

RENATO MARTINS NAVARRO

# [CE]NA ESCUTA[DA]



*POÉTICAS E ASPECTOS POLÍTICOS DO USO DE  
FONES DE OUVIDO NA CENA CONTEMPORÂNEA*

São Paulo  
2021

RENATO MARTINS NAVARRO

# [CE]NA ESCUTA[DA]

*POÉTICAS E ASPECTOS POLÍTICOS DO USO DE  
FONES DE OUVIDO NA CENA CONTEMPORÂNEA*

Dissertação apresentada à Escola de Comunicações e Artes da  
Universidade de São Paulo como condição parcial para a obtenção  
do título de Mestre em Artes Cênicas.

Área de Concentração: Teoria e prática do teatro

Orientador: Prof. Dr. Marcelo Denny de Toledo Leite

São Paulo

2021

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Catálogo na Publicação  
Serviço de Biblioteca e Documentação  
Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo  
Dados inseridos pelo(a) autor(a)

---

Navarro, Renato Martins  
[CE]NA ESCUTA[DA]: Poéticas e aspectos políticos do uso de fones de ouvido na cena contemporânea / Renato Martins Navarro ; orientador, Marcelo Denny de Toledo Leite. -- São Paulo, 2021.  
346 p.: il.

Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas - Escola de Comunicações e Artes / Universidade de São Paulo.

Bibliografia  
Versão original

1. Fones de ouvido 2. Cena contemporânea 3. Performance 4. Verbatim 5. Audiotour I. Leite, Marcelo Denny de Toledo II. Título.

CDD 21.ed. - 792

---

Elaborado por Alessandra Vieira Canholi Maldonado - CRB-8/6194

Dedico este trabalho  
à memória de Marcelo Denny.

*AGRADECIMENTOS*

Agradeço a Marcelo Denny e a Ferdinando Martins;

aos membros da banca Mario Ramiro, Maria Clara Ferrer, Patricia Moran e Yiftah Peled;

a todos os professores que conheci nesses anos de estudo e pesquisa, pela generosidade de oferecerem tempo, palavras e escuta: Marcos Bulhões, Artur Matuck, Fernando Iazzetta, Kátia Canton, Paulo Nassar, Andrea Caruso, Luis Alberto Farias, Marília Velardi e Mark Duncan;

ao Laboratório de Práticas Performativas da USP  
e aos colegas de estudo e pesquisa com os quais aprendi sobre corralidades;

aos artistas Bella, Dominic Huber, Leandro D’Errico e Paulo Maron, que compartilharam  
generosamente de seus processos para esta pesquisa;

ao Teatro da Pombagira, incorporado em Marcelo D’Avilla, Denise Fujimoto, Walmir Bess,  
Hugo, Mateus Rodrigues, Renato Teixeira, Ricardo Mesquita, Snoo, Zen Damasceno, Andrew  
Tassinari, Andres Veron, Wesley Lima, Lua Negrão, François Moretti e Quinho Gonça;

a meus pais Dora e Rafael e meu irmão Juliano, que sempre me apoiaram nesse e em outros  
caminhos;

e à minha companheira e melhor amiga Meliam Gaspar, por partilhar a vida e pelas  
generosas leituras e comentários dessa pesquisa.

## RESUMO

Este texto apresenta um estudo sobre as possibilidades poéticas e os aspectos políticos acerca do uso de fones de ouvido na cena contemporânea. Primeiramente é proposta uma reflexão sobre a escuta na vida cotidiana, considerando os aspectos culturais e políticos do som nos grandes centros urbanos brasileiros; e na sequência é traçado um panorama sobre as diferentes abordagens do som nas artes a partir das vanguardas artísticas e das tecnologias do século XX. Em seguida, são analisados processos criativos e particularidades da cena em trabalhos nos quais o som escutado através de fones de ouvido pauta e convoca a ação do artista através de comandos, conteúdo imersivo, ou pela técnica *verbatim*. Depois, são analisadas obras em que os fones são utilizados como dispositivo de mediação da experiência do espectador, proporcionando estados imersivos, propondo ações e deslocamentos espaciais, editando olhares e ampliando a escuta. Por último, são investigadas algumas implicações e novas possibilidades para o público e para o pesquisador em artes a partir do uso dos fones de ouvido, como o isolamento do espectador em meio ao coletivo, as possibilidades de documentação de trabalhos artísticos através de registros fonográficos realizados com a técnica de captação binaural, e o acesso a espetáculos cênicos por deficientes visuais através de audiodescrição.

**Palavras-chaves:** Fones de ouvido; Cena contemporânea; Performance; Verbatim; Dispositivo sonoro; Estudos do som; Audioguia; Audiotour; Audiodescrição.

*ABSTRACT*

Este This text presents a study about the poetic possibilities and the political aspects about the use of headphones in the contemporary scene. Firstly, a reflection on listening in everyday life is proposed, considering the cultural and political aspects of sound in large Brazilian urban centers; and then an overview of the different approaches to sound in the arts is drawn from the artistic vanguards and technologies of the twentieth century. Then, creative processes and particularities of the scene are analyzed in works in which the sound heard through headphones guides and requests the artist's action through commands, immersive content, or by the verbatim technique. Then, works are analyzed in which the headphones are used as a mediation device of the spectator's experience, providing immersive states, proposing actions and spatial movements, editing looks and expanding listening. Finally, some implications and new possibilities are investigated for the public and for the researcher in arts from the use of headphones, such as the isolation of the viewer in the middle of the collective, the possibilities of documentation of artistic works through phonographic records made with the technique of binaural capture, and access to scenic performances by visually impaired people through audio description.

**Keywords:** Headphones; Contemporary scene; Performance; Verbatim; Sound device; Sound studies; Audio guide; Audiotour; Audio description.

## SUMÁRIO

<i>INTRODUÇÃO</i>	8
<i>PARTE 1   SOM, CULTURA, POÉTICAS E POLÍTICA</i>	13
1. O SOM AO REDOR	14
2. AO REDOR DO SOM	34
<i>PARTE 2   O ARTISTA NA ESCUTA</i>	55
3. IMERSÃO DO ARTISTA	120
4. ESCUTA VERBATIM	56
5. COMANDOS AO ARTISTA	56
<i>PARTE 3   O PÚBLICO NA ESCUTA</i>	153
6. IMERSÃO DO PÚBLICO	154
7. ESCUTA ITINERANTE	198
8. COMANDOS AO PÚBLICO	232
<i>PARTE 4   EXCESSO, ACESSO E ACESSIBILIDADE</i>	262
9. IMERSÃO VERSUS ISOLAMENTO	263
10. RE-PRESENÇA SONORA	288
<i>CONSIDERAÇÕES FINAIS</i>	313
<i>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS</i>	315
<i>ÍNDICE DE FIGURAS</i>	343
<i>ANEXO: FICHAS TÉCNICAS DAS OBRAS ANALISADAS</i>	345



## INTRODUÇÃO

Apesar de ser uma tecnologia criada há mais de um século, os fones de ouvido têm sido bastante explorados dentro da cena contemporânea, sendo utilizados tanto pelo público quanto pelos atores e performers das formas mais diversas: como dispositivo que pauta a ação do artista na construção de uma dramaturgia de cena; possibilitando a portabilidade da trilha sonora em deslocamentos espaciais conduzidos por audioguias; integrando o espectador como coprodutor da obra ao lhe dirigir comandos ao ouvido para que realize tarefas; criando experiências imersivas por meio da construção de espacialidades tridimensionais pela técnica de captação binaural; e possibilitando a acessibilidade de performances e espetáculos de dança e teatro a deficientes visuais por meio de audiodescrição.

Em meio a essas possibilidades, há um elemento que ganha destaque, tanto no tratamento de sua materialidade como pela relevância que adquire na cena contemporânea: o som. Ele deixa de ser um elemento acessório na construção de um ambiente ficcional, em trabalhos majoritariamente centrados na visualidade da cena, e passa a ser um elemento central pelo qual temas contemporâneos são postos em cena, por meio de registros reais de depoimentos, amostras de outras obras como intertextualidade, e dados históricos e jornalísticos; levando parte ou o todo da cena a migrar da representação para a performatividade sobre o real. Essa abordagem traz diferentes formas de criação e recepção da cena, nas quais os aspectos políticos do som na sociedade são transportados para a cena em um convite à escuta, nas suas mais diversas acepções. Durante o processo de pesquisa e criação artística, o som é articulado como elemento que dispara e estrutura a cena, estabelecendo, além de suas bases de tempo e espaço, o trânsito entre presença e contexto. No caso de processos em andamento, o som modifica a cena em tempo real através de interferências sonoras que chegam ao artista por meio dos fones de ouvido, em uma cena performativa que acontece a partir da escuta. Pelo lado da recepção, o uso de fones de ouvido pelo espectador proporciona uma experiência imersiva e o coloca na posição de coprodutor da obra, ao interferir nos rumos dramaturgicos, espaciais e temporais da cena, ampliando a escuta para o som ao redor e as camadas que ele pode revelar. A poética da cena se revela, antes de tudo, como uma poética da escuta.

Para uma reflexão sobre as possibilidades poéticas e aspectos políticos do uso de fones de ouvido na cena contemporânea, são realizados neste trabalho estudos de caso a partir da produção artística brasileira, incluindo alguns trabalhos realizados em parceria com o Laboratório de Práticas Performativas da USP entre 2015 e 2020, dos quais participei como compositor e

*sound designer*; além de trabalhos realizados em outros países por grupos pioneiros no uso de fones de ouvido. No caso da produção brasileira, podemos identificar de maneira mais vertical as respostas artísticas ao contexto político e social atual do país, em que estão presentes alguns dos principais temas da arte contemporânea, como tempo e memória; corpo, identidade e erotismo; espaço e lugar; e a passagem da política às micropolíticas (CANTON, 2009). Os trabalhos artísticos foram analisados a partir do contato presencial (ora como cocriador, ora como espectador) em alguns casos, e a partir de registros fonográficos e videográficos dos espetáculos e performances em outros; além de entrevistas gravadas e diálogos diretos com alguns dos artistas criadores.

O referencial teórico articulado nas análises busca aproximar os estudos da performance (*performance studies*) e os estudos do som (*sound studies*). Os estudos da performance englobam os estudos relacionados à performance arte, e à performatividade como campo expandido de linguagem híbrida. Os estudos do som consistem em outro extenso campo interdisciplinar com abordagens antropológicas, culturais e políticas do som, até os rumos experimentais de composição e execução musicais. Ainda que haja cada vez mais referências ao uso do som nos estudos do campo da performance, através de estudos de caso de obras em que o som ou o aparato tecnológico sonoro ganham destaque, há espaço para um maior aprofundamento analítico através de um trânsito mais aproximado entre ambos os campos de estudo.

A estrutura deste trabalho está dividida em quatro partes, iniciando em uma reflexão sobre a escuta na sociedade e nas artes; passando pelos processos criativos e dinâmicas de cena a partir do uso de fones pelo artista; analisando os fones como mediação da experiência de recepção e coparticipação da obra pelo espectador; e finalizando com reflexões sobre desdobramentos e novas possibilidades e necessidades acerca do uso dos fones.

Na primeira parte, o capítulo 1 trata dos aspectos culturais e políticos do som nos grandes centros urbanos brasileiros; enquanto o capítulo 2 traz uma breve revisão sobre como o período de transformações tecnológicas e artísticas que tiveram início no final do século XIX ampliaram a escuta e estreitaram a distância entre vida e arte.

Na segunda parte, o capítulo 3 traz análises sobre trabalhos em que o artista executa ações em cena a partir de comandos ouvidos nos fones de ouvido; o capítulo 4 analisa trabalhos que utilizam a técnica do teatro documental verbatim, em que o artista reproduz em tempo real depoimentos que ouve nos fones de ouvido; e o capítulo 5 analisa trabalhos em que o artista se relaciona com o que escuta nos fones como disparador dramaturgico e responde em cena.

Na terceira parte, o capítulo 6 analisa trabalhos em que o público se aproxima da cena através de estados imersivos promovidos pelo som; o capítulo 7 traz trabalhos itinerantes guiados

por um roteiro escutado nos fones que reconfigura as relações com o espaço e o tempo; e o capítulo 8 apresenta trabalhos em que o público realiza ações propostas por comandos escutados nos fones.

Na quarta parte, o capítulo 9 propõe uma reflexão sobre os limites entre a imersão do espectador ao utilizar fones de ouvido e seu isolamento do restante do público, além de abordar o uso de fones de ouvido pelo público com deficiência visual, levantando questões sobre acessibilidade e outras formas de mediação e recepção da cena; o capítulo 10 traz a questão do registro na arte da performance, na qual o debate sobre a condição *si ne qua non* da presença na recepção da obra é discutida frente à necessidade de sua documentação como ampliação do acesso à obra.

É importante dizer que a divisão em capítulos da segunda e terceira partes se dá a partir de aspectos dos trabalhos a que cabem reflexões mais dedicadas, sendo que as criações e experiências artísticas analisadas em cada capítulo não devem ser reduzidas aos aspectos que nomeiam cada capítulo enquanto categorias, já que extrapolam esses enquadramentos em diversos sentidos. Primeiramente, pelo fato de que em alguns trabalhos o uso dos fones de ouvido ocorre apenas em parte da experiência, sendo que o restante acontece sem o uso do equipamento. Em segundo lugar, porque um único trabalho pode conter mais de um dos aspectos tratados nos capítulos, podendo ser ao mesmo tempo imersivo, fornecer comandos ao público para que executem tarefas, e ainda guiá-lo através de deslocamentos pelo espaço, por exemplo. A divisão dos capítulos se deu de modo a isolar os aspectos que me parecem centrais na criação e na experiência da cena a partir da escuta mediada, a fim de organizar melhor as possibilidades e implicações do uso dos fones de ouvido. A partir dessa estruturação, a localização dos trabalhos analisados ao longo do texto se deu por serem exemplares para o aspecto discutido em cada capítulo. Pelo fato dos capítulos apresentarem pontos de interconexão, não é necessário que o percurso de leitura siga uma direção linear. Desse modo, o leitor pode optar por realizar a leitura dos capítulos na sequência que lhe interessar.

Não há nesta pesquisa a intenção de organizar um catálogo de trabalhos que utilizam fones de ouvido, mas de propor uma reflexão sobre as possibilidades poéticas e os aspectos políticos trabalhados a partir da escuta na cena contemporânea. Os trabalhos artísticos aqui presentes foram selecionados a partir da compreensão de que, o modo como utilizam os fones proporciona uma forma radical e exemplar de escuta para o que é abordado e o que acontece em cena. As descrições de alguns dos trabalhos analisados foram realizadas de forma mais detalhada nos casos em que julgo necessário apresentar de forma dedicada os processos de criação, bem como alguns aspectos da apresentação e da recepção da cena. Esses são elementos fundamentais

para a compreensão da relação entre os fones e a construção de uma escuta para o contexto social e político em que as obras se inserem, e que levaram a suas criações. Um outro aspecto que levou a uma descrição mais dedicada, se dá pelo fato de que algumas obras aqui discutidas são pouco conhecidas ou não foram apresentadas no Brasil, sendo necessário, para as reflexões sobre elas aqui propostas, resgatar antes suas dramaturgias, contextos, e particularidades da maneira como ocorreram.

Alguns conceitos e termos articulados nesta pesquisa apresentam leituras e abordagens diversas em diferentes áreas. Em virtude disso, foram destacadas determinadas definições desses conceitos e definidos alguns aspectos formais para o desenvolvimento da pesquisa. Em “cena contemporânea”, a ideia de contemporâneo é considerada não apenas como aquilo que é coincidente ou o muito próximo ao tempo da enunciação, como no caso dos trabalhos analisados serem contemporâneas à pesquisa realizada sobre eles. Mas é também compreendida a partir de Giorgio Agamben (2009), que traz a ideia do contemporâneo como o olhar fixo em seu tempo para acessar o que há nele de obscuro, ver suas trevas. O contemporâneo estaria então naquilo que não se vê, como na metáfora do negro do céu: o universo se expandiria a uma velocidade acima da velocidade da luz, e portanto o brilho das estrelas que nos são contemporâneas não nos chega, nos aparecendo como o escuro ao redor das luzes. Se ao olhar para os pontos luminosos no céu, estamos olhando para estrelas que já não existem mais, dado o tempo que a luz leva para realizar seu percurso e chegar aos nossos olhos na Terra; para direcionar o nosso olhar para as estrelas vivas, ou contemporâneas a nós, devemos mirar onde não há luz, pois ela ainda não chegou à nossa visão. Nessa perspectiva de que o contemporâneo não pode ser visto até que já venha a ser passado – e portanto não mais contemporâneo –, talvez ele possa ser acessado por um exercício de escuta. Talvez nunca se veja o que é contemporâneo, mas sim, entre-se em ressonância com ele. A partir disso, entendo por cena contemporânea não apenas uma produção artística atual que experimenta constantemente novas técnicas e estéticas, mas principalmente a criação que entra em ressonância com as questões de seu tempo, o nosso tempo.

