Farrapo (fig.6). Ainda, seguindo uma denominação usada pelo grupo quando apresenta esses personagens em *releases* e sinopses, o termo “homens-urubú” servirá para se referir ao grupo que vive seus dramas em um “lixão”. Eventualmente o termo “personagens” pode surgir, na acepção genérica de entes de uma história.



Figura 6: Os homens-urubú do *Ovo* (2003): Borracha, Mola e Farrapo (foto: Marcelo Dischunger, 2006).

Paradoxalmente, como foi dito, todas as coisas sonoras têm nome! Apesar de ser uma necessidade – há que se referir a elas no trabalho –, nomeá-las era quase um ritual, que de alguma forma iniciava a construção de uma identidade para as coisas. Por isso, todas têm uma história com as motivações que levaram à escolha de seus nomes – e que serão reveladas a seu tempo. Algumas estão ligados às suas funções – Pingadouro, Escada, Reco-rex, Sacos Sonoros –, outras à sua forma de objeto – Barril, Canudinho, Garrafa PET, Aslata –, ou imagem – como o Burrito ou as Cascas da Cucaracha. Há ainda os que recebem nomes próprios, relacionados à sua constituição ou característica marcante – Ladrilhê, Flutuô, Bloudram, Baron, Sacolé e Engenheira –, ou derivados de nomes já existente – Panzão e Panzinho. Por fim, há um com dois nomes que, ainda hoje, após 16 anos, são usados com a mesma frequência – Rex e Pet –, costume que faz parte de sua história. Cada um desses nomes identifica uma coisa sonora que é resultado de uma malha criativa particular, envolvendo linhas próprias, e que participou de uma outra, mais ampla, que muitas vezes contém aquela primeira. Destrinchar essas linhas, buscando mapear essas malhas criativas, é uma das propostas ao se apresentar essa coleção de coisas sonoras.

Em termos práticos, ao se falar de entrelaçamento de linhas, estamos nos referindo à cooperação de agentes e suas ações – às formas de interagir – e aos métodos recorrentes de cada um. Sem incorrer em redução, é possível elencar as formas de começar o processo criativo de uma fonte sonora: a partir de uma proposta da linha sonora – quando uma fonte sonora ou um instrumento musical é levado para a sala de ensaios e suas possibilidades cênicas são exploradas; ou desde outra linha – quando um objeto é proposto como coisa cênica e as possibilidades sonoras deste são investigadas. Após esse começo, uma constante está presente no processo: uma “negociação” na qual o objetivo é encontrar a coisa sonora adequada, respeitando princípios que norteiam cada linha envolvida: a linha de direção persegue a expressividade cênica e o fluxo dramático, por exemplo, enquanto a sonora busca produzir sonoridades com proficiência; entremeadas a essas estão a linha de produção, com suas técnicas e exigências práticas, a de cenário, figurinos, e outras, cada qual com suas demandas. Nesse caminhar, há uma metodologia proposta pela linha de direção sobre como explorar as coisas sonoras – em termos de pesquisa e que se reflete no seu uso em cena – que tem dois princípios: apresentar uma coisa sonora com vagar, reservando sua forma mais completa para depois de “sugestões” sonoras, muitas vezes usando o outro princípio; que é, quando possível, desmembrar a coisa sonora em partes e usá-las como coisas cênicas em

funções diversas: figurino, cenário, objetos, personagens, além de serem motivo de conflito e solução de problemas. Usando a “ferramenta” da metamorfose, essas partes se transformam nas coisas cênicas, sonoras e animadas que permeiam o fluxo cênico dos trabalhos abordados.

Neste fluxo, sobretudo sensorial, as sonoridades são incorporadas de forma intuitiva, sem considerar que funções sonoras estejam cumprindo, apesar de ser possível delinear características e, eventualmente, determinar uma atribuição. Em alguns momentos fica clara a função de sonoplastia – reforçar uma ação com som referencial –, como ao amassar copos plásticos para emular uma mastigação, ou ao produzir ruídos tenebrosos para criar um ambiente assombrado. Em outros, os sons não são explicitamente referenciais, mas estão lá para realçar a ação: assovios, por exemplo, produzidos por uma flauta de êmbolo, acompanham o voo de canos no cenário – canos voando não soam dessa forma, mas a sugestão é evidente. Outras situações ainda podem ser citadas, como uma risada de escárnio feita com um apito que emite grasnados, ou quando a flauta de êmbolo, usando sons que são clichês em situações de suspense, dialoga com sons musicais. Aqui tocamos em outra singularidade da sonoridade: a música de cena. Não obstante a todas as acepções que o termo música possa assumir, ao ser levada para a cena se reveste de atribuições específicas; estar em função das variáveis discursivas da cena é uma delas (Lignelli, 2014, p.145). Perceber que uma coisa sonora está produzindo sons para uma “música de cena” fica evidente quando são usadas como instrumentos musicais, num contexto explícito de uma música. A situação deixa de ser óbvia quando a coisa sonora está com mais funções e os sons extrapolam seu uso comum na música. Surge então uma zona indefinida que precisa de mais elementos para contextualização. Há ainda situações em que as coisas sonoras são usadas para compor coisas animadas, quando não são as próprias coisas animadas. Aqui, os sons fazem parte da coisa, a identificam, compõe sua personalidade, assim como seus atributos materiais – os sons passam a significar a coisa em si.

A partir daqui, com o objetivo de complementar os relatos, serão inseridos, eventualmente, referências de tempo relativas a dois registros em vídeos das peças que estão na *web*. *O Cano* (1998) está disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=1Uq0RGpgiK8&t=2480s>.

e o *Ovo* (2003) em: <https://www.youtube.com/watch?v=JWA6vID9LTw&t=1500s>.

As indicações de tempo serão dadas entre parêntesis da seguinte forma: (“*nome da peça*”; mm’ss” início/mm’ss” final), sendo que mm’ss” indica o tempo em minutos e segundos.

3.1 O PANZÃO

Se há uma fonte sonora emblemática na trajetória do Udigrudi, esta é feita de canos; e o motivo para isso está no fato de que essa fonte também está na origem da pesquisa sonora e na busca por materiais alternativos para instrumentos musicais. Na década de 1980, o grupo musical Uakti¹⁹ tornou popular o “Pan”, um instrumento feito de tubos de PVC²⁰ que, percutidos com um chinelo de borracha, produzia um som curto com altura bem definida. Aquele timbre, que soava como um tambor, mas tinha notas musicais, tornou-se marca do grupo, e sua simplicidade em ser tocado, aliada ao resultado sonoro, atraiu minha atenção como pesquisador.

Dois fatos são notáveis na aproximação com os tubos sonoros: a constatação que os conhecimentos de acústica podiam, sim, ajudar a fazer um instrumento musical, e que o uso de materiais alternativos era uma boa opção para tanto. O primeiro Pan construído por mim foi batizado de “Panpelão” (fig.7), pois era feito de tubos de papelão usados para enrolar tecidos e depois descartados. O fato dos canos de PVC serem relativamente caros, aliada à inexperiência na arte de construir instrumentos, eram impedimento para o empreendimento de fazer um Pan aos moldes do Uakti. O baixo custo dos tubos de papelão, recolhidos após seu uso original – enrolar tecidos, viabilizou a tentativa de obter notas musicais a partir das mesmas relações matemáticas que Pitágoras usou com as cordas nos primórdios da Acústica. O resultado, um instrumento com 10 notas, foi um estímulo para que se continuasse a busca por informações acústicas que amparassem a pesquisa.

19 Uakti, um grupo brasileiro de música instrumental que atuou nas décadas de 1980 a 2000, era conhecido por utilizar instrumentos musicais não convencionais projetados e construídos por seu líder, o músico Marco Antônio Guimarães.

20 PVC é a abreviação para “policloreto de vinila”, nome dado a um tipo de plástico.



Figura 7: "Panpelão": instrumento feito com tubos de papelão (foto: Paulo Malheiro, 1984).

Como um parêntesis, mas ainda pertinente quanto a importância dos tubos sonoros na gênese d'*O Cano* (1998), há a história de como Luciano Porto, que foi o proponente da ideia que moveu a criação da peça, resolveu e conseguiu notas musicais a partir de canos de PVC. Quando fazia um curso de Mímica, em 1992, foi instigado, ao encontrar um cano de PVC na rua, a obter um intervalo musical, cortando-o em dois pedaços, e assim usá-lo em um trabalho de aula. Como não se recordava das relações necessárias, recorreu a um violão, e lá as encontrou. Em um violão, os trastes determinam o tamanho da corda – cada traste divide a corda no tamanho exato para cada nota. A partir da relação entre os comprimentos das cordas, relativos às notas que queria, ele conseguiu, com uma simples “regra de três”, cortar o cano e obter uma afinação para a coisa sonora do seu trabalho. Além de lembrar o quanto a proposta de usar canos num contexto cênico já estava presente como possibilidade criativa, esse caso serve para mostrar que as relações acústicas em um instrumento musical são simples, muitas vezes representadas por frações ordinárias, e não relações complexas e inacessíveis.

A presença cênica de canos como coisa sonora em *O Cano* (1998) é resultado do entrelaçamento de várias linhas, isto é, do encontro de várias propostas de ação e das condições e contextos presentes. Por ter sido elemento catalisador da peça, como mostrado anteriormente (cap. 2), o uso dos tubos de Pan foi logo pensado para integrar o trabalho – a princípio, na condição de instrumento musical. Duas condições, ou intenções, estavam presentes no seu uso: que tivesse uma grande potência sonora e possuísse as notas necessárias para executar determinada melodia. A primeira condição estava baseada no fato de que não queríamos usar amplificação eletrônica no trabalho, todos os sons deveriam ter potência para cobrir satisfatoriamente um auditório médio – algo em torno de 500 lugares (algumas poucas vezes, em salas muito grandes, foi necessário usar amplificação. Nesses casos, microfones foram colocados discretamente no palco, com um ganho de potência pequeno, procurando não evidenciar seu uso). O *Trenzinho Caipira*, de Villa-Lobos²¹, era a melodia citada como segundo parâmetro a guiar a construção do Panzão, e também de outros – o Panzinho e o Ladrilê – pensados para tocarem juntos (o Ladrilê é um “ceramofone”, um instrumento feito com placas cerâmicas, também chamadas de “ladrilhos”, daí seu nome). Ou seja, o desejo de tocar essa música já estava presente antes mesmo da peça existir e, por esse motivo, tem uma influência notável no conjunto da obra. Essas duas condições contribuíram para o entrelaçamento das linhas criativas, determinando pontos de partida e referências para a construção de cenas; a primeira será abordada a seguir, a segunda, mais adiante, junto com as coisas sonoras “Engenheira” e “Pingadouro”, que no espetáculo estão relacionadas com o *Trenzinho Caipira*.

Com relação à primeira condição, pode-se dizer que a solução de um problema criou um campo vasto de possibilidades. Para que tivessem uma potência sonora considerável, o comprimento e o diâmetro dos canos deveriam ser grandes. Isso colocava um problema evidente: como transportá-los, já que uma peça de teatro deve se deslocar por várias praças? A solução, também aplicada para todo o cenário, feito de canos de PVC, foi cortá-los. Determinou-se um tamanho máximo, adequado para embalagem e transporte – 1,5 metro – e, usando técnicas de trabalho com plásticos, moldou-se junções de acoplamento para montá-los. Dessa manobra resultaram vários pedaços de cano, a maioria com o tamanho padrão, e outros menores. Quando montado, o Panzão era composto por nove canos, todos com 100 mm de diâmetro, sendo o maior com 4,5 metros de comprimento, e o menor com 2 m. Essa situação,

21 Heitor Villa-lobos (1887 – 1959) compositor, considerado o maior expoente da música do modernismo brasileiro.

que surgiu como condição da linha de produção, pois estava relacionada à parte executiva do projeto – o transporte –, forneceu material para outras linhas se desenvolverem. A direção, a partir do princípio de apresentar coisas cênicas com parcimônia e vagar, tinha agora vários pontos de partida; a linha sonora, por seu turno, deveria pesquisar o leque de possibilidades sonoras oferecidas pelos canos – agora em pedaços —, e a linha da palhaçaria, tratar de encontrar situações com aquele material.

Assim, todas as cenas iniciais do espetáculo envolvem os canos e fazem parte de uma cena maior que as engloba: a montagem do Panzão (o cano; 00'00"/15'10"). Durante essas cenas, os personagens são apresentados, o contexto em que as situações vão se desenrolar – uma construção – é contextualizada e a natureza sensorial da linguagem cênica é sugerida. Os pedaços de cano vão sofrendo metamorfoses em sequências rápidas, ora como coisas cênicas, outras como coisas sonoras. Tratados como peças de um mosaico, os episódios foram sendo moldados a seu tempo, cada qual com uma origem e desenvolvimento peculiar; todos, como dito, convergindo para a montagem do Panzão. Nesse sentido, havia dois movimentos



Figura 8: Cenário d'O Cano (1998): ao centro está a "porta", onde acontecem a cena inicial e as entradas dos palhaços, e ao lado os "triângulos", espaços usados para a manipulação de coisas sonoras (a “casa mal-assombrada”) e animadas (a “Rosa Amarela”) (foto: Marcio Vieira, 2019).

básicos: levar os pedaços de cano para o palco e, num momento, uni-los para que estivessem prontos para montar o instrumento. Essa diretriz técnica orientou o do mosaico de cenas.

O primeiro episódio usa a técnica circense de malabares (o cano; 00'00"/01'05"). Pedacos pequenos de cano são jogados de um lado para o outro, sem que se veja quem os joga; isto acontece na “porta” do cenário, uma abertura central delimitada pelos “triângulos” (fig.8). O movimento dos canos é acompanhado por um som de flauta de êmbolo. A fonte sonora desse som é o “Flutuô”, que não é mostrado nesse espetáculo e participa de uma outra cena – a casa mal-assombrada – numa condição que ultrapassa a sonoplastia clássica, pois, além de referenciar um ambiente tenebroso junto a outros sons, passa a dialogar com o Panzão, introduzindo uma música de cena na sequência: a *Rosa Amarela*.

O episódio seguinte – o cano comprido – foi inspirado em uma cena da linguagem audio-visual, na qual algo fica a passar pelo quadro – *frame* – em um movimento sem fim (o cano; 01'06"/02'50"). Este efeito foi conseguido usando os canos que tiveram as pontas moldadas para serem unidos na montagem do Panzão. Assim, os três palhaços – cada qual com um cano – passam pela “porta” várias vezes, se apresentando de uma forma diferente a cada vez, carregando um cano que nunca acaba (fig.9). Este é um dos poucos momentos em que todos falam palavras inteligíveis. O primeiro grita – “Vem!” o segundo – “Tô indo!” e o terceiro – “Vai!”. Vale lembrar que são palavras simples, que foram traduzidas para outras línguas quando necessário.



Figura 9: Fotomontagem da cena do "cano comprido", em que os palhaços passam várias vezes pela porta conduzindo um cano que nunca acaba (fotos: Marcelo Dischinger, 2005).

Em seguida, canos começam a ser levados para o palco. Percutidos no chão, forma-se uma trama sonora que lembra o universo da capoeira. Os palhaços, que no episódio “cano comprido” se fizeram compreender por palavras, passam a provocar sensações, em vez de entendimento – os canos se tornam tacapes a percutir e se entrecocar, sugerindo um ambiente de seres primitivos. A situação é bruscamente interrompida por uma vocalização em “gramelô”²²; a partir daí, todos falam através dos tubos, o que modifica o timbre da voz, e

22 O Gramelô se fundamenta na substituição de palavras reconhecíveis por sons sem significado, simulando uma língua desconhecida. Ao simular esse idioma inexistente, faz-se imprescindível o uso de elementos como entonação, ritmo de fala, expressão corporal, intensidade dos sons na construção de um entendimento

começam a conversar como se tivessem trombas (fig.10), numa discussão que envolve indagações (o que orienta os atores é um tema recorrente entre eles: “onde está o isqueiro?”). Em seguida, procuram alguma coisa, sempre usando os canos para vocalizar sons estranhos.

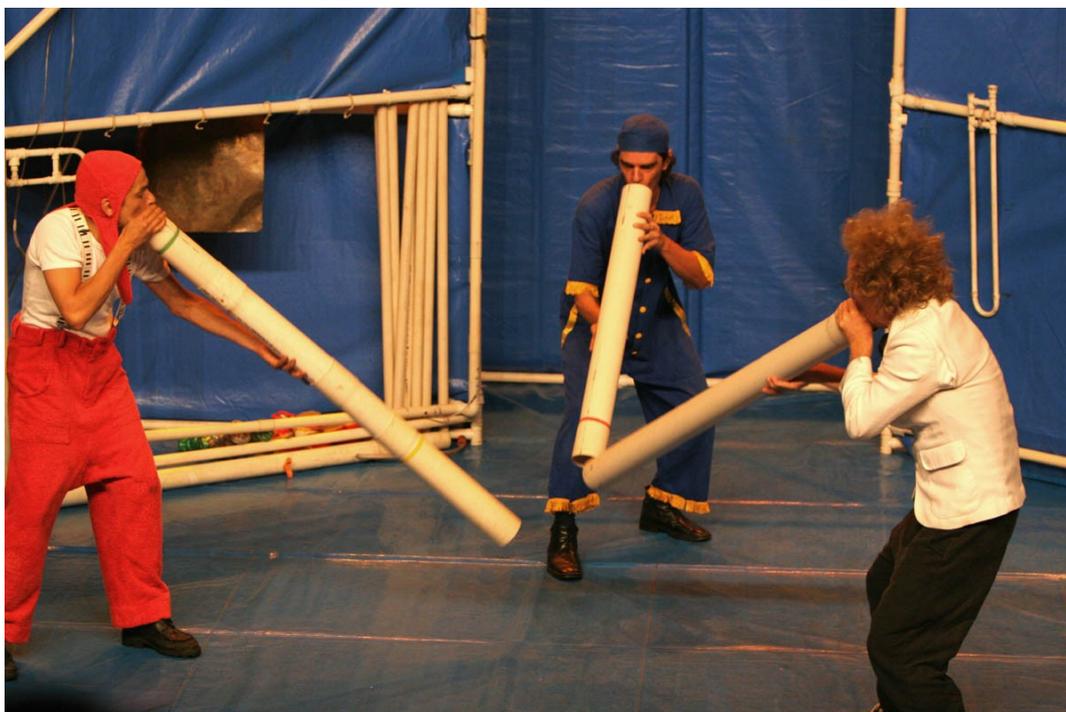


Figura 10: Tubos de PVC sendo usados como ressonadores de voz (foto: Marcelo Dischinger, 2005).

Quando encontram, a coisa escapa. As trombas agora tornam-se armas – zarabatanas sonoras – que são usadas para atingir um alvo – que só eles veem – entoando a canção *Besame mucho*. Em seguida, deixam seus canos em pé no palco e vão para trás do cenário buscar mais canos (o cano; 02’51’’/07’38’’).

Na próxima entrada, todos os canos do Panzão serão levados para o palco. Um palhaço entra rolando vários, como se os estivesse varrendo, outro com uma enorme junção metida na cabeça (fig.11), e outro com canos enfiados nos braços. A partir daqui, os canos se tornam coisas de palhaçaria em estilo pastelão – em que trombadas, tropeços e quedas acontecem situações insensatas. Enquanto Vermelho e Azul colocam no palco os canos em posição vertical, Preto e Branco – PB – cumprimenta a plateia.



Figura 11: Canos na função de figurino (foto: Marcelo dischinger, 2005).

Quando os dois percebem que canos estão presos nos braços de PB, acontecem situações cômicas ao tentarem solucionar o problema (fig.12). Por fim, chega o momento de juntar os pedaços de cano e montar o Panzão. Isto é feito usando mais uma vez técnicas de



Figura 12: Os palhaços, os canos e seus problemas (foto: Mila Petrillo, 1999).

malabarismo; os canos são jogados entre os três palhaços, que os vão montando com agilidade. Um paradoxo surge aqui: após movimentos virtuosos e precisos, os três personagens retomam ações movidas por uma lógica própria dos palhaços – insensata, repleta de equívocos e quedas. Quando sobra apenas um cano em cena, a qualidade surreal da narrativa é reafirmada: ele fica extremamente pesado, sendo necessário que todos se juntem para levantá-lo. A cena chega ao fim, o Panzão está pronto – tem a aparência de um órgão musical (o cano; 07’39’’/15’09’’).

A estrutura que recebe os canos montados e permite que sejam tocados é chamada de “Cama do Panzão” (fig. 13) e sua criação foi conduzida pela linha do cenário. Por serem muito grandes, os canos ocupam boa parte do palco quando em posição horizontal, a ideal para serem tocados. Para evitar tal incômodo, dotou-se a “cama” de movimento: quando inativos, os canos ficariam na posição vertical, movendo-se para a posição horizontal quando necessário. Essa característica abriu mais uma possibilidade para o Panzão como coisa sonora. Como depois de montado o Panzão fica em cena na posição vertical, fazendo parte do cenário, o movimento de transição para a horizontal foi incorporado, conforme um dos princípios da linha de direção – explorar “partes” das coisas sonoras, no caso, uma sonoridade incidental do Panzão. Acontece que um som, como um ranger de porta, sempre estava presente quando havia aquele movimento. Esse som sugeriu criar um clima de suspense quando o Panzão fosse abaixado pela primeira vez. Esse momento ocorre justamente no fim de uma cena de transição: “a casa mal-assombrada”. Detalhada mais à frente, a cena começa após um grande barulho de explosão – o Bum! –, amedrontando o Vermelho, que está assustado em cena. Para isso, sons do universo de filmes de terror são produzidos, enquanto o Panzão, rangendo, é abaixado. PB surge, aponta os canos para a plateia como se fosse acionar um canhão, e percute nos canos. Os primeiros sons que o Panzão produz são a introdução da 5ª sinfonia de Beethoven, tendo como contraponto o já citado diálogo com o Flutuô, gerando um suspense. Todo esse clima se esvai, pois uma música alegre e vivaz é tocada na sequência: *A Rosa Amarela*²³. Finda a música, o Panzão retorna a posição vertical, sendo usado como instrumento no final do espetáculo no *Trenzinho Caipira* (o cano; 37’20’’/40’10’’).

23 *Rosa Amarela* é uma canção de roda do folclore brasileiro.



Figura 13: A "cama do Panzão": estrutura que sustenta os canos de PVC e permite a transição entre as posições vertical e horizontal dos canos (foto: Fernando Ribeiro, 2019).

O que foi imaginado como um instrumento musical tornou-se não só uma, mas várias coisas sonoras. Ficou claro que a malha criativa foi tramada a partir da decisão de fracionar os canos para que fosse possível a embalagem e transporte do material. As cenas criadas, por sua vez, tiveram a influência de outras linhas, formando uma trama simbiótica. O “cano comprido” teve a influência audiovisual que acompanha a direção (Leo Sykes é, também, diretora e roteirista de cinema). As possibilidades acústicas que os canos apresentaram foram exploradas pela linha sonora. As cenas cômicas, usando canos como fio condutor, foram trazidas pela linha do palhaço. As cenas de malabarismo – que envolviam risco –, pela linha circense. Além das metamorfoses sofridas pelos pedaços de cano, o Panzão participou do fluxo cênico como uma coisa em si. Num momento, foi cenário, contextualizando o universo

de um canteiro de obras, noutro, um portal para um suspense sonoro ao ser apresentado. Sua mobilidade, que permitiu expandir suas potencialidades, é consequência de seu tamanho – caso ficasse na posição horizontal, usada para ser tocado, ocuparia muito espaço do palco. Ou seja, uma solução técnica foi aproveitada esteticamente a partir de sugestões sonoras e imagéticas inerentes.

Como foi dito, o Panzão foi idealizado em conjunto com outros dois instrumentos: o Panzinho, que ocuparia a região dos sons médios, em contraponto aos graves do Panzão, e o Ladrilhê, que abrangeria a região de sons agudos e seria responsável pela execução das melodias. O Panzinho, em contraste com o Panzão, é usado apenas como um instrumento musical. Admitiu-se que sua sonoridade e forma, muito similar ao Panzão, já haviam sido apresentadas. Assim, ao final do espetáculo, no *Trenzinho Caipira*, ele entra carregado pelo Vermelho, é posto no chão, e tocado. O Ladrilhê, por sua vez, tem a mesma fonte sonora usada nas “cascas da cucaratcha” – as placas cerâmicas –, que será tratada a seguir.