Ao analisar a materialidade da cena, algumas definições dão a dimensão do que será considerado como sua “poética”. Jorge Dubatti (2011: 38) resgata que se trata da fabricação, elaboração e criação de objetos específicos, pertencentes à esfera da arte. Manuel Antônio de Castro resgata na raiz etmológica de *poiesis* a palavra *poiein*, que se traduz por eclodir (CASTRO, 1999: 318), o que remete a surgir, desenvolver-se, emergir, e que nos faz recordar da afirmação de Paul Klee de que “a arte não reproduz o visível; torna visível” (KLEE, 1976: 55). Ainda em Castro, a poética seria a ação realizada pelo artista enquanto “atitude dinâmica que se abre para as

articulações possíveis do real, processadas pela obra” (CASTRO, 1997: 257); e sobre essas articulações investigaremos os diferentes usos dos fones de ouvido enquanto poéticas da cena.

Anterior ao acontecimento cênico, as dinâmicas sociais nos colocam questões relativas à alteridade. Gustavo Geirola define teatralidade, fenômeno anterior ao teatro, como uma política do olhar (GEIROLA, 2000), esta que Dubatti entende implicar “un conjunto de estrategias y operaciones (conscientes o no) con las que se intenta organizar la mirada del otro” (DUBATTI, 2011: 44). Proponho aqui o deslocamento de uma política do olhar para uma política da escuta, não como substituição de uma pelo outra, mas por acréscimo da relação com o outro a partir do som. Dentro dos desdobramentos na cena a partir do som, temos que os fones de ouvido, enquanto dispositivo de articulação do real, estabelecem um ponto de escuta.

A respeito de dispositivo, consideramos a reflexão de Giorgio Agamben a partir do conceito de Foucault. Agamben afirma que os dispositivos são, não apenas aparatos tecnológicos (como no caso dos fones de ouvido), mas também discursos, leis e medidas policiais, com função estratégica concreta, e que sempre se inscreve em uma relação de poder (AGAMBEN, 2009). Nesse sentido, esta pesquisa pretende identificar de que maneira os dispositivos que permeiam a sociedade atuam em diversas situações por meio do som, e de que forma seus aspectos políticos são revelados em cena através do que vamos chamar de dispositivos poéticos, ou especificamente neste caso, “meta-dispositivos” (MIRANDA JÚNIOR; OLIVEIRA JUNIOR, 2013).

Dado o caráter híbrido dos trabalhos analisados nesta pesquisa, por conta da porosidade entre diferentes áreas artísticas na cena contemporânea, as/os artistas transitam por essas diversas linguagens em diferentes trabalhos, ou até dentro de um mesmo trabalho. Com isso, em alguns momentos poderia parecer limitado me referir a artistas desses trabalhos unicamente como atrizes/atores, ou musicistas/músicos, ou bailarinas/bailarinos, ou MCs ou performers, por borrarem essas funções. Tampouco seria o caso de caracterizá-los como artistas multimídia ou intermídia, pois não se trata de uma redução ao aspecto do meio. Considerando também que nas obras analisadas, o uso de fones de ouvido se dá tanto pelo artista como pelo espectador, sendo que este também performa em determinadas situações; atrizes, atores, performers, diretores, músicos e sonoplastas de fones de ouvido na cena serão referidos em diversos casos simplesmente como “artista”, em desambiguação em relação ao espectador, exceto quando for importante especificar uma função em particular. E para maior fluidez no texto, os fones de ouvido serão mencionados em alguns momentos simplesmente como “fones”, e todas as traduções que não tenham os tradutores indicados nas referências bibliográficas são traduções minhas.

## PARTE 1 | SOM, CULTURA, POÉTICAS E POLÍTICA

**Javier Moreno:** O que a senhora, como governante, aprendeu com os protestos?

**Dilma Rousseff:** Acho que a gente aprende duas coisas. Primeiro, a gente aprende que as pessoas, sempre, quando têm democracia querem mais democracia. Quando elas têm inclusão social elas querem mais inclusão social. Ou seja, que na política e na ação governamental quando você obtém uma meta você tem de ter certeza de que aquilo é só um começo. Assim como sair da miséria é só um começo. É um começo de outras reivindicações. Então o que os protestos mostram é isso. Segundo, que um Governo tem de escutar a voz das ruas. Um Governo não pode ficar isolado escutando a si mesmo. Então é intrínseco à democracia ser capaz de conviver com manifestações. Não é um episódio fortuito, ou um ponto fora da curva – é a curva.

[...]

No rescaldo dos protestos, a presidenta propôs ao país cinco grandes reformas com a intenção de utilizar o clima político gerado no país para levar adiante sua ambiciosa agenda em temas sociais, de saúde e infraestrutura de transportes, bem como mudanças políticas destinadas a frear a corrupção endêmica e a favorecer a transparência. Num sistema político como o brasileiro, com uma multiplicidade de pequenos partidos (só a coalizão que sustenta a presidenta, conhecida como ‘a base’, conta com dez agremiações), qualquer tentativa de reforma tem assegurada, de saída, a oposição de muitos, se não de quase todos. Mas Rousseff não iria desperdiçar a oportunidade. (MORENO, 2013)

No trecho a seguir, Romero Jucá e Sérgio Machado discutem a ‘solução Michel’, que, segundo eles, seria o ideal para ‘parar tudo’ porque ‘delimitava onde está’ (referindo-se à Operação Lava Jato), fazendo um ‘grande acordo nacional’, inclusive ‘com o Supremo, com tudo’:

[...]

**Sérgio:** Não. É um acordo. Botar o Michel. Um grande acordo nacional.

**Romero:** Com o Supremo, com tudo.

**Sérgio:** Com todo mundo. E aí, parava tudo.

**Romero:** Delimitava onde tá, pronto.

(BRASIL, 2017)

Para monitorar a chefe do executivo brasileiro, a NSA selecionou nada menos que 10 telefones diretamente ligados a Dilma. (VIANA, 2015)

Novos documentos classificados como secretos e que vazaram da Agência de Segurança Nacional (NSA, na sigla em inglês) dos Estados Unidos [...] mostram que a Petrobras, quarta maior petroleira do mundo, também foi espionada. (G1, 2013)

Durante os protestos de 2013 no Brasil, a percepção de alguns estudiosos da rede social já era de que as ações virtuais poderiam estar sendo patrocinadas [...] O que se percebia era uma movimentação na rede social com um padrão e um alcance que por geração espontânea dificilmente teria tido o êxito obtido. Bem mais tarde, eu soube que Putin e Erdogan haviam telefonado pessoalmente para Dilma e Lula com o propósito de alertá-los sobre essa possibilidade. (HADDAD, 2017)

## 1. O SOM AO REDOR

Escutar, como um ato de grande envolvimento, sempre se desdobra em consequências que podem trazer benefícios ou prejuízos, para si ou para o outro, tendo a escuta sido feita em favor daquilo ou de quem é escutado, ou com intenções questionáveis. A metáfora “escutar a voz das ruas” implica em estar atento às reivindicações populares e responder a elas. A escuta de diálogos interceptados pode trazer à tona assuntos de interesse público, ou colocar a soberania nacional sob ameaça. Já em uma esfera da vida comum, a escuta pode ser um ato de generosidade ou uma responsabilidade, a depender do compromisso que se estabelece com a outra parte. Pode ainda ser uma ação que revela a quem escuta o que está detrás ou por dentro de uma situação, para além de sua superfície visível. Surgem então algumas questões: em que medida escutamos o outro? Ou, de maneira mais ampla, estamos atentos ao som ao nosso redor e ao que ele pode nos evidenciar?

Em grandes centros urbanos, a paisagem sonora é bastante complexa, e muitas vezes percebida como uma massa ruidosa pouco codificada. No entanto, uma escuta atenta pode revelar diversas dinâmicas sociais. Entre automóveis, vendedores ambulantes, manifestações e músicos de rua, há uma série de vozes, mensagens e dispositivos de controle ao redor; invisíveis, porém audíveis. Em uma breve caminhada pelo centro da cidade de São Paulo, por exemplo, percebemos diferentes idiomas e sotaques. Essa sonoridade pode remeter em um primeiro momento ao aspecto cosmopolita da capital, porém, ao relacionar esses sons ao redor com o atual contexto migratório global, outras realidades são reveladas, como as crises políticas, econômicas e humanitárias que ocorrem em diversos países e que provocam o deslocamento de pessoas em busca de lugares de sobrevivência. Essa leitura acontece a partir de uma percepção sonora iniciada nos ouvidos, mas não se resume ao fenômeno fisiológico. Há uma distinção fundamental entre audição e escuta. Enquanto a audição traduz aspectos físicos como timbre, volume e distância da fonte sonora, além de características do ambiente de onde se ouve, como tamanho, formato e textura das superfícies do local; a escuta seria uma atividade direcionada aprendida, uma prática cultural definida (STERNE, 2003: 19). Podemos considerar que a escuta estaria ligada à nossa leitura de mundo, e talvez possamos pensar em uma *escuta de mundo* como as leituras que fazemos a partir da escuta do entorno e do outro.

Diariamente, somos expostos a um fluxo sonoro ininterrupto. Parte desses sons orientam nossas rotinas ao longo do dia; enquanto em outras camadas é possível escutar de que modo a vida do outro compõe a dinâmica da cidade. Sem saber as horas ou olhar pela janela, podemos

saber em que momento do dia estamos. Percebemos que a cidade desperta na medida em que alguns sons vão se tornando mais frequentes, como os de ônibus e carros; e outros vão surgindo, como os de pássaros e caminhões de abastecimento do comércio. Sabemos que o fim da tarde se aproxima ao escutar a saída das crianças de uma escola, o trânsito carregado da volta do trabalho ou o sino da igreja que convoca os fiéis para a missa das 18h. A cidade nos parece fechar os olhos quando pessoas e situações que passam despercebidas durante o dia se tornam audíveis na madrugada, como travestis e homossexuais sendo atacadas violentamente, enquanto bêbados quebram suas garrafas, vigias tocam suas sirenes, cães ladram inconsoláveis e ônibus circulam de hora em hora transportando trabalhadores noturnos.

A densidade sonora varia ao longo do dia de acordo com a circulação de pessoas, e com a cidade em plena atividade, as informações não param de nos chegar. Ao caminhar em meio a uma rua movimentada de grandes centros urbanos, podemos perceber que o som que nos cerca traz uma sensação de que a paisagem sonora está completamente ocupada. Não há sequer um palmo de ar que não esteja vibrando em alto nível de pressão sonora. Nas ruas, ouvimos automóveis, ônibus, ambulâncias, caminhões do corpo de bombeiros, viaturas de polícia orientando para que pessoas fiquem em casa em isolamento social, carros anunciando hortifrutigranjeiros através de mensagens gravadas, sinos das igrejas e cultos evangélicos, com sermões microfonados e bandas de apoio. Dentro de estabelecimentos comerciais e de serviços, ouvimos anúncios de ofertas no sistema de som do Hipermercado, música ambiente no shopping center e na academia, televisores e *jukeboxes* nos bares. Como meio de comunicação e expressão de baixa tecnologia, ouvimos fogos de artifício na chegada de drogas ou de um novo ano, painéis como recusa à escuta do pronunciamento de Presidentes da República, e buzinações para anunciar mais um campeão no futebol.

Em eventos esportivos, o som da torcida produz diversos efeitos sobre os jogadores, que podem desequilibrar o jogo. O fato de jogar em seu próprio estádio, tendo a torcida majoritariamente a seu favor, pode tanto motivar o time da casa, como exercer pressão sobre o time visitante, gerando nervosismo nos jogadores adversários e os induzindo ao erro. Como forma de estabelecer essa influência em jogos sem torcida<sup>1</sup>, uma forma peculiar de atuação dos clubes se popularizou em 2020 resgatando essa presença sonora. Durante os jogos, além das torcidas estenderem suas bandeiras e faixas nas arquibancadas, os clubes mandantes passaram a reproduzir as reações da torcida no sistema de som do estádio (CAMPOS, 2020). De forma semelhante ao jogo sincrônico de um espetáculo, entre operação de som e ação cênica, técnicos

---

<sup>1</sup> Após meses de eventos esportivos suspensos em decorrência da “crise sanitária e humanitária” (PAES-SOUSA; LIMA; BUSS, 2020) de 2020, alguns campeonatos voltam gradativamente a acontecer com jogos sem torcida, por conta do distanciamento social.



de som dos estádios e DJs passaram a realizar intervenções sonoras durante o jogo: quando o time da casa ataca, o som aumenta; quando o adversário avança, são reproduzidas vaias; no gol a favor, escuta-se o grito da torcida; no gol contra, silêncio. Essa interferência sonora remete à tática militar de intimidação do inimigo *ghost army*<sup>2</sup> criada durante a Segunda Guerra Mundial, que consistia em encenar exércitos ilusórios em campos de batalha. Ao se aproximar do exército inimigo, eram usados carros de som que reproduziam paisagens sonoras previamente gravadas, contendo sonoridades de tanques de guerra e soldados marchando, em conjunto com o uso de tanques de guerra infláveis (em uma forma de intimidação visual, como na bandeiras e faixas dos times esportivos), visando gerar caos e confusão ao causar a impressão de uma força militar onipresente (GARBER, 2013).

Durante manifestações populares entre 2014 e 2016 no Brasil, escutamos de um lado do espectro político palavras de ordem no megafone (com repetição em coro para maior alcance do som), discursos em carros de som alugados por sindicatos de trabalhadores, bandas incidentais de músicas autorais com sistema de áudio próprio, agentes policiais batendo cassetetes em seus escudos e dando tiros de bala de borracha e de chumbo, bombas de gás lacrimogêneo e de efeito moral, vidraças quebradas, e comerciantes ambulantes anunciando a venda de churrasco e cerveja. Durante manifestações populares do outro lado do espectro político, escutamos carros de som tocando músicas produzidas especialmente para embalar uma coreografia pró-impeachment da Presidente da República<sup>3</sup>, bandas tocando músicas de artistas estrangeiros em áreas VIP, puxadores de escolas de samba conduzindo blocos de pessoas vestindo abadá<sup>4</sup>, e garrafas de espumante arremessadas caindo no asfalto<sup>5</sup>.

Em uma ação artística realizada em agosto de 2020, o som foi utilizado como elemento de intervenção crítica no espaço público urbano, chamando atenção para a situação da crise sanitária e humanitária (PAES-SOUSA; LIMA; BUSS, 2020) de 2020 no Brasil. A performance *Marcha à Ré*<sup>6</sup> (2020), do Teatro da Vertigem em colaboração com Nuno Ramos, aborda a onda negacionista sobre a ciência no Brasil, encabeçada pelo Governo Federal, que ignora as

<sup>2</sup> A tática de guerra foi mantida em segredo por décadas, e em 2013 foi abordada no documentário *Ghost Army* de Rick Beyer (BINKOVITZ, 2013).

<sup>3</sup> Coreografia realizada em Fortaleza disponível em: <<https://youtu.be/GB27IGAb0Jw>>.

Entrevista com o porta-voz do grupo criador da coreografia ao jornalista Rafael Barifouse da BBC Brasil disponível em: <[https://www.bbc.com/portuguese/noticias/2016/03/160311\\_danca\\_impeachment\\_rb](https://www.bbc.com/portuguese/noticias/2016/03/160311_danca_impeachment_rb)>.

Passo a passo da coreografia disponível em: <<https://youtu.be/u1dq8KWnXU>>. Acesso em: 13 jun. 2019.

<sup>4</sup> Reportagem que aborda as formas de entretenimento durante manifestação pró-impeachment da Presidente da República disponível em: <<https://epoca.globo.com/tempo/noticia/2016/03/manifestacoes-de-13-de-marco-em-todo-o-brasil-acompanhe.html>>. Acesso em: 13 jun. 2019.

<sup>5</sup> Reportagem sobre a manifestação de 13 de março de 2016 disponível em:

<[https://www.bbc.com/portuguese/noticias/2016/03/160310\\_protestos\\_abadas\\_estrutura\\_rs](https://www.bbc.com/portuguese/noticias/2016/03/160310_protestos_abadas_estrutura_rs)>. Acesso em: 13 de junho de 2019.

<sup>6</sup> Teaser com fragmentos de registro audiovisual da performance *Marcha à Ré* disponível em: <<https://vimeo.com/448997055>>. Acesso em: 29 jan. 2021.

evidências científicas e as recomendações dos órgãos de saúde sobre o combate da crise sanitária, deixando assim de evitar milhares de mortes no país. Ao som de um respirador mecânico e de um monitor de sinais vitais previamente gravados e reproduzidos em alto-falantes, uma sequência de automóveis, liderada e seguida por carros fúnebres, se move em marcha a ré da rua Pamplona até a rua da Consolação em São Paulo (Figura 1). Ao chegar em frente ao Cemitério da Consolação, o trompetista Richard Fermino toca o Hino Nacional Brasileiro ao contrário (SAMPAIO, 2020).

**Figura 1:** Carreata descendo a rua da Consolação em São Paulo na performance *Marcha à Ré*, 2020.

Imagem: Matheus José Maria.

Disponível em: <https://www.teatrodaavertigem.com.br/cópia-o-filho>

Acesso em: 29 jan. 2021.



[Descrição da imagem: Fotografia colorida. Duas fileiras de carros estacionados no meio de uma rua larga no sentido contrário. Algumas pessoas usando máscara em pé ao lado dos carros.]