3.2 LA CUCARATCHA

Por “La Cucaratcha” pretende-se designar uma malha criativa que foi tecida a partir de uma sugestão de como utilizar uma fonte sonora. O resultado desse entrelaçamento são quatro cenas interligadas por coisas sonoras que têm placas cerâmicas como fonte sonora. As placas cerâmicas, assim como os tubos de Pan, estão nos primórdios da pesquisa sonora. A descoberta e o aproveitamento de suas possibilidades sonoras ilustram a metodologia que envolve investigações empíricas e teóricas como atividades complementares. Placas cerâmicas, também chamadas de ladrilhos ou azulejos, são feitas de um material duro, usado como revestimento de pisos e paredes, e que produz um som agudo quando percutidas. Na verdade, produz vários sons, que dependem da forma da placa e da maneira como é apoiada, ou sustentada. Investigando esses parâmetros, entrei em contato com o conceito de nós-de-vibração, que são pontos da placa que não se movem enquanto o resto vibra, produzindo som (em contraste, caso se apoie a placa por um ponto que se move, toda a vibração cessa). Compreender esse fato permitiu utilizar esse material para a confecção de instrumentos

musicais similares a xilofones, que usam placas de madeira em vez de cerâmicas. Esse material alternativo deu origem ao “Ladrifone”, um instrumento com sonoridade bem definida, de fácil manuseio e baixo custo construtivo.

Com o correr do tempo, o Ladrifone foi aprimorado, ganhando ressonadores para aumentar a potência sonora e extensão das notas (fig.14). O instrumento também foi usado na educação musical; por ser de fácil construção, servia como veículo de iniciação à música, introduzindo conceitos básicos, práticas de afinação e execução de melodias, nas oficinas oferecidas pelo grupo.



Figura 14: Detalhes do Ladrilê - ressonadores e baqueta (fotos: Fernando Ribeiro, 2019).

Quando do planejamento d’O Cano, os ladrilhos, junto com os tubos de Pan, foram logo lembrados. A proposta, por parte da linha sonora, foi de usar os ladrilhos de duas formas: uma como um instrumento elaborado, e outra como um arranjo rústico. A ideia do instrumento elaborado resultou no “Ladrilê” (fig.15), um ladrifone com ressonadores de tubos de PVC. Tal qual o Panzão, ele passou a compor o cenário e foi dotado de uma moldura de tubos, como uma janela, que servia para pendurar outras coisas sonoras, além de criar um espaço próprio para quem toca o instrumento. Sua apresentação, durante a peça, vem depois de serem mostrados os ladrilhos na sua forma rústica na cena que chamamos de “La Cucaracha”. Assim, quando o Ladrilê aparece pela primeira vez, a sonoridade dos ladrilhos já havia sido apresentada. Porém, ele a mostra com mais volume e nitidez, elaborado em uma forma convencional, similar a um instrumento musical – a marimba.

A ideia da forma rústica, por sua vez, veio acrescida de uma sugestão cênica: os ladrilhos poderiam ser manuseados em cena. A ideia era que pudessem ser fixados em algum lugar, como se fossem revestir uma parede, e depois tocados, revelando uma sonoridade inusitada. Para isso, foram confeccionadas duas placas de metal onde os ladrilhos poderiam ser colados em cena (fig.16). Uma trama começou a ser tecida quando a diretora sugeriu que, em vez de pendurar na parede, colocássemos as placas nas costas, e que tocássemos assim.

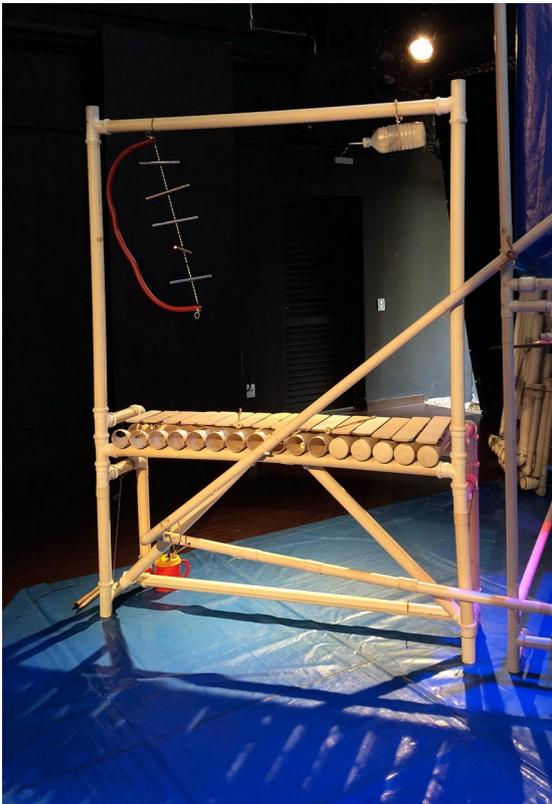


Figura 15: Ladrilhê como parte do cenário; é possível ver uma "janela", onde são penduradas coisas sonoras usadas em cena (foto: Marcelo Discinger, 2005).

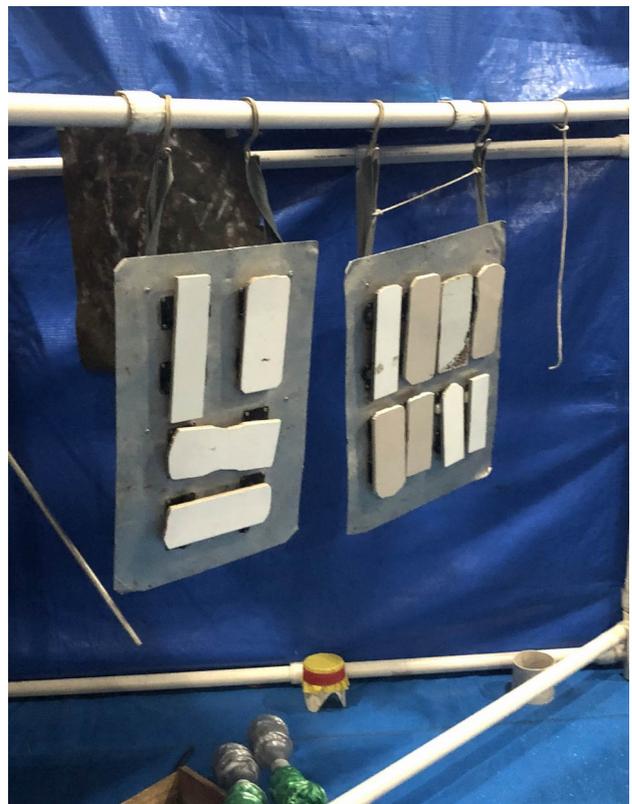


Figura 16: As "casca da cucaratcha"; placas com teclas cerâmicas que são colocadas nas costas dos palhaços durante a "dança da cucaratcha" e depois penduradas no cenário para serem tocadas (foto: Fernando Ribeiro, 2019).

Formou-se uma fila na qual cada ator tocaria no da frente; a música que veio à mente foi *La Cucaratcha*²⁴. Como o primeiro da fila não tinha em quem tocar, recebeu um par de chocalhos; assim, todos começaram a tocar e caminhar. O resultado agradou à direção, que pediu que o andar fosse coreografado com um movimento sincronizado das pernas. A caricatura de uma barata a caminhar estava formada, numa cena com muitos elementos caros

24 *La cucaratcha* ("A barata", em português) é uma canção folclórica tradicional na língua castelhana.

à dramaturgia do grupo: coisas sonoras, música, dança e comicidade. Esta imagem estaria, então, no núcleo de uma malha criativa, tornando-se o desfecho de um conjunto de episódios que seriam criados tendo partes daquela coisa sonora como fundamento.

Da perspectiva das coisas sonoras, o conjunto da cena se resume a quatro episódios; no primeiro, os ladrilhos são trazidos para o palco em uma caixa de madeira, no segundo, já com o trio em cena, os ladrilhos são colados em placas que estão nas costas dos palhaços, no terceiro, há a “dança da cucaratcha”, e no quarto, uma ação que aproveita a sugestão inicial; os ladrilhos são tocados após serem pendurados no cenário. Ainda que o fio condutor sutil seja a sonoridade dos ladrilhos, a linha cômica forneceu os elementos que construíram as cenas, como a lógica absurda dos palhaços e os dramas que dela resultam – além das resoluções inusitadas que essa linha de ação sempre carrega consigo. A costura das cenas, a



Figura 17: Na primeira cena de “La Cucaratcha”, PB traz uma caixa de madeira cheia de ladrilhos para o palco (foto: Mila Petrillo, 1999).

forma como as interações aconteceram, foi feita pela linha da direção, apresentando os palhaços e suas peripécias e usando o princípio de mostrar com vagar as coisas, aproveitando ao máximo suas possibilidades cênicas. Não obstante a essas contribuições, nosso interesse é perceber o movimento das coisas sonoras em cena e suas potencialidades. Assim, ainda que se possa tecer muitas outras observações sobre as outras linhas da malha, apenas as necessárias para compreender o movimento das coisas sonoras serão destacadas, mantendo o foco sobre essas manifestações.

Na primeira cena, o personagem traz os ladrilhos em uma caixa de madeira sobre sua cabeça. Devido ao seu andar característico, feito de pequenos pulos, os ladrilhos se entrechocam na caixa, produzindo um som estridente e caótico. Aquela coisa – uma caixa que produz sons – provoca uma questão: o que há dentro da caixa? (fig.17). Ao chegar ao centro do palco, ele para, o ruído cessa, e a caixa é colocada silenciosamente no chão. As ações que se seguem apresentam o palhaço PB que, com movimentos distendidos no tempo, une intenções exageradas com resultados simples. Ao final, senta-se ao lado da caixa, retira um ladrilho e o percute (o cano; 15'10"/17'40"). Este sinal traz os outros dois palhaços para o palco, “Vermelho” e “Azul”, e todos começam um trabalho frenético, colando os ladrilhos uns nas costas dos outros. Nessa ação, o som dos ladrilhos começa a ser apresentado com



Figura 18: Na segunda cena de "La cucaratcha", os palhaços percute os ladrilhos e os pregam nas costas uns dos outros (foto: Marcelo Dischinger, 2005).

detalhes, pois cada um é percutido antes e depois de ser fixado na placa. A sonoridade agora é ritmada – fragmentos fugazes de melodias aparecem a todo momento. Durante esta ação, o público não consegue ver o que resulta daquele trabalho, pois as peças são colocadas atrás, nas costas, onde não podem ser vistas (fig.18). Quando o trabalho se completa, todos se viram, mostrando as placas com os ladrilhos colados (o cano; 15’11”/19’43”).

Em seguida, após um momento solene, fazem uma algazarra, formam uma fila e começam a cantar e dançar “*La Cucaracha*” (fig.19). A coreografia que deu início a todas essas cenas, com os movimentos sincronizados dos pés, os ladrilhos sendo percutidos e a letra da melodia sendo cantada, é interrompida em determinado momento. Todos fazem meia-volta e, ainda em fila, passam a percutir – ou a bater – naquele que está à frente; a letra da canção é substituída por “ai, ai, ai!”, como se estivessem apanhando e sentindo dor. Isso se repete por duas vezes, até que Vermelho vai embora, deixando os outros surpresos. Indignados com a atitude tomada, tiram as placas das costas e as penduram no cenário; enquanto um deles se retira, PB, o outro passa a tocar uma “canção de ninar” nos ladrilhos lá deixados (o cano; 19’44”/21’35”).



Figura 19: A dança "La cucaracha": os pahaços cantam e dançam, percutindo os ladrilhos trazidos nas costas (foto: Marcelo Dischinger, 2005)

No evolver dessas cenas é possível ver como uma fonte sonora – as placas cerâmicas – esteve presente em várias coisas sonoras, cada qual com função e qualidades distintas. Na primeira cena, o ruído produzido pelo entrechoque das placas sugere um caos difícil de assimilar, assim como as atitudes do palhaço. Apesar de ser o motivo das ações – carregar aquela caixa ruidosa e deixá-la no palco – a coisa sonora logo fica em silêncio, enquanto a cena se desenrola a parte. O som das placas afirma, ainda, que algo está ali, mas não pode ser visto; alguma coisa está oculta. Na cena seguinte, na cena de fixação, as placas são o centro da ação, tornaram-se coisas de construir; descobriu-se o que havia na caixa, mas surgiu outra questão: o que estão fazendo com aquilo? Como, antes de fixar cada tecla, eles a percutem, formam-se sequências melódicas casuais, que contrastam com o ruído caótico da cena anterior. Como em uma fábrica, uma linha de produção é formada para construir o que serão “as cascas da cucaratcha”, só reveladas no final da ação. Na cena seguinte, os ladrilhos produzem uma base harmônica para a melodia cantada. Essa importante função musical da coisa sonora – apoiar a expressão melódica – tem sua contraparte cênica ao compor o corpo daquela imensa “cucaratcha”. Os chocalhos tocados pelo primeiro da fila, e que por isso não tinha em quem percutir, além de ocupar o espaço rítmico da música, sugere um par de “antenas” da “cucaratcha surreal”

No processo criativo dessa cena, é possível ver o caminho percorrido pelo entrelaçamento das várias linhas. A proposta inicial, originária da pesquisa de fontes sonoras e agenciada pela ideia de que os palhaços estariam em uma construção, aliou-se à proposta da direção de transformar um objeto cenográfico em algo a ser usado no corpo, como um figurino. Essa maneira excêntrica de produzir sons, percutindo no corpo de outra pessoa, associou-se a uma música popular, conhecida por muitos e com um universo significativo amplo – La Cucaratcha pode se referir ao inseto, ser uma forma depreciativa de tratar alguém, além de ter uma gama variada de versões –, formando um material cênico com alto potencial expressivo. Em torno desse fragmento, outras linhas atuaram para criar um segmento coeso, com algum sentido de resolução. Durante o processo criativo, havíamos encontrado uma “solução”, faltava o “problema”, ou seja, sabíamos onde queríamos chegar, mas não como, nem de onde partir. Há um conjunto de tensões e resoluções que movem os episódios: na primeira cena, além da incógnita do conteúdo e da impressão que algo vai se quebrar no interior da caixa, há o trabalho do palhaço tentando resolver seus problemas sempre presentes; na segunda, como são três o palhaços em cena, há a tensão intrínseca às suas relações com as

coisas; e uma dúvida sobre o que estão a fazer nas costas uns dos outros. Na seguinte, além do contraste resolutivo do início – pois antes de cantarem de forma cômica, os palhaços estão ritualisticamente sérios – a alternância entre cantar a letra da melodia e entoar “ai, ai, ai” pede uma solução, resolvida com a desistência de um deles. Há, ainda, um quarto momento em que a coisa sonora se assemelha à ideia original: tocar os ladrilhos presos a uma “parede”, usada como cena de ligação. Podemos ver, então, que coisas sonoras estiveram em cena assumindo várias funções: como objeto cênico coadjuvante, servindo de apoio para a atuação nas duas primeiras cenas, como figurino inusitado na terceira, e como cenário na última, além de servir como fio condutor da dramaturgia sensorial, pois as expressões sonoras que acompanham suas transformações materiais – do caos à ordem – se entrelaçam à comicidade dos palhaços. Na última cena, uma “canção de ninar” que está sendo executada é bruscamente interrompida por uma garrafa PET jogada no palco, iniciando a “cena do Barril”, tratada a seguir.

3.3 O BARRIL

O que chamamos de “cena do Barril” engloba vários episódios, todos tendo um grande tonel azul como fio condutor, ora como coadjuvante, ora como protagonista. Por ter sido proposto como material cênico pela linha da direção, o uso do Barril como coisa sonora exigiu uma pesquisa de prospecção de sons e possibilidades sonoras. A malha de episódios tem, ainda, outras coisas sonoras entrelaçadas, seja por afinidade sonora – a garrafa PET –, seja por relação de imagens – o canudinho. Além de ser utilizado nessas cenas, o barril ainda retorna como coisa sonora no final do espetáculo, quando acrescido de uma corda e um cabo de madeira soa como um contrabaixo, acompanhado por pingos d’água. Essa utilização será tratada mais adiante, ao abordar o “Pingadouro” - a coisa sonora que pinga. Agora, vamos nos debruçar sobre os cinco episódios dessa cena maior: Garrafa PET, Batucada, Canudinho, Minhoca e Bomba-bum.

O último episódio de “La Cucaracha” – quando Azul toca uma música de ninar nas placas penduradas – é interrompido bruscamente por uma garrafa plástica jogada em cena, dando início ao episódio da “Garrafa PET”. Esta cena foi criada a partir da agência que uma

“imagem” exerceu sobre a diretora ao presenciar um experimento sonoro. Em um intervalo dos ensaios, eu estava a percutir uma garrafa solta no chão; como ela se movimentava, um misto de dança e luta acontecia na tentativa de produzir ritmos. Essa investigação, uma das primeiras investidas nas possibilidades sonoras das garrafas PET, trazia o imprevisível para a prática cênica e musical, um desafio típico da linha do palhaço, que coloca problemas onde não existem, para então solucioná-los. O desafio de domar a fonte sonora se apresentou engraçado e interessante aos olhos da direção, que viu a possibilidade de aproximar aquela performance às realizadas com o barril, devido ao aspecto percussivo de ambas.



Figura 20: Azul percuta uma garrafa plástica que se movimenta no chão; tem início a manifestação das Formas Animadas (foto: Marcelo Dishinger, 2005).

Essa cena, que começa com a garrafa PET sendo jogada no palco, se desenrola como uma luta entre a garrafa e o palhaço – o Azul –, que a trata como se viva fosse (fig.20). No início, a aproximação é lenta, com pequenos toques para experimentar a reação da garrafa, se desenrola numa movimentação caótica, um jogo, até a vitória final, com fortes pancadas fatais

(o cano; 21'37"/22'37"). Ao tratar a garrafa como algo vivo, que poderia reagir e precisava ser combatida, surge a animação das coisas, característica que vai persistir e ser ampliada no decorrer dos episódios seguintes.

Assim que a garrafa é derrotada pelo Azul, entra o Barril sendo rolado por PB, tendo dentro dele um ator escondido. Há, então, um confronto entre os palhaços, que se estranham e se propõem a duelar. No clímax do duelo, começam a batucar juntos no Barril que, depois de alguns segundos, se movimenta sozinho e vai para o centro do palco (fig.21). Os palhaços estranham e vão ao seu encontro, mas fogem quando ele se move novamente. Começa, então,



Figura 21: Azul e PB batucam e perseguem o Barril que os surpreendeu ao se movimentar (foto: Marcelo Dishinger, 2005)

uma interação sonora; assustados, os palhaços percutem uma vez no Barril, que responde com uma pancada. Intrigados, resolvem dar duas batidas; o Barril responde com as mesmas duas batidas. Confiantes, já esperam as três batidas como resposta, que vêm na terceira vez. A surpresa surge quando, desafiando o Barril, batucam um ritmo complexo, uma “chamada” – sequência rítmica usada para dar início a uma batucada de samba – que o Barril responde

corretamente. Animados com o resultado, resolvem continuar a “conversa” com o Barril, iniciando juntos uma batucada. O Barril se move de um lado para o outro, mas isso não impede que continuem batucando. Porém, o movimento fica rápido e o barril termina por atropelá-los. Em seguida, Azul se retira, enquanto PB interage mais um pouco com o Barril (fig.22); coloca-o em pé – com a parte aberta para cima –, e se retira (o cano; 22’38’’/26’24’’).



Figura 22: PB certificando-se de que não há ninguém dentro do Barril (foto: Marcelo Dischinger, 2005).

Ato contínuo, Azul retorna ao palco, aparentemente sugando um líquido de um copinho plástico, usando um canudinho, também de plástico. Após interagir com o público, oferecendo o que bebe, nota que o que bebia acabou. Resolve, então, jogar fora o copo e o canudinho na “lata de lixo” que está em cena – o Barril. Só que, após ser descartado, o

canudinho é jogado de volta ao palco. Intrigado, Azul repete a ação de descarte; novamente o canudinho é expelido. Irritado, Azul repete a ação, mas o espera ser expelido para pegá-lo – e consegue. A partir daí, inicia-se uma relação sonora; curioso, o personagem nota que há algo dentro do canudinho. Ao soprar, com intuito de tirar o que havia visto, produz um som, tipo um zumbido de mosca voando. Isso é possível porque há um corte especial na ponta do canudo (fig.23), que simula as palhetas de um oboé²⁵.



Figura 23: Detalhe do corte no canudinho e do furo no copinho plástico (foto: Fernando Ribeiro, 2019).



Figura 24: Azul tocando o conjunto canudinho/copinho que emula o som de um oboé (foto: Marcelo Dischinger, 2005).

Depois de algumas tentativas, a “mosca” é expulsa do canudo e começa a voar ao redor do personagem, que, depois de algumas tentativas, consegue pegá-la. Nesse momento, o copinho também é expelido do Barril; a imagem da mosca some, a atenção agora é para o copinho. A aproximação do palhaço é ressabiada, parecida com a da garrafa PET, mas, por fim, torna-se amistosa; o canudinho é inserido no copinho e o conjunto vira um instrumento musical – o canudinho sendo o corpo, e o copinho, a campana, responsável por irradiar o som (fig.24). Exultante, Azul sopra o artefato e toca uma música conhecida como “*Música da Cobra*”²⁶. Sem que ele perceba, o ator que estava dentro do barril simula o surgimento de uma cobra, colocando seu braço para fora. Ao ver aquilo, o tocador de canudinho se assusta. A mão, que fazia a vez da cabeça da cobra, agora o convida para um aperto de mãos que, quando consumado, o trará para dentro do barril. Acontece, então, uma troca: Vermelho,

25 Oboé é um instrumento de sopro que tem palhetas duplas como fonte de vibração. Sua sonoridade....

26 *Música de Cobra* é uma melodia tradicionalmente associada ao ritual de encantamento de cobras, praticado na Índia.

que estava dentro, agora está fora, e o palhaço que foi tragado, está dentro do barril (o cano; 26'25"/30'25").

A animação fantástica das coisas avança; desta vez, de dentro do barril surgirá uma “minhoca” - um pedaço de corda que vai interagir com a cena. Após sair do barril, Vermelho

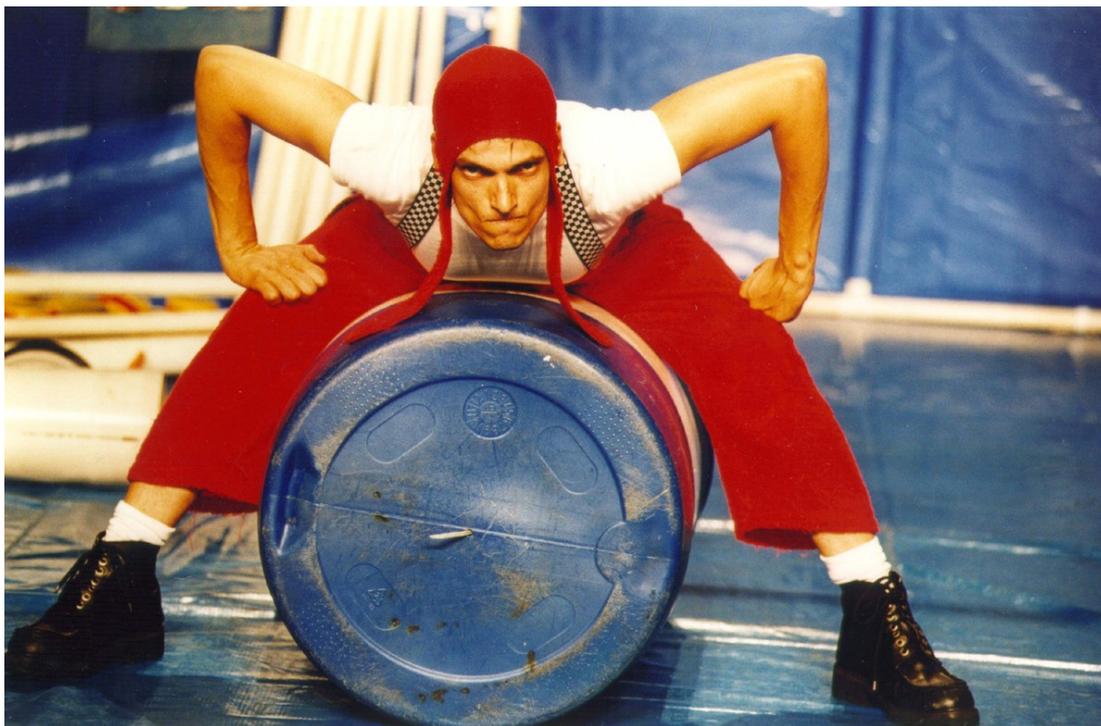


Figura 25: Vermelho espreita a "minhoca" saindo pelo furo central do Barril (foto: Mila Petrillo, 1999).

olha em volta e vasculha dentro do barril, mas não vê ninguém. Ele o deita, com o fundo tampado voltado para a plateia, se senta no barril e começa a cantarolar. Por um furo no barril – feito, a princípio, para passar a corda do contrabaixo – surge a “minhoca”. Vermelho tenta pegá-la, mas ela foge para dentro do barril. Intrigado, ele a aguarda sair novamente, mas ela é mais rápida. Há ainda uma terceira tentativa, também infrutífera (fig..25). Irritado, ele põe o barril em pé – agora com o tampo fechado para cima, ou seja, o ator no interior fica em posição agachada. Quando a minhoca finalmente sai, ele a imobiliza com um nó. Pronto!, a situação foi resolvida. Acontece aqui uma metamorfose fantástica: a imagem do barril com uma corda exposta sugere a Vermelho que aquilo pode ser uma bomba. Entusiasmado, e repetindo a todo instante: - “Bum”, ele pega uma “estrelinha” – um artefato de pólvora que quando queima se assemelha a um pavio incandescente –, e a conecta à corda do barril.