Essa releitura do Hino Nacional Brasileiro foi também materializada na obra instalativa *Contraponto* (2013) de Pontogor, que toca o hino em um disco de vinil reproduzido ao contrário em uma vitrola modificada. Durante a reprodução reversa, o caminho em espiral dos sulcos do vinil impõe um movimento centrífugo da agulha, até que ela passa do limite da borda e o braço é jogado para fora do disco. O trabalho, apresentado na exposição *Lado B: O disco de vinil na arte contemporânea brasileira* (2019) do Sesc Belenzinho com a curadoria de Chico Dub, “é uma metáfora do nacionalismo que empurra as pessoas dos centros para as bordas até a queda, a falha, o fracasso, o colapso” (SESC, 2019). Em ambas as execuções do hino, a característica *cantabile* do símbolo sonoro máximo da nação dá lugar a uma sequência de notas aparentemente desconexa e caótica que sintetiza sonoramente a situação política atual do país.

*RUÍDO SOB COMANDO:  
O SOM COMO DISPOSITIVO  
DE CONTROLE*

Em meio ao espaço urbano, a oposição entre ruído e silêncio pode ser controversa. Nas passagens abaixo, temos duas perspectivas distintas a esse respeito:

“A política do silêncio muitas vezes assume um disfarce conservador e se promove como quase-espiritual e nostálgica por um retorno ao natural. Como tal, muitas vezes é orientalizada e romantiza a tranquilidade não violada pelas maquinações da tecnologia, que militarizaram o sonoro e poluíram a paisagem sonora rural com ruído, poluiu a arte com sonificação, poluiu a cidade com a indústria, poluiu o pensamento com distração, poluiu a atenção com marketing, ensurdece adolescentes e assim por diante. Sua disposição é quase sempre reacionária.” (GOODMAN, 2012: 192).

“A um proprietário é permitido por lei restringir a entrada em seu jardim ou quarto privado. Que direitos ele tem para resistir ao intruso sonoro? Por exemplo, sem expandir suas instalações físicas, um aeroporto pode apresentar um aumento dramático de seu perfil de ruído ao longo dos anos, chegando a dominar cada vez mais o espaço acústico da comunidade. A lei atual não faz nada para resolver esses problemas. Enquanto um homem pode possuir apenas o solo; ele não tem direito sobre o meio ambiente a um metro acima dele e suas chances de ganhar um caso para protegê-lo são mínimas.” (SCHAFER, 1994: 214).

Se por um lado o pensamento de Goodman critica uma visão romantizada do silêncio, por outro, Schafer aponta o ruído urbano como uma intrusão em seu espaço acústico, sem uma possibilidade de resposta a essa intromissão. O fato é que o silêncio parece inevitável, e os ruídos são parte constituinte da cultura local e das dinâmicas da vida urbana. Além de revelar as

atividades que acontecem na cidade, a sonoridade das ruas também define os padrões dos deslocamentos urbanos, afetando sobretudo de qual maneira se dá a circulação de deficientes visuais. Nesse espaço público dominado por automóveis, os movimentos dos transeuntes são coreografados pelos semáforos, alguns deles contendo dispositivos sonoros. Eles fornecem comandos para a travessia ou a espera, a depender se o semáforo está aberto ou fechado; e sugerem o caminhar calmo ou apressado, de acordo com o tempo oferecido pelo farol para a travessia. No caso dos escassos equipamentos de acessibilidade urbana, o sinal aberto é indicado por um som percussivo em ritmo regular e de andamento moderado. A mudança abrupta para um andamento acelerado promove uma sensação de urgência, indicando que a janela de tempo da travessia está prestes a se fechar, em um equivalente ao farol de pedestres piscando em vermelho. Esses são dispositivos de coreopólicia (LEPECKI, 2012), que muitas vezes dispensam a presença de uma guarda ostensiva, ditando como as pessoas devem circular pela cidade, sem que parem em determinados locais. Se trata de um dos diversos aspectos do não acesso pleno à cidade, por conta da circulação privilegiada de automóveis em detrimento da livre caminhada ou livre parada.

Deslocar-se pela cidade é atravessar diversas paisagens sonoras. Dentre os ambientes por onde a população urbana circula diariamente, talvez o transporte público metroviário seja um dos mais exemplares para compreendermos algumas relações sociais e políticas contidas no som. Tomemos como recorte para análise a Região Metropolitana de São Paulo. Cerca de 7,8 milhões de pessoas transitam pelos trens da Companhia do Metropolitano de São Paulo (Metrô) e da Companhia Paulista de Trens Metropolitanos (CPTM) diariamente (SÃO PAULO, 2018), transporte público de grande velocidade (com alcance e cobertura insuficientes frente à demanda da população) que liga diversos pontos da cidade, em grande parte por vias subterrâneas. Essas pessoas são impactadas por uma paisagem sonora complexa, composta por sons da circulação de usuários, anúncios do comércio ambulante ilegal, ruídos mecânicos do funcionamento dos trens, e mensagens impositivas das próprias estações, produzidas em parte com finalidades de condicionamento e controle comportamentais. Esses sinais e mensagens sonoras vão desde ruídos de alerta do fechamento das portas dos trens, até mensagens sobre a ilegalidade do comércio dentro dos vagões e da expressão artística dentro das estações. Nesses ambientes públicos (alguns geridos por empresas privadas), podemos ver e ouvir alguns dos mesmos conflitos que ocorrem nas ruas. Porém, diferentemente das ruas, existem dentro das estações dispositivos sonoros que atuam como coreopólicia (LEPECKI, 2012), através de vozes autoritárias e policiaesca emitidas pelos onipresentes alto falantes dos sistemas de som das estações, determinando qual deve ser a atitude do usuário frente às atividades que ocorrem no

local. Não há, aparentemente, resposta possível a essas vozes sem face, dificilmente ignoradas mesmo nos horários de pico mais ruidosos.

Entre a rua e a estação de metrô há diferenças e semelhanças que podem ser percebidas através do som. Tomando uma série de escadarias abaixo, a massa sonora composta pelos ruídos de carros, ônibus, caminhões, vendedores, chuva e trovões muda gradualmente. As sonoridades do ambiente ao ar livre ficam do lado de fora da estação dando lugar à paisagem sonora interna, que também não é homogênea. Uma nova atmosfera é ouvida, em decorrência da interferência de uma acústica bastante particular e complexa. Pé direito alto, corredores extensos e diversos andares entre a entrada e as plataformas de diferentes linhas resultam na grande dissipação dos ruídos, e conseqüentemente na baixa pressão sonora. Já o acolhimento acústico nos espaços menores, como nas plataformas quando cheias, resultam em um alto nível de ruído. E a depender do horário, estação, ou acontecimento (como jogos de futebol ou manifestações populares), o ambiente pode ficar ainda mais ruidoso.

Dentro dos vagões, algumas situações corriqueiras podem nos dar uma dimensão da ocupação acústica pelas pessoas e ao redor delas: anúncios de vendedores oferecendo produtos de baixa tecnologia e opções para enganar a fome; conversas de pessoas encostadas à porta de desembarque; novelas em TVs portáteis; brigas de crianças ao fundo; tentativas de conversa ao celular. Todos disputam o espaço sonoro elevando o tom de voz para se imporem e serem ouvidos. Com o nível de ruído já bastante alto, uma nova camada sonora surge e mascara todas as anteriores; de pressão sonora ainda maior e consideravelmente distorcida: um alarme é disparado, seguido de uma mensagem gravada que anuncia a próxima estação, e em seguida parte dos usuários desce do vagão. O espaço acústico, que já era bastante ocupado nas ruas, passa a ser ainda mais denso dentro do metrô, em um congestionamento sonoro subterrâneo coreografado pelos alto-falantes do sistema de som da estação.

Nas paredes internas dos trens, consta um aviso sobre a lei municipal 15.937 (SÃO PAULO, 2013), que proíbe o uso de aparelhos sonoros, salvo com o uso de fones de ouvido. Essa lei se apoia no argumento de evitar o incômodo que o ruído desses aparelhos pode exercer sobre os demais usuários. Com essa medida restritiva, supostamente estaria assegurada uma viagem tranquila e mais silenciosa, não fosse pelo fato do metrô impor seus próprios ruídos, mensagens e músicas sem que fossem solicitados, e em volumes muitas vezes desnecessariamente elevados. É evidente que alguns desses sons emitidos pelo sistema do metrô exercem um papel fundamental na orientação dos usuários dentro do transporte, sobretudo para os deficientes visuais. No entanto, uma análise mais ampla dos dispositivos sonoros do metrô pode revelar

relações de poder que geralmente passam despercebidas, e acabam por moldar hábitos e comportamentos dentro das estações e dos trens.

Os avisos sonoros do Metrô, que a princípio tinham caráter informativo sobre questões básicas sobre as linhas, horários de funcionamento, segurança e demais assuntos relacionados ao serviço, passam a comunicar também normas, regras de conduta e comportamentos esperados da parte dos usuários (GUEDES, 2007). Essas avisos gravados e transmitidos pelo sistema de som passam a entrar na esfera dos dispositivos de controle (AGAMBEN, 2009), em um fluxo cotidiano de vozes imperativas e mecanizadas. Os avisos sonoros chegam a 135 gravações emitidas pelos trens, incluindo orientações e informações, e há mais 149 gravações veiculadas pelas estações (VEJA, 2019). Algumas das mais comuns são: “Atenção: cuidado com o vão entre o trem e a plataforma”; “Atenção: não ultrapasse a faixa amarela. Evite arriscar sua vida” e “Atenção: nunca desça na via. Em caso de queda de objetos, chame um funcionário do Metrô” (VEJA, 2019). Mas há também mensagens sonoras que solicitam um comportamento moral do usuário, como por exemplo contra o comércio ambulante nos vagões, na campanha “Não alimente o comércio ilegal no Metrô” de 2015, alertando sobre o incômodo à viagem dos usuários e os possíveis problemas relacionados ao desconhecimento da procedência dos alimentos comercializados (FRANCO, 2018). A campanha atribui ao usuário a responsabilidade de conter o comércio ilegal ao negar a compra de produtos dos vendedores ambulantes. Essa medida esbarra na problemática da informalidade resultante do alto nível de desemprego no país (VICENZO, 2020), transferindo o enfrentamento de um problema de política pública para ações individuais. Existe o entendimento de que essa situação é consequência de um problema maior, como aponta o secretário dos Transportes Metropolitanos de São Paulo Clodoaldo Pelissioni (GALFO, 2018), ao afirmar que o comércio ilegal nos trens se trata de um problema decorrente da crise econômica. Em meio a essa situação, a viagem entrecortada pelo comércio ambulante (conhecido popularmente como *shopping trem*) torna-se uma experiência auditória sobre a sobrevivência de trabalhadores informais através do estímulo ao consumo de produtos alimentícios industrializados, promessas de soluções farmacêuticas, e acessórios para equipamentos eletrônicos portáteis. Apesar dos discursos dos marreteiros serem bastante semelhantes (“Lá fora por 25 a 30 reais. Aqui no shopping trem, compromisso de vender mais barato. Chamou com 10, leva.”), as sonoridades são bem diversas, não somente pelas características vocais do vendedor, mas por variarem de intensidade e entonação de acordo com a situação ao redor: a lotação do trem, a presença de outros vendedores no mesmo vagão, ou a proximidade de segurança.

As vozes que comunicam as mensagens nas estações também revelam relações sociais. Até certa época, os avisos do metrô eram falados ao vivo: nas plataformas pelos agentes, e dentro dos trens pelo condutor. As mensagens carregavam nuances da expressão vocal de quem falava, contendo sua prosódia, humor, regionalismos, entre outras informações. Havia a possibilidade de erro, e em alguns momentos a mensagem beirava o ininteligível. Também se ouvia ruídos da cabine, que por vezes deixavam escapar outras vozes da central de comando. O som tinha baixa fidelidade em relação à voz original devido à qualidade do microfone e da transmissão, resultando em uma sonoridade particular, semelhante à de uma conversa ao telefone. Havia um certo mistério sobre a face dessa voz, e o que essa pessoa estaria ouvindo na cabine de controle.

Ao longo do tempo, houve um crescente distanciamento do componente humano nas mensagens. Elas passaram a ser gravadas em estúdio, com nitidez sonora na captação, e a utilizar a locução de profissionais de rádio e publicidade, com perfeita dicção, timbre vocal cristalino, e uma pretensa neutralidade quase robótica ao estilo do confessorário de *THX1138*<sup>7</sup>. O radialista Studs Terkel considerava como um dos perigos da tecnologia a substituição da voz humana por sua imitação robótica e processada<sup>8</sup>. Não se tratava de uma comparação entre vozes reais e as simulações digitais criadas a partir de textos, mas entre as vozes orgânicas das falas de pessoas reais e maneiras artificiais de falar. Terkel defendia que a rádio pública deveria abrigar vozes orgânicas, em oposição às vozes robóticas da rádio comercial.

Antes da substituição dos avisos falados ao vivo pelos gravados, houve um processo de padronização dessas mensagens com o intuito de melhorar sua compreensão. Em de um curso de locução, parte dos funcionários tiveram aulas de português e de dicção para uma pronúncia das mensagens e nomes das estações de maneira nítida e de acordo com a norma culta, como relatado em reportagem:

“O nome da estação é Chácara Klabin. Bem espaçado: Chá-ca-ra Kla-bin. E é necessário pensar antes de falar. Se for rápido demais, se a ênfase não estiver correta, se as sílabas não forem bem articuladas, a pronúncia pode sair de outro jeito. E qualquer um dos 40 mil passageiros diários que desembarcam nessa estação da Linha 2-Verde do Metrô perceberia caso saísse, sem querer, um atropelado - e ‘extremamente raro’, segundo a companhia – ‘Chácra Krabin’.”  
(BRANDELISE, 2010a)

Se por um lado essa medida pode ser compreendida como uma melhoraria no serviço aos usuários, por outro, a padronização da fala (assim como ocorre no telejornalismo) reforça um padrão hegemônico e apaga a diversidade da sonoridade oral das pessoas de diversas origens

<sup>7</sup> Ficção cinematográfica de 1971 escrita e dirigida por George Lucas.

<sup>8</sup> Trecho Who Shed Those Other Tears da entrevista com Studs Terkel disponível em: <https://transom.org/2001/studs-terkel-in-conversation/>. Acesso em: 24 jun. 2020.

geográficas e culturais que habitam a cidade. A tentativa de padronização da fala a partir de uma gramática normativa decorre do que o linguista Marcos Bagno aponta como preconceito social (BAGNO, 2009). Bagno explica que língua e ortografia são dois tipos diferentes de conhecimento, sendo que a ortografia não faz parte da gramática (que são as regras de funcionamento da língua). Enquanto o conhecimento da língua independe da escrita e da leitura, a ortografia oficial é um ato institucional do governo, estando por vezes sujeita a gostos pessoais ou interpretações dos fenômenos linguísticos por parte dos filólogos que contribuem para estabelecê-la (BAGNO, 2007: 131).

A fala, como evento dinâmico, sempre levou a revisões na escrita, já que língua é, antes de tudo, som; e a escrita é a representação gráfica dos fonemas. Dentro da fonologia (ramo da linguística que estuda o sistema sonoro de um idioma de acordo com as normas da fala culta), a ortopeia se ocupa da correta produção oral das palavras quanto à nitidez, e a prosódia quanto à posição da sílaba tônica. Mesmo que alguns aspectos possam influenciar na compreensão das mensagens do Metrô, há aspectos ligados às identidades da população a serem respeitados, como a diversidade linguística regional ou geográfica (variação diatópica) que são os falares locais ligados aos costumes e à cultura de cada região.

Em um último aspecto, o aparente preconceito linguístico da reportagem sobre o curso de locução para funcionários do Metrô se revela um preconceito social. Assim como na troca de *Klabin* por *Krabim* mencionada na reportagem, Bagno (2007: 41) explica que a troca de *l* por *r*, em palavras como *chicrete*, *broco* e *pranta*, remonta à origem de palavras em suas raízes no latim, como *plaga* e *servu*, que hoje são pronunciadas como *praga* e *escravo*. A variação em si não seria motivo de correção, não fosse o fato de que, devido ao perfil socioeconômico das pessoas que pronunciam essas palavras diferentemente da dita norma culta, associa-se a suas pronúncias preconceituosamente o erro e a ignorância. Após o processo de padronização dos avisos do Metrô falados ao vivo, uma medida eliminou definitivamente a diversidade das sonoridades da fala dos funcionários. Os avisos foram gravados por locutores profissionais, que seguem a padronização da publicidade e do jornalismo. A voz feminina é de Ana Martins, locutora do Programa do Gugu, da TV Record, e âncora na 89 FM; e a masculina de Doni Littieri da Rede Globo e Rádio Antena 1 (BRANDELISE, 2010b).