Depois de acender o “pavio”, sai gritando alucinado pelo público, arrependido, pois a bomba vai explodir e danar a todos. Quando o pavio se extingue, a tensão criada com a expectativa da explosão também acaba; os palhaços se lamentam, pois não há mais “bum”. Nesse momento, uma bomba de efeito moral explode atrás do cenário, assustando a todos – o público inclusive. Azul sai de cena, Vermelho fica se recompondo do susto (o cano; 30’26”/36’05”).

Começa aqui uma cena de transição: “a casa mal-assombrada”. Enquanto Vermelho se recompõe, sons de assombração surgem num crescente. Eles vêm de dentro de um dos “triângulos” – as partes do cenário que ladeiam a “porta” –: placas, barras e molas podem ser vistas se movendo, mas não quem as manipula (fig.26). Vermelho, em cena, se assusta e foge. É o momento em que o Panzão é apresentado: soando como um ranger de porta, ele se move

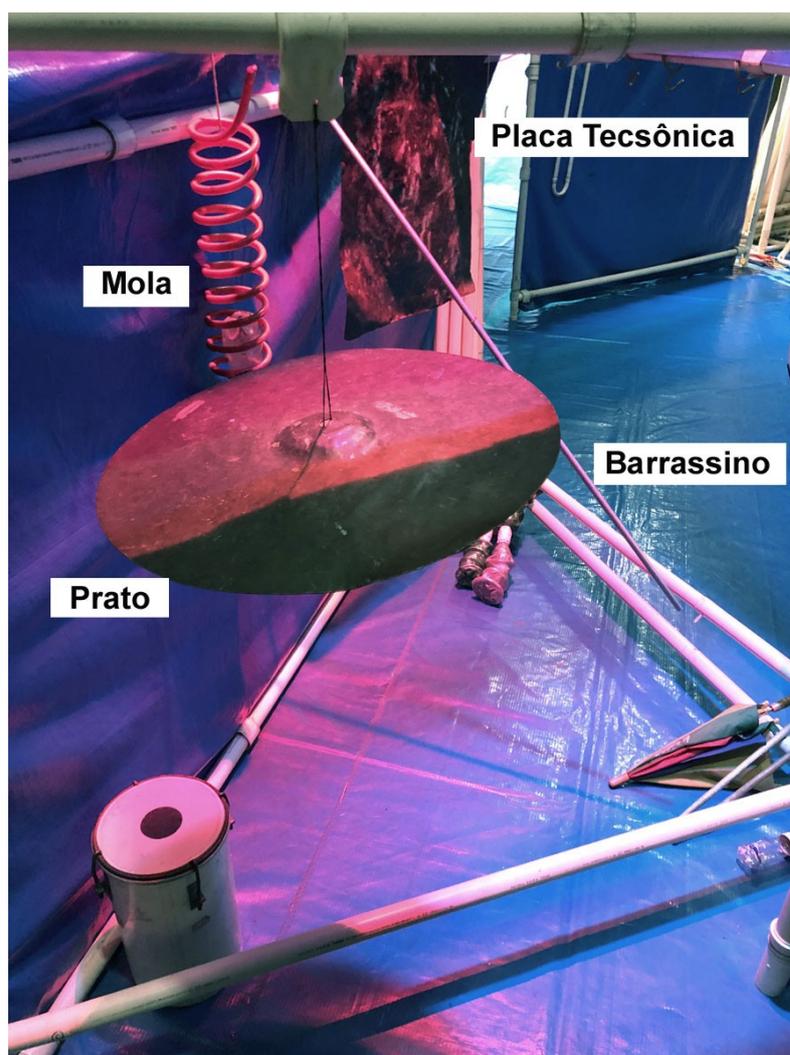


Figura 26: Coisas sonoras da "casa mal-assombrada" posicionadas dentro de um dos "triângulos" do cenário (foto: Fernando Ribeiro, 2019).

sozinho, sem que se perceba a manipulação. PB aparece e, como já mencionado, faz uma introdução assustadora, usando um trecho da 5ª sinfonia de Beethoven em contraponto com o Flutuô, e dá início à “Rosa Amarela”, cena em que a música popular homônima é tocada e cantada usando o Panzão, o Ladrilê e um trombone de PVC (o cano; 36’07”/37’52”).

Como já foi dito, a exploração cênica do barril, e a sonora, partiram de uma proposta inicial feita pela direção: “temos aqui um barril, o que pode ser feito com ele?” Com essa pergunta, iniciou-se a busca. A primeira sugestão veio dos palhaços: surpreender com o movimento súbito do barril! Com um ator no interior, sobravam dois para contracenar. Aventaram-se possibilidades: deslocar o barril enquanto alguém sentava, perseguir o barril, ser perseguido por ele; enfim, criaram-se “materiais”, possibilidades que poderiam ser usadas para construir cenas. A investigação sonora, por seu lado, logo apresentou a percussão com baquetas como primeira possibilidade; a imagem de um tambor é recorrente para um tonel (antes de ensaios e apresentações, como atividade de aquecimento musical, todos batucam juntos no barril, tomado como um “imenso tambor coletivo”). Seguindo um princípio de trabalho, a direção perguntou se havia outra maneira de aproveitar sonoramente o barril; a sugestão veio do repertório de fontes sonoras da pesquisa – registrada na lista de propostas sonoras iniciais –: transformá-lo em um “contrabaixo africano²⁷”. Uma adaptação foi necessária devido ao tamanho do barril, muito maior que o original – era preciso tocar em cima dele, em pé. Porém, um problema surgiu: devido ao material – plástico –, a intensidade sonora era pequena; se fosse tocado com os outros instrumentos, não seria ouvido. Daí surgiu a cena em que ele é usado junto ao “Pingadouro”, que, como será visto adiante, também enfrentou problemas com a intensidade sonora dos pingos d’água. Apesar dessa utilização ter-se deslocado para outra cena, foi o pequeno furo feito no centro do tampo do barril, necessário para passar a corda do contrabaixo, que trouxe novas possibilidades. Esse orifício permitiu, também, o surgimento da “minhoca” e do pavio da bomba.

Nas cenas que envolvem o barril, o que pode-se chamar de “Teatro de Formas Animadas²⁸” se manifesta com maior intensidade, pois objetos passam a interagir com os

27 Contrabaixo africano é o nome dado a um instrumento musical de origem africana que produz sons graves. Consiste de uma caixa de madeira, uma corda e um cabo ou bastão. Diferentemente de instrumentos de corda que usualmente variam o tamanho da corda para obter alturas diferentes, nesse instrumento as notas são alcançadas variando a tensão da corda.

28 O Teatro de formas animadas, de acordo com Ana Maria Amaral (2011), é um gênero do teatro de animação. “O teatro de animação inclui máscaras, bonecos, objetos. Cada um em separado pertence a um gênero teatral e, quando heterogeneamente misturados, adquirem características próprias e constituem o teatro de formas

personagens a partir de volições próprias. Vários canais de comunicação entre o barril e os palhaços foram estabelecidos: o diálogo rítmico sonoro da batucada, o jogo de provocação da minhoca, a irreverência da lata de lixo que rejeita dejetos, a bomba que persegue e se recusa a explodir. Também o ambiente fantástico, que se iniciou sutil com o misto de dança e luta com a garrafa PET, propiciou que um copinho e um canudinho apresentassem volições e transitassem nas dimensões sonoras e imagéticas com velocidade – a mosca, que estava no interior do canudo, surgiu como som. É possível ver que a condução da trama cênica ora é feita pelo som, ora pela imagem, e que muitas vezes os limites expressivos se sobrepõe.

Outra característica desta cena é a ação da metamorfose; é através dela que as coisas são criadas e transformadas. Por isso, é importante observar a lógica e a velocidade com que acontecem, pois são os fatores que validam e impulsionam a transformação das coisas. Em alguns momentos a metamorfose é repentina, como quando o barril torna-se uma bomba; em outros, construída passo a passo, como quando o canudinho e o copinho são unidos para tornar-se uma flauta de encantamento – nesse caso há um processo: o personagem interage com a plateia perguntando se querem ver algo acontecer, faz uma série de ações ritualizadas e obtém o instrumento. Quanto à lógica, muitas vezes segue a qualidade absurda dos palhaços, mas sempre mantém algo que conecta as formas do antes e do depois (*meta*). Isto pode ser visto, por exemplo, quando o barril se move; lá ele parece estender o movimento da garrafa PET que dançava enquanto era percutida; ou quando ele expele os dejetos depositados nele, dando continuidade a afirmação de uma coisa que tem atitudes volitivas – ou ainda, pode-se pensar que a minhoca, ao tentar escapar do interior, é uma transformação daquele que foi engolido. Como forças a provocar e conduzir as metamorfoses, som e imagem se alternam, complementando e justificando os processos. Nesse sentido, a última manifestação do barril como coisa – a bomba-bum – é emblemática; a imagem sugere uma forma que almeja se manifestar em som. Toda construção da cena busca a explosão, a resolução almejada pretende unir som e imagem em uma única ação – o “Bum!”. Quando a imagem se dissipa – a bomba falha – a resolução é deceptiva. Porém, quando vem a explosão sonora, a tensão ressurgiu como susto e surpresa – a coisa sobreviveu! Ela ainda vive na “casa mal-assombrada”, que se encarrega de conduzir a trama, transformando o susto em suspense, até a próxima cena.

O que diferencia o desempenho das coisas sonoras nesta cena é o estado animado que manifestam. Não obstante pensar que o barril assume a função de cenário no episódio da

minhoca – pode-se afirmar que o fundo do Barril, com o seu orifício, torna-se uma espécie de “empanada”, como as usadas em teatro de bonecos –, as coisas sonoras nesta cena funcionam basicamente como objetos cênicos; o diferencial reside na qualidade de interação com os personagens. Na cena do Barril as coisas sonoras tornam explícita a agência recíproca; reagem a ações tomando protagonismo na trama. Na montagem do Panzão, os canos estão no centro da ação, mas são provocados, suas metamorfoses têm origem na volição dos personagens. As coisas sonoras na Cucaracha idem; são objetos de trabalho, coisas de construir a cena. Na cena do Barril, não. Os embates e conflitos que conduzem a trama têm uma qualidade distinta: pertencem ao universo das coisas animadas; e o fato de também se manifestarem com sons amplia seu potencial expressivo – passam a ser “coisas sonoras animadas”.

3.4 O PINGADOURO

Pingadouro é um artefato de pingar gotas d’água; são os pingos que percutem em objetos – latas, tambores, volumes – e os fazem soar. Como mais um exemplo da dinâmica da malha criativa do Udigrudi, será possível ver que em torno dessa coisa sonora foi construída uma sequência de cenas envolvendo outras coisas sonoras – a “Engenheira”, o Barril e a Escada, entre outros. Há também o desdobramento de uma intenção que estava na gênese criativa da peça – a utilização de um plano elevado no palco –, e a solução cênica para uma demanda musical – o “Trenzinho Caipira” –, também uma proposta primordial, e que suscita especulações. Esse conjunto de cenas corrobora a sinopse da peça, inclusa no projeto de criação e nos *releases* disponibilizados: “três palhaços em uma construção que tentam construir coisas, encontram problemas e os resolvem fazendo música”. Da perspectiva das coisas sonoras, é possível perceber cinco partes nessas cenas finais: a Montagem do Pingadouro, a montagem da Escada, o Duo pingos d’água e Barril, o Trenzinho e a Chuva. Todas elas gravitam em torno do pingadouro: como princípio de ação – os problemas e soluções de sua montagem –, como motivo dramático – ao final, toda instalação está pingando –, ou como proposta sensorial – o ambiente sonoro alcançado com os pingos d’água. Por isso,

antes de apresentar a interação das linhas criativas e a malha resultante, vamos apresentar uma genealogia do Pingadouro.

A busca por aproveitar pingos d'água em performances musicais também está nos primórdios da pesquisa sonora. A provocação para esse uso aconteceu ao pendurar roupas molhadas em um varal – com latas embaixo dos pingos e uma flauta tecendo melodias, surgiu uma possibilidade de performance. As buscas por desdobrar essa possibilidade passaram por deixar latas embaixo do beiral do telhado para que, durante a chuva, acontecesse uma polirritmia caótica (que, com certeza, chegava a incomodar ouvidos dos que queriam adormecer...). A irregularidade rítmica dos pingos – à medida que a roupa secava, os pingos ralentavam – instigou-me a providenciar um primeiro “artefato de pingar”: uma garrafa cheia d'água com um regulador de pingos na boca. Apesar de amenizar, o problema continuava; aos poucos a velocidade dos pingos diminuía, pois dependia da quantidade de água. A obstinação em conseguir regularidade rítmica levou-me a encontrar, no departamento de Engenharia Mecânica, da UnB, um aparelho usado para medir viscosidade de líquidos, e que, para isso, deveria ter vazão constante. Com algumas adaptações, foi construído um artefato que produzia um fluxo de pingos regular – o “metrônomo hidráulico”. Porém, em termos de performance, esse aparato se mostrou limitado; apesar de trazer algo inusitado como atitude cênica – tocar com um pingo d'água –, em termos musicais havia pouca diferença entre tocar com o artefato hidráulico ou com um metrônomo comum. A ideia original de pingos aleatórios com sua polirritmia caótica, ao contrário, trazia consigo um quê diferencial que era potente na captura da atenção e da expressividade musical; esse caminho também foi experimentado e faz parte da trama que resultou no Pingadouro.

Na década de 1980, em uma apresentação do grupo Músicas-À-tentativas, houve uma primeira performance usando pingos d'água em cena; panos embebidos em água eram içados por roldanas para que os pingos caíssem sobre placas de metal posicionadas no palco. A proposta não previa interagir musicalmente com os pingos, apenas apresentar uma curva rítmica que, no início, tinha intensidade e velocidade oriundas da grande quantidade de água nos tecidos, no meio, algo próximo de uma regularidade, e no fim uma lentidão meditativa – durante a performance, os músicos deixavam o palco e se esgueiravam para a plateia, a fim de apreciar a sonoridade. Essa experiência foi muito importante tanto na decisão de propor o uso de algo parecido n'*O Cano*, quanto no trato com os problemas práticos envolvidos na performance. Uma memória permaneceu indelével; a experiência cotidiana de escutar pingos

d'água – a dinâmica da chuva – quando levada para o palco se revestia de força estética e poética notável. A atenção, instigada pelo caos, era cooptada; e, por não haver previsibilidades, a sensação prevalecia sobre qualquer racionalização – um estado de relaxamento era alcançado; isso era suficiente para propor uma nova tentativa. Em termos práticos, o desafio de tornar viável a performance – pois aquela primeira era repleta de improvisos e problemas – estimulou a linha de pesquisa sonora a encontrar soluções.

Essas vieram pelo entrelaçamento dos caminhos do “metrônomo hidráulico” e do “caos rítmico” da chuva. Do primeiro vieram um reservatório de água para manter o processo e reguladores de fluxo – válvulas para controlar o gotejamento. Do segundo, a profusão de pingos – o Pingadouro tem em torno de 12 pingos simultâneos. Com essa conformação, podia-se controlar a velocidade de cada pingo, possibilitando “afinar” o caos – a “chuva”. Ainda que não houvesse a regularidade de um metrônomo, foi possível performar musicalmente com um pingo, desde que por um curto período de tempo – no Duo Barril e pingos d'água, a performance dura algo em torno de meio minuto. Mas o que determinou a forma, e agenciou linhas criativas no processo da cena, foi a questão da intensidade. A potência do som produzido por um pingo depende da força com que ele bate naquilo que vai soar – um tambor, por exemplo –, e essa força depende da altura que o pingo cai. Resultado: para que pudesse ser escutados a contento, os pingos deveriam cair de uma altura de 4 a 5 metros. A solução para essa questão moldou a cena da montagem do Pingadouro e da Escada; tanto a altura de queda dos pingos, quanto a do reservatório de água precisavam ser grandes, o que era um problema prático.



Figura 27: Pingadouro baixo (foto: Marcelo Dischinger, 2005).



Figura 28: Pingadouro alto (foto: Marcelo Dischinger, 2005).

E este também era o problema dos três palhaços! A cena começa de súbito com eles colocando no palco um triângulo com laterais de 3 a 4 metros de comprimento e feito de tubos de PVC; no interior desses, escondidos, estavam um circuito de mangueiras e válvulas que distribuiriam a água pelo palco. É uma cena em que, claramente, os palhaços estão numa atividade típica de construção. Após deixarem o artefato no chão, concluem que aquilo está muito baixo. Pegam um pedaço de cano de 1,5 metro (tamanho padrão determinado pela linha de produção) e suspendem a estrutura; concordam que ainda está baixo. Com mais pedaços de cano, suspendem uma segunda vez – ainda baixo (fig.27). Na terceira, quando o triângulo já está a 5 metros de altura, concluem que está muito alto (fig.28).

Enquanto estão a refletir sobre o problema, vêm uma coisa ao lado do palco e vão até ela, confiantes que é a solução. Trata-se da “Escada”, um conjunto de três escadas



Figura 29: A Escada como solução para alcançar (foto Marcelo Dischinger, 2005).

telescópicas – que têm seus tamanhos reguláveis – unidas por uma plataforma triangular. Após posicioná-la no centro do palco e subirem nela com intuito de alcançar o topo do Pingadouro, concluem que está baixa (está com 70 cm de altura) (fig.29). Procedem como antes: estendem as escadas um degrau e concluem que está baixa. Estendem um pouco mais, continua baixa. Seguem assim até alcançar o topo, quando percebem que está alto e eles estão lá em cima resolvem – esse problema com uma performance acrobática, batucando e dançando na Escada. Ao final dessa pequena atuação, o reservatório é colocado no topo da Escada e a água liberada para pingar. Em meio à satisfação por terem solucionado o problema da altura, percebem pingos por todo lado; ou seja, algo deu errado e tinham mais um problema para resolver (o cano; 43’43’’/50’48’’).



Figura 30: Cantando com os "pingos da chuva" (foto Marcelo Dischinger, 2005).

primeira solução é cantar e dançar; PB e Vermelho performam uma cena clássica do cinema: “*Sing in the Rain*”²⁹ (fig.30), enquanto o Barril é preparado para se transformar em um contrabaixo – uma corda é passada pelo orifício que foi usado pela “Minhoca” e atada a um cabo de madeira e levado para o centro do palco. Quando Azul, que já está com o Barril

²⁹ *Sing in the Rain* é uma canção de 1929, composta por Arthur Freed e Nacio Herb Brown. A música é conhecida mundialmente por ter sido tema do filme homônimo – *Singing in the Rain* – de 1952. Na peça, os palhaços fazem uma paródia com a cena, antológica, em que o personagem central (Gene Kelly) canta e dança a canção, pulando entre poças d’água na chuva.

em cena, sobe por um dos lados da Escada, dando a entender que consertaria os vazamentos, percebe um pingo soando em um tambor – é o momento em que o Pingadouro é revelado como coisa sonora.

Com a base rítmica ditada pelo pingo, Azul transforma o Barril em um contrabaixo africano (fig.31) e toca outro clássico do cinema: “A Pantera Cor-de-Rosa”³⁰; ao final do tema, PB entra percutindo um saco plástico cheio de ar, transformando a música em um “*rock and rool*” (o cano; 50’49”/53’20”).

Vale aqui ressaltar a diferença entre o contrabaixo africano original (fig.32) e o feito a partir do Barril. O primeiro é menor – tem um tamanho apropriado para a região grave – e feito de madeira. O feito com o Barril, além de ser de plástico, é muito maior, diminuindo a potência sonora e obrigando o performer a tocar em pé sobre ele.

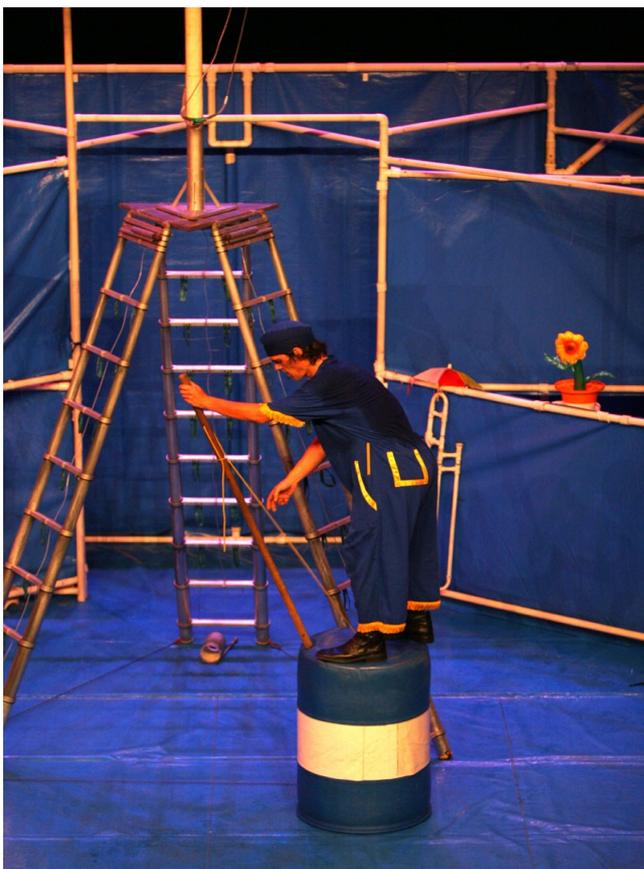


Figura 31: O Barril como um contrabaixo africano em duo com pingos d'água (foto: Marcelo Dischinger, 2005).



Figura 32: O contrabaixo africano original (foto: Fernando Ribeiro, 2019).

30 O tema musical de A Pantera Cor de Rosa foi composto por Henry Mancini (1924-1994) para a série animada *The Pink Panther Show*.

Quando um caos sonoro se instala, Vermelho entra carregando o Panzinho – o *Trenzinho Caipira* será tocado em seguida pelos dois instrumentos de tubos, Panzão e Panzinho, e o Ladrilê. Após a música, que termina revelando a coisa que fez o primeiro som da peça – o Girasino –, vários pequenos tambores são colocados no palco sob os pingos que caem. As luzes se apagam para uma performance com claves de fogo – *fire club swing* –, quando dois bastões com fogo nas pontas são movimentadas ao redor do corpo em diferentes padrões, velocidades e direções. Em seguida, a “Engenheira” é instalada sob a Escada e posta a girar. Os palhaços ficam a observar o que se passa por um tempo – a Engenheira girando e soando, os pingos d’água caindo sobre pequenos tambores, a luz das claves de fogo tremulando sobre o ambiente – e se retiram em seguida (o cano; 53’21”/.59’45”)



Figura 33: A Engenheira - ao girar a barra suspensa por uma corda, toda a estrutura roda, o que faz as barras e placas se chocarem Foto: Fernando Ribeiro, 2019).

A “Engenheira” é uma engenhoca sonora montada em uma bacia com várias hastes de metal (fig.33). Em última instância é um móbile³¹ sonoro. Ele é posto em movimento por um mecanismo de corda mecânica – um bastão pesado que, posto a girar, faz com que toda a estrutura se movimente. As partes móveis são feitas de alumínio que se chocam e produzem sequências melódicas aleatórias. Há, porém, um recorte na contingência sonora: as placas são afinadas em alturas específicas – no caso, uma escala pentatônica: um conjunto de notas que produz encontros sonoros consonantes.