Além do controle comportamental através dos avisos sonoros, há outros dois dispositivos com a finalidade de amortecer os usuários. Aparentemente conformadas, essas pessoas pagam um alto preço para se deslocarem pela cidade, através das linhas superlotadas e de cobertura deficitária, com a expansão da malha metroviária aquém dos projetos anunciados nas últimas décadas e na mira de processos sobre sua gestão (PEREZ, 2014; TARDELLI, LEONE, 2018). O



primeiro dispositivo é formado pelas músicas tocadas no sistema de som das estações. O caso mais controverso é o serviço de música ambiente contratado para tocar nas estações, organizado em uma *playlist* de cerca de 200 músicas gerenciada pela ONG ICULT pelo valor de 39 mil reais mensais (PAYÃO, 2018). Essa camada sonora musical soando dentro dos vagões se assemelha às estratégias de condicionamento da Muzak (GOODMAN, 2012), como estratégia pacificadora de conflitos dentro do metrô. Já especificamente na Linha 4-Amarela, uma outra camada sonora musical pode ser ouvida nas estações: a identidade sonora criada para a ViaQuatro (empresa que administra a linha), diferenciando através de uma assinatura sonora (*sound branding*<sup>9</sup>) a linha e a empresa das demais linhas e suas administradoras. Com ar jovem e despojado, a assinatura sonora consiste em uma trilha sonora composta para servir de fundo musical para as mensagens aos passageiros, utilizada exclusivamente nas estações dessa linha. Para completar essa diferenciação, um fragmento da trilha sonora é recortado e utilizado para substituir os alarmes que soam antes dos avisos que anunciam as estações seguintes, entre outras mensagens e informações.

O segundo dispositivo de amortecimento do usuário se trata dos shows da Banda dos Seguranças do Metrô (BSM), que embalam as estações dissipando parte dos usuários das plataformas em horário de pico. Formada em 2011 por nove guardas do Metrô, a BSM apresenta duas vezes ao mês uma seleção de músicas bastante conhecidas. O repertório passa por diversos gêneros musicais de grande apelo comercial, como pop, rock, MPB e sertanejo (SÃO PAULO, 2019a), incluindo músicas de artistas como Queen e Wesley Safadão. Nas apresentações, que duram cerca de uma hora e meia, os agentes buscam aliviar o próprio estresse e o dos usuários do metrô (ARIEDE, 2015). Eles deixam de lado suas armas e assumem os instrumentos musicais, mantendo o uniforme preto, o colete e o equipamento de comunicação interna. Em seu canal do YouTube<sup>10</sup>, a BSM publica periodicamente vídeos de suas apresentações, uma delas contando com a participação na guitarra do Gerente de Segurança e Operações do Metrô. Há pessoas que se deslocam pela cidade exclusivamente para ir assistir à banda nas estações, sendo que a atividade da BSM também já extrapolou as estações do Metrô, como no show comemorativo de 5 anos de banda realizado na Sala Adoniran Barbosa do Centro Cultural São Paulo (CCSP).

Fora dos limites do espetáculo musical, nos deparamos com uma realidade mais complexa e incompatível com o clima descontraído que as apresentações da BSM imprimem. Casos reportados de violência envolvendo seguranças das estações, trazem para dentro das

---

<sup>9</sup> Divulgação do trabalho de *sound branding* realizado para a ViaQuatro disponível em: <<https://youtu.be/JANi-Cb1j9c>>. Acesso em: 22 mai. 2020.

<sup>10</sup> Canal de vídeos da Banda dos Seguranças do Metrô disponível em: <<https://www.youtube.com/user/BandaSegurançasMetro/about>>. Acesso em: 25 abr 2019

dependências do transporte público a perseguição recorrente praticada contra determinados perfis de pessoas, alvos de violência também fora das estações: ambulantes, imigrantes (em particular negros) e artistas (CRUZ, 2018; MAURO, 2018; SALVADORI, 2018; MARTINS, 2019). Essa forma de controle social pelo uso da violência como dispositivo de poder “se instaura com uma justificativa racional, desde a exclusão, efetiva ou simbólica, até a prescrição de estigmas” (SANTOS, 2002).

Essa dicotomia violência/arte que a BSM carrega consigo nos remete às bandas militares de corporações que detém o monopólio do uso da violência (WEBER, 1996), como o Exército e a Polícia Militar. As bandas marciais têm origem em tempos muito remotos, com a função de organização das tropas em batalhas, comunicando ordens de ataque e retirada, entre outras ações em meio à dispersão dos soldados (CARVALHO, 2007). No Brasil, são importante elemento simbólico como “brasões sonoros da aristocracia” (BINDER, 2006: 34) na representação monárquica, presentes em festas oficiais da monarquia luso-brasileira em honra à família real e imperial, e por razões de Estado (aclamações, vitórias militares e celebrações cívico-políticas em geral). Com o passar do tempo, as bandas militares deixam os campos de batalha e passam a integrar eventos religiosos e outras festas populares nas ruas e praças, se tornando grupos artísticos de importante papel cultural.

Essa incorporação do aspecto religioso leva a uma dinâmica sociopolítica ainda mais complexa. Podemos observar esse tripé violência/arte/religião em outro caso de expressão musical ligada a agentes de segurança pública, analisado por Carly Machado (2015). Criada em 2008, a banda Tropa de Louvor reúne policiais do Batalhão de Operações Especiais da Polícia Militar do Rio de Janeiro (BOPE). Convertidos ao pentecostalismo, os policiais buscavam redenção e salvação dentro da corporação, esta que reportadamente esteve envolvida em operações de alta letalidade de civis no projeto de pacificação das comunidades cariocas. A banda surgiu a partir dos encontros da Congregação Evangélica do BOPE, nos quais os policiais evangélicos que eram à época denominados “Caveiras de Cristo”, passaram a se autodenominar “heróis anônimos”. Sobre o alcance religioso na construção de um discurso particular do combate à violência, Machado (2015: 456) aponta que:

“Imagens e músicas pentecostais são vias privilegiadas de articulação de uma importante relação entre religião, mídia, crime, risco de morte e sofrimento, através da qual ex-bandidos e policiais formulam sua própria agência no amplo processo de pacificação e redenção do estado do Rio.”.

Levando a Igreja para dentro da polícia, os policiais convertidos utilizam versículos da bíblia para justificar a letalidade de suas operações (BALLOUSSIER, 2017), e expressam nos

cantos de louvor mensagens de paz em meio a suas batalhas urbanas<sup>11</sup>. A banda, que já se apresentou em comunidades atingidas pela intervenção das UPPs e teve um CD lançado em 2010, é apresentada como um projeto social do BOPE (MACHADO, 2015).

No caso da BSM em São Paulo, ao analisarmos as condições fornecidas para que as apresentações da banda ocorram dentro do Metrô, temos um desequilíbrio no uso do espaço público. Enquanto os funcionários se apresentam como artistas amadores, reproduzindo obras musicais de artistas de destaque na indústria fonográfica; artistas autorais de rua são interditados reiteradamente, tendo o uso de suas vozes como expressão proibido dentro das estações do Metrô (MARTINELLI, 2018). Essa ocupação do espaço acústico do Metrô por agentes diretamente ligados ao Estado, em contraponto às normas que impõem limites à ação do usuário e seu uso do espaço sonoro dentro das estações, carrega consigo uma dimensão de sacralização (AGAMBEN, 2005) do uso do espaço público. Jacques Attali (1985: 11) afirma que a música antecipa nosso futuro, e os ruídos de uma sociedade se antecipam às suas imagens e conflitos materiais. Se considerarmos que esse futuro pode estar latente e camuflado no ruído do Metrô, talvez possamos compreender a dimensão política da proibição da música independente em locais públicos enquanto se favorece o entretenimento da música comercial executada de segunda mão. Em uma reportagem sobre a distopia nas artes, Vladimir Safatle afirma que não há nada mais político na nossa sociedade que o entretenimento, e que há um modo de gestão disciplinar das pessoas pela administração de seus prazeres; e Manoel da Costa Pinto define o entretenimento como a reiteração do mesmo, uma perda do futuro e da capacidade de transformação que leva a uma existência no eterno presente em uma forma de vivência infernal (BERTOLOTTI, 2017). Como um desdobramento da associação entre distopia e tecnologia, o entretenimento carrega uma herança ligada ao uso da força, conforme aponta Goodman ao resgatar Kittler:

“Para Kittler, pesquisa militar e desenvolvimento infectam a cultura popular com uma espécie de contágio tecnológico na medida em que, para ele, a “indústria do entretenimento é, em qualquer sentido concebível da palavra, um abuso de equipamento militar.”. (GOODMANN, 2012: 32, tradução nossa)

Assim como um ímã, os dispositivos sonoros do metrô podem atrair ou afastar os usuários. Apresentando ora características centrípetas de agregação de pessoas, ora centrífugas de desagregação (SCHAFER, 1994: 54), esses sons se relacionam a aspectos espaciais promovendo o deslocamento de quem os escuta, para longe ou para perto da fonte sonora. Os sons

---

<sup>11</sup> Apresentação da Tropa de Louvor no programa Reencontro. Disponível em: <https://youtu.be/rfvO40rOuuk>. Acesso em: 24 mai. 2019.

centrífugos tendem a afastar as pessoas da fonte sonora, devido ao incômodo gerado por sua sonoridade emergencial, levando ao afastamento ou abandono do local. Esse é o caso do alarme de fechamento das portas dos trens do metrô. A origem italiana dessa palavra remete a um estado de alerta de guerra; um chamado às armas (*all'arme*), ao combate (GOODMAN, 2012: 65). A depender do volume em que o sistema de som dos vagões do metrô estiver ajustado, qualquer transmissão sonora pode ser dolorosa aos ouvidos e repulsiva. Porém, durante a viagem, o usuário não pode evitar de se expor a tal nível de pressão sonora, uma vez que não possui controle sobre o volume do sistema de som. Outro caso de sonoridade centrífuga pôde ser escutada durante os momentos finais de algumas das manifestações de rua das Jornadas de Junho de 2013. A repressão policial adentrou as estações do metrô, onde os oficiais perseguiram manifestantes e atiraram bombas de efeito moral, cujas explosões soavam ainda mais impactantes no ambiente fechado das estações devido à reveberação acústica. Vale resgatar que nas manifestações pró-impeachment de 2016 e a favor da ditadura militar nos anos subsequentes, não se escutou os artefatos explosivos do aparato repressivo policial.

Já os sons centrípetos atuam como o sino de uma igreja ao convocar seus fiéis. Da mesma forma, a BSM teria a função de som centrípeto ao atrair algumas pessoas para perto da banda, as removendo do caos das plataformas superlotadas. O usuário fica então entre o ruído (som não codificado) e a música (som codificado); ou entre a multidão que disputa espaço ao toque do alarme de fechamento das portas e o aglomerado de pessoas entretidas pela música ao vivo da banda.

Por meio dos ruídos da repressão violenta e da música de entretenimento, os agentes de segurança gerenciam o usuário entre o pânico e o amortecimento. Para David Novak, “o ruído é um poderoso anti-sujeito da cultura, levantando questões essenciais sobre a encenação da expressão humana, socialização, subjetividade individual e controle político” (2015: 133). É possível realizarmos leituras a respeito dessas questões, sobretudo de controle político, a partir da escuta. Em *Noise*, Jacques Attali destaca as relações entre o ruído e as dinâmicas sociais, e atenta para as dicotomias que suas diversas formas de articulação podem carregar, ao afirmar que:

“Mais que as cores e as formas, são os sons e seus arranjos que moldam as sociedades. Do ruído nasce a desordem e seu oposto: o mundo. Da música nasce o poder e seu oposto: a subversão. No ruído podem ser lidos os códigos da vida, as relações entre os homens. Clamor, Melodia, Dissonância, Harmonia; quando é moldado pelo homem com ferramentas específicas, quando invade o tempo do homem, quando se torna som, o ruído é fonte de propósito e poder, do sonho – Música. Ele está no coração da racionalização progressiva da estética, e é um refúgio para a irracionalidade residual; é um meio de poder e uma forma de entretenimento.” (ATTALI, 1985: 6)

A disputa pelo espaço acústico e o gerenciamento dos ruídos que o ocupam constitui grande parte das dinâmicas sociais no espaço público, este que se caracteriza em grande medida como um local de passagem que não produz afetos; um não-lugar (AUGÉ, 1994). Alguns projetos que visam fomentar a circulação da população pelo espaço público propõem formas diferentes de experiência urbana. Como a Virada Cultural, que ocupa o centro da cidade com atividades culturais espalhadas pelas ruas e equipamentos culturais durante 24h; e o Programa Ruas Abertas, que fecha a passagem de automóveis em algumas ruas e avenidas aos domingos para o uso de pedestres, ciclistas e artistas.

Dentro do metrô, alguns projetos oferecem atividades e mostras culturais nas estações. Algumas delas abrigam exposições de artes plásticas nos corredores de passagem, transformando o local em uma galeria pública. O Museu da Diversidade da Estação República recebe, além de exposições fotográficas, o lançamento de livros seguido de debate com os autores, iniciando assim a abertura de um espaço para a troca de ideias através da palavra falada. O projeto Pianos no Metrô disponibiliza pianos itinerantes para os usuários por dois meses em cada estação (SÃO PAULO, 2011). Há também o projeto SP Cultura no Metrô que teve início em junho de 2018, se propondo a oferecer espaço para apresentações de música, dança, teatro e poesia, mas que ainda atua de forma bastante incipiente, em apenas 9 das estações. Em um primeiro edital, alguns músicos de rua foram selecionados para se apresentarem dentro das estações, recebendo um pequeno cachê simbólico, além de poderem participar de cursos de gestão de carreira e poderem gravar um CD demo nos estúdios das Fábricas de Cultura (SÃO PAULO, 2019b), que já são abertos a toda a população gratuitamente. Apesar de algumas exposições ficarem isoladas em espaços distantes da circulação dos usuários, e outras atividades serem pouco divulgadas, esses projetos são importantes iniciativas culturais, e que se contrapõem à reprodução de composições de artistas já consagrados pela BSM como forma de entretenimento. Ainda assim, o funcionamento diário do transporte público não permite maiores interferências do usuário nos dispositivos sonoros das estações.

Se dividirmos os sons do metrô pelo grau de controle que o usuário exerce sobre eles, poderíamos pensar em três categorias. A primeira, seria o som portado, em arquivos de áudio armazenados em algum tipo de mídia, que pode ser uma lista de músicas salvas no celular em *MP3* ou em outros formatos, ou algum arquivo de vídeo contendo som, como um filme ou uma videoaula. Neste caso, o usuário detém os arquivos de áudio que escolheu transferir previamente para seu dispositivo eletrônico, sendo hoje em dia mais comum um *smartphone*, mas que no passado poderia ser iPod, Discman ou Walkman. Durante os deslocamentos no ambiente ruidoso do espaço urbano, os pedestres buscam algum nível de autonomia sobre espaço e tempo

através da criação de uma “bolha auditória privada” (BULL, 2005: 344), substituindo a “incontrolável multi-rítmica natureza da vida urbana pelos seus próprios mono-ritmos controláveis (BULL, 2012: 203).

Um segundo grau de controle nos leva à segunda categoria: o som transmitido. O usuário pode escolher entre uma estações de rádio FM, emissoras de TV, ou os serviços de *streaming* de música. A programação dos programas ou das *playlists* musicais geradas automaticamente por algoritmos conferem certa imprevisibilidade sobre o que exatamente irá soar no dispositivo eletrônico. Existe ainda o inconveniente das interrupções do fluxo sonoro em decorrência da queda no sinal de transmissão, nos momentos em que o metrô passa por áreas que isolam a rádiofrequência do serviço de dados móvel da operadora de celular ou as ondas eletromagnéticas das emissoras de rádio ou TV. O usuário portanto não detém total controle sobre o quê, quando ou como vai ouvir.

Por fim, com menor ou zero grau de controle, temos o som ambiente, que vai de ruídos dos demais usuários e seus dispositivos sonoros, alarmes do funcionamento das portas do trem, avisos de localização do trem no itinerário, mensagens recomendando determinadas práticas dentro da estação, propagandas da empresa que administra a linha, a Banda dos Seguranças do Metrô, e a playlist de músicas que tocam dentro do vagão. Para pensarmos em interferências mais profundas na paisagem sonora dos espaços públicos, é necessária a profanação dos dispositivos (AGAMBEN, 2005), ou seja, uma modificação na função dos dispositivos de controle a fim de devolver o uso do espaço público às pessoas. Com isso, o ambiente do metrô pode ser ressignificado como um espaço de encontro, expressão e troca, e um lugar de afetos sonoros em que a circulação de pessoas seja também a circulação de vozes, ideias sonoras, expressões artísticas e espaço para o debate político.

*EST[AÇÃO] MARIELLE:  
PROFANANDO OS DISPOSITIVOS DE CONTROLE  
OU UM HACKEAMENTO POÉTICO*

Na noite de 14 de março de 2018, a vereadora da cidade do Rio de Janeiro Marielle Franco e seu motorista Anderson Gomes foram assassinados. Esse acontecimento colocava a escalada da tensão política pós golpe de 2016 em um novo patamar de violações e perseguição política. Imediatamente, manifestações populares pelo Brasil e fora do país cobravam celeridade na investigação do caso. No entanto, à parte dos momentos e espaços de reivindicação

convencionais, havia certo receio de que um caso grave de crime político fosse abandonado, e que a população se desmobilizasse por conta da extenuante rotina de trabalho e de longos deslocamentos diários pela cidade, e em meio ao excesso de informações a que é exposta ao longo do dia.

**Figura 2:** Preparação para a intervenção urbana *Est[ação] Marielle*, Parque Trianon, abril de 2018.  
Imagem: Marcos Bulhões.



*[Descrição da imagem: Fotografia colorida. Uma roda de pessoas em pé usando bolsas e mochilas em um parque. Algumas olham para uma das pessoas que está falando, outras, mexem no celular.]*

Após um mês sem resposta para o caso, foi realizada a intervenção urbana *Est[ação] Marielle*, e depois re-performada em junho do mesmo ano. A ação surgiu nos encontros do Laboratório de Práticas Performativas da USP do qual faço parte, enquanto discutíamos sobre

coralidades urbanas. No momento em que tivemos conhecimento do caso de Marielle, decidimos criar uma proposta de intervenção urbana que rompesse momentaneamente com o automatismo diário e inserisse na vida comum da cidade a pergunta que ecoava pelas redes sociais: Quem matou Marielle Franco?

O transporte público parecia ser o local mais adequado para a intervenção, tendo em mente os dispositivos sonoros de controle e amortecimento dos usuários no Metrô. Produzi então uma série de peças sonoras que simulavam os avisos veiculados dentro dos vagões, seguindo as particularidades sonoras específicas de cada linha. A ação ocorreu dentro dos vagões das Linhas 1-Azul, 2-Verde, 3-Vermelha e 4-Amarela com a participação de cerca de 25 pessoas, e consistia em tocar dentro dos vagões os áudios previamente gravados através de caixas de som portáteis. Nos encontramos no Parque Trianon (Figura 2), definimos algumas questões relativas ao deslocamento, a divisão em grupos e a manipulação das caixas de som dentro do Metrô, e seguimos para a estação inicial do trajeto.

Dentro dos vagões dos trens, no lugar de “Próxima estação/Next station: Fradique Coutinho” se escutava “Próxima estação/Next station: Quem matou Marielle Franco?/Who killed Marielle Franco?”. A semelhança da sonoridade dos áudios da ação com sonoridade dos avisos do metrô gerava um estranhamento inicial nas pessoas ao redor, sendo que algumas delas indagavam se o sistema de som do metrô havia sido hackeado; enquanto outras iniciavam diálogos sobre o caso de Marielle e Anderson. Além das respostas imediatas dos usuários do metrô durante a ação, outro desdobramento chegou até as redes sociais depois da segunda intervenção urbana (realizada em junho do mesmo ano), em postagens e comentários que demonstravam curiosidade sobre como a intervenção havia sido realizada, ou incredulidade sobre se de fato aquilo havia acontecido (Figura 3). Algumas pessoas demonstraram interesse em como a ação poderia ser reproduzida, seja pela mensagem ou pelo mecanismo.

Há um registro<sup>12</sup> da ação em áudio, captado com a técnica binaural<sup>13</sup> de gravação sonora, que simula o modo como ouvimos em uma percepção do som em 360°, quando reproduzido através de fones de ouvido. Para além de sua função documental, essa gravação insere o ouvinte de modo imersivo no centro do acontecimento, como em uma forma de re-presença sonora que reconstitui o ambiente acústico ao redor da ação. A escuta por meio dos fones permite que se localize os avisos sonoros da intervenção dentro do ambiente acústico específico do vagão, além da interação da intervenção com os ruídos e vozes ao redor, que podem revelar algumas dinâmicas específicas daquele lugar naquele momento.

<sup>12</sup> Trecho do registro disponível em: <<https://soundcloud.com/renatonavarro/estacao-marielle>>. Acesso em: 01 jun. 2020.

<sup>13</sup> Ver capítulo 2 para mais informações sobre a técnica de captação de som binaural.



**Figura 3:** Comentários sobre a intervenção urbana *Est[ação] Marielle*, abril de 2018.  
Imagem: Compilação do autor a partir do Facebook.



[Descrição da imagem, com palavras abreviadas escritas por extenso: Print screen da tela do computador, recortado em uma postagem realizada no Facebook, dividida em duas colunas verticais posicionadas lado a lado. A postagem foi realizada em 18 de junho de 2018, e apresenta 120 reações, 15 comentários e 7 compartilhamentos. As imagens e os nomes dos usuários estão cobertas por tarjas vinho para preservar suas identidades. A seguir, o texto da postagem. *hackearam o sistema da linha 4 amarela do metrô e quando vai desembarcar soa a pergunta "quem matou Marielle Franco?"* Uma amiga cabou de mandar isso... Intervenção da poxa essa! A seguir, o texto dos comentários e respostas. *Karai!!! Sério?! Uma amiga que estava indo para a faculdade q falou, mas infelizmente não conseguiu gravar... Só que tiveram outras pessoas que também relataram. sério??* Orra, disse que um pessoal ficou atônito, começando a tentar gravar... E era com a voz do Google Voice. *Tomara que seja real mesmo... Se for precisamos conhecer a galera que manja (risos) pra fazer mais estratégias como essa.* (Imagem de cumprimento com o punho cerrado). *Com certeza!! Seria massa se também conseguíssemos estrutura para fazer uma ação dessas, em outros meios de comunicação e transporte... Mas outras pessoas relataram a mesma coisa, foi real só que durou muito pouco tempo, em um trecho curto. Ufa! Até que enfim os hackers resolveram comparecer!! Intervenção foda em. Orra que loko. Estive la por volta das 17h e ouvi nadica. Imagina isso. É sério isso? Outras pessoas também relataram.*]

Quando levados para a cena ou a performance, os dispositivos digitais passam a dispositivos poéticos. Poetizar se coloca como uma escolha do que será ouvido e como se dará a recepção. Em *Est[ação] Marielle*, os dispositivos sonoros de controle são profanados através de uma ilusão quase teatral de *hackeamento* do sistema de som do metrô, em uma forma de *hackeamento* poético. Essa dimensão artística no uso do reproduzidor de MP3 e das caixas de som portáteis pode ser um caminho de como ampliar a escuta para questões sociais e políticas no espaço público. A partir do uso dos dispositivos poéticos, podemos pensar de que outras formas é possível romper com o amortecimento e o controle comportamental impostos pelo som ao nosso redor. Podemos refletir de que maneira utilizar os dispositivos do espaço público como

estruturas a serem retrabalhadas e colocadas em outra perspectiva, considerando quais outras mensagens tomariam o lugar dos avisos mecanizados presentes em locais públicos. E a partir dessas possibilidades, podemos dialogar sobre de que modo é possível agregar pessoas e propor reflexões coletivas em espaços públicos através do som, reaproximando e fazendo ressoar no espaço público da cidade múltiplas vozes, em suas plenas e legítimas dissonâncias.

## 2. AO REDOR DO SOM

Os primeiros experimentos performativos e sonoros das vanguardas do início do século XX, que buscavam aproximar arte e vida, se desdobraram em diferentes possibilidades artísticas com a evolução tecnológica do áudio. A materialidade do som (promovida pelo surgimento da fonografia), bem como os leitores de áudio e fones de ouvido, desenvolvidos e tornados portáteis, foram incorporados como elementos de novas práticas artísticas presentes na cena contemporânea, em um hibridismo de linguagens no qual a escuta se configura como parte fundamental da criação e experiência artística.

*ÁUDIO, CULTURA E POLÍTICA:  
TRANSMISSÃO  
E REGISTRO*

Em tempos de espetacularização de processos jurídicos, impulsionada pela publicação de conversas interceptadas ou *hackeadas*; e de trocas de mensagens sonoras via aplicativos de mensagens, o ‘áudio’ se tornou sinônimo de ‘voz gravada’. ‘Enviar um áudio’, ou ‘vazar um áudio’ tem sido associado à fala e à escuta. No envio de um áudio, há certo controle de como as palavras irão soar, com a possibilidade de interromper a gravação e recomeçá-la sem que a pessoa que escuta tenha ciência dos ajustes no discurso, ou que possa interromper o fluxo direto da fala do outro. Essa forma de comunicação que substitui o diálogo em tempo real, se tornou uma prática comum, chegando a se configurar como tema da cultura pop, como na canção *Áudio* (2019) da dupla sertaneja Diego & Víctor Hugo<sup>14</sup>. Já no caso do áudio vazado ocorre o oposto: o controle da mensagem gravada dá lugar ao completo descontrole dos desdobramentos do que foi dito ao ser tornado público.

Apesar da recorrente associação do áudio especificamente às mensagens de voz, sua abrangência é bem mais ampla, existindo basicamente quatro funções que o áudio permite realizar. A primeira, é amplificar o volume sonoro da fonte original para que tenha maior alcance, como a amplificação da voz em um discurso em grandes espaços, ou de instrumentos musicais em apresentações públicas. A segunda, é a transmissão do som de um lugar a outro, podendo ser destinado para uma única pessoa (como em uma ligação telefônica) ou para massas de ouvintes

---

<sup>14</sup> Disponível em: <<https://youtu.be/TUDjbeCtBKI>>. Acesso em: 25 jun. 2020.

(como nas rádios e serviços de *streaming* de música). A terceira, é o registro do som, que pode ocorrer em mídias analógicas (como a fita magnética) ou digitais (como o CD e o HD de equipamentos eletrônicos). Por fim, a quarta função do áudio é a possibilidade de manipulação eletrônica do som, permitindo: alterar seu timbre ao equaliza-lo ou distorcê-lo; adicionar ambiências e efeitos; ou editá-lo a partir da materialidade do registro.

Tecnicamente, o áudio consiste na representação do som em ondas elétricas através de um meio eletrônico, seja ele analógico ou digital. A energia acústica do som é transformada em energia elétrica por meio de transdutores eletroacústicos, tais como um microfone ou um captador magnético de guitarra. No caso do microfone, a variação de pressão sonora é captada pela vibração da membrana do equipamento, de forma similar à vibração do tímpano dentro dos ouvidos, sendo esse movimento da membrana do microfone transformado em eletricidade, gerando uma variação de voltagem elétrica análoga à variação da pressão sonora.

O áudio está diretamente ligado a transformações culturais e ao campo da arte, desde seu desenvolvimento no final do século XIX e sua evolução tecnológica ininterrupta ao longo do século XX até os dias atuais. Essa tecnologia surge de necessidades ligadas à comunicação humana, que levaram ao desenvolvimento de equipamentos como o telefone, o rádio e o gravador de fita a partir de experimentos mecânicos e eletrônicos, abrindo uma nova era da relação humana com o som e a escuta. O final do século XIX trouxe a possibilidade de transmissão e registro do som através do telefone, do rádio e do fonógrafo, evoluindo a cada década seguinte em alcance, fidelidade sonora e portabilidade, chegando no final do século XX às tecnologias digitais sem fio de alta definição. Anteriormente invisível e inapreensível, o som passa a ser um elemento material, utilizado para o registro e a transmissão de fragmentos de realidade.

O fonógrafo, primeiro equipamento de registro e reprodução do som, era anunciado para venda como uma máquina que possibilitava a gravação das vozes de familiares próximos da morte. Enquanto os álbuns de fotos registravam os contornos visuais dessas pessoas através de imagens estáticas, as gravações revelavam outros aspectos subjetivos de suas personalidades através das nuances sonoras da voz, em uma nova forma de memória extra-corpórea. Para além do uso doméstico, essas novas tecnologias de registro e transmissão logo seriam utilizadas nas artes, em radionovelas e nos primeiros filmes cinematográficos que tinham a trilha sonora previamente gravada e sincronizada com a imagem; e como documentação das culturas de diferentes povos, como no registro dos cantos de Mountain Chief (chefe do povo Blackfoot) pela etnomusicóloga do Bureau of American Ethnology Frances Densmore<sup>15</sup>.

---

<sup>15</sup> Reportagem contendo um fragmento da gravação da voz de Mountain Chief realizada por Frances Densmore disponível em: <<https://youtu.be/0P3ErMd7jV8>>. Acesso em: 14 out. 2020.

**Figura 4:** Frances Densmore com Mountain Chief durante uma sessão de gravação, 1916.

Imagem: Harris & Ewing.

Disponível em: <<https://hiphilangsci.net/2013/10/02/emile-benveniste-et-les-langues-amerindiennes-4/>>.

Acesso em: 14 out. 2020.



*[Descrição da imagem: Fotografia em preto e branco. Do lado esquerdo, Frances Densmore está sentada detrás de um fonógrafo apoiado sobre uma caixa, vestindo camisa branca e gravata borboleta, e olhando para Mountain Chief. Do lado direito, Mountain Chief está sentado de lado, de frente para o fonógrafo.]*

No Brasil, Mario de Andrade realizou a Missão de Pesquisas Folclóricas<sup>16</sup>, quando era diretor do Departamento de Cultura de São Paulo, que percorreu em 1938 o Norte e o Nordeste do Brasil a fim de registrar a arte e as manifestações culturais de tradição popular brasileira, reunindo cerca de 21.500 documentos, entre fotografias, filmes mudos, entrevistas e registros fonográficos, somando 1.299 fonogramas em um total de 33 horas de gravação, (GRANATO, 2018; USP, 2019). Com o desenvolvimento do gravador Nagra por Stefan Kudelski, mais leve e totalmente alimentado por pilhas a partir do modelo Nagra III, o gravador de áudio se tornou portátil (BORGES, 2013), permitindo que profissionais como jornalistas, historiadores, sociólogos, e antropólogos pudessem colher relatos orais registrando suas fontes de pesquisas em

---

<sup>16</sup> Programas de rádio sobre a Missão de Pesquisas Folclóricas disponíveis em: <<https://jornal.usp.br/cultura/radio-usp-segue-a-trilha-da-missao-folclorica-de-mario-de-andrade/>>. Acesso em: 12 fev. 2020.

áudio; além de ter popularizado o uso de testemunhos no teatro verbatim<sup>17</sup> a partir da década de 1960 (DAWSON, 1999; PAGET, 1987).

Antes do Nagra, os cientistas alemães haviam desenvolvido, na década de 1930, o Magnetofone, um gravador de fita magnética que apresentava grandes vantagens em relação ao gravador ótico da época, proporcionando maior fidelidade sonora ao registro (BORGES, 2013). Durante a Segunda Guerra Mundial, o Magnetofone foi aperfeiçoado e utilizado na gravação dos discursos de Adolf Hitler que foram divulgados nas rádios alemãs, sendo um segredo de guerra ao qual os Aliados só viriam a ter acesso com a invasão da Alemanha em 1945. Com o uso do Magnetofone e de outras tecnologias, o som foi empregado como ferramenta ideológica e de controle na formação de nacionalismos europeus durante a Segunda Guerra Mundial, em especial na Alemanha Nazista (BIRDSALL, 2012: 103). Das então inéditas propagandas e pronunciamentos políticos em rede nacional através da rádio, aos alarmes de ataque aéreo que coreografavam as movimentações das pessoas em pânico nas cidades sob invasão militar, havia por meio do som a construção de um imaginário de nação associado a estados de alerta.

Em um contexto mais recente, o áudio seguiu sendo utilizado como arma de guerra em prisões no século XXI, como ferramenta de tortura para extrair violentamente confissões e delações por parte dos presos. Em “Towards an acoustemology of detention in the ‘global war on terror’”, Cusick (2013: 276) descreve os métodos de anulação do indivíduo, a partir do uso do som em níveis de pressão sonora extremos e contínuos, aplicados aos prisioneiros ligados à ‘guerra ao terror’ norte-americana pós ataque às torres gêmeas de Nova York em 2001. Esse método de tortura foi denunciado pelo projeto Zero dB, do qual faz parte o grupo de trip hop Massive Attack com o curta-metragem *Saturday Come Slow*<sup>18</sup> produzindo a partir de sua canção homônima e dirigido por Adam Broomberg e Oliver Chanarin. O curta documental apresenta o depoimento de Ruhul Ahmed, uma das pessoas detidas e torturadas na Prisão de Guantánamo (HATHERILL, 2010). A entrevista é realizada dentro de uma câmara anecoica, ambiente desenvolvido acusticamente de modo a isolar os ruídos externos à câmara e absorver as reflexões acústicas internas, chegando próximo do silêncio ambiente total. Mencionando na história da visita de John Cage (1961) a esse ambiente (na qual o compositor conta que pode escutar o som grave da circulação sanguínea e o som agudo do sistema nervoso de seu corpo), o silêncio da câmara anecoica se contrapõe aos relatos de Ahmed sobre o uso de músicas reproduzidas em grandes níveis de pressão sonora, distorcidas e durante longos períodos.

---

<sup>17</sup> Ver capítulo 4 para mais informações sobre teatro verbatim.

<sup>18</sup> Curta-metragem *Saturday Come Slow* disponível em: <<https://vimeo.com/10285488>>. Acesso em: 12 ago. 2018.

Além da fonografia, o rádio teve um grande papel na produção e transmissão de cultura e arte através do som. Desenvolvido em 1895 por Guglielmo Marconi, o rádio permitiu a transmissão em tempo real de sons, captados e escutados por meio de equipamentos domésticos. A rádiodifusão promoveu mudanças culturais e artísticas ao estabelecer um fluxo diário de informações, notícias e canções, além de desenvolver novos formatos dramáticos baseados no som e na escuta, práticas baseadas na manipulação de sons previamente gravados ou manipulados em tempo real que seriam incorporadas no cinema, na TV, no teatro e na música.