Os dois eventos – o malabarismo com fogo e a Engenheira em ação – incitam sensações sonoras e visuais. O fogo, além das formas desenhadas na escuridão, produz sons ao se movimentar, criando padrões rítmicos que contrastam com a sequência aleatória dos pingos. Já a Engenheira dialoga com os pingos no sentido de expandir a percepção do caos polirrítmico. Nesse momento, como foi dito, os palhaços se retiram e deixam tudo a soar – pingos e Engenheira. A contemplação do público é interrompida, às vezes, por aplausos espontâneos, outras, pelo retorno dos atores ao palco.



Figura 34: Os atores agradecendo o aplauso do público com o "Bate-palmas" (foto: Fernando Ribeiro, 2019).

31 Móbile é um termo usado para designar, na escultura, uma obra que tem partes móveis. Os movimentos podem ser originados por correntes de ar, motores elétricos ou outras forças – molas, calor, hidráulicas.

Durante os aplausos, uma última cena ocorre; utilizando um artefato – o Bate-Palmas – feito de canudos plásticos que se entrecrocaram e produzem um som de palmada –, os atores repetem uma proposta do Músicas-À-tentativas de interagir com o público: após um momento observando os aplausos, os atores aplaudem a plateia, finalizando o espetáculo (fig34) (o cano; 60’15”/61’00”).

Por meio desse relato, nota-se a centralidade do Pingadouro na formação e desenrolar das cenas. É possível ver que na cena da montagem do Pingadouro é utilizado o mesmo expediente das cenas La Cucaracha e Panzão: a coisa sonora é apresentada por partes, não revelando logo sua finalidade última – o Pingadouro chega aos pedaços, é montado em cena, apresenta problemas, provoca soluções – está baixo, alto, vazando... –, apenas na cena final é revelada sua função original: pingar pingos. O tema da cena – a resolução do problema da altura – era real, tanto que em alguns teatros foi preciso fazer adaptações no Pingadouro para que ele coubesse no palco. Na cena da montagem da Escada, há uma relação de simbiose entre ela e o Pingadouro; as duas coisas se completaram ao resolverem seus problemas práticos e cênicos. Explico: a Escada surgiu, como foi dito, da intenção de utilizar um plano elevado em cena – essa ideia logo esbarrou em problemas práticos de viabilização, pois uma estrutura que possibilitasse essa ação precisaria ser resistente, e provavelmente pesada, para suportar o peso dos atores. A solução que veio com a união de três escadas telescópicas foi perfeita; eram resistentes, leves e portáteis. Também solucionou uma demanda do Pingadouro; o reservatório de água – a “Caixa D’água” – precisava estar instalada acima do triângulo do Pingadouro, ou seja, muito alto. Prender no teto, nas varas dos teatros, não era razoável. Assim, a Escada serviu de base para fixação do reservatório, passando a formar uma unidade com o Pingadouro. A performance com dança e ritmo que acontece na Escada – a exploração de um segundo plano desejado – exigiu muitas tentativas e trabalho; a cena definitiva veio ao tornar a Escada uma coisa sonora – a dança da performance acontece ao som de ritmos percutidos nas escadas.

Quando o Barril entra em cena para contracenar com pingos d’água, a solução usual dos palhaços para os seus problemas – fazer música – já está acontecendo; em vez de se lamentarem pelo vazamento, cantam e dançam celebrando a “chuva”. O duo entre o Barril e os pingos d’água, que acontece em seguida, segue essa lógica; o concerto pode esperar – mais importante é aproveitar aquele ritmo gotejante. Essa cena recupera e valoriza o momento em que o Pingadouro teve origem, no qual estavam presente tanto a agência material de um

pingar ritmado, quanto a disposição latente de um músico ávido por tocar – um momento preñado de possibilidades que foi posto em movimento. A conformação do duo foi resultado de resoluções. Como já foi dito, tentativas de usar o Barril como contrabaixo junto a outras coisas sonoras foram feitas, mas a baixa intensidade de som o aproximou dos pingos d'água, que também tinham esse mesmo problema; tanto que antes de começar a tocar o Barril, Azul instiga o público a escutar os pingos, provocando um silêncio atento, que favorece a sonoridade do contrabaixo. O palhaço que entra percutindo um saco plástico com baquetas, PB, vem para transformar; os pingos que marcavam a melodia deixam de ser escutados, o ritmo muda para um rock clássico, que se transforma num caos rítmico conturbado, que vai se acalmando até o início do *Trenzinho Caipira*.

O uso dessa música no espetáculo é emblemática da relação entre as linhas criativas; em especial as de direção e a sonora. A pequena cena de transição entre o duo Barril e pingos d'água empresta à performance da música *Trenzinho Caipira* o quê resolutivo dos palhaços: fazer música para transformar situações. Mas, em última instância, eles apenas tocam uma música em um cenário gotejante – nada mais acontece. A proposta de usar essa música no espetáculo foi contestada pela direção; cogitou-se, inclusive, não usá-la. Ao contrário da performance da música *Rosa Amarela*, em que uma flor inflável contracena com um personagem enquanto a música é tocada, no *Trenzinho* nada foi encontrado; para a direção, mais interessada nas relações dramáticas, não havia espaço para ela. Pelo lado sonoro, no entanto, seu uso era inquestionável; além do envolvimento dos atores com a obra de longa data, a decisão de executá-la determinou a construção dos instrumentos que iriam tocá-la. Panzão, Panzinho e Ladrilê foram dimensionados de forma a poder tocá-la; a extensão dos instrumentos e a afinação das notas se guiaram pela melodia da música e sua harmonia. A insistência dos atores em tê-la em cena levou a direção a colocá-la num momento onde elementos de apelo sensorial estavam concentrados: a performance com claves de fogo e o ambiente sonoro criado pela Engenheira e Pingadouro. Assim, emoldurada entre cenas que a música é solução para problemas e as que motivam sensações visuais e sonoras, a melodia do *Trenzinho Caipira* é potencializada e revestida de sentido poético. Há, desta forma, uma curva de condução capitaneada pelo Pingadouro nessas cenas: o problema dos palhaços e suas soluções absurdas levam, paulatinamente, a uma outra situação, de dimensão sensorial; a dissolução de tensões por imagens sonoras e visuais.

Em resumo, percebe-se uma malha intrincada nas cenas que envolvem o Pingadouro. Toda dramaturgia surgiu e se desenvolveu a partir dele – sua montagem e utilização. A linha do cenário, com sua proposta de ter um nível elevado no palco, foi costurada ao Pingadouro, tornando-se imprescindível. A função cenário é retomada nessa cena; assim como na montagem do Panzão, o Pingadouro é uma coisa sonora que é construída em cena, servindo como objeto de trabalho, para depois ser apresentado como coisa sonora. A Escada, assim como o Barril, teve sua sonoridade explorada *a posteriori*, em sincronia com a sua utilização em cena. Vê-se, então, que a linha sonora teve sua pesquisa aproveitada extensivamente, como cenário, trama dramática e musical. Neste último quesito, há ainda a exploração das fronteiras do conceito de Música, no que tange as propostas de John Cage sobre o escutar; a atitude do ouvir como prevalente na experiência musical. Nesse sentido, e se contrapondo à posição da linha de direção – que não haveria potencial dramático na performance musical envolvendo o *Trenzinho Caipira* –, se sobrepõe a ideia que um contexto foi criado para que a experiência de escutá-la estivesse inserida no fluxo dramático – a música não sendo apenas uma experiência auditiva, mas também visual, que dialoga por meio de sensações com situações cênicas que aportam nela elementos simbólicos e poéticos.

5.5 O PET

A malha criativa da formação do Pet – o boneco cachorro da peça *Ovo* (2003) – é robusta e formada por muitas linhas. Sua trama foi demorada, com cada linha atuando a seu tempo, num trançado repleto de pontos de inflexão, determinantes no curso do processo. Não sendo possível estabelecer qualquer hierarquia de importância quanto à influência das linhas, uma abordagem cronológica é a mais adequada para entender a genealogia do Pet – um processo que, mais uma vez, reafirma a ineficácia do modelo hilemórfico da criação. Nessa perspectiva, pode-se localizar na investigação das possibilidades sonoras de garrafas plásticas o início dessa e de outras coisas sonoras, que no espetáculo *Ovo* (2003) tiveram presença marcante.

Garrafas Plásticas

Até o início d'*O Cano*, em 1998, a pesquisa sonora tinha um uso limitado para as garrafas plásticas: eram sopradas como flauta, com cada garrafa produzindo uma nota, ou então como ressonadores, que são volumes usados para amplificar o som. Um caso especial era o Flutuô (fig.35), a flauta de êmbolo usada n'*O Cano* (1998) e no *Ovo* (2003)³². A partir de 1998, quando as pesquisas por novas fontes sonoras se intensificaram, ocorreu um fato – um dos pontos de inflexão citados – que expandiu as possibilidades de uso de garrafas plásticas, incentivando pesquisas para desenvolver técnicas de aproveitamento dos plásticos; o Pet, o



Figura 35: Flutuô - uma flauta de êmbolo feita com uma garrafa sem fundo dentro de outra cheia d'água. Ao serem movimentadas, o volume de ar varia, modulando notas musicais (foto: Fernando Ribeiro, 2019).

32 O Flutuô é um artefato que emite um som similar ao de uma flauta transversal. Consiste de uma garrafa sem o fundo inserida em uma outra cortada e cheia d'água. Ao movimentar a garrafa sem fundo, o volume no seu interior varia. Como a altura da nota que se obtêm soprando a garrafa depende desse volume, as alturas variam com o movimento (quanto mais volume houver, mais grave será a nota). Em tempo: o termo “êmbolo” deriva do movimento contínuo da lâmina d'água no interior da garrafa sem fundo.

Bloudram, as baquetas de plástico derretido e, em especial, o Baron, estão ligados a esse momento, descrito a seguir.

Uma das atividades da pesquisa sonora, quando se propõe a trabalhar com materiais de descarte, é a de coleta – além da posterior limpeza e armazenagem do material. Em uma incursão por um lixão, que usava o método de queimar os resíduos lá depositados, uma cena chamou a atenção: uma garrafa de refrigerante havia sido queimada parcialmente, pois estava no limite do que foi incinerado. Como ela estava tampada, a parte em contato com o fogo ficou chamuscada e murchou, mas a que estava fora do alcance do fogo se expandiu como um balão de borracha. Ao tentar entender como aquilo havia acontecido, o processo da agência material recíproca teve início – houve a sugestão de um método de modelagem. A deformação da garrafa, aliada a observações empíricas anteriores, sugeriu uma metodologia de pesquisa prática e teórica para seguir. Explico. O comportamento daquele tipo de plástico – o PET (politereftalato de etileno) - em contato com o calor era conhecido: quando aquecido, ficava maleável e encolhia (na época, ainda havia garrafas de vidro, idênticas às de plástico, e era comum deformar as de plástico que, confundidas com as de vidro, causavam estranheza). O que havia de notável naquela garrafa deformada era que havia líquido no seu interior (resto de refrigerante). Ao ser exposta ao calor, o líquido no seu interior evaporou, e como estava tampada, a pressão interna aumentou, expandindo a garrafa, amolecida pelo mesmo calor. Ou seja, era possível tanto reduzir, quanto aumentar o volume da garrafa – em outras palavras, era possível moldá-la. As investigações que se seguiram foram empíricas – modelando garrafas e fundindo plásticos –, e teóricas – estudando os tipos de plástico³³ e as técnicas de manuseio. Uma nova tecnologia passou a ser adquirida, e com ela, muitas possibilidades.

Um primeiro resultado foi dar formas que favoreciam a sonoridade às garrafas. Havia um motivo: por observações empíricas, sabia que garrafas cilíndricas, quando percutidas, não soavam tão bem quanto as que tinha uma forma sinuosa – garrafas com “cintura” –, essas produziam notas com altura bem definida³⁴. A partir de uma técnica de moldagem rústica, que

33 Há várias formas de classificar os plásticos, dependendo de quais características interessem estudar: resistência, maleabilidade, composição química, resistência a solventes. No âmbito da pesquisa, o comportamento desse material em contato com o calor era o mais importante. Nessa abordagem, existem dois grupos: os termoplásticos e os termorrígidos. Os primeiros amolecem ao serem aquecidos, podendo ser moldados, e quando resfriados ficam sólidos e tomam uma nova forma. Os termorrígidos não derretem quando aquecidos, como borrachas de pneus, por exemplo.

34 Um som tem “altura definida” quando é possível determinar com precisão sua posição no campo das alturas – região que hierarquiza os sons como graves ou agudos. O grau de certeza ao afirmar que dois sons têm a mesma altura, ou que um é mais grave que outro, depende dessa qualidade. A definição da altura de um som

usava fogo, era possível obter garrafas com boa sonoridade. O problema era a afinação; as notas que as garrafas emitiam depois de resfriadas eram aleatórias, mas isso não impedia que os processos de investigação continuassem – o Pet surgiu a partir dessas garrafas, assim como as garrafas pressurizadas do Baron. Essa primeira técnica de modelagem, inclusive, gerou um episódio que compôs uma cena do *Ovo* (2003). Tendo em mente o fenômeno que deformou aquela garrafa no lixão – a pressão exercida pelo líquido aquecido dentro da garrafa fechada –, passei a fazer o mesmo: colocava um pouco de água no interior, fechava e a levava ao fogo. O resultado era o aumento da pressão e, conseqüentemente, o aumento da altura – a garrafa soava cada vez mais aguda, semelhante a uma corda sendo esticada. Quando retirada do fogo, o resfriamento fazia o caminho inverso: a pressão relaxava e as notas soavam mais graves. Numa das experimentações, num momento em que a garrafa estava sob muita pressão, ela explodiu e fez um grande barulho (não houve perigo envolvido, nem estilhaços; um pequeno furo foi responsável por um grande susto). Depois, apesar de tentar inúmeras vezes, não foi possível repetir o evento. Como isso interessou à direção, uma simulação do acontecido foi feita para acompanhar com sons a morte do Pet no final do espetáculo, na cena em que os homens-urubú estão em volta da fogueira. Uma garrafa, com um pouco de água dentro, é levada ao fogo e percutida para que soe cada vez mais aguda, criando um clima de tensão crescente, até o Pet ser atingido – o momento explosão. Em seguida, enquanto o Pet é levado para a grelha do fogo, uma outra garrafa, que já estava previamente pressurizada, é esvaziada e percutida; os sons, agora decaindo para o grave, induzem ao relaxamento e ao repouso do fim.

Algum tempo depois, a tecnologia de usar fogo para aquecer e moldar plásticos foi substituída por uma mais eficiente e segura – o uso do soprador térmico. Trata-se de uma máquina semelhante a um “secador de cabelos” doméstico, apenas que com maior potência. O fogo, apesar da sua serventia, era de difícil controle, além de, eventualmente, produzir gases nocivos. Além disso, com o soprador, plásticos podiam ser fundidos e moldados com mais facilidade. Mas o que fez diferença e permitiu o surgimento das garrafas pressurizadas – usadas no Baron – foi a adoção de válvulas acopladas às tampas das garrafas. Uma grande limitação, como já mencionado, era não conseguir afinar as garrafas moldadas; não havia como prever, ou controlar, as notas após o processo. Uma conjunção de linhas criativas promoveu a solução. Ao desenvolver um aparato para esguichar água – a ideia era se

pode ser comparada ao foco de uma imagem fotográfica: à medida que é desfocada, a imagem vai perdendo definição, e detalhes podem não ser percebidos.

transformar em uma fonte ambulante, com o invento acoplado ao corpo (fig.36) –, Luciano Porto usou uma válvula, similar à usada em pneus de bicicleta, para conter ar no interior de uma garrafa plástica.

O sistema imaginado consistia de duas garrafas presas às suas costas – uma com ar comprimido, e outra com água –, de forma que, quando liberado, o ar expulsasse a água da garrafa, tornando-o uma “fonte humana”. O sucesso em conter a pressão na garrafa o levou a exclamar: “Veja com você pode controlar a pressão nas garrafas sonoras!”. Além de solucionar a questão da afinação das garrafas – surgiam ali as garrafas barométricas –, as válvulas permitiam controlar a modelagem das garrafas, pois agora era possível aumentar o



Figura 36: Sistema de esguicho d'água desenvolvido por Luciano Porto que deu origem às garrafas barométricas (foto: Marcelo Dischiger, 2006).

tamanho das garrafas, introduzindo ar enquanto estavam quentes. A conquista dessa tecnologia ajudou o uso extensivo de garrafas plásticas no *Ovo* (2003), como será mostrado a seguir.

O Rex

Até hoje, o “cachorro” da peça *Ovo* (2003) é tratado por dois nomes: Rex e Pet – falamos que Rex é o ator, enquanto Pet, o personagem, e o porquê ficará claro mais à frente. Sua criação e elaboração são um exemplo icônico do entrelaçamento de linhas em uma malha criativa; o seu “nascimento” envolveu o encontro da linha de pesquisa sonora com a linha de imaginação de uma criança. A pesquisa fazia uma primeira tentativa de criar uma “armadura”

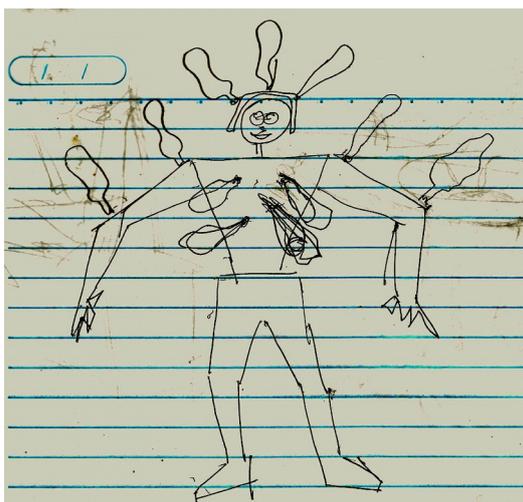


Figura 38: Esboço de figurino "percussível": uma armadura com garrafas plásticas (desenho: Marcio Vieira, 2002).

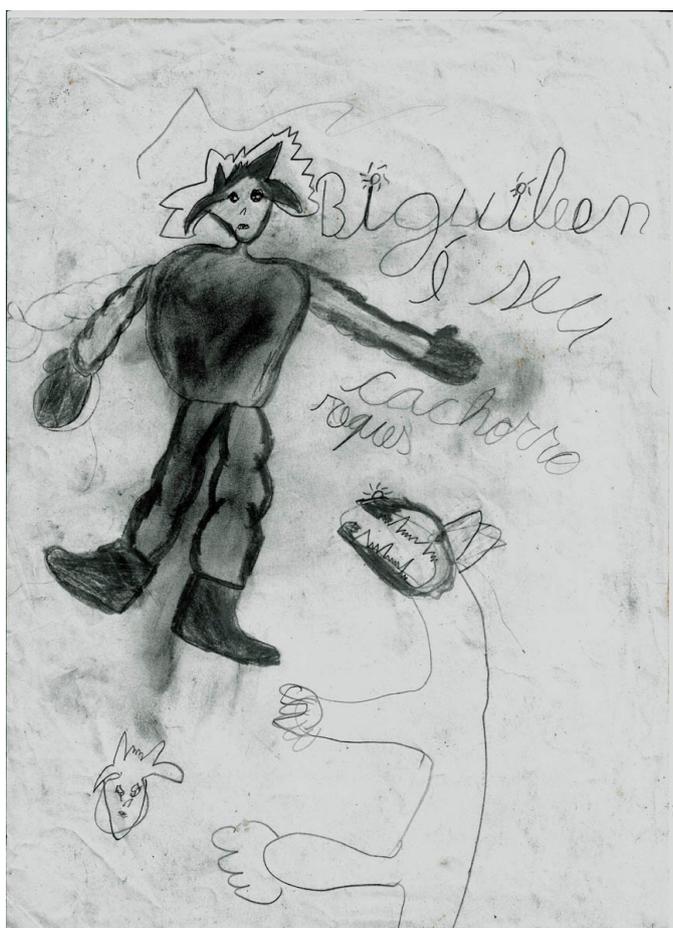


Figura 37: "Biguileen e seu cachorro Reques": figuras icônicas que povoavam a imaginação de uma criança (desenho: Guido Gunesch, 2000).

percutível que pudesse ser tocada tanto pela própria pessoa, quanto por outras; buscava-se algo similar às “casca da Cucaracha”, favorável a uma dinâmica cênica e musical (fig.38).

Essa primeira investida consistia de uma placa retangular de borracha, com oito garrafas acopladas, e um cinto preso a ela, que servia para pendurá-la no pescoço, possibilitando percutir as garrafas. Após alguns testes, aquilo ficou jogado no chão da oficina. Tempos depois, o Guido (meu filho, então com oito anos) pegou aquela montagem, colocou-a em pé e, segurando-a pelo cinto, como se fosse uma coleira, disse: “olha pai, meu cachorro Rex!”. E para meu espanto, continuou: “olha como ele é ensinado!”, e ordenava: “senta Rex!”, e sentava o cachorro, “deita Rex!”, e ele deitava, “morto!”... e depois iam brincar. Foi o suficiente para ver que uma sugestão acontecia, uma possibilidade, um traço de coisa cênica se apresentava; imediatamente improvisei uma cabeça – a parte superior de uma garrafa cortada – para aquele boneco, que se tornou um brinquedo recorrente dele e da irmã. Vale lembrar que a imaginação do menino estava, à época, povoada pela imagem de cachorros; seus cadernos escolares estavam repletos de desenhos de heróis e seus cachorros (fig.37).



Figura 39: Aspecto do "Rex" quando foi levado para a sala de ensaios em 2003 (foto: Marcio Vieira, 2002).

Isso mostra que, para ele, também houve uma sugestão, uma agência material recíproca; a montagem se mostrou como um cachorro pronto para brincar, e ele acolheu a ideia. “Rex” ficou uns três anos na oficina, envolto nas brincadeiras; sofreu poucas modificações – ganhou um par de chocalhos como patas (fig.39) – até ser levado para a sala de ensaios em 2003.

Pet em cena

Na cena em que o Rex aparece pela primeira vez no *Ovo* (2003), logo é perguntado: “qual o nome ‘disso’ aí?” e a resposta vem: “Politereftalato de Etileno, mas pode chamar ele de Pet... Pet é um cachorro ensinado. Quer ver?”; e em seguida é feita a sequência de adestramento inventada pelo Guido – “senta!.. deita!.. morto!” (fig.36). O nome usado em cena brinca com o significado da palavra *pet*, em inglês – animal de estimação – e a sigla PET – politereftalato de etileno –, o nome do plástico de que é feita a garrafa (nos países de língua inglesa, o jogo não fazia sentido – passou a ser chamado de “*Plastic*”. Em Cuba, adotou-se o nome comum dados às garrafas plásticas – em sua maioria, verdes e cilíndricas: “Pepino”).

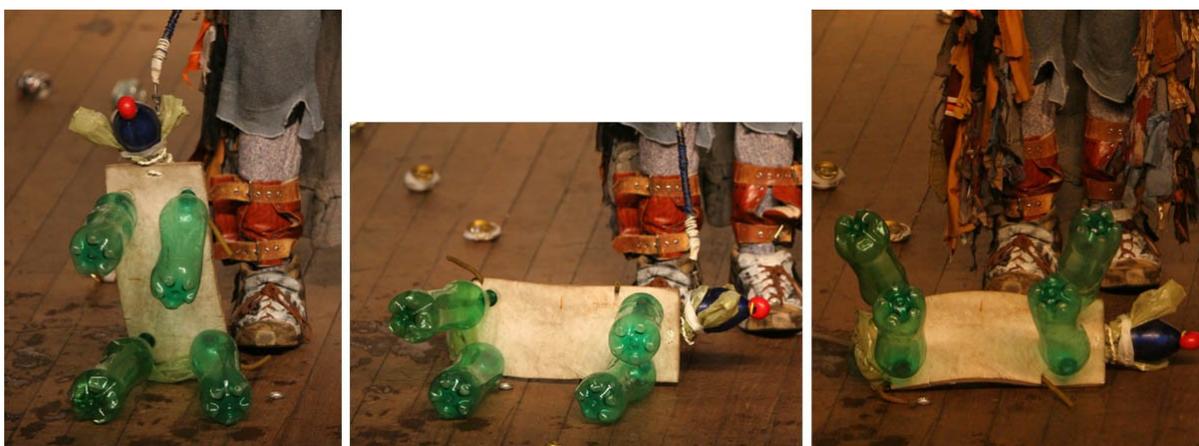


Figura 40: Sequência que mostra como o Pet é um cachorro ensinado: "senta!"; "deita!"; "morto!" (fotos: Marcelo Dischinger, 2005).

Desde que chegou na sala de ensaio, Rex sofreu transformações vindas das linhas criativas. A direção propôs modificar a cabeça feita de garrafa transparente, pois quase não podia ser vista; uma primeira tentativa dotou-a de olhos e orelhas, mas foi descartada por questões técnicas. As tentativas que se seguiram trouxeram mais elementos para o boneco,

que por sua vez propiciaram mais possibilidades técnicas e dramáticas. As oito patas originais ainda resistiram por um tempo (fig.41), mas logo restaram apenas quatro, sendo uma delas uma coisa sonora: o “Bloudram”. Esse “tambor de sopro” (*blow drum*, em inglês) é resultado da pesquisa com garrafas e produz sons graves e de alturas variadas; seu funcionamento acontece ao se percutir e soprar dentro da garrafa através de uma mangueira – a variação de pressão faz variar as notas, o mesmo princípio das garrafas barométricas. Outra coisa sonora que compõe o Pet é um reco-reco feito de mangueira plástica – o “Reco-rex” (fig.42); ele produz o som de latidos e também funciona como instrumento musical na performance de uma música – *Acorda, Maria Bonita*³⁵ –, além de ser o “churrasco” – uma coisa cênica que supostamente vai saciar a fome dos personagens.

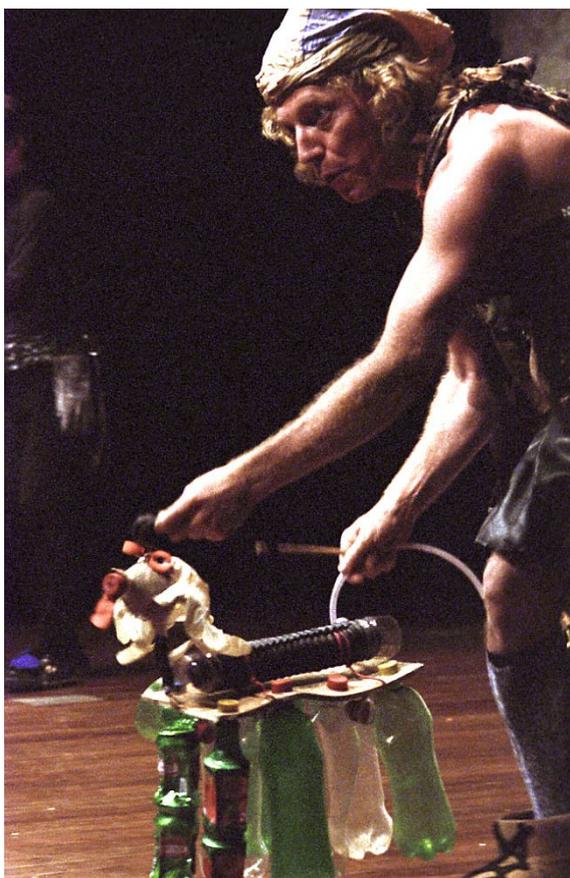


Figura 41: Rex após as primeiras intervenções: a cabeça com olhos e orelhas, mas ainda com oito patas (foto: Ricardo Campos, 2003).



Figura 42: Pet em cena sendo usado como coisa sonora - o Reco-Rex: um reco-reco acoplado ao seu dorso é usado na cena da "Maria Bonita" (foto: desconhecido, 2006).

Apesar de ter sua gênese ligada à linha sonora, o Rex chegou ao grupo como uma proposta de objeto cênico – um “boneco” com potencial de animação. Suas primeiras

³⁵ *Acorda, Maria Bonita* é uma música popular brasileira, composta por Antônio dos Santos, em 1957.

incursões não tinham função de coisa sonora, e pouco material dramático fora criado com ele; à cena de adestramento foi acrescentada um trecho da *Marcha Fúnebre*³⁶, logo após a ordem de morto, e também a fala que revela seu nome – “Pet”. Rex foi acolhido com entusiasmo pelo grupo, sendo logo adotado por Marcelo Beré, que passou a ser seu “tutor”. Nessa condição, passou desenvolver as técnicas de animação e foi o responsável por conduzir as transformações pelas quais o Rex passaria.

Como mencionado, a cabeça do boneco apresentava problemas; a principal delas era a de manipulação. A solução encontrada, ainda na oficina, limitava sua movimentação e, conseqüentemente, a expressividade. Fazê-lo andar também era difícil, pois o Bloudram ainda não havia sido incorporado – a mangueira de soprar, além de simular o rabo do cachorro, serviria, junto com a “coleira”, de ponto de sustentação para sua condução. Essas dificuldades técnicas levaram a diretora a dar um ultimato: “caso não se resolvam os problemas, o Rex vai sair do espetáculo”. Isso forçou Beré a procurar ajuda com um grupo especializado em bonecos e teatro de animação: o Giramundo³⁷. A participação dessa linha foi determinante no evoluir da forma do Rex que, por sua vez, influenciou toda a malha criativa. Tudo começou com a separação do conjunto cabeça/coleira do corpo do boneco. Para isso, foi usado uma grande sacola plástica branca para envolver a cabeça; essa ação, além de sustentar o conjunto, fazia surgir, com as alças da sacola, duas orelhas compridas. Para fixar esse novo conjunto no corpo, usaram-se duas borrachas de látex; e para distribuir a força das borrachas sobre o corpo, acrescentou-se um tubo de plástico corrugado, que a linha sonora usava como instrumento musical – o Reco-rex.

Com esse último acréscimo, Pet adentrou o mundo sonoro, e isso foi um estímulo para se agregar novas fontes sonoras a ele. Um desses acréscimos surgiu da seguinte observação: ao acompanhar os homens-urubú na performance da música *Acorda, Maria Bonita*, seu manipulador, o Farrapo, além de raspar o Reco-rex, percutia nas pernas do Pet – função original das garrafas na composição. Isso instigou a linha sonora a sugerir o Bloudram para aquela função musical – a sugestão foi acolhida e, como foi dito, além trazer um novo timbre para o arranjo musical, acrescentou um rabo com valor estético e funcional (fig.43).

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

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



Figura 43: Pet em cena como coisa sonora: agora sendo usado o Bloudram - um tambor de sopra. (foto: Marcelo Dischinger, 2006).

Essa nova conformação permitia ao Pet desenvoltura em suas ações: podia abaixar a cabeça para comer, olhar para cima e para os lados, andar e correr com fluidez. Isso possibilitou interações mais intensas com os outros personagens, que serviram para a construção de sua identidade. O Pet travesso aparece na cena do adestramento quando, após a ordem “morto!”, finge realmente morrer; mas logo “revive” para reclamar sua “lata de comida”, que Mola insiste retomar. Sua qualidade de personagem trágico começa a ser delineada nessa interação com o Mola; na disputa pelas “latas”, mostra bravura e determinação no enfrentamento, mas acaba sendo agredido – um chute faz com que voe pelo palco e provoque indignação pela violência. O mesmo Mola é responsável por matá-lo no final do espetáculo e levá-lo ao fogo com intuito de comê-lo. Esta cena – matar e comer o Pet – surgiu no final do processo de criação do *Ovo* (2003), em 2006, quando a peça já estava delineada, e o Pet já havia se tornado um “personagem” - um personagem trágico – que contracenava com os três homens-urubú.

Na medida em que mostrava potencial dramático, a linha da direção passou a explorar as muitas “partes” que compunham o Pet (fig.44).

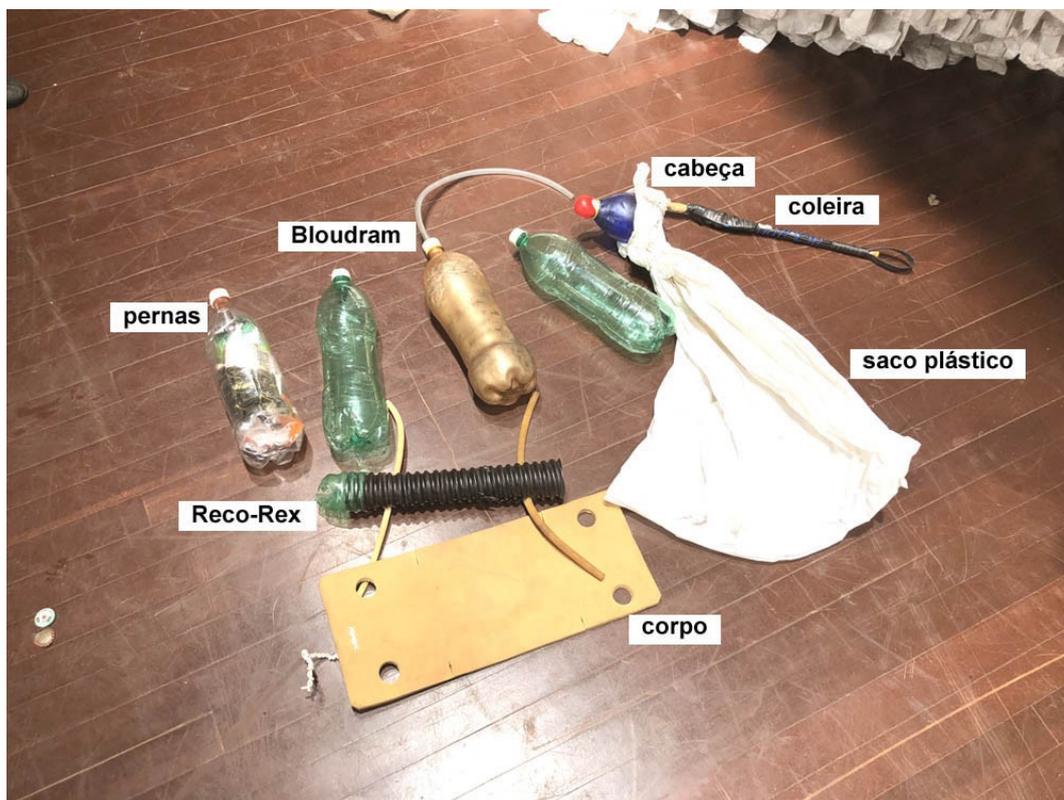


Figura 44: Todas as partes do Pet: a placa de borracha com furos para as patas (corpo); o Reco-Rex (o churrasco); o Bloudram; as garrafas (pernas); e o conjunto cabeça/coleira/saco plástico (a "alma") (foto: Fernando Ribeiro, 2019).

Assim como foi feito com as placas cerâmicas na Cucaratcha, ou com os canos na montagem do Panzão, o Pet foi desmembrado e suas partes usadas como coisas cênicas. Assim, tanto em partes, quanto íntegro, o Pet participou de várias cenas, interagindo com personagens e influenciando no evoluir de seus processos e no de outras coisas cênicas e sonoras, ora conduzindo a trama, ora apoiando ações – por isso, algumas cenas narradas a seguir serão retomadas adiante. A primeira função explorada foi a de figurino: quase todas as partes que compõe o Pet são adereços do Farrapo, usados logo na sua apresentação: seu chapéu é feito com o corpo do boneco e duas garrafas, e dentro de uma espécie de avental, feito com o saco plástico que vai sustentar a cabeça, há duas garrafas que vão completar as pernas (fig.45) (ovo; 0’40’’/01’40’’).

Na cena de apresentação do Mola, durante uma “cirurgia” fantástica, retiram do seu ventre o Reco-rax, já com as duas borrachas de fixação – esse conjunto tem o aspecto de uma “lagartixa” e sugere a todos tornar-se uma carne de churrasco (ovo; 07’40’’/08’20’’). Para degustar a “iguarria”, Farrapo, enquanto Mola se apresenta para o público, conecta as garrafas

que trazia no avental ao chapéu e cria uma “mesa”; o avental serve de “toalha” para o arranjo (ovo; 08’21/10’20”). Após algumas cenas, a mesa é novamente usada; desta vez para a disputa do “*Jogo de Otário*” (fig.46).



Figura 45: Farrapo usando várias partes do Pet como figurino: o corpo e duas pernas como chapéu; o saco plástico (alma) como avental. com garrafas dentro (foto: desconhecido, 2005).

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



Figura 46: Farrapo montando uma "mesa" com o corpo do Pet (foto: Marcelo Dischinger, 2005).

Durante a montagem, uma das “pernas da mesa” é substituída pelo Bloudram – uma fita crepe, já usada numa cena anterior, serve para fixar a cabeça no saco plástico (ovo; 23’20”/25’20”). Uma vez montado, seguem as já mencionadas cenas da apresentação do Pet, e da disputa com o Mola devido à lata de comida (ovo; 25’21”/28’15”). Este entrevero com o Pet serve para acentuar a relação entre Mola e as latas, que ele usa como coisas cênicas e sonoras durante o espetáculo. Em ato contínuo ao chute, Borracha entra em cena puxando o “Burrito” que, por sua vez, puxa o “Aslata” (uma coisa sonora que será abordada adiante), para dar início à cena da “Maria Bonita”. Nela, entre outras ações, todos tocam, cantam e dançam *Acorda, Maria Bonita*, e o Pet, na função de instrumento musical, tem o Reco-rex e o Bloudram usados para fazer a parte da percussão.

Depois disso, na cena final do espetáculo, quando os homens-urubú estão em volta de uma fogueira, acontece a cena trágica onde o Pet é morto com uma latada na cabeça e levado ao fogo para ser cozido (fig.47). Toda essa sequência é permeada por sons inspirados nas primeiras experiências com garrafas plásticas ao fogo – a da “explosão” inclusa. Enquanto Mola se aproxima do Pet com a lata, o som provém da percussão em uma garrafa, tampada e com água dentro, levada ao fogo; os sons ficam cada vez mais agudos, criando uma tensão que culmina com o golpe fatal

. Quando é constatado a morte do Pet, Mola o carrega até o fogo, desta vez acompanhado por sons que decrescem de altura, provenientes de uma garrafa pressurizada posta a esvaziar. Uma “alma” se desprende do corpo do Pet – o saco plástico com a cabeça – sinalizando seu fim (fig.48) (ovo; 41’00”/42’27”).



Figura 47: Pet sendo assado na fogueira (foto: Marcelo Dischinger, 2005).

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



Figura 48: A alma do Pet se desprendendo do corpo após sua morte (foto: Marcelo Dischinger, 2006).

Suas partes tornam-se coisas que, em algumas cenas, apoiam – literalmente, no caso da mesa – ações, e noutras remetem à fome que assola os personagens, no caso do churrasco. Como coisa animada, o Pet é responsável por dar vazão a traços de humanidade: o acolhimento por parte do Farrapo contrasta com a insensibilidade do Mola; isso sem falar na resignação trágica que leva todos a matá-lo para saciar suas fomes. É preciso lembrar, ainda, que esse momento provocou a composição de uma música de cena usando material – cênico e sonoro – oriundo da pesquisa sonora. Por fim, para reforçar a importância do Pet na consolidação da trama do *Ovo* (2003), há o fato dele ter se tornado um ícone do trabalho, sendo colocado em cartazes e materiais de divulgação da peça (fig. 49).



Figura 49: Cartaz da peça Ovo (2003) tendo Pet como motivo gráfico.

3.5 O BARON

A trajetória do Baron é representativa do embate entre as linhas sonora e de direção nos processos criativos do Udigrudi. Essas linhas tinham prioridades que, muitas vezes, entravam em conflito; uma buscava formas de produzir sons com determinadas qualidades e funcionalidades, a outra estava interessada no potencial expressivo das coisas e na integração dessas ao fluxo dramático do espetáculo. Por seu turno, a fonte sonora do Baron – a garrafa pressurizada –, por meio de suas variações, instigou a linha de direção a propor caminhos criativos, como nos variados usos do Bloudram – que em última instância é uma garrafa pressurizada com o sopro –, e da garrafa amassada que se expande na abertura do *Ovo* (2003). Ainda com o intuito de mostrar o entrelaçar das linhas criativas entorno dessa fonte sonora, pretende-se abordar uma cena, que foi descartada após muitas tentativas, na qual o uso das

garrafas pressurizadas tinham, além da função sonora, a de cenário. Ou seja, além de tratar do processo do Baron, pretende-se estender a análise para outras coisas sonoras envolvidas a partir de uma mesma fonte sonora, acentuando a importância das garrafas plásticas, pressurizadas ou não, na construção do *Ovo* (2003).



Figura 50: O "Original" - coisa sonora de tubos de PVC e garrafas plásticas - sendo usado nas primeiras versões do *Ovo* (2003) (foto: Ricardo Campos, 2003).



Figura 51: Vista frontal do Original (foto: Marcio Vieira: 2003).

A descoberta das garrafas pressurizadas trouxe um misto de euforia e alívio para todas as linhas da malha criativa, em especial para a sonora. Euforia pelas possibilidades sinalizadas, alívio porque, até aquele momento, não havia um instrumento capaz de performar melodias e que tivesse uma sonoridade sem “ruídos” – os timbres disponíveis, apesar de interessantes, eram rústicos e adequados apenas para outras funções musicais. O “Aslata” – que será apresentado adiante – tinha a função de fazer a base harmônica, isto é, emitir grupos de notas – acordes – que acompanham uma melodia. O “Original” (figs.50 e 51) – um instrumento feito de canos de PVC e garrafas PET – funcionava na região do contrabaixo, emitindo as notas graves que apoiam os acordes e, ao mesmo tempo, marcando o ritmo da música. Além desses, havia um saxofone feito de plástico que, apesar de ser um instrumento melódico, era de difícil execução, e também o “Burrito”, um marimbau com muitas limitações técnicas. As garrafas pressurizadas, ao contrário, produziam notas musicais com alturas bem definidas, além de ter um timbre límpido e agudo, ideal para ocupar a região sonora que

faltava ao conjunto existente. O Original preenchia a região dos graves, o Aslata ocupava a faixa média, enquanto o “Baron” – nome derivado de “barômetro”, aparelho usado para medir a pressão atmosférica – ocuparia a porção aguda do espectro sonoro.

As garrafas barométricas eram uma novidade, um potencial campo de pesquisa se apresentava para aquela fonte sonora. De modo diverso do que ocorrera n’ *O Cano* (1998), era preciso pesquisar, conhecer as possibilidades das garrafas e desenvolver as tecnologias necessárias para trabalhar com elas – em vez planejar e construir artefatos já conhecendo os materiais, suas propriedades e possibilidades sonoras, como no caso das placas cerâmicas e dos canos. Ou seja, o processo criativo, que demanda domínio de habilidades e conhecimento de limites, se entrelaçou ao de pesquisa, que é hábil em conhecer limites e desenvolver capacidades. O resultado foi um caminho diverso do trilhado anteriormente, com muitas tentativas, resultados insuficientes, investimento de tempo, mas que, ao final, trouxe conhecimentos, proveitos, e afirmou-se como uma trajetória possível.

A primeira versão do Baron buscou testar os limites da fonte sonora, a tessitura – que é a extensão de notas, o espaço entre a mais grave e a mais aguda. O resultado foi um instrumento com quase quarenta notas, o que, além de tornar seu tamanho excessivo, demandava demasiado trabalho para afinar as garrafas (fig.52). Essa atividade, que se faz com uma bomba de encher pneus” e com o auxílio de um “afinador eletrônico” – aparelho que indica o ajuste do som emitido com a nota musical desejada –, é preciso destreza. Para isso, como para toda atividade prática, foi preciso aprendizado e experiência para afinar as garrafas em tempo hábil – tempo que muitas vezes era escasso antes das apresentações –, já que desafinavam com frequência. Uma garrafa pressurizada pode “desafinar” por dois motivos: vazamentos indesejados ou variação da temperatura ambiente. Para que estivessem afinadas para o espetáculo, a afinação das garrafas era feita momentos antes do início, pois era comum que a refrigeração das salas de teatro – o ar-condicionado – também fosse acionado pouco antes (a descoberta dessa sensibilidade da afinação com a temperatura aconteceu inesperadamente, gerando um atraso expressivo da apresentação naquele dia). Ou seja, o número excessivo de garrafas, resultado de interesses da linha sonora, aumentava, sem necessidade, uma demanda do espetáculo.

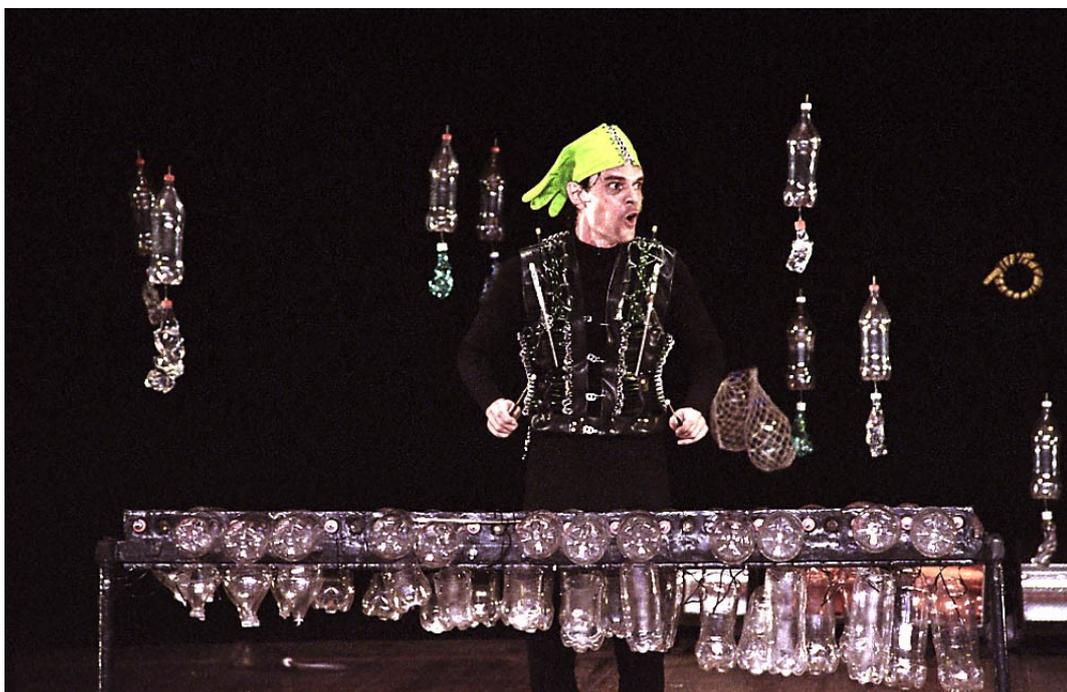


Figura 52: Primeira versão do "Baron", com cerca de 30 garrafas barométricas (foto: Ricardo Campos, 2003).

Aumentava sem necessidade porque, depois se descobriu, não eram necessárias tantas notas. Ao contrário d'*O Cano* (1998), em que os instrumentos foram dimensionados tendo em mente as músicas que executariam, a primeira versão do Baron não considerou esse parâmetro, apesar de já estar definida, à época, a música que seria usada: *Aquarela do Brasil*³⁸. Essa questão seria resolvida na versão final, mas não foi ela que deu início à série de mudanças que ocorreriam até lá. O que incomodava a linha de direção era a disposição das garrafas; ao serem colocadas no plano horizontal, impedia o olhar do performer para a plateia, dificultando o contato visual e, conseqüente, a comunicação expressiva. Uma segunda versão colocou o conjunto na vertical, mas isso não solucionou o conflito do olhar, pois agora as garrafas ficavam entre o performer e o público. Havia ainda um outro problema; naquela conformação, o Baron não alcançava a condição de coisa sonora, uma vez que estava limitado apenas à função de instrumento musical. Dotou-se o conjunto com rodas, na tentativa de que, com mobilidade, encontrasse função cênica; mas foram insatisfatórias. A sugestão da direção para que as garrafas ficassem penduradas veio da imagem de um varal de roupas, em que as garrafas ficariam em evidência (fig.53).

38 *Aquarela do Brasil* é uma música do cancionero popular brasileiro composta por Ary Barroso (1903-1964) em 1939.



Figura 53: Baron pendurado no "Sacolé" como um "varal de garrafas" (foto: Marcio Vieira, 2019).

A primeira providência da linha sonora para viabilizar a ideia foi limitar o número de garrafas ao das notas usadas na música – dez; depois, resolver como seriam sustentadas em cena – o que provocou a linha do cenário a conformar o “Sacolé”³⁹ para pendurar o Baron. Porém, surgia outro problema: uma vez penduradas, as garrafas balançavam enquanto eram percutidas, dificultando a execução. Esse compromisso, enfim, era o “preço” por ter uma coisa sonora em cena, resolvido com a adaptação da técnica percussiva – o balanço do “varal” deveria estar no ritmo da música.