Dentro das possibilidades do rádio, o dramaturgo alemão Bertolt Brecht propõe em sua Teoria do Rádio um pensamento crítico em relação ao uso do rádio, semelhante à que faz em seu teatro épico, defendendo que o ouvinte não fosse passivo, mas participativo; e que o rádio deveria “deixar de ser um aparato de distribuição para se transformar num aparato de comunicação”. Dentre os objetivos possíveis, Brecht afirma que o rádio não deveria “consistir simplesmente no embelezamento da vida pública”, mas ser um instrumento de transparência das atividades dos governantes, e idealiza: “Por meio de propostas que sempre avançam e nunca cessam, visando promover um melhor emprego do aparato em razão do interesse público, temos de abalar a base social desse aparato, e desacreditar o seu emprego em função do interesse de poucos” (BRECHT, 2007).

Da Teoria do Rádio de Brecht às teorias da mídia do grupo de radioartistas LIGNA<sup>19</sup>; e dos radiodramas de Orson Welles<sup>20</sup> às peças radiofônicas de Samuel Beckett<sup>21</sup>, a rádio caminhou em diversos momentos próxima ao teatro. Na década de 1960, as *radio ballads* (documentário narrativo no qual a história é contada inteiramente nas palavras dos próprios participantes reais), criadas por Ewan MacColl, Charles Parker e Peggy Seeger para a Rádio BBC, combinavam canções, música instrumental, efeitos sonoros e vozes. Diferentemente das produções radiofônicas anteriores, que usavam atores para as falas, as *radio ballads* usavam os depoimentos gravados de pessoas reais, que eram o centro dos documentários produzidos (BBC, 2012). Um outro programa da rádio BBC, *The Long, Long Trail*<sup>22</sup> (1961) de Charles Chilton, que contava a história da Primeira Guerra Mundial através de fatos narrados sobre o horror da guerra e canções cantadas por soldados, foi adaptado para o documentário musical *Oh! What a Lovely War* (1963).

<sup>19</sup> Catálogo com fragmentos dos artigos sobre radioarte elaborados pelo grupo LIGNA disponível em: <<https://www.prelomkolektiv.org/pdf/reader.pdf>>. Acesso em: 12 mai. 2020.

<sup>20</sup> Informações sobre os radiodramas de Orson Welles e áudios das obras disponíveis em: <<https://www.openculture.com/2015/10/stream-61-hours-of-orson-welles-classic-1930s-radio-plays-war-of-the-worlds-heart-of-darkness-more.html>>. Acesso em: 23 dez. 2020.

<sup>21</sup> Informações sobre as peças radiofônicas de Samuel Beckett e áudios das obras disponíveis em: <<https://www.openculture.com/2015/05/hear-samuel-becketts-avant-garde-radio-plays-all-that-fall-embers-and-more.html>>. Acesso em: 23 dez. 2020.

<sup>22</sup> Programa *The Long, Long Trail* disponível em: <<https://www.bbc.co.uk/programmes/b03nrn9m>>. Acesso em: 16 jul. 2020.

A produção dirigida por Joan Littlewood em colaboração com Chilton, em um trabalho coletivo com outros artistas da companhia teatral *Theatre Workshop*, utilizava partes das gravações que compunham o programa de Chilton (PAGET, 1990). O programa *The Long, Long Trail* se tornou um marco para a rádio, assim como *Oh! What a Lovely War* para o teatro documentário.

Além da produção artística e jornalística, a rádio teve papel fundamental em eventos históricos. Ao contrário de seu uso para fins autoritários, como na Alemanha Nazista, a rádio foi também utilizada como meio de resistência política. Como na Campanha da Legalidade liderada pelo então governador do Rio Grande do Sul Leonel Brizola, um movimento de resistência à tentativa de golpe militar no Brasil em 1961. A mobilização em favor da posse de João Goular, após a renúncia do presidente da República Jânio Quadros, ganhou força com os discursos de Brizola transmitidos na cadeia de emissoras de rádio Rede da Legalidade. O movimento contou com o apoio de jornalistas e radialistas, sendo, nas palavras do jornalista Juremir Machado da Silva, uma “das poucas vezes na história do Brasil em que a mídia não foi conservadora” (COUTINHO, 2011).

Em Portugal, duas transmissões radiofônicas puseram fim ao regime ditatorial salazarista. O povo português aguardava escutar dois sinais estabelecidos pelo Movimento das Forças Armadas (MFA) para dar início ao levante contra o poder ditatorial estabelecido de Marcelo Caetano. Na noite de 24 de abril de 1974 soou o primeiro sinal às 22h55: a transmissão da canção *E Depois do Adens* de Paulo de Carvalho na Rádio Emissoras Associados de Lisboa, realizada pelo jornalista João Paulo Diniz. Às 0h25 do dia seguinte, o segundo sinal: a canção *Grândola, Vila Morena* de José Afonso (que havia sido proibida pelo regime), transmitida na Rádio Renascença, iniciada pelos versos “Grândola, vila morena. Terra da fraternidade. O povo é que mais ordena. Dentro de ti, ó cidade”. Nesse momento, os insurgentes ocuparam pontos estratégicos do país, e em poucas horas a ditadura ruiu (EL PAÍS, 2018).

Atualmente, o Brasil é o país que mais cresce em produção de podcasts e o segundo que mais escuta o formato, sendo apontado como ‘o país do podcast’ (MACHADO, 2020). Os programas são transmitidos em sites próprios ou através das plataformas, como Apple e Spotify, e incluem os mais variados conteúdos jornalísticos, dramaturgias ficcionais, debates de temas sociais e humorísticos. Apesar de não ter a imediatez das transmissões radiofônicas, o podcast é um formato de comunicação e arte de grande potencial: pela relativa viabilidade em ser produzido, pela livre hospedagem em plataformas digitais, e pela possibilidade de retorno à escuta.



*SOM E ESPAÇO:  
ESCUTA IMERSIVA  
E ESCUTA MÓVEL*

Antes da invenção do rádio e do cinema, surgiu em 1881 um sistema de telefonia por assinatura que transmitia o som de espetáculos teatrais e óperas para as residências dos assinantes: o théâtrophone. Os ouvintes podiam acompanhar uma peça teatral à distância escutando os diálogos e a trilha sonora executada ao vivo por meio de uma espécie de protofones de ouvido (Figura 5, Figura 6).

**Figura 5:** Poster do théâtrophone.

Imagem: Jules Chéret, 1890.

Disponível em:

<<https://www.moma.org/collection/works/7608>>.

Acesso em: 12 mai. 2020.



[Descrição da imagem: Poster colorido. Em primeir plano, uma mulher de vestido amarelo, luvas pretas e chapéu branco e preto segura o teatrofone em seus ouvidos. Dois fios vermelhos saem do teatrofone estão ligados em uma caixa marrom à esquerda. Ao fundo, um homem de fraque e chapéu, e atrás dele, as silhuetas de duas mulheres.]

**Figura 6:** Electrophone.

Disponível em:

<<https://www.britishtelephones.com/electrophone.htm>>.

Acesso em: 12 mai, 2020.



[Descrição da imagem: Fotografia em preto e branco. Quatro fones de ouvido do eletrofone presos a astes, e seus respectivos cabos, em um aparador de três pés. Três fones estão pendurados em ganchos nas laterais, e um está sobre a superfície do aparador.]

Os sons eram captados por um par de microfones posicionados junto às luzes da ribalta, um de cada lado formando um par estéreo, de modo que o ouvinte podia determinar a posição dos atores no palco pela sonoridade escutada (VAN DRIE, 2015), percebendo a proximidade dos atores pelo volume de suas vozes e se soavam mais nítidas ou abafadas e distantes, sendo a primeira experiência de imersão sonora espacial e dramaturgicamente através de um dispositivo eletrônico. Os sons captados pelos microfones eram enviados a uma sala de telefonia, de onde as telefonistas realizavam as conexões com as casas. Anos depois, um serviço similar surgiu no Reino Unido, sob o nome de Electrophone (THE TELEPHONE, 2020).

Apesar da experiência do *téatrophone* e do *electrophone*, os fones de ouvido estéreo, como utilizamos, hoje só viriam a ser lançados em 1958 por John Koss. Até então, os fones eram utilizados apenas pela marinha e pelas telefonistas (STUFF, 2013). Passando por diversas transformações tecnológicas e diferentes usos, esse dispositivo sonoro adentra as produções artísticas, se tornando recorrente dentro da cena contemporânea, utilizado tanto pelo performer quanto pelo espectador. Enquanto forma de mediação da escuta, os fones abrem um grande leque de possibilidades na construção da cena: a imersão amplificada pela tridimensionalidade sonora, e pelo nível de detalhamento do som transmitido diretamente ao ouvido; a mobilidade do espectador para circular livremente por um trajeto proposto pela obra; e a camada sonora escutada exclusivamente pelo performer, a qual responde no ato diante do espectador.

Os diferentes formatos de fones de ouvido se diferem, não apenas na aparência, peso e grau de conforto, mas também pela fidelidade sonora. As principais diferenças são o espectro de frequências e o grau de isolamento acústico que os equipamentos permitem, aspectos a se levar em consideração na escolha do equipamento em função das características dos trabalhos artísticos. Os fones auriculares são pequenos e leves, inseridos no ouvido sem entrarem no canal auditivo. Esse formato apresenta uma faixa de frequências limitada, com uma considerável perda na região dos graves. Com isso, são menos indicados para cenas de dança ou coreografia a partir de músicas que necessitam dessa faixa de frequências, com ritmo expressivamente marcado pelo bumbo da bateria e pelo contrabaixo. Outro aspecto dos fones auriculares é o baixo grau de isolamento do som ao redor, permitindo interferências externas e prejudicando a escuta do áudio gravado, mas que podem eventualmente ser incorporadas como uma camada sonora complementar do entorno, a depender da dramaturgia sonora do trabalho. No caso de trabalhos conduzidos apenas por uma voz gravada, sem camadas musicais que necessitam do espectro completo de frequências, pode-se escolher os fones aurais visando o conforto do espectador, pela leveza e por não pressionarem a cabeça do espectador.

Já os fones circumaurais favorecem um maior grau de isolamento acústico do entorno, sendo mais indicados para trabalhos imersivos nos quais as paisagens sonoras, músicas e vozes gravadas devam estar descoladas do som ao redor. Alguns modelos possuem as laterais semi-abertas, recebendo uma leve interferência acústica do ambiente, ideais para o trabalho de mixagem, porém, não utilizados em espetáculos cênicos. Há ainda em alguns modelos o recurso *noise cancelling*, que isola praticamente por completo o som ambiente, acionado por uma chave seletora. Os circumaurais favorecem uma escuta mais detalhada e fiel de músicas e efeitos por reproduzirem o espectro de frequências completo, que inclui a região das frequências graves sem grandes perdas. Esse modelo, no entanto, pode gerar desconforto se usado por um longo período, por seu peso e por abafar os ouvidos.

Há ainda os fones supra-aurais, sendo um meio termo entre os modelos anteriores. Nesse caso, os fones cobrem parcialmente os ouvidos, são mais leves e arejados que os circumaurais e isolam o som ambiente em um grau intermediário. O espectro de frequências é próximo ou igual ao dos fones circumaurais, tendo maior nível de detalhamento sonoro que os auriculares. São ideais para espetáculos itinerantes ou de longa duração, por conta do conforto, mas que necessitam de uma maior fidelidade sonora para uma experiência imersiva.

Diferentes modelos de fones recebem o sinal de áudio de formas distintas, podendo ser: plugado diretamente em um leitor de áudio ou através de um distribuidor de fones, estando dependente da proximidade do leitor, limitado ao comprimento do cabo; por bluetooth, a partir de um computador ou celular, estando limitado a distâncias curtas do transmissor; ou via transmissor de radiofrequência FM, estando livre para circular e se distanciar por diversos quilômetros. Para o uso particular, essa portabilidade evoluiu tecnologicamente com o desenvolvimento de novos dispositivos eletrônicos, que se distinguem cada vez mais dos formatos tradicionais de fones; como os óculos de sol Bose Frames, que reproduzem áudio<sup>23</sup> enviando o som diretamente aos ouvidos, unido áudio e moda; o chip em desenvolvimento Neuralink<sup>24</sup>, que busca enviar áudio diretamente ao cérebro; e a tecnologia de som tridimensional SoundBeaming<sup>25</sup>, que rastreia os ouvidos e envia a eles sons por meio de ondas ultrassônicas, chegando exclusivamente para uma pessoa e a seguindo pelo espaço, sem a necessidade do uso de qualquer aparato.

---

<sup>23</sup> Mais informações de Bose Frames disponíveis em:

<<https://www.theguardian.com/technology/2019/jul/08/bose-frames-review-smart-audio-sunglasses-are-a-blast>>. Acesso em: 30 nov. 2019.

<sup>24</sup> Mais informações de Neuralink disponíveis em: <<https://www.independent.co.uk/life-style/gadgets-and-tech/news/elon-musk-neuralink-brain-computer-chip-music-stream-a9627686.html>>. Acesso em:

<sup>25</sup> Mais informações de SoundBeaming disponíveis em: <<https://www.timesofisrael.com/futuristic-device-from-israeli-firm-puts-music-in-your-head-without-headphones/>>; <<https://noveto.com/#soundbeaming>>. Acesso em: 30 dez. 2020.

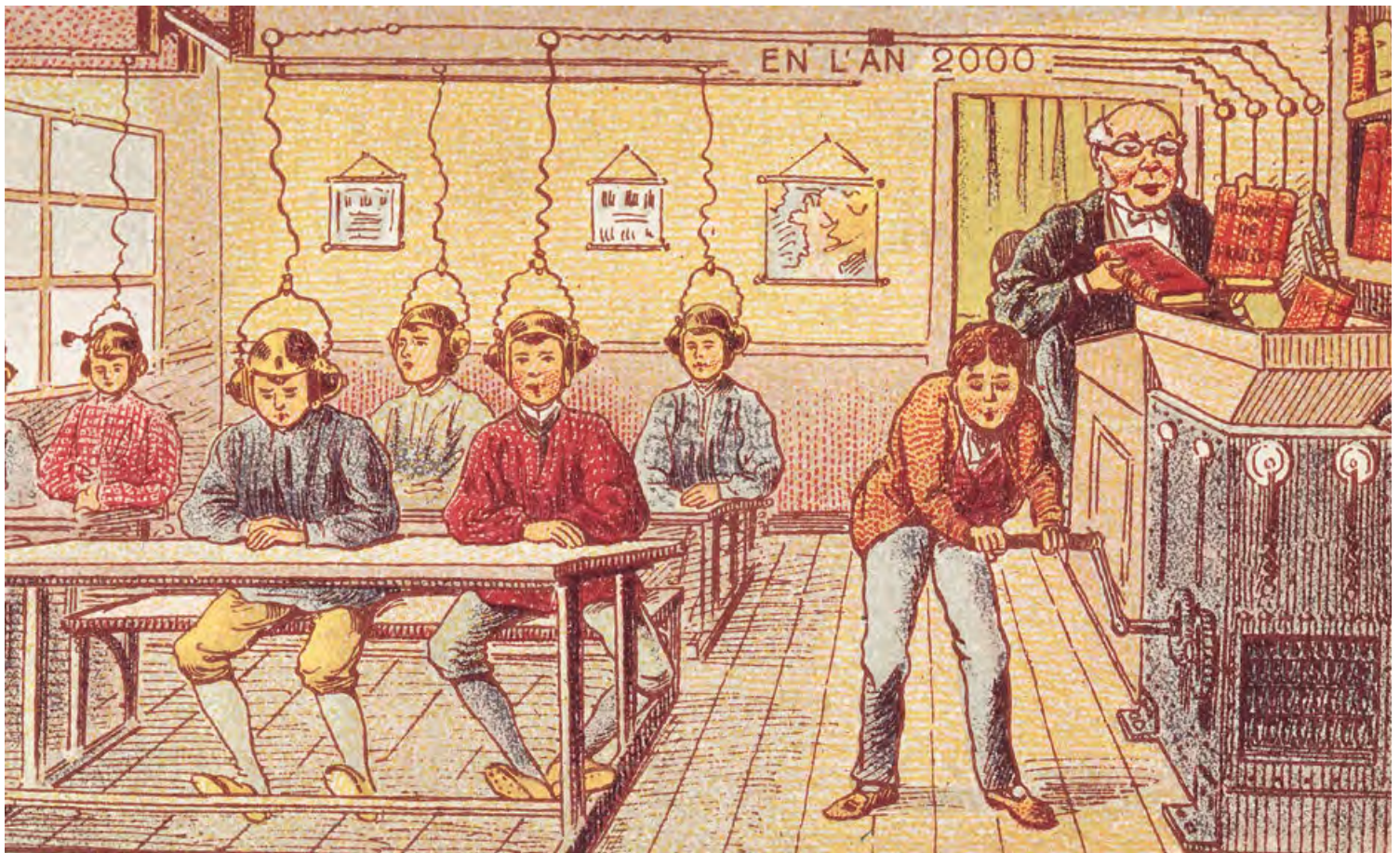
A presença dos fones em atividades cotidianas foi vislumbrada na série *En L'An 2000* (No ano 2000) de ilustrações criadas por Jean-Marc Côté, que representavam como se imaginava que o mundo seria cem anos adiante. As imagens foram editadas na França entre 1900 e 1910 e lançadas posteriormente no livro *Futuredays: Uma Visão do Século XIX do Ano 2000* de Isaac Asimov (THE PUBLIC, 2020). Em uma situação retratada na ilustração *La radio à l'école* (Figura 7), os fones são utilizados na escola como dispositivos de aprendizagem a partir da escuta, sendo no entanto de forma conteudista e desprovida de senso crítico.