Na mesma época que o Baron tomou a forma de varal, houve a substituição do Original pelo “Blouzão” – variação do Bloudram, feito com um garrafão de 20 litros, que emite sons graves (fig.54). O Original enfrentava os mesmos problemas do Baron; sua função cênica se limitava à de instrumento musical. Houve tentativas de usá-lo como cenário, mas sem sucesso – também era difícil desmontá-lo para manipular suas partes. Sua troca pelo Blouzão implicou em mudança na dinâmica da música em que participava, junto ao Baron e ao Aslata; seguindo a mesma ideia usada no arranjo de *Acorda\, Maria Bonita*, em que a sonoridade delicada do reco-reco é substituída pela efusiva do Bloudram na segunda parte, na

³⁹ Sacolé é o nome dado a um manto formado por uma rede de fios plásticos coberta de sacos plásticos. É usado principalmente como cenário, mas assume outras funções cênicas, como coisa sonora e forma animada. Será abordado adiante.

Aquarela, o Bloudram soa discreto no início, pois está junto a sonoridades mais intensas, sendo trocado pelo Blouzão, que traz intensidade e entusiasmo à música.



Figura 54: Blouzão (garrafão de 20 litros) e Bloudram (garrafa de 2 litros) (foto: Fernando Ribeiro, 2019)

Esse arranjo trouxe simplicidade e potência para a cena, além de mostrar mais uma função para o Bloudram: coreográfica; durante a execução, os dois, Bloudram e Blouzão, são tocados pelo Farrapo dançando no palco.

O Bloudram é apresentado no espetáculo pelo Mola como um objeto de poder. Na cena, o Farrapo, fazendo o papel de “Francês”, diz que o mais importante na vida é o dinheiro, e mostra uma bandeja de lata cheia de tampinhas metálicas; o Borracha, como um “Alemão”, diz que a tecnologia é o que mais importa, e mostra uma lata cheia de latinhas amassadas. O

Mola contesta todos dizendo que o mais importava era o “borogodó”, e percutia ritmos usando o Bloudram.

Na sequência, todos cantam uma mesma música em línguas diferentes: francês, alemão e português, cada um com sua coisa sonora “mais importante” (ovo; 16’50”/20’15”).

Além de ser parte do Pet, o Bloudram ainda é usado para acompanhar a “morte” da Maria Bonita – uma forma animada feita com uma capa de chuva plástica inflada por um ventilador –, e compor, com outras fontes sonoras, o som da “digestão” - momento em que o Sacolé é agitado e iluminado com cores variadas, antes da cena final.

Assim como foi feito com as placas cerâmicas n’*O Cano* (1998), quando foram apresentadas com um uso inusitado em “La Cucaracha”, algo parecido foi tentado com as garrafas pressurizadas no *Ovo* (2003). Em uma cena, elas surgiam penduradas por fios no Sacolé, que era suspenso no teto por meio de roldanas (fig.55), e a música *Yellow Submarine*⁴⁰ era tocada por duas pessoas.

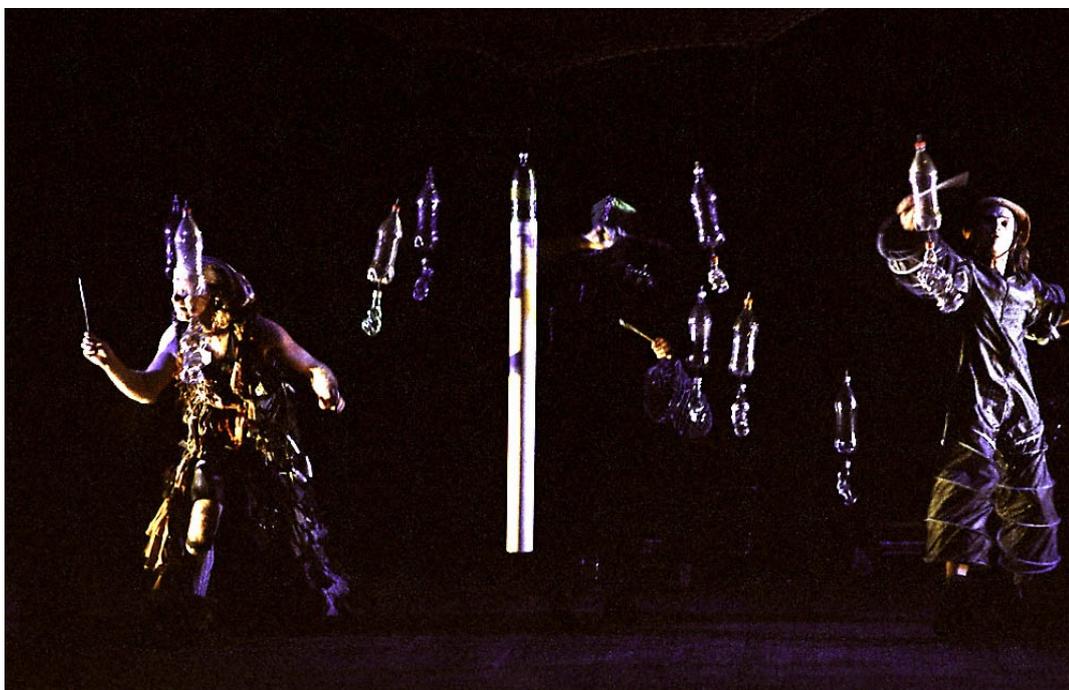


Figura 55: Imagem da cena "Yellow Submarine", em que garrafas barométricas e canos de PVC estão pendurados (foto: Ricardo Campos, 2003).

40 *Yellow Submarine* é uma canção composta por Paul McCartney e John Lennon (1940-1980), gravada pela banda britânica *The Beatles* em 1966.

Como as garrafas estavam afastadas umas das outras, era preciso se movimentar para conseguir formar a sequência melódica; além disso, tudo deveria ser feito devagar, pois a cena era imaginada acontecer no fundo do mar. Apesar da beleza plástica da cena, ela foi descartada por vários motivos; a execução da melodia era complexa e exigia muito treino – quando uma nota não era tocada, comprometia toda a melodia. Outro fator problemático foi a técnica para suspender o cenário, a profusão de cordas envolvidas no movimento atrapalhava o fluxo cênico – o Sacolé tinha muitos movimentos complexos que, por fim, foram simplificados.



Figura 56: Farrapo cantando em um microfone feito com um cabo de vassoura (foto: Ricardo Campos, 2003).



Figura 57: Farrapo cantando em um microfone de garrafa pressurizada (foto: Marcelo Dischinger, 2005).

Havia, ainda, a intenção de apresentar a garrafa pressurizada de uma forma diferente, introduzindo sua sonoridade e explorando sua imagem de maneira inusitada. Esse projeto, complexo e arriscado, foi alcançado com despojamento e simplicidade com outro arranjo: no início do espetáculo, uma garrafa amassada começa a ser inflada no centro do palco – uma

bomba de encher, escondida, se encarrega disso. Em seguida, o Farrapo se aproxima e percute nessa garrafa inflada, que soa cada vez mais aguda, pois continua a ser pressurizada. Ao cantar, imitando o som da garrafa, Farrapo a transforma num microfone e torna-se um cantor de cabaré interpretando *Luar do Sertão*⁴¹ (vale notar que várias formas de “microfones” foram tentadas, como pode ser visto nas figs. 56 e 57).

Quando termina de cantar, Farrapo abre a garrafa, que produz um chiado ao deixar o ar comprimido sair, e bebe algo que haveria dentro; é o sinal para que a “Baiana” - uma forma animada que vai interagir com o Farrapo (fig.58) apareça, e dê sequência à cena (ovo; 00’00”/ 06’10”). Assim, por meio de várias metamorfoses, é apresentada a garrafa pressurizada.



Figura 58: Farrapo interagindo com a "Baiana", uma forma animada feita com o mesmo material do "Sacolé" (foto: Marcelo Dischinger, 2006).

Esses eventos mostram a importância da qualidade das relações entre as linhas criativas no evoluir do trabalho, e a trajetória do Baron é emblemática nesse sentido. Enquanto não aconteceu uma cooperação entre as linhas e a assunção de compromissos, a coisa sonora não surgiu definitiva, assim como outros aspectos do espetáculo. Ao se transformar em um varal, servindo como objeto cênico ao ser estendido, e depois como

41 *Luar do Sertão*, de autoria de Catulo da Paixão Cearense (1863-1946) e João Pernambuco (1883-1947), é uma toada, sendo uma das músicas brasileira mais gravadas de todos os tempos.

cenário, o Baron tornou-se uma coisa sonora integrada ao fluxo dramático. A cena inicial da garrafa sendo inflada – uma das últimas a ser incorporada – também explorou o potencial de uma coisa sonora em prol da narrativa teatral: uma forma animada, que se desdobra produzindo estalos, apresenta uma sonoridade inusitada – um timbre metálico vindo de um plástico –, para, em seguida, na função de objeto cênico, servir de microfone para, depois, voltar a ser uma garrafa de bebida. O Bloudram, por sua vez, expande as possibilidades das garrafas pressurizadas, assumindo, também, várias funções como coisa sonora: como parte de um boneco, acompanha uma música, e como objeto de poder nas mãos do Mola, *idem*. Por fim, o Bloudram produz a música de cena na morte da Maria Bonita e compõe as manifestações sonoras do Sacolé – uma grande forma animada que também tem a função de cenário. A cena que foi descartada mostra que, ainda que uma coisa sonora esteja cumprindo funções diversas – musical e de cenário, no caso –, outros fatores existem e também são determinantes quanto ao uso dos materiais criados.

3.7 ASLATA

O Aslata é uma coisa sonora feito de latas grandes – galões de tinta de 3,6 litros. Ao contrário do Baron, que estava em fase incipiente de pesquisa quando levado para a sala de ensaios em 2003, a fonte sonora do Aslata, e sua conformação, já haviam sido investigadas nos três anos anteriores. Essa condição assegurou que fosse criada uma coisa com grande potencial cênico e sonoro – o Aslata –, e que sua fonte sonora – as latas – formasse outras coisas sonoras com funções diversas: figurino, cenário, objeto cênico. Quando a linha sonora começou a investigar as potencialidades de uma lata, sabia ser possível conseguir notas musicais a partir delas. Essa certeza vinha da lembrança de ter visto, nas ruas de Brasília, um músico que, percutindo latas no chão, tocava melodias com uma sonoridade instigante – era espantoso escutar aqueles sons. Naquele timbre metálico, que em geral tomamos como ruidoso, era possível identificar uma altura, um tom musical. Misturado ao espanto, havia algo intrigante – a forma de afinar as latas. Entre uma música e outra, quando percebia um som destoante, Maninho das Latas (assim o chamávamos) (fig.59) sacava um prego e golpeava o

tampo e o fundo das latas; depois, testava o conjunto e continuava a tocar – isso se passava na década de 1970. Repetir esse procedimento foi o método usado pela linha sonora para começar a investigar a sonoridade das latas.

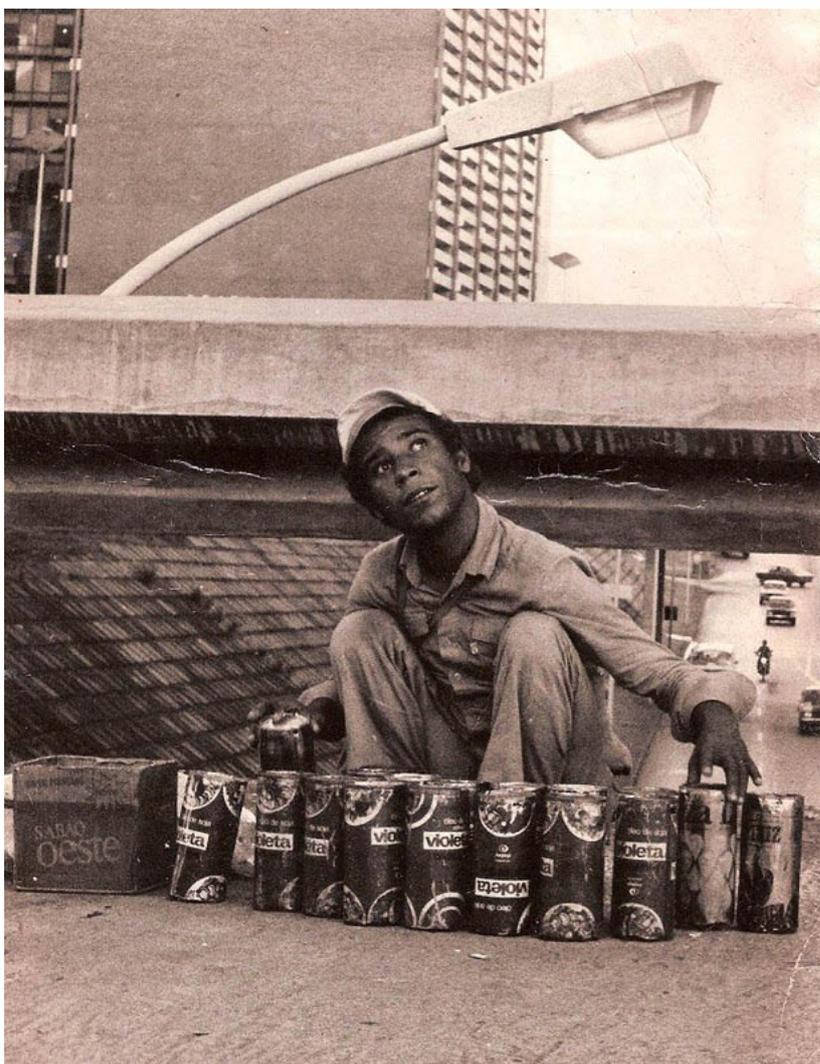


Figura 59: O "Maninho das Latas"; músico que se apresentava nas ruas de Brasília na década de 1970 (foto: Luciano Porto, 1978).

Logo ficou claro que uma lata era uma fonte sonora complexa, composta de muitos produtores de vibração – o elemento que, após ser excitado, dá origem à vibração que provocará o som. Isso dificultava o entendimento de como uma lata se comportava acusticamente, pois ao ser percutida, todos produtores vibravam, gerando uma profusão de sons. Em vez de bater no chão, como fazia o Maninho das Latas, escolheu-se percutir o fundo da lata com uma baqueta – além disso, usou-se latas pequenas, de 0,9 litro. Depois, malhando

esse mesmo fundo com um pequeno martelo, descobriu-se que era possível tornar o som mais agudo martelando em direção ao centro e, inversamente, torná-lo mais grave martelando nas bordas. Apesar de conseguir afinar um conjunto de latas, o som era um tanto indefinido e, principal, instável – as latas “desafinavam” com as batidas da baqueta. Inspirado na forma dos “gongos balineses”, resolvi modelar uma cúpula no centro da lata, usando-se um cano como molde e um martelo para dar a forma. O resultado surpreendeu; além de tornar as notas “estáveis”, o timbre ficou menos confuso, e a altura da nota mais definida. Restava ainda a questão da disposição das latas.



Figura 60: "Aslata": primeira versão de coisa sonora feita com latas (foto: Marcio Vieira, 2001).

Como havia em torno de 15 notas, colocar as latas enfileiradas tornaria o arranjo muito comprido, dificultando a performance musical. A solução foi arranjá-las num formato retangular, de forma que todas estivessem ao alcance do performer (fig.60). Surgiu assim um instrumento musical que seria a base do Aslata (o nome foi inspirado na performance de um palhaço, que suprimia o plural das “palavra”, para depois acrescentar, chiando, o “esssse”).

O mesmo critério usado no planejamento do Panzão, Panzinho e Ladrilê, foi adotado ao pensar o Aslata: a sonoridade precisaria ter intensidade suficiente para ser escutada em cena, até porque não se pretendia usar amplificação. Por isso, optou-se por usar latas grandes. A disposição delas foi mantida – o formato retangular –, e um “carrinho” foi construído para

acomodar as latas (fig.61). A construção desse aparato foi conduzida pela linha cênica; com rodas rústicas de latas e estrutura de metal, o conjunto teve uma trajetória virtuosa; tornou-se a “carroça” dos homens-urubú – puxada pelo Burrito, carregou o “varal” do Baron, serviu de rabeção para a Maria Bonita, além de, claro, ser o depositário das latas sonoras do Mola.



Figura 61: Aslata em cena (foto: Ricardo Campos, 2003).

Até o momento de ser usado no espetáculo, serve de cenário, reunindo uma série de objetos que serão usados em cena: uma “antena de televisão” feita com as pernas do Burrito, o Baron, o chapéu de bacia do Borracha, a cabeça do Burrito, várias baquetas e uma lata de 20 litros que serve de banco e é usada para matar o Pet no final – nessa cena, a “carroça” é desmembrada: o conjunto de latas é colocado junto ao Baron, e a parte inferior torna-se uma trempe para assar o Pet.

Na função musical, o Aslata participa de duas músicas: na *Aquarela do Brasil* dá suporte rítmico e harmônico para o solo do Baron, e na *Acorda, Maria Bonita*, além de dar apoio à voz, executa a melodia. A forma inusitada de afinar as latas, que causou perplexidade ao ser vista com o Maninho das Latas e serviu de ferramenta de pesquisa, é mostrada em cena: depois que Mola não sabe mais o que fazer para afinar as latas, Borracha se aproxima e bate repetidas vezes com um martelo na lata problemática, eliminando a desafinação (fig.62) (ovo; 29'30"/30'25").

Latas, objeto tão comum nos lixões, têm presença acentuada no *Ovo* (2003). Mola, “dono” da carroça, tem uma relação marcante com elas; a todo momento as recolhe, as usa para comer, beber e tomar banho. Por causa delas, e por meio delas, entra em conflito com o Pet, criando um material dramático que traz contornos de identidade para ambos – Mola reclama que estão dando comida para o Pet em uma de suas latas e resolve tomá-las. Pet late, avança sobre Mola, que o enfrenta. No calor da confusão, Mola chuta Pet com força, que voa longe. Vitorioso, exclama: “Minhas ‘lata’!”. O dono das latas estava definido (essa cena formou-se em etapas, mas já nas primeiras esboçava-se um conflito entre o Pet e o Mola – em



Figura 62: Afinando o Aslata: ao martelar o fundo das latas, consegue-se alterar a altura das notas (foto: Marcelo Dischinger, 2005).

uma das tentativas, os homens-urubú jogavam as latas uns para os outros, construindo uma

pilha que era derrubada pelo Pet, originando a confusão). A relação com as latas se destaca quando, depois de ser “engolido pelo Sacolé”, retorna com latas na cabeça, nos braços e nos pés (fig.63).

Assustado com o ocorrido, não percebe borracha chegando por trás com o intuito de se vingar, pois havia apanhado dele na cena anterior. Inicia-se uma cena de humor *non-sense*; Borracha começa a percutir com regularidade em uma lata que Mola segura em uma das mãos.



Figura 63: Mola com latas agregadas ao seu figurino (foto:Marcelo Dischinger, 2005).

Mola supõe ser um pingo d’água caindo; se afasta e, com uma lata, passa a recolher o suposto pingo (um anel metálico na mão do Mola faz o som da gota caindo) (fig.64). Intrigado, Borracha acrescenta outro pingo, percutindo outra lata. Mola repete a ação de recolher – agora são dois pingos. Borracha faz uma sequência rítmica na lata da cabeça, o que dá início a uma batucada. Até aquele momento, Mola pensava estar sozinho. Quando percebe que Borracha estava presente, surpreende-se, mas ambos continuam a batucada até serem interrompidos pelo Farrapo, que vai dar início à montagem do Pet (ovo; 20’50’’/23’20’’).

Das três grandes coisas sonoras construídas no início dos trabalhos, apenas o "Aslata" conservou sua conformação inicial – o Baron sofreu transformações drásticas, e o Original foi descartado do trabalho. Suas várias funções cênicas foram assumidas o decorrer do processo, já que nas primeiras versões do *Ovo* (2003) ele era usado apenas como um instrumento musical. As relações do Mola com as latas contribuiu para torná-lo uma "carroça", o que também ajudou na conformação do Burrito que, por sua vez, ajudou a caracterizá-la quando passou a puxar a carroça. Já a função de cenário surgiu em versões posteriores – no início entrava e saía de cena empurrado pelo Mola.

Quando passou a estar desde o princípio em cena, tornou-se um ponto de apoio para o fluxo cênico: lá ficavam materiais que entrariam em cena, além de despertar curiosidades com as ações em torno dele. Sua revelação como coisa sonora acontece logo após o imbróglio



Figura 64: Mola reagindo às "gotas d'água" que caem sobre suas latas (foto: Ricardo Campos, 2003).

entre Pet e o Mola, quando este se afirma como o “dono” das latas – e o Aslata aparece como protagonista da performance musical *Acorda, Maria Bonita*. Na função de figurino – quando Mola surge repleto de latas e participa de uma batucada com o Borracha – é usada a ideia de “corpos percutíveis”, adotada com sucesso em “La Cucaracha”, e que estava sendo buscada ao usar garrafas na construção de uma “armadura”, que, por fim, deu origem ao Pet. A lata serve ainda como material para uma coisa sonora densa de funções cênicas na cena “La Gamine”, que será abordada a seguir.

3.8 LA GAMINE

Aqui não se vai falar de uma única coisa sonora, mas da reunião de várias que cooperam entre si para trazer definição às relações entre os homens-urubú, e desses com o mundo de coisas que os cercam. La Gamine é uma cena em que as coisas sonoras desempenham um papel emblemático; elas são coletadas no cenário, são apresentadas como objetos cênicos de afirmação, sustentam ações dramáticas, e são versáteis como instrumentos musicais, pois a medida que a música evolui, produzem sonoridades diferentes. A cena ilustra, ainda, o entrelaçamento da malha criativa em suas etapas; o momento da inspiração, que pode ser traduzido pela percepção de um “traço” derridiano com possibilidades cênicas; o da adequação, com a atitude de conformar a ideia percebida às intenções dramáticas; e o da transpiração, composto por todos os momentos em que as linhas convergem seus esforços para um fim comum – em La Gamine todos cantam a mesma música em línguas diferentes, tentando seduzir uma mulher imaginária.

Uma brincadeira está na origem da malha: a de verter para o inglês a música *O Samba do Arnesto*⁴². O resultado ficou engraçado e animava os momentos de descontração durante as viagens ao exterior. Já em processo de ensaio, providenciou-se mais uma versão, desta vez em alemão – ainda mais hilária. Porém, a linha da direção estava interessada nas relações interpessoais, nas situações que exigissem exposição de sentimentos e atitudes individuais, e a

42 *Samba do Arnesto é um samba clássico brasileiro composto em 1953 por Adoniram Barbosa (1910-1982)*

temática da música colocava todos juntos numa condição passiva – “Arnesto” convida todos para uma festa que não acontece, causando indignação.

Lançou-se, então, um desafio: encontrar uma música que suscitasse a sedução; a escolhida foi *Sim ou Não*⁴³, na qual o intérprete pergunta a “uma garota” (*la gamine*, em francês) se ela quer se casar. Duas versões foram feitas – uma em francês, outra em alemão – para contrastar com a original, em português. Uma competição estava implícita na situação: seduzir *la gamine* a se casar, lançando mão de valores e ideias materializadas em atitudes e coisas sonoras.

Um rolo de fita crepe, encontrado após uma busca insana, é o veículo das metamorfoses. Um “ovo”, feito com esse material, dá início à competição (fig.65): a primeira disputa é pelo ovo, todos querem comê-lo; depois, pela melhor receita – todos recitam ao mesmo tempo uma receita à base de ovo; depois, usando tiras de fita crepe como indicação, quem tem o pênis maior. Ao final dessa disputa, surgem as coisas sonoras (ovo; 13’15”/17’00”).



Figura 65: Borracha, Mola e Farrapo ao "inventarem" um "ovo, motivo de disputa entre eles (foto: Marcelo Dischinger, 2005).

43 *Sim ou Não* é uma canção, no ritmo de xote, composta por Jards Macalé, lançada no álbum *Contrastes*, de 1977.

Na cena seguinte, já mencionada quando da apresentação do Bloudram, coisas sonoras desempenham múltiplas funções: de elementos de cenário passam a objetos de afirmação de ideologias, depois conferem poder aos sujeitos e se tornam instrumentos sonoros que apoiam os projetos de sedução dos homens-urubú. O Francês, recolhe bandejas de alumínio com tampas metálicas e afirma que, o mais importante na vida, é o dinheiro (fig.68). O Alemão, de posse de uma lata, com latinhas amassadas no interior, contesta que a tecnologia é superior (fig.66). O Brasileiro, pegando uma garrafa plástica – o Bloudram – retruca que, na vida, mais que dinheiro ou tecnologia, há que se ter “borrogodó”, e dá início à performance de *Sim ou Não* (fig.67).



Figura 68: O "Francês" com sua bandeja de "dinheiro"(foto: Marcelo Dischinger, 2005).



Figura 66: O "Alemão" e sua lata de "tecnologias" (foto: Marcelo Dischinger, 2005).



Figura 67: O "Brasileiro" com seu "borrogodó" (foto: Marcelo Dischinger, 2005).

Durante a versão em português, o Bloudram soa como um tambor, a lata do “Alemão” é um chocalho rústico e a bandeja do “Francês” soa como um pandeiro. Na vez do Alemão, a lata vira uma cuíca – a lata usada é preparada, tem uma membrana de plástico e uma vareta que, friccionada, produz o som de uma cuíca. Na versão em francês, a bandeja passa a ser percutida. No final, copos plásticos são amassados, latas são jogadas no ar e o Bloudram vira um cassetete, batendo em tudo e em todos (essa é a cena em que Borracha apanha...). Depois de expulsar todos e ficar sozinho no palco, Mola canta vitorioso, até ser engolido pelo Sacolé. Sons de latas sendo chocalhadas e de apitos estridentes ressoam, enquanto o Sacolé se agita,

sugerindo que está a mastigar o Mola, que logo em seguida aparece com latas presas no corpo, como descrito na abordagem do Aslata. Vale acrescentar que, ao retornar ao palco, o Sacolé muda de forma: o que se assemelhava a uma tenda, se estende como uma cortina, assustando o Mola.

O notável nesta cena é que as coisas sonoras surgiram provocadas pela linha dramática – a encenação da competição humana com seus motivos e valores. E também que haviam parâmetros balizando a linha sonora: as coisas sonoras deveriam ser rústicas e provenientes do lixo. Além disso, a busca e o evoluir de cada coisa sonora considerava extrair, além de sons, potências expressivas; as tampinhas metálicas tornaram-se dinheiro para o Francês, a reciclagem de latinhas exibia a tecnologia do Alemão, enquanto a garrafa-tambor afirmava uma qualidade diferente de poder – o pessoal. Da afirmação de valores, as coisas passam a servir de instrumentos de embate: o Alemão joga as latinhas de sua lata-chocalho no Francês, e a transforma em uma “cuíca”; o Francês joga suas tampinhas sobre os outros, abrindo espaço para cantar; e o Brasileiro usa sua garrafa para bater em todos e os expulsar do palco. A relação das coisas sonoras com o lixo mostra duas facetas: ao serem recolhidas do “lixo” – onde estavam com a de função de cenário –, conferem valor ao que foi descartado; e, ao serem dispensadas após serem usadas – o Alemão joga a cuíca fora para pegar copos plásticos, por exemplo –, mostra que o valor das coisas é relativo.

3.9 O SACOLÉ

Ao falar das coisas sonoras do *Ovo* (2003), em alguns momentos há referências ao “Sacolé”, um manto coberto de sacos plásticos que é uma forma animada com função de cenário e produção de sons, fundamental no processo de criação do espetáculo. A rigor, o espaço cênico do espetáculo se estabeleceu a partir do Sacolé, que por sua vez surgiu de uma ideia de objeto cênico. Nos primeiros ensaios, ainda em 2002, Luciano Porto trouxe a proposta de um “ovo” feito com uma tela de arame, de modo que coubesse pelo menos uma pessoa dentro. Por ser vazada, permitindo que se pudesse ver o interior do volume, a tela foi

coberta com sacos plásticos. A forma obtida não agradou, porém o conjunto formado por tela de arame e sacos plásticos, sim; tanto que foi dado um formato de cortina ao arranjo e os primeiros experimentos começaram a ser feitos. Em um desses, braços eram colocados através da cortina para manipular objetos, que eram transportados de um lado para o outro. Mas, como a tela era feita de arame, os atores eventualmente se arranhavam, o que forçou a busca por um material alternativo – uma tela de fios plásticos. Um protótipo foi feito usando sacos plásticos que continham rótulos, mas, além do resultado visual desagradar, o trabalho de coletá-los era impraticável à época, visto que seriam necessários em torno de 5.000 unidades. Por isso, decidiu-se comprar os sacos plásticos, contando ainda que, por serem brancos, poderiam ser coloridos em cena com luz.

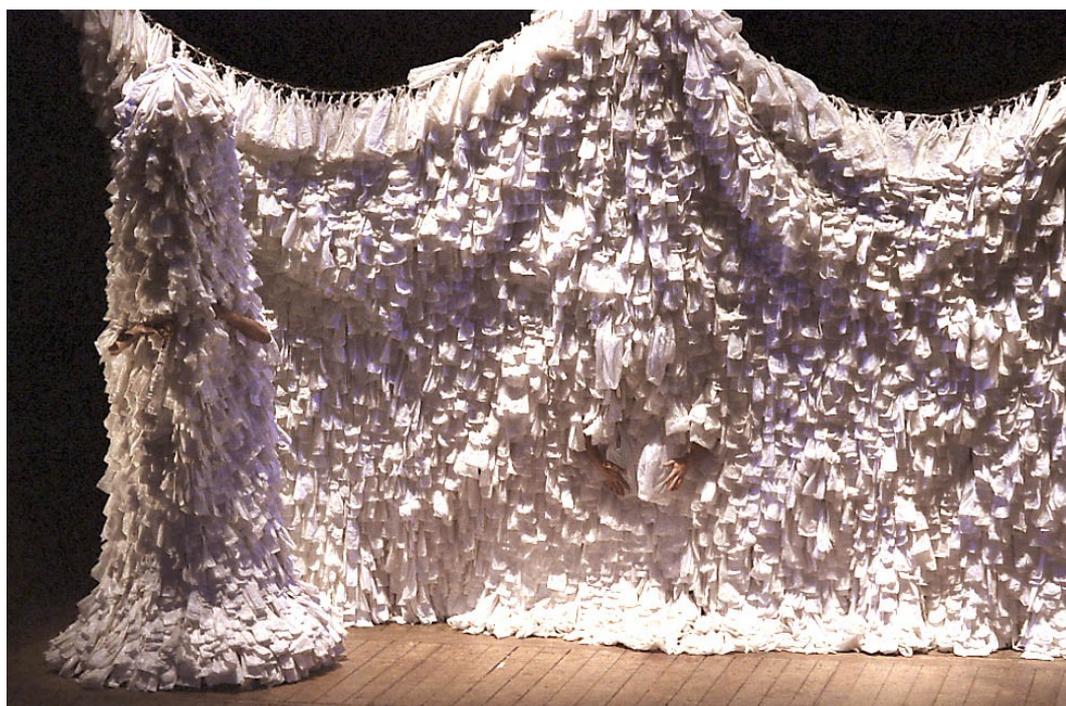


Figura 69: O "Sacolé" pendurado como uma cortina (a Baiana está posicionada à frente) (foto: desconhecido).

O resultado foi uma cortina com as dimensões de 2,5 metros de altura e 6 metros de comprimento que seria presa no urdimento dos teatros (fig.69). Essa mesma técnica – sacos plásticos atados a uma rede flexível – foi usada para fazer a “Baiana”, uma forma animada que, em alguns aspectos, remete àquele “ovo” apresentado no início. Com a fixação no urdimento feita por meio de roldanas, muitas possibilidades de movimento do Sacolé passaram a ser exploradas: estar todo no chão para ser levantado; desabar sobre tudo e todos,

e voltar para o chão; no formato de cortina, ter sua parte inferior levantada, avançando sobre o palco e formando um teto (arranjo tentado na cena “Yellow Submarine”) (fig. 70); além de outras formas intermediárias. As transições, entre as várias posições, exigiam movimentos técnicos complicados – cordas e contrapesos precisavam ser manipulados com precisão e sincronia –, o que causava eventuais embaraços que comprometiam o fluxo cênico.

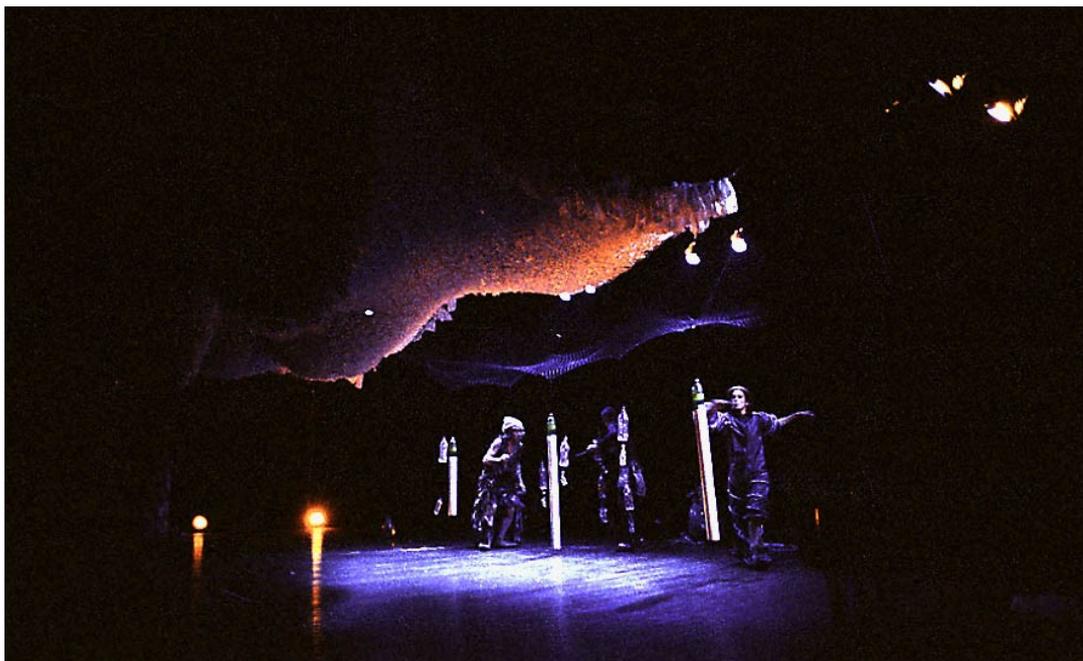


Figura 70: O Sacolé esticado do teto; essa conformação foi tentada na cena "yellow submarine" (foto: Ricardo Campos, 2003).

Por esse motivo, a linha da direção limitou as transições: a primeira conformação é a de uma tenda, que remete a um abrigo dos homens-urubú, que se distende para tornar-se uma cortina; uma pequena variação é feita no final, criando um espaço côncavo ao centro, deixando o varal/Baron livre para ser tocado. Esse cerceamento das possibilidades como cenário, por um lado, trouxe condições para explorar outras funções do Sacolé – em especial como forma animada.

O Sacolé coisa animada surgiu em etapas, à medida que cenas e personagens evoluíam. Além dos movimentos que estavam latentes desde sua criação, a função de coisa sonora trouxe elementos que começaram a delinear aspectos volitivos. A linha de direção precisava de uma música para compor uma cena entre Farrapo e a Baiana. Como farrapo

cantaria – *Blue Moon*⁴⁴, a linha sonora sugeriu uma coisa sonora que produzisse acordes para acompanhar o canto. Como esses grupos de notas precisariam estar pendurados em algum lugar para serem tocados, recorreu-se ao Sacolé – o que, naturalmente, levou a cobrir os acordes com sacos plásticos. O primeiro material pensado para formar os acordes foram placas cerâmicas, mas, por serem muito pesadas, foram trocadas por placas de alumínio (esses sacos, com as placas dentro, eram os objetos manipulados pelos “braços” ainda na primeira versão do Sacolé).



Figura 71: O Sacolé como coisa sonora: "Sacos Sonoros - placas de alumínio agrupadas – são tocadas por mãos que surgem por detrás da cortina (fotos: Marcelo Dischinger, 2005).

O que, por fim, sobrou de todo aquele material criado foi usado para compor a cena pretendida. Quando Farrapo se “embriaga”, bebendo algo da garrafa, que era um “microfone”, surgem braços através do Sacolé que começam a tocar os “Sacos Sonoros” – conjunto de quatro sacos plásticos com placas de alumínio que soam acordes musicais (fig.71). Farrapo, então, começa a cantar *Blue Moon*, a Baiana, que até aquele momento era um monte de sacos plásticos no chão, se levanta, e ambos começam a dançar (fig. 72). Quando acabam, a Baiana, rastejando e fazendo um som de apito, some dentro do Sacolé.

⁴⁴ *Blue Moon* é um clássico da música popular americana, composta em 1934 por Richard Rodgers (1902-1979) e Lorenz Hartin (1895-1943).



Figura 72: Farrapo e a Baiana dançando (foto: Marcelo Dischinger, 2006).

Vejo com especial importância o fato da Baiana emitir sons enquanto se retira. Isso porque, além de se movimentar e ter atitudes volitivas, produzir sons é fundamental para a coisa animada estar viva e conquistar uma qualidade expressiva – todas as manifestações do Sacolé durante o espetáculo, por exemplo, são acompanhadas por sons que embalam suas intenções. Os braços que tocam os Sacos Sonoros, e que após a saída da Baiana interagem com o Farrapo, trazem um primeiro traço de animismo ao Sacolé. Mais à frente surge outro, quando o Mola é engolido por ele; enquanto Mola é transformado em “homem-lata”, o Sacolé se agita ao som de um apito – semelhante ao da Baiana – e de latas batidas. Quando Mola retorna, a “tenda” se transforma em cortina, assustando-o. Por fim, antes da cena final, com todos em volta da fogueira, há uma cena de passagem que chamamos de “A Respiração”. Nela, após a morte da Maria Bonita, todos vão para trás do Sacolé e começam a movimentá-lo – a princípio com delicadeza, depois com intensidade – num ritmo constante. Há três sons acompanhando esse movimento: um “chiado”, que se assemelha ao movimento da respiração; um som de “berrante”, emulando uma digestão; e uma batida de “tambor – feita pelo Bloudram – ao ritmo de um coração. O Sacolé é ainda iluminado por uma profusão de luzes coloridas, que dançam sobre ele em consequência seu movimento (fig.73).



Figura 73: O Sacolé sendo iluminados por luzes coloridas (foto: Marcelo Dischinger, 2005).

O Sacolé, a exemplo do Baron – que partiu de um instrumento pesado e com muitas notas e chegou em algo leve e mínimo –, também trilhou um caminho no qual muitas possibilidades dramáticas e estéticas foram testadas e chegou a soluções satisfatórias em termos cênicos. Além da função primeira de ser cenário – apropriado por ser feito com um objeto emblemático do descarte e da poluição ambiental causada pela sociedade humana –, interage no drama como uma coisa animada na forma de um abrigo vivo. As contingências da linha de produção – a complexidade técnica dos movimentos – que infligiram cortes, também se apresentaram para a Baiana. Em uma das várias tentativas, um saxofone de plástico era tocado pelo ator que estava no interior dela; mas o instrumento sempre prendia na rede ou nos sacos plásticos, atrapalhando a performance. Resultado: um simples apito foi incorporado, trazendo uma sonoridade adequada para a Baiana. O Sacolé traz, ainda, exemplo de uma das metodologias para criar as coisas sonoras: quando a linha sonora é incitada a trabalhar a partir de uma demanda externa – no caso, da linha de direção.

3.10 O BURRITO

O Burrito – o marimbau de bacia – tem sua história ligada aos primórdios da pesquisa sonora. Como narrado antes, foi o primeiro instrumento a ser construído, ainda na década de 1980. Faz um paralelo com o Aslata quanto a ser inspirado por “músicos de rua”, aqueles que tocam instrumentos em vias públicas – o Maninho das latas cheguei a conhecer, mas o tocador de marimbau, apenas por relato: um músico sem braços que tocava o instrumento com os pés. Há, também, um paralelo com o Rex, pois assim como a linha de imaginação de uma criança deu forma ao cachorro, a de um artista plástico, o Delei⁴⁵, criou o “Burrito”. Como dito anteriormente, ao instrumento descrito para mim – que era tocado no chão – foram acrescentadas quatro pernas, além de uma cabaça ressonadora, aos moldes de um berimbau. Dias antes da primeira apresentação do *Músicas-À-tentativas*, os instrumentos foram entregues ao Delei para que os colorisse. Para surpresa de todos, ao pintar o instrumento, ele acrescentou dois grandes olhos à cabaça que servia de ressonador, mostrando a todos que ali estava um boneco – o “Amaro Marimbau” (nome dado ao instrumento). Um fato, à época apenas divertido, foi motivo para sugerir, no futuro, o instrumento como coisa sonora para o *Ovo* (2003): por uma questão técnica, foi necessário “travar” as pernas com pedaços de madeira (fig.75), senão todo o conjunto ficaria balançando, tornando difícil o tocar. Durante uma montagem do instrumento, enquanto as travas ainda não estavam colocadas, surgiu um momento de brincadeira: após puxar o instrumento pela cabaça, ele começou a “andar” como um animal de quatro patas; aquilo se apresentou cômico, causou espanto, mas a montagem continuou – pois sem as travas era impraticável tocar (à época...).

Essa possibilidade – uma forma animada e sonora em cena – trouxe o Amaro Marimbau para os ensaios; o trabalho da linha sonora seria viabilizar o movimento de “andar”, já que apenas com as pernas presas à bacia, tudo tombava ao chão. Um primeiro arranjo usou pedaços de arame de aço para firmar as pernas – fixados entre as pernas e a bacia, funcionavam como uma mola, permitindo o movimento (fig.74). Este arranjo, porém, não propiciava agilidade na montagem e desmontagem do conjunto. Isso precisou ser

45 Antônio Wanderley Amorim – Delei – artista plástico mineiro, radicado em Brasília desde 1978. Participou, na década de 1980, do grupo Excultura, que fazia intervenções urbanas nas paredes e gramados de Brasília.

modificado quando a linha da direção propôs usar partes da coisa sonora como figurino e objetos cênicos

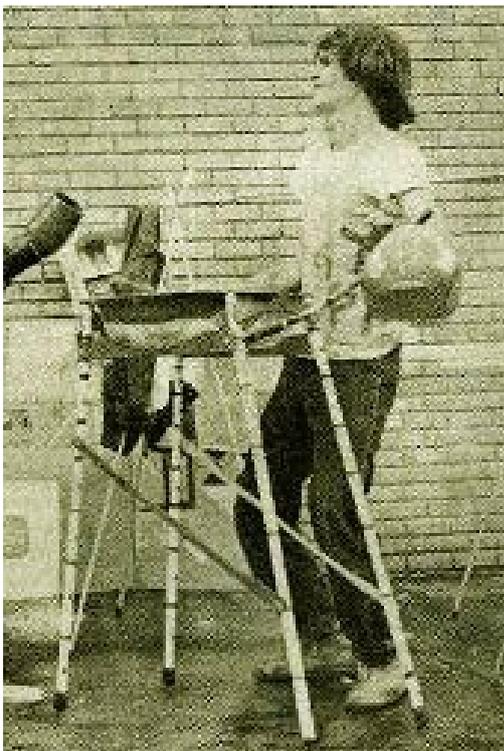


Figura 75: O "Amaro Marimbau", o primeiro marimbau-de-bacia; é possível ver as "travas" de madeira colocadas para estabilizar a estrutura (foto: desconhecido).

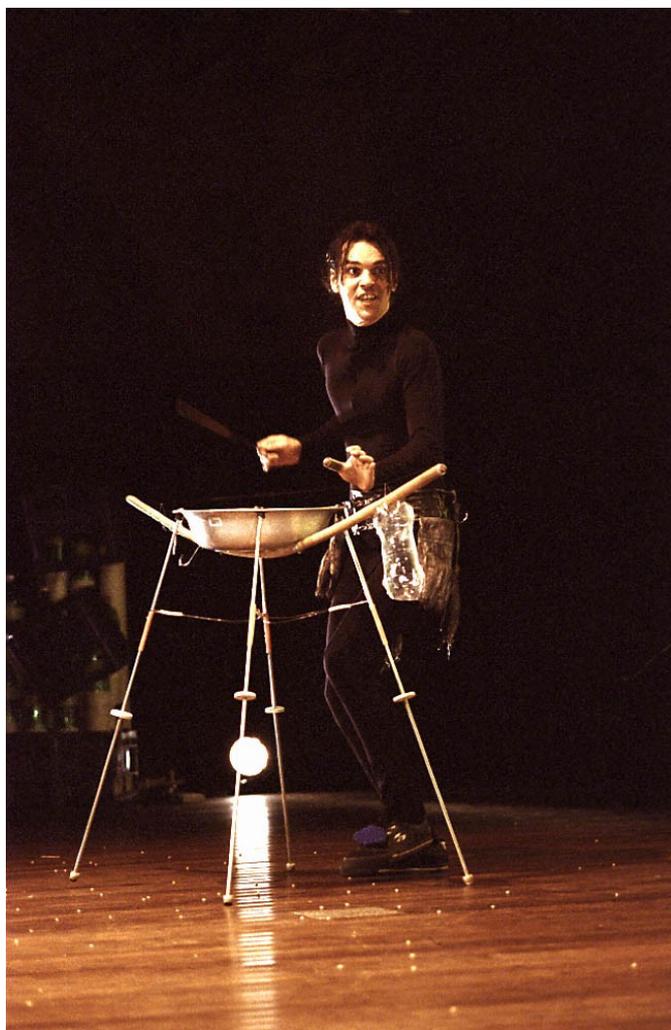


Figura 74: Primeira proposta para o Burrito em cena: arames de aço para fixar as pernas, permitindo algum movimento. A cabeça era apenas uma garrafa plástica (foto: Ricardo Campos, 2003).

Uma solução, usando tubos de borracha de látex para fixar as pernas à bacia, foi encontrada, e a montagem do “Burrito” – chamado assim desde que chegou aos ensaios – passou a ser feita em cena (fig.76). Algumas de suas partes foram usadas no figurino do Borracha: a bacia converteu-se num grande chapéu – que depois é trocado por uma bacia menor –, e o arco de berimbau e uma das pernas, tornou-se um arco-e-flecha (fig.77). A

“flecha” transformou-se, ainda, num “bisturi” e num “espeto”, enquanto as outras três pernas permaneciam como cenário, montadas sobre o Aslata, emulando uma “antena de televisão”.



Figura 76: O "Burrito em sua forma definitiva: cabeça com olhos e orelhas e montagem facilitada (foto: Marcelo Dischinger, 2006).

Diferentemente do Pet, o Burrito, não conseguiu superar problemas de manipulação, dificultando sua interação com os personagens. Porém, seu entrelaçamento com o Aslata ajudou tanto a caracterizá-lo como um animal de tração – aquele usado por catadores em áreas urbanas –, quanto conformar o Aslata numa “carroça”, veículo fundamental para aqueles mesmos coletores.

Por outro lado, assim como o Pet, a “cabeça” do Burrito sofreu transformações sucessivas que lhe trouxeram identidade. Em vez de usar uma cabaça como ressonador, deu-se preferência a algo similar, feito de plástico. Estimulado pelas transformações que o Pet passava, uma cabeça com mais caracterizações surgiu – uma garrafa azul substituiu a transparente, além de serem acrescentados olhos, orelhas e uma boca. A trajetória do Burrito mostra, mais uma vez, um entrelaçamento cooperativo entre a linha sonora e a de direção. A partir de um instrumento musical, que já trazia consigo um estigma captado por uma linha de imaginação criativa, foram feitas transformações na tentativa de alcançar um objetivo comum, – o fluxo cênico –, respeitando condições inerentes a cada linha.



Figura 77: Borracha usando partes do "Burrito" como figurino e acessórios: chapéu e arco-e-flecha (foto: Marcelo Dischinger, 2005).

A mesma dificuldade que havia para tocar o Baron – o constante balançar do instrumento – também estava presente no Burrito; assim como lá, a solução foi incorporar à técnica percussiva aquele movimento. Em resumo, o Burrito é uma coisa animada sonora com funções de figurino, cenário, objeto cênico e, claro, instrumento musical.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Essa dissertação se baseou sobre uma prática teatral singular, de um grupo com uma opção estética pouco comum, que privilegiou o aspecto sensorial da expressão dramática e contou com o apoio de uma pesquisa consolidada na área de acústica e práticas construtivas de fontes sonoras. Além disso, esteve presente a determinação de trazer o potencial sonoro para o centro da expressão dramática, criando contornos estéticos que têm poucos referenciais de comparação. Esses fatores devem ser considerados nas análises e conclusões sobre o uso de coisas sonoras em cena.