**Figura 7:** Cartão postal *La radio à l'école* de Jean-Marc Côté.

Imagem: Françoise Foliot.

Disponível em: <[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Françoise\\_Foliot\\_-\\_La\\_radio\\_à\\_l'école.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Françoise_Foliot_-_La_radio_à_l'école.jpg)>.

Acesso em: 17 mar. 2020.



[Descrição da imagem: Fotografia colorida. Sala de aula com alunos sentados nas carteiras utilizando fones de ouvido conectados em cabos que pendem do teto. Os cabos são ligados a uma máquina à direita que processa livros. O professor insere livros na máquina, enquanto um dos alunos roda uma manivela na lateral da máquina.]

Nas tentativas de escutar música fora de casa e em movimento, surgiram diversos aparelhos para os automóveis, como o toca-discos automotivo<sup>26</sup>, o toca-fitas, os adaptadores para

<sup>26</sup> Mais informações sobre o toca-discos automotivo disponíveis em:

<<https://www.vox.com/2015/5/15/8607443/car-record-player>>. Acesso em: 03 jan. 2020.

tocar CD no toca-fitas do carro<sup>27</sup>, o leitor de CD e o leitor de MP3. Porém, a grande revolução da mobilidade estava em poder andar a pé e entrar em qualquer lugar escutando música com o toca-fitas cassette portátil. O primeiro reproduzidor de áudio estéreo portátil foi desenvolvido em 1972 pelo teuto-brasileiro Andreas Pavel “para adicionar trilha sonora à vida real” (CARDOSO, 2010) durante as atividades diárias. Pavel registrou a patente do aparelho em 1977, porém, não teve êxito em comercializá-la, gerando uma disputa judicial com a Sony que, em 1979, lançaria o Walkman (CARDOSO, 2010).

O Walkman vinha com fones de ouvido e reproduzia fitas cassette. O aparelho popularizou não apenas a escuta de músicas de forma portátil e individual, como a criação de *mixtapes* (compilações de músicas gravadas na fita cassette), inaugurando uma grande rede de compartilhamento de músicas, muito antes da pirataria digital. Algumas *mixtapes* eram criadas a partir do registro de discotecagens ao vivo em clubes. Outras, eram utilizadas como troca de afetos, quando as fitas eram dadas de presente. Nesse caso, a pessoa montava uma coletânea de músicas de diversos artistas, ou um compilado de músicas de um artista em particular, que refletiam o gosto de quem dava a fita, mas que também buscava criar uma ponte com o gosto de quem a recebia. A criação de uma mixtape era uma atividade altamente pessoal e artesanal, não apenas pela escolha das músicas e manuseio de diferentes mídias de onde as músicas eram copiadas (como discos de vinil, programas de rádio e até outras fitas cassette), mas também pelo aspecto visual do encarte da fita, que podia conter os nomes das músicas escritos à mão, desenhos e dedicatórias.

Com o áudio digital, o Walkman foi substituído pelo CD *player*, e posteriormente por leitores de MP3 cada vez menores. Os fones de ouvido se tornaram onipresentes, acompanhando a circulação das pessoas pela cidade e sendo comercializados nas ruas e nos trens. Nos últimos anos, surgiram algumas práticas em que o isolamento acústico dos fones de ouvido levou algumas atividades coletivas a uma desconexão entre presença e escuta. Uma nova modalidade de karaokê no Japão leva cantores tímidos para cabines onde escutam suas vozes em fones de ouvido, em uma forma de karaokê silencioso (SUZUKI, 2018; TOKYO, 2021). Em outros casos, as pessoas coabitam o mesmo espaço, porém, imersos em bolhas individuais de escuta. Como nas festas *silent disco*<sup>28</sup>, nas quais cada pessoa, portanto um leitor de MP3 e fones de ouvido, escuta sua própria trilha sonora para a festa, cada um dançando em ritmos diferentes no

---

<sup>27</sup>Mais informações sobre o adaptador de CD para fita disponíveis em:

<[https://www.vice.com/en\\_us/article/gyz9j7/the-car-cassette-adapter-was-an-unsung-hero-at-the-dawn-of-the-digital-age](https://www.vice.com/en_us/article/gyz9j7/the-car-cassette-adapter-was-an-unsung-hero-at-the-dawn-of-the-digital-age)>. Acesso em: 03 jan. 2020.

<sup>28</sup>Nas festas *silent disco*, os fones são alugados por empresas e possibilitam um número limitado de canais de áudio, tendo geralmente três músicas tocando simultaneamente para escolha. Mais informações no site Party Headphones, uma das empresas de locação de fones, em: <<https://www.partyheadphones.com/>>. Acesso: 12 nov. 2020.

mesmo ambiente. Em um outro contexto, o grupo brasileiro Andaime Cia. de Teatro criou o “Carnaval Silencioso”, um protesto contra a Lei do Silêncio do distrito, que impôs limites de volume aos ruídos nas ruas, afetando o trabalho de músicos e aplicando pesadas multas a estabelecimentos os levando a fechar suas portas. Em um carnaval fora de época, as pessoas saíram em bloco pelas ruas escutando músicas diferentes em seus próprios leitores de MP3 e fones de ouvido (CARVALHO, 2019).

Se por um lado os fones podem isolar acusticamente o ambiente ao redor, por outro, eles possibilitam uma série de experiências imersivas através da escuta elaboradas na cena contemporânea, que são discutidas nos capítulos a seguir. Uma dessas formas de imersão insere o ouvinte no centro de ambientes criados por uma sonoridade tridimensional, produzida a partir da técnica de captação binaural. Em *Virtual Barber Shop*<sup>29</sup> da QSound Labs<sup>30</sup>, uma das experiências que mais auxiliaram a difundir o som binaural, o ouvinte assume virtualmente o lugar do cliente de uma barbearia, escutando o barbeiro falar ao seu redor e os sons da tesoura e da máquina de cortar cabelo ao redor de sua cabeça em uma experiência hiper-realista.

A ilusão sonora ocorre pelo fato de que a gravação binaural simula a maneira como escutamos. Os sons ao nosso redor chegam a cada um de nossos ouvidos em intensidades e tempos sutilmente diferentes. Ao escutarmos o ruído de um objeto que está à nossa direita, nosso ouvido direito receberá esse som com maior intensidade que o esquerdo, e ligeiramente antes. Essas mínimas diferenças de pressão sonora e de tempo em que cada ouvido recebe o som são interpretadas pelo cérebro com extrema precisão, de modo a determinar a posição exata da fonte sonora no espaço. Os cálculos feitos pelo cérebro são baseados nas dimensões e formato da cabeça, levando em consideração principalmente a distância entre um ouvido e outro, mas também o formato da superfície do rosto, nariz, olhos e orelhas. Os relevos de todas essas partes causam desvios no caminho do som que chegam aos ouvidos, que também são interpretados pelo cérebro.

Assim, para realizar essa forma de gravação é necessário um microfone binaural, que simula a interferência da cabeça e do rosto. Existem dois modelos para esse tipo de microfone. O primeiro, conhecido como *dummy head* (cabeça de manequim), consiste em uma cabeça artificial de dimensões, formato e densidade próximos aos de uma cabeça real (Figura 1), contendo dois microfones acoplados na posição dos ouvidos<sup>31</sup>. Durante a gravação, a cabeça-microfone é posicionada no exato ponto de escuta de onde o ouvinte perceberá os sons durante a reprodução

<sup>29</sup> Áudio de Virtual Barbershop disponível em: <<https://youtu.be/IUDTlvagjJA>>. Acesso em: 11 jan. 2020.

<sup>30</sup> Outros exemplos de demonstração de gravações binaurais e mais informações sobre a QSound Labs disponíveis em: <<http://www.qsound.com/demos/binaural-audio.htm>>. Acesso em: 11 jan. 2020.

<sup>31</sup> Teste de tridimensionalidade com o microfone *dummy head* disponível em: <<https://youtu.be/uB4Sr23AN2E>>. Acesso em: 12 mar. 2020.

do registro sonoro. O outro modelo é formado apenas pelo par de microfones, que deve ser inserido nos ouvidos de uma pessoa para que realizem a simulação da escuta a partir de sua posição na cabeça. Esse modelo possui fones de ouvido no verso dos microfones, de modo que a pessoa pode monitorar a gravação em tempo real com o próprio equipamento. Assim como os microfones apenas simulam a escuta quando posicionados nos ouvidos, o efeito binaural funciona apenas se escutado com o uso de fones.

**Figura 8:** Microfone dummy head Neumann modelo KU 100  
Imagem disponível em: <<https://en-de.neumann.com/ku-100>>.  
Acesso em: 12 dez. 2020.



*PERFORMATIVIDADES SONORAS  
E SONORIDADES PERFORMATIVAS:  
OUTRAS ESCUTAS*

A associação entre som e imagem nas artes cênicas, nas obras instalativas e na performance arte, articula temporalidades, espacialidades, texturas e contrapontos. Alguns dos paralelos entre audição e visão compõem o que Jonathan Sterne (2003:15) chama de ‘litania audiovisual’:

- a audição é esférica, a visão é direcional;
- a audição torna o sujeito imerso, a visão oferece uma perspectiva;
- os sons vêm a nós, mas a visão viaja até seu objeto;
- a audição está ligada a interiores, a visão está ligada a superfícies;
- a audição envolve contato físico com o mundo exterior, a visão requer distância dele;
- a audição nos posiciona dentro de um evento, ver nos dá uma perspectiva do evento;
- a audição tende à subjetividade, a visão tende à objetividade;
- a audição nos leva ao mundo dos vivos, a visão nos leva à atrofia e à morte;
- audição é sobre afeto, visão é sobre intelecto;
- a audição é um sentido principalmente temporal, a visão é um sentido principalmente espacial;
- a audição é um sentido que nos torna imersos no mundo, a visão é um sentido que nos remove dele.

Apesar de criticada pela idealização da audição (STERNE, 2003: 15), a litania audiovisual pode promover algumas reflexões que servem de pontos de partida para compreendermos a dimensão cultural do som e as possibilidades artísticas através da escuta na relação entre som e imagem, tais como nos trabalhos sonoramente imersivos ou que guiam o público e editam o olhar para o entorno por meio do som. Uma imprecisão dentre as comparações está na separação entre tempo e espaço, pelo fato da audição ser um sentido fundamental na percepção espacial, e por essa percepção estar ligada diretamente ao tempo: é a partir da diferença temporal de milissegundos da chegada dos sons a cada ouvido que o cérebro calcula e localiza a fonte sonora no espaço, determinando sua posição no panorama, a posição vertical, entre frente e trás, e de profundidade. Sobre o apontamento sobre o caráter imersivo da audição nos inserir no mundo, temos que a escuta dos ruídos ao redor permite a percepção dos aspectos culturais da sociedade.

No início do século XX, as abordagens e tratamentos do ruído como material artístico subverteram as formas de composição musical a partir da concepção proposta pelo compositor futurista Luigi Russolo, precursor da música experimental contemporânea. Russolo acreditava que a vida contemporânea era demasiado ruidosa e que os ruídos deveriam ser utilizados na música. Em sua publicação *A Arte dos ruídos*, Russolo (1967 [1913]) afirma que “[c]ada



manifestação de nossa vida é acompanhada pelo ruído. O ruído é portanto familiar ao nosso ouvido e tem o poder de evocar imediatamente a própria vida”. Depois das primeiras décadas de uso da fonografia para registro de obras artísticas, o áudio da gravação de ruídos passa a ser incorporado ao processo de criação sonora e musical enquanto materialidade. Em 1951, Pierre Schaeffer cria em Paris o Grupo de Pesquisa de Música Concreta e altera, não apenas os modos de criação artística por meio da manipulação de sons previamente gravados em fita magnética, como a recepção, ampliando a escuta para sons anteriormente considerados não musicais.

Se considerarmos a música como a organização de sons no tempo, temos duas ampliações fundamentais em possibilidades de criação musical, e que se desdobram em outras formas de arte: o uso a partir de Russolo de ruídos na composição, no lugar de notas convencionadas emitidas por instrumentos musicais tradicionais, ampliando assim a escuta para sonoridades da vida comum; e o uso de ruídos previamente gravados como matéria prima a ser articulada no tempo a partir de Schaeffer em sua música concreta, tendo esse procedimento reverberação até os dias de hoje na cultura do *sample*. Essas duas dimensões anteciparam os modos de produção e recepção do discurso sonoro que viriam a seguir, compreendendo o som ao redor da vida comum como passível de ser selecionado e articulado para ser colocado em novas perspectivas artísticas, em termos de contexto e discurso. Segundo Glusberg, futuristas e dadaístas utilizavam a performance como um meio de provocação e desafio para romper com a arte tradicional, diminuindo a distância entre vida e arte na busca em que os artistas se convertessem em mediadores de um processo estético-social (GLUSBERG, 2013: 12).

Para Hosokawa, não há fronteira entre música e ruído na vida urbana: a música se torna ruído em volumes muito elevados, e vozes de vendedores podem se tornar ruídos musicais (2012: 105). Em *Viva España*<sup>32</sup> (2004) de Pilar Albarracín, os temas do assédio e da opressão da mulher são levados ao espaço público em uma performance sonora que se funde ao ruído urbano. A artista se coloca em cena ao caminhar pelas ruas de Madrid perseguida por uma fanfarrinha ruidosa (Figura 9), que a oprime ao mesmo tempo que a corteja e reverencia. A banda, composta por trombone, tuba, saxofone e percussão, performa o pasodoble *Y Viva España* (1971), de Leonardus Caerts e Leonard Rozenstraten, repetidas vezes incessantemente. O que parece inicialmente um cortejo em tom festivo passa gradualmente a uma situação de perseguição. As sonoridades musicais se tornam uma textura de ruídos impertinentes, assim como um elogio persistentemente reiterado se torna assédio. Essas questões são também materializadas na agência

---

<sup>32</sup> Fragmento de registro audiovisual de Viva España disponível em: <<https://fb.watch/3U6IV5fMqD/>>; <<https://youtu.be/JdHRtC9KMDw>>. Acesso em: 14 mar. 2020.

do som sobre o corpo feminino em *Memórias Impressas* e *Efeito Cassandra: Na Calada da Voz*<sup>33</sup> do Núcleo Bartolomeu de Depoimentos, sendo nesses casos a escuta das atrizes mediada por fones de ouvido.

**Figura 9:** Videoperformance *Viva España*, 2004.

Imagem: Compilação de imagens de © Pilar Albarracín.

Disponíveis em: <<http://www.pilaralbarracin.com/videos/videos14.html>>.

Acesso em: 14 mar. 2020.



[Descrição da imagem: Montagem de três fotografias coloridas. Uma fotografia na orientação retrato à esquerda e duas na orientação paisagem à direita, uma sobre a outra. As três imagens apresentam Pilar Albarracín caminhando pela rua vestindo um sobretudo amarelo, usando óculos escuros e carregando uma bolsa quadriculada em preto e branco, enquanto é cercada por músicos homens vestindo terno e gravata, tocando saxofone, tuba e trombone. A imagem da esquerda e a superior direita apresentam os artistas de frente. A imagem inferior direita apresenta os artistas de lado caminhando para a esquerda, além de uma pessoa em primeiro plano fotografando a performance e pessoas ao fundo realizando um protesto com placas contendo imagens de uma galinha e o texto “liberación animal”.]

Voltando à década de 1950, as experimentações sonoras seguiram propondo novas escutas para diferentes materiais e espaços. Na obra *4'33"* (1952) de John Cage, a partitura fornecida aos músicos é formada por três movimentos contendo o termo musical *tacet*, que indica

<sup>33</sup> Ver capítulo 5 para mais informações sobre ambos os trabalhos.

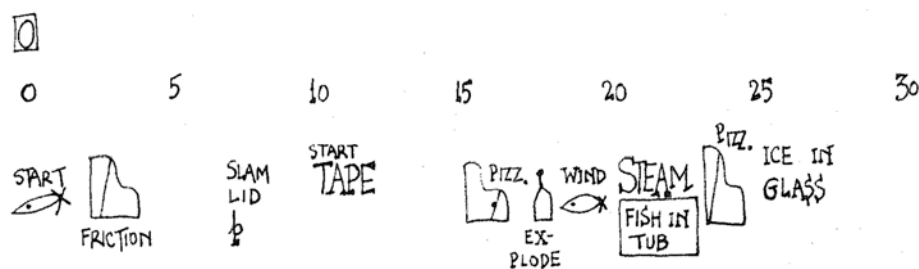
que o instrumento musical deve permanecer em silêncio. Cage propõe uma escuta dedicada dos sons ao redor durante o espaço de tempo que dá nome à obra (quatro minutos e trinta e três segundos), o que permite que seja executada em diversas formações, como orquestra ou piano solo, além da versão digital que prescinde da partitura e de instrumentos musicais: o aplicativo para celular 4'33", que grava o som ambiente na duração da obra e disponibiliza os arquivos gerados para serem escutados online por outras pessoas. Em 1959 John Cage apresenta a performance televisiva *Water Walk*<sup>34</sup> na Itália e no ano seguinte nos Estados Unidos. A partitura musical tradicional dá lugar a uma partitura sonora gráfica de tarefas a serem cumpridas no tempo (Figura 10): uma série objetos relacionados à água, como uma banheira, um liquidificador com gelo, um regador e uma panela de pressão, além de um piano e um conjunto de rádios são dispostos no espaço e manipulados em uma sequência espaço-temporal pré-estabelecida.