A primeira consideração se inclina sobre a questão que orientou os passos dessa investigação – como abordar o processo criativo e as coisas sonoras em cena. Ela, além de dar forma à narrativa, propiciou formar um arcabouço de ferramentas conceituais que se mostraram adequadas para esse campo de pesquisa. O conceito de coisa sonora tem especial destaque neste contexto. Integrado ao percurso que perpassa fonte sonora e instrumento musical, coisa sonora reforça o diálogo entre formas de pensamento diferentes, trazendo para sua definição a relação com aquele que a observa. Coisa sonora emerge deste trabalho como uma construção conceitual capaz de lidar com uma das muitas possibilidades sonoras da cena – a que integra atores e som no fluxo dramático. Além disso, o trabalho busca localizar no timbre das coisas sonoras elementos para construção do seu potencial expressivo. Sem desconsiderar as outras qualidades da manifestação sonora – o domínio das alturas de uma melodia ou a potência sonora necessária –, a ênfase no timbre ressalta seu caráter singular, capaz de conectar imagens e significados de uma maneira multilinear.

Na esteira desta consideração, é preciso ressaltar ainda a importância dos conceitos-chave para o desempenho do trabalho. Com a agência material recíproca foi possível se aproximar da gênese criativa e especular sobre as relações com o mundo material, perceber que o criar – o dar forma – é um processo de imersão no fluxo vital, no qual o fazer e a percepção do fazer cooperam. Para transitar na complexidade da criação coletiva, na qual afetos, desejos e ações múltiplas se misturam, o conceito de linhas emaranhadas em malhas criativas trouxe a possibilidade de, em um mesmo mapa, apontar singularidades em construções plurais. Com esses recursos, pôde-se construir um relato em que se mostrou

processos de criação de coisas sonoras, seus usos em cena e os resultados alcançados, além de circunscrever as condições que permearam os entrelaçamentos, em suma, os objetivos propostos para essa dissertação.

Uma questão que esteve presente desde o início da pesquisa se relaciona com a importância do conhecimento trazido pela pesquisa sonora e sua influência sobre os resultados estéticos e performáticos obtidos. Aqui é preciso esclarecer que a pesquisa sonora demanda vários “conhecimentos”, cada qual com influência distinta no fluxo criativo. Há a competência musical, entendida como a capacidade de lidar com a expressão sonora, seja tocando um instrumento, produzindo ritmos ou dramatizando com a produção sonora. Essas habilidades podem ser adquiridas com aprendizado de técnicas, práticas musicais e exercícios criativos. Há o conhecimento sobre acústica, mais especificamente de como funcionam as fontes sonoras, sobre como intervir para que algo soe como desejado. São conhecimentos que permitem a construção de timbres, a obtenção de notas musicais afinadas, que se consiga potência sonora para que possam ser escutadas a contento. Por fim, há um conhecimento relacionado às práticas construtivas, composto por habilidades manuais e conhecimentos de tecnologias de materiais.

Dois momentos podem servir de referência para contextualizar considerações acerca desse tema. Um está na cena *La Gamine*, no *Ovo* (2003), quando a proposta da direção foi que utilizássemos material do cenário – latas, garrafas, tudo que houvesse – para criar coisas sonoras que acompanhassem uma melodia que seria cantada. Pandeiros, chocalhos e tambores não apenas surgiram, como se revestiram de sentido dramático, pois se relacionavam com o discurso de cada personagem, trazendo consistência para as coisas sonoras e contribuindo para suas metamorfoses. Foi um trabalho empírico, de investigação sonora levada a cabo sem maiores considerações técnicas especializadas.

O outro momento vivenciei ao acompanhar uma prática didática do professor Cesar Lignelli numa aula da matéria de graduação no Departamento de Artes Cênicas da Universidade de Brasília (UnB) – *Voz e Palavra na Cena Teatral Contemporânea I* –, na condição de aluno da disciplina de Prática Docente, do curso de Mestrado no mesmo departamento, PPGCEN/UnB. Num primeiro momento, foram distribuídas folhas de papel de rascunho A4 para que todos investigassem possibilidades sonoras e encontrassem pelo menos três sons diferentes naquele material. O resultado foi uma grande variedade de sons, que

foram apresentados individualmente e seguidos de uma conversa sobre suas qualidades sonoras. Depois, foi proposto que, em grupo, criassem uma pequena cena usando as folhas de papel como objeto cênico, aproveitando as sonoridades encontradas na pesquisa anterior – ou seja, criando coisas sonoras. O resultado foi surpreendente. Uma sala cirúrgica foi apresentada, com corações pulsando, aparelhos funcionando, máscaras protegendo; noutra, um acidente amassou e rasgou papéis. Em todas as cenas foi possível constatar coisas sonoras potencializando expressões e revestidas de criatividade.

Creio que esses dois exemplos são suficientes para ponderar que, ainda que um conhecimento avançado de acústica, música e manufatura sejam importantes para alguns resultados, uma prática primária é fundamental para implementar o uso de coisas sonoras: a investigação sonora. Associada à disposição de criar, de usar a imaginação, de permitir à fantasia engendrar histórias, a pesquisa de possibilidades que qualquer material possa oferecer é condição para o êxito de empreitadas similares. Substituir a folha de papel por uma lata, uma garrafa, um livro, um copo d'água, ou qualquer outra coisa que possa soar, vai apenas trocar o universo tímbrico, as imagens expressadas pela forma e pelo som dessas coisas vão acontecer, com possibilidades de surgir materiais significativos.

Assim, considerando a investigação das possibilidades sonoras de um material como condição fundamental na criação das coisas sonoras, podemos especular sobre duas formas de iniciar esse processo: a proposta pode vir da pesquisa sonora, que apresenta fontes sonoras para serem acolhidas como material para cena, ou essa mesma pesquisa pode ser instigada a investigar sonoridades de um material proposto por outras linhas. Na coleção de coisas sonoras apresentadas, podemos localizar exemplos para essas duas possibilidades. O Barril serve para ilustrar a segunda: trazido pela direção para que os atores encontrassem formas de brincar com ele, criando materiais para a cena, teve seu potencial sonoro explorado. Como foi dito, a percussão em seu corpo foi a primeira investida: um trabalho coletivo criou um diálogo rítmico com sons diferenciados – agudos, a partir dos palhaços com baquetas, e graves, resultado do Barril emulando um bumbo. Transformar o Barril em um contrabaixo africano, por seu turno, contou com um repertório de possibilidades trazido pela pesquisa sonora.

Porém, no processo do Udigrudi, a primeira possibilidade – a linha sonora apresentar propostas – foi majoritária. Também nessa vertente, a investigação da sonoridade dos materiais teve que ser exercida. Apesar de a fonte sonora apresentada ser resultado de uma

pesquisa aplicada, formas diferentes de usá-la surgiam, exigindo investigações adicionais. Isso acontecia quando algumas coisas eram desmembradas e suas partes usadas: os canos do Panzão, por exemplo, foram percutidos no chão, entre si e usados como ressonadores de voz. As garrafas pressurizadas, por sua vez, tiveram possibilidades de uso inspiradas no seu processo de pesquisa e aprimoramento: ao serem desamassadas quando enchidas por uma bomba, quando levadas ao fogo como uma panela de pressão, ou percutida como um tambor falante. Essas partes, muitas vezes, perdiam o significado que o conjunto que integravam trazia, por isso, além de sons, também precisaram ser exploradas em suas possibilidades imagéticas, caso, por exemplo, do Pet, em que seus pedaços tornaram-se figurinos, objetos cênicos e cenário.

Uma consideração que deve ser trazida trata das dificuldades que existiram entremeadas aos processos apresentados. Talvez, nas narrativas escolhidas, tenham sido omitidas situações em que dificuldades impediram que coisas sonoras fossem adiante, que fossem utilizadas em cena. Um motivo pode estar no fato de que muitos desses momentos não terem sido registrados, ou deixado marcas na memória. A cena *Yellow Submarine* foi recuperada na narrativa, mas o saxofone feito de sacos plásticos usado dentro da Baiana foi mencionado apenas de passagem, assim como os motivos para sua desistência – dificuldades técnicas. Não foi dito que foram feitos pelo menos dois protótipos, que havia a proposta de mostrar uma coisa sonora feita de sacos plásticos reciclados, mas que, ao final, isso era invisível, não percebida pelo público – o instrumento parecia uma coisa manufaturada. Muito trabalho e tempo foi investido nessa tentativa, que foi descartada. Essas coisas não foram relatadas e fazem parte do processo, da aquisição de conhecimento.

Dentro desse processo de obtenção de conhecimento e competências, é possível falar ainda de um aprendizado coletivo, distribuído no emaranhado da malha criativa do grupo: a retomada de procedimentos descartados, o uso intensivo de princípios e técnicas criativas e expressivas. É possível falar em aprendizado comum e compartilhado, já que atitudes de uma linha influenciavam, amiúde, outras linhas. Os momentos em que esses encontros aconteceram, os pontos de entrelaçamento da malha criativa, foram relatados no capítulo 3, alcançando um dos objetivos do trabalho – mostrar os meandros da criação das coisas sonoras.

O princípio trazido pela direção de desmembrar as coisas cênicas, de utilizar partes de um todo em outras situações cênicas, de apresentar aos poucos uma sonoridade, por exemplo, fez com que algumas coisas sonoras fossem adaptadas para facilitar essa aplicação. O Burrito, nas suas primeiras aparições, tinha movimentos que possibilitavam sua animação, mas não era de fácil desmontagem, de forma a permitir usar suas partes em cena. Com a requisição da direção, modificações foram feitas e elas passaram a ter função de figurino, coisa cênica e cenário. Ainda pensando nessa mútua influência, a direção soube aproveitar contingências para aplicar esses princípios com efetividade. No caso da necessidade de ter canos com tamanho adequado para o transporte, todo um material foi aproveitado para desenvolver cenas, derivar coisas sonoras e montar uma coisa definitiva. Já com as placas cerâmicas, que previam a montagem em cena de uma coisa sonora, a ideia foi potencializada, criando também uma sequência coesa de cenas, que teve a performance *La Cucaracha* como ápice.

Esta, por sinal, foi uma criação emblemática que ilustra o aprendizado coletivo – uma forma de expressão que foi encontrada coletivamente e instigou novas pesquisas que tiveram desmembramentos no espetáculo seguinte, *Ovo* (2003). A ideia de coisas sonoras que, além de terem a função de figurino, possibilitasse a percussão corporal mútua – quando atores podem percutir coisas no corpo de outros atores –, criou uma possibilidade que originou duas tentativas com desfechos distintos. A primeira surgiu do intuito de implementar uma armadura de garrafas plásticas sonoras que poderiam ser percutidas como em *La Cucaracha*; desse experimento surgiu uma coisa sonora animada, resultado de agências materiais recíprocas que se sucederam e deram origem ao Rex – ou Pet –, o cachorro ensinado protagonista do *Ovo* (2003). A outra utilização foi mais explícita, no sentido que apresenta similitudes claras com a forma inspiradora – as “casca da cucaracha” –, e ocorreu quando o Mola se transforma em um homem-lata e performa a cena em que ele e Borracha batucam seus próprios corpos.

Outra questão suscitada neste trabalho se refere ao incremento na potência cênica que as coisas sonoras podem trazer. Como dito no início dessas considerações, nos debruçamos sobre espetáculos singulares, em que a sonoridade foi explorada de maneira incomum, e que isso deveria servir de contraponto para outras reflexões. Apesar disso, pode-se afirmar que um campo de possibilidades sonoras foi explorado e demonstrado seu potencial expressivo. Dispor-se a usar sonoridades de forma intensiva traz para a cena mais uma dimensão de manifestação artística, resultando em sobreposições e entrelaçamentos estéticos e dramáticos. Na cena do espetáculo *O Cano* (1998) em que Azul usa um canudinho plástico que usava para

server líquidos de um pequeno copo, é possível ver que a condução da trama cênica ora é feita pelo som, ora pela imagem, e que muitas vezes os limites expressivos se sobrepõe. A imagem de uma mosca voando – elemento visual reforçado pelo movimento do olhar do palhaço – é criado pelo som feito pelo canudo; já a imagem de um instrumento, resultado da montagem feita em cena, é reforçada pela melodia executada. A sobreposição pode ser constatada quando a melodia provoca o “encantamento de uma cobra”, amalgamando som e imagem no mesmo fluxo dramático.

A afirmação de que de coisas sonoras potencializam a cena – que uma música reforça uma imagem –, pode ser apresentada de forma inversa: as imagens têm capacidade de potencializar sonoridades. O contexto que envolve a utilização da música *Trenzinho Caipira* no espetáculo *O Cano* (1998) ilustra essa afirmação. Apesar de a direção não ver motivos para incluir a música no espetáculo, sobre pressão da insistência dos atores, cedeu, e a cena tornou-se um momento de êxtase, em que uma carga de sensações e emoções é alcançada durante a performance. Algo parecido acontece no final do *Ovo* (2003), quando *Aquarela do Brasil* é tocada, criando um sentimento de síntese no espetáculo. Aqui, pode-se especular que a cena, ou seja, as imagens criadas com o enredo, levaram o público a um estado de recepção, permitindo que as sensações provocadas pela música o afetasse, provocando emoções que não existiriam sem aquela preparação (algo parecido ao arrebatamento que acontece no final de alguns filmes quando, enquanto as letras dos créditos passam como uma cortina pela tela, escutamos uma música. Neste momento, somos levados por emoções e sensações que ressoam o enredo do filme).

Além de trazer pistas para questões sobre o que é uma coisa sonora, como são alcançadas, o que é preciso para tanto e quais são suas relações com a potencialização da cena, essa dissertação fez registro de um trabalho com peculiaridades que despertam interesse em todos envolvidos com a expressão sonora em cena. Apesar das singularidades, os relatos deixam referências, marcas que podem orientar incursões no território em que pessoas e coisas sonoras convivem. As metamorfoses de significado, a multiplicidade de possibilidades imagéticas, o timbre como potência expressiva, todas essas qualidades emergem como qualidades a serem consideradas neste lugar de expressão. Ainda que pistas e indicações consistentes tenham sido aventadas, considera-se que ainda há muito a percorrer neste campo. Investigar as limitações que coisas sonoras podem trazer para o desempenho daqueles que atuam, ou, em sentido inverso, investigar que capacidades influenciam o desempenho de

coisas sonoras. Outra área que merece atenção é a do saber acústico e musical inerente às sonoridades: encontrar meios de acessar esses conhecimentos de forma intuitiva e empírica pode permitir incursões mais profundas por um número maior de pessoas ligadas às artes cênicas.

REFERÊNCIAS

AMARAL, Ana Maria. **Teatro de formas animadas: máscaras, bonecos, objetos**. Ed. da Universidade de São Paulo. São Paulo. 2011.

BERÉ, Marcelo. **Em busca do palhaço essencial (uma experiência pessoal e intransferível)**. VIS – Revista do Programa de PósGraduação em Artes. Brasília/DF, v.5, n.2, p. 128-130, 2006.

BERÉ, Marcelo. **O Cano (tube) Udigrudi circo teatro**. YouTube, 29/12/2012 (a). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=1Uq0RGpgiK8&t=2471s> . Acesso em 09/06/2019.

BERÉ, Marcelo. **Ovo – Udigrudi circi teatro**. YouTube, 29/12/2012 (b). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=JWA6vID9LTw&t=1495s> . Acesso em 09/06/2019.

BLOOR, David. **Conhecimento e imaginário social**. Trad. Marcelo do Amaral Penna-Forte. Ed. UNESP /São Paulo. 2009

CAMARGO, Roberto Gill. **Som em Cena**. São Paulo: TCM, 2001.

COHEN, Renato. **Performance como linguagem**. São Paulo: Perspectiva, 2002.

DELEUZE, Gilles & GUATTARI, Felix. **Mil platôs – capitalismo e esquizofrenia vol 1**. Trad. Aurélio Guerra Neto e Célia Pinto Costa. Editora 34. São Paulo. 1995.

DELEUZE, Gilles & GUATTARI, Felix. **Mil platôs – capitalismo e esquizofrenia vol 2**. Trad. Ana Lucia de Oliveira e Lucia Claudia Leão. Editora 34. São Paulo. 1995^a.

DELEUZE, Gilles & GUATTARI, Felix, **O que é filosofia**. Trad. Bento Prado jr. e Alberto Alonso Muñoz. Editora 34, São Paulo. 2010.

DERRIDA, Jacques. **Gramatologia**. Trad. Mirian Schneiderman e Renato Janini Ribeiro. Ed. Perspectiva/ USP, São Paulo. 1973.

FÉRAL, Josette. **Por uma poética da performatividade – teatro performativo**. Tradução de Lígia Borges. Sala Preta. São Paulo: PPG-Artes Cênicas, v.1, n.8, 2008, p. 197-210.

FLECK, Ludwik. **Gênese e desenvolvimento de um fato científico**. Trad. Georg Otte e Mariana Camilo de Oliveira. Belo Horizonte. Fabrefactum. 2010.

INGOLD, Tim. **Estar vivo: ensaio sobre movimento, conhecimento e descrição**. Trad. Fábio Creder. Petrópolis/RJ: Ed. Vozes. 2015

INGOLD, Tim. **Trazendo As Coisas De Volta À Vida: Emaranhados Criativos Num Mundo De Materiais.** Revista Horizontes Antropológicos, Porto Alegre, ano 18, n. 37, p. 25-44, jan./jun. 2012.

KUHN, Thomas S. **A estrutura das revoluções científicas.** Trad. Beatriz Vianna Boeira e Néelson Boeira. Ed 1, São Paulo: Perspectiva, 2017

LATOUR, Bruno. **Reagregando o social.** Bauru, SP: EDUSC/ Salvador, BA: EDUFBA. 2012

LIGNELLI, Cesar. **Sonoplastia: breve percurso de um conceito.** Revista Ouvir e Ver. Universidade Federal de Uberlândia – UFU. Uberlândia/MG, v. 10, n.1, p. 142-150, jan./jul. 2014.

MAIA, Carlo Alvarez. **A natureza histórica do humano.** Revista Internacional Interdisciplinar INTERthesis. UFSC. Florianópolis/SC, v. 6, n. 1, p. 15-47, jan/jul, 2009.

MAIA, Carlo Alvarez. **História, ciência e linguagem: o dilema do relativismo-realismo.** Ed. Mauad X, Rio de Janeiro. 2015.

MAIA, Carlo Alvarez. **Agência material recíproca: uma ecologia para os estudos de ciência.** Revista História, Ciências e Saúde. Manguinhos/ Rio de Janeiro, v.24, n. 2, abr-jun, p.447-464. 2017.

MENEZES, Flo. **A acústica musical em palavras e sons.** Ateliê Editorial, Cotia/SP. 2003.

MERLEAU-PONTY, Maurice. **O visível e o invisível.** Trad. José Artur Gianotti e Armando Mora d'Oliveira. Ed Perspectiva, São Paulo. 2014.

PRADO FILHO, Kleber; TETI, Marcela Montalvão. **A cartografia como método ára as ciências humanas e sociais.** Revista Barbarói/UNISC, Santa Cruz do Sul/SC, n. 38, p. 45-59. 2013.

PORTO, Luciano. **O Grude.** VIS – Revista do Programa de PósGraduação em Artes. Brasília/DF, v.5, n.2, p. 124-128, 2006.

ROLNIK, Suely. **Cartografia sentimental: transformações contemporâneas do desejo.** Ed Sulina; Editora da UFRGS, Porto Alegre. 2016.

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

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

STEIL, Carlos Alberto e CARVALHO, Isabel Cristina de Moura. **Epistemologias Ecológicas: delimitando um conceito.** Revista Mana, v. 1, n. 20, 2014. Disponível em:

http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-93132014000100006.

Acessado em 07/12/2017 às 17h

STEIL, Carlos Alberto e CARVALHO, Isabel Cristina de Moura, **Cultura, percepção e ambiente: diálogos com Tim Ingold**. Ed. Terceiro Nome. São Paulo. 2012.

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

TAVARES, Gonçalo M. **Breves notas sobre ciência**. Ed. Relógio D'Água Editores, Lisboa. 2006.

VILLAR, Fernando Pinheiro. **Udigrudi: seis apontamentos curtos sobre vinte e cinco anos insistencialistas**. VIS – Revista do Programa de PósGraduação em Artes. Brasília/DF, v.5, n.2, p122-124, 2006.

WITTGENSTEIN, Ludwig. **Investigações filosóficas**. Trad. Marcos G. Montagnoli. Ed. Vozes, Petrópolis/RJ: Bragança Paulista/SP. 1994.

COISARIUM

Aslata: coisa sonora feita com latas de tinta (galões de 3,6 l) usada no espetáculo *Ovo* (2003). Com 22 nota (cada lata produz uma nota), é montado sobre um carrinho também feito de latas. Além de ser uma “carroça” e ter função de cenário, o Aslata é um instrumento musical com funções de harmonia – produz acordes para sustentar a melodia.

Baron: conjunto de garrafas barométricas – garrafas plásticas que podem ser pressurizadas, pois possuem uma válvula que regula a quantidade de ar no seu interior e, conseqüentemente, a pressão. Cada garrafa produz uma nota, afinada com a pressão no seu interior. Sua forma é de um “varal” - as garrafas ficam penduradas por uma corda. Com de notas, o Baron é responsável por tocar uma melodia na peça *Ovo* (2003).

Barril: objeto cênico da peça *O Cano* (1998) que tem o *status* de coisa sonora por servir de fonte sonora para batucadas e ser transformado em um contrabaixo africano.

Bate-Palmas: artefato sonoro feito com canudos plásticos. Usando o entrechoque de vários canudos, o artefato emula o som do bater de palmas.

Bloudram: variação das garrafas barométricas – garrafas plásticas que soam devido à pressão interna. Seu nome é derivado do inglês *blow drum*, “tambor de sopro”. Através de uma mangueira, o tocador sopra no seu interior, variando as notas que são produzidas pela percussão de uma baqueta.

Blouzão: versão grave do Bloudram.

Burito: forma sonora animada construída a partir de um “marimbau de bacia”. Marimbau é um instrumento musical popular no nordeste brasileiro. Composto de uma corda e um corpo ressonador, suas notas são produzidas pela percussão da corda por uma baqueta e a variação do comprimento da corda pelo arraste de um objeto duro.

Canudinho: instrumento de sopro feito com canudos plásticos que emula o som de um oboé.

Cascas da Curaratcha: placas de metal em que são fixadas placas cerâmicas. Usadas n’*O Cano* (1998), servem para produzir acordes e fazer o acompanhamento da música “La Cucaratcha”.

Escada: objeto cênico da peça *O Cano* (1998) que serve de apoio para o Pingadouro. Tem a função musical ativada quando é percutida com baquetas.

Flutuô; flauta de êmbolo – instrumento que soa como flauta, mas produz um som que varia continuamente. É constituído por duas garrafas; uma sem a parte superior, e outra sem o fundo, inserida no interior da primeira.

Garrafa PET: garrafa plástica que é usada como objeto de percussão.

Girassino: instrumento de percussão no qual barras de alumínio estão suspensas pelo centro em um fio esticado por um arco. Ao serem percutidas, giram enquanto soam.

Ladrilê: instrumento musical feito de placas cerâmicas usado no espetáculo *O Cano* (1998).

Panzão e Panzinho: instrumento musical feito de tubos de PVC. O Panzão com 9 tubos de 100mm de diâmetro, sendo o maior com 4,5m, e o Panzinho com 12 tubos de 75mm. São usados no espetáculo *O Cano* (1998).

Pet/Rex: Forma animada sonora usada na peça *Ovo* (2003). Pet é um cachorro ensinado...

Pingadouro: artefato que goteja pingos d'água de uma altura de 5m sobre pequenos tambores de plástico usado na peça *O Cano* (1998).

Sacolé: cortina feita com cerca de 5.000 sacos plásticos brancos amarrados em uma rede de pesca que serve como cenário e coisa animada sonora na peça *Ovo* (2003).

Sacos Sonoros: conjunto de sacos plásticos que ficam pendurados no Sacolé e que têm no seu interior placas de alumínio que soam quando tocadas. Cada saco produz um acorde musical.

Trombone PVC: trombone feito com tubos de PVC.