**Figura 10:** Fragmento da partitura gráfica de *Water Walk*.

Imagem: Henmar Press Inc.

Disponível em: <[https://en.m.wikipedia.org/wiki/File:John\\_Cage,\\_Water\\_Walk.png](https://en.m.wikipedia.org/wiki/File:John_Cage,_Water_Walk.png)>.

Acesso em: 07 mar. 2020.



[Descrição da imagem: Partitura gráfica em preto e branco. Linha superior contendo dos números 0, 5, 10, 15, 20, 25 e 30. Linha inferior contendo textos e ícones gráficos, cada um sob um dos números da linha superior, tais como: o texto start e o ícone gráfico de um cone de confete; o texto friction e o ícone gráfico de um piano.]

Na década de 1960, o movimento Fluxus se declara contra o objeto artístico tradicional como mercadoria. George Maciunas, fundador do movimento e organizador de *happenings* cria a obra *12 Piano Compositions for Nam June Paik* (1962), que consistem em uma série de instruções de manipulação de piano, como: tocar todas as notas do piano com um bastão do comprimento do teclado; esticar as três cordas mais agudas com a chave de afinação até elas romperem; lavar o piano, encerar e polir bem. Em outra experimentação acerca de presença e ressignificação de objetos utilizando o piano, John Cage realiza no Japão em 1962 a performance *Piano Walk*<sup>35</sup>, com a participação da artista Yoko Ono deitada dentro do piano enquanto Cage e os músicos David Tudor e Toshio Mayuzumi percutem as cordas do instrumento com diversos objetos.

<sup>34</sup> Registro audiovisual de *Water Walk* disponível em: <<https://youtu.be/-koTMW95NZs>>. Acesso em: .

<sup>35</sup> Registro fonográfico de *Shock* disponível em: <[https://youtu.be/xC\\_bg0\\_Tp4g](https://youtu.be/xC_bg0_Tp4g)>. Acesso em: 12 abr. 2019.

Em 1966 Karlheinz Stockhausen cria *Mikrophonie I*, composição na qual utiliza o aparato tecnológico utilizado para amplificar sons inaudíveis no centro da performance, como elemento de ampliação de percepção sensorial. Quatro performers executam uma sequência de gestos ao redor de um gongo, seguindo partituras específicas para cada. Os sons produzidos acusticamente são captados por microfones manejados pelos performers, que selecionam o posicionamento da captação no ato, transformando as sonoridades produzidas pela fricção de objetos no gongo em sinais elétricos, que por sua vez são enviados a uma mesa de som na qual Stockhausen os seleciona e manipula em tempo real. Já em *Pendulum Music*<sup>36</sup> (1968) de Steve Reich, os microfones são manipulados com um único gesto inicial. Quatro microfones são pendurados de ponta cabeça em cabos presos no teto, apontando para uma fileira de quatro caixas de som no chão viradas para cima. Quatro performers entram na sala, se posicionam dois de cada lado das caixas, seguram os microfones, e caminham para trás, mantendo os cabos esticados na diagonal. As caixas de som são ligadas, e então os performers soltam sincronizadamente os microfones (uma dupla seguida da outra), dando início a uma série de ruídos decorrentes da realimentação eletroacústica gerada nos momentos em que os microfones passam sobre as caixas. Inicialmente, a duração dos ruídos é menor que a do silêncio, soando ritmicamente de acordo com o movimento pendular que realizam. Conforme o movimento se desacelera, a relação entre silêncio e ruído se inverte, até que se escuta uma massa ruidosa constante e a obra se encerra ao cortar o sinal dos microfones.

Na obra escultural *Handphone Table*<sup>37</sup> (1978) de Laurie Anderson, o aparato eletroacústico sai do campo de visão, precisando ser buscado com o corpo do público. Duas pessoas se sentam diante das pontas de uma mesa de 1,5 m de comprimento para escutar uma gravação composta por música e poesia. Tanto os alto-falantes quanto o próprio som estão escondidos na mesa, de modo que para escutar a gravação, as pessoas precisam posicionar seus cotovelos sobre duas cavidades de cada lado da mesa e pressionar as mãos contra seus ouvidos. O som então passa da mesa para os cotovelos e é conduzido pelos ossos dos braços e das mãos até chegar aos ouvidos, colocando em evidência as relações entre som, matéria e corpo ao exigir que o ouvinte se relacione fisicamente com a obra.

---

<sup>36</sup> Registro audiovisual de *Pendulum Music* disponível em: <<https://youtu.be/fU6qDeJPT-w>>. Acesso em: 17 jul. 2018.

<sup>37</sup> Fragmento de registro audiovisual de *Handphone Table* disponível em: <<https://vimeo.com/327680924>>. Acesso em: 14 mar. 2020.

**Figura 11:** *Handphone Table* de Laurie Anderson.

Imagem: Michael Haering.

Disponível em: <<https://tessa.lapl.org/cdm/ref/collection/photos/id/24443>>.

Acesso em: 14 mar. 2020.



[Descrição da imagem: Fotografia em preto e branco. No centro, uma mesa quadrada. Duas pessoas sentadas em banquetas, uma de cada lado, com os cotovelos apoiados na mesa e as mãos nos ouvidos. Ao fundo, uma parede com um quadro pendurado com uma fotografia de uma pessoa de frente com os cotovelos apoiados na mesa e as mãos na cabeça. Na frente da fotografia está escrito "the way you moved through me".]

Em *I Am Sitting in a Room*<sup>38</sup> (1969), de Alvin Lucier, a relação passa a se dar com o espaço. Lucier registra em gravador sua voz dentro de uma sala. O microfone utilizado capta tanto sua

<sup>38</sup> Mais informações sobre *I Am Sitting in a Room* e áudio da peça disponíveis em: <<https://www.ubu.com/sound/lucier.html>>. Acesso em: 12 mar. 2020.

voz (emitida diretamente de seu corpo) como a interferência acústica das reflexões do som nas paredes, teto e chão da sala, escutadas de maneira quase imperceptível ao fundo. Em seguida, Lucier reproduz a gravação no mesmo local e registra em outro gravador o som que sai da caixa de som. Durante essa segunda gravação, uma nova camada de reverberação do espaço é captada, se somando à voz e à reverberação iniciais. O procedimento é reproduzido uma série de vezes, sendo que a cada nova gravação, a reverberação vai se tornando mais evidente, enquanto que a voz original vai perdendo nitidez. Ao final, a voz está completamente diluída e ininteligível. A mensagem transmitida pela voz de Lucier, em conjunto com o procedimento eletroacústico, se constitui em uma espécie de ‘ato de fala’ (AUSTIN, 1990) ciborgue e ‘esquizofônico’ (SCHAFER, 1994: 88), na medida em que sua fala, o ato de gravá-la e o que ela enuncia coincidem:

Estou sentado em uma sala diferente daquela em que você está agora. Estou gravando o som da minha voz falada e vou reproduzi-la na sala repetidamente até que as frequências de ressonância da sala se reforcem de modo que qualquer semelhança com a minha fala, talvez com exceção do ritmo, seja destruído. O que você ouvirá, então, são as frequências de ressonância naturais da sala articuladas pela fala. Eu considero esta atividade, não tanto como uma demonstração de um fato físico, mas mais como uma forma de suavizar quaisquer irregularidades que minha fala possa ter.

Algumas trabalhos sonoros passaram a incorporar o público como coprodutores, envolvendo suas vozes, ações e diferentes formas de escuta. Em *Santos Football Music*<sup>39</sup> (1969), Gilberto Mendes rege o público e uma orquestra na produção sonora de um jogo de futebol. Enquanto os músicos da orquestra seguem suas partituras, o público responde a uma série de placas que Mendes levanta ao longo da performance, contendo diversos comandos, como para que falem, protestem e gritem ‘gol’. Já em *Telephone Piece* (1964), Yoko Ono instala em diferentes galerias de arte um telefone ligado a uma linha da qual apenas ela conhece o número. Em momentos aleatórios do dia, Ono liga para esse número e conversa com a pessoa que escutar o telefone e atender. Partindo de um princípio similar, em *Soft Message*<sup>40</sup> (2006) do Blast Theory, os artistas realizam ligações para pessoas que concordam em receber telefonemas a qualquer hora do dia. Ao atenderem, inicia-se uma conversa na qual contam o que estão fazendo e pensando naquele exato momento, podendo estar em casa, na rua ou em uma festa.

---

<sup>39</sup> Fragmentos de registro audiovisual de Santos Football Music disponíveis em: <[https://youtu.be/a\\_P\\_USxgGFM](https://youtu.be/a_P_USxgGFM)>. Acesso em: 21 nov. 2019.

<sup>40</sup> Fragmentos de registro em áudio de *Soft Message* disponíveis em: <<https://vimeo.com/7472313>>. Acesso em: 12 ago 2020.

Em 2010, Ono leva a performance *Voice Piece for Soprano*<sup>41</sup> (1961) ao Museu de Arte Moderna de Nova York, composta por uma sequência de vocalizações performadas em um microfone ligado a um potente sistema de som. Além da intervenção sonora da própria artista, a obra também é aberta para os visitantes performarem, seguindo a partitura da obra com as seguintes indicações: “Grite. 1. contra o vento; 2. contra a parede; 3. contra o céu”. Esses sons, atípicos em galerias de arte, são amplificados em um grande nível de pressão sonora, surpreendendo os visitantes e funcionários do museu. A respeito da presença do som, e sobre fones de ouvido em ambientes expositivos, Paul Hegarty (2011: 105-106) comenta que:

O som na galeria é ruído - não apenas inapropriado até tempos recentes, mas algo que se espalha além de sua localização, ou as demandas de um senso de localização que uma pintura, digamos, requer. A arte baseada no som em uma exposição pode ser insuportável e, se houver diversas peças, elas correm o risco de se chocar. A contemplação de qualquer peça é interrompida e, por sua vez, a peça sonora torna-se uma ambiência em vez de uma obra à parte. Para contornar isso, o espaço pode ser alocado longe de outras obras - uma espécie de quarentena. Alternativamente, a peça pode ser totalmente isolada e acessada por meio de fones de ouvido.

Além da separação entre obras sonoras no ambiente expositivo, os fones são utilizados artisticamente em cena como dispositivo de escuta portátil: a partir de Chris Hardman no início da década de 1980, sendo levado para o espaço urbano em criações tridimensionais e imersivas nas audiocaminhadas de Janet Cardiff, nos trabalhos performativos do Rimini Protokoll, nas obras itinerantes e de rádioarte do LIGNA nos anos 2000, e em seus mais variados usos também por artistas em cena. Essas práticas, abordadas nos capítulos a seguir, estabelecem ambientes e situações que envolvem artistas e público em uma escuta performativa de aspectos culturais e questões políticas na qual os fones são utilizados como dispositivo poético.

---

<sup>41</sup> Fragmento de registro audiovisual de *Voice Piece for Soprano* disponível em: <<https://youtu.be/7GMH17bmlzw>>. Acesso em: 14 out. 2019.

## *PARTE 2 | O ARTISTA NA ESCUTA*

Uma imagem se faz representar por um som, como um operário por seu sindicalista. Um som toma o poder sobre uma série de imagens. Então, como chegar a falar sem dar ordens, sem pretender representar algo ou alguém, como conseguir fazer falar aqueles que não têm esse direito, e devolver aos sons seu valor de luta contra o poder? Sem dúvida é isso, estar na própria língua como um estrangeiro, traçar para a linguagem uma espécie de linha de fuga. (DELEUZE, 1980: 56)



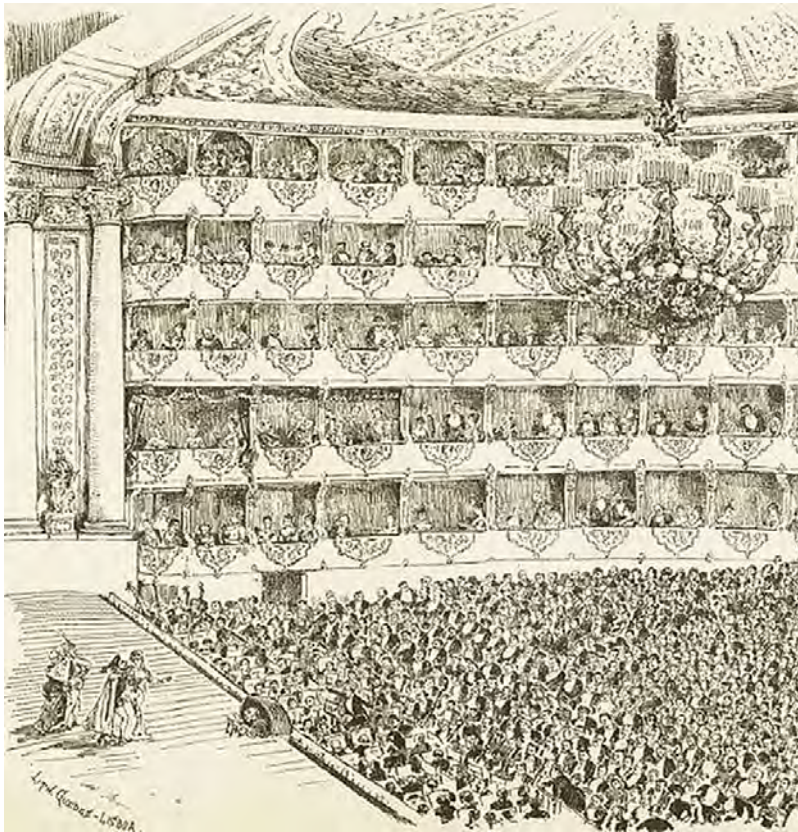
### 3. COMANDOS AO ARTISTA

**ponto. 1.** Local, no prosccênio, devidamente protegido por um anteparo ou concha, onde fica uma pessoa com o texto integral da peça que está sendo encenada. **2.** Profissional integrado a um elenco, que serve de apoio para os artistas, durante o espetáculo, e cuja função é ditar baixinho partes do texto (palavras, sílabas e até mesmo marcações) que não estão bem memorizados pelo intérprete, corrigindo-lhe, assim, eventuais lapsos de memória; cabe-lhe também dar ao pessoal técnico as deixas de preparação ou de execução de manobras e efeitos. O nome do profissional que exercia essa função chegou a figurar nos programas dos espetáculos. – O uso do ponto, no prosccênio, foi abolido, com a prática do texto decorado ou, em casos excepcionais, é praticado das coxias, quando não é usado o “ponto eletrônico”, que consiste num pequeno aparelho colocado no ouvido do intérprete e operado por controle remoto; o profissional encarregado de pontar a peça. (TEIXEIRA, 2005: 223)

A primeira situação que pode vir à mente ao pensarmos em um ator utilizando fones de ouvido discretos em cena é o uso de ponto eletrônico. Na necessidade de transmitir textos extensos ao público, o ator pode, além de recorrer a sua memória, apoiar-se em outro profissional das artes do palco: o ‘ponto’. Surgido no século XVIII (PAVIS, 2008: 297), esse profissional de bastidores se concentra no texto impresso da peça, folheando página por página e exerce, sobretudo em dramaturgias centradas no texto, a função de garantir que ele seja falado integralmente pelo ator e nos momentos previstos. O ponto, que inicialmente se posicionava na caixa de ponto (uma abertura no piso do palco) coberto por uma concha (**Figura 12**, Figura 13), e depois na coxia, é deslocado posteriormente para uma cabine longe do palco, onde sua função passa a ser mediada eletronicamente por áudio: os textos e marcações são falados ao microfone, e o sinal de áudio é enviado por meio de um sistema de transmissão sem fio, que por sua vez chega a um receptor conectado a um fone intra-auricular inserido no ouvido do ator.

O ponto eletrônico para teatro foi inventado pelo ator, diretor e dramaturgo brasileiro Mário Brasini, e logo se popularizou no teatro, na televisão, e como dispositivo de tradução simultânea. Thereza Amayo (2009: 333), sua então esposa, conta que Brasini, “durante experimentos que fazia com velhos aparelhos auditivos cujos circuitos tinha modificado para usá-los em campos magnéticos, acabou inventando, com vistas ao teatro, uma nova função para os mesmos: o de ponto teatral”. Brasini havia sido expulso da Rádio Nacional do Rio de Janeiro e tido seus direitos políticos cassados com a decretação do Ato Institucional n.º 1, em 1964. Em 1965 tentou registrar o invento, porém, teve esse direito negado pelo regime militar “por ser reconhecido como um comunista sem partido” (AGENCIA, 2002). Para driblar o exílio

profissional, Brasini montou a empresa Ponto Comando Eletrônico Intercom no Rio de Janeiro e passou a alugar seus serviços para emissoras de TV. Muitos colegas o ajudaram, como Bibi Ferreira e Dercy Golçalves (que compraram pontos eletrônicos para seus trabalhos) e o diretor João Lorêdo (que fez uso do ponto em seu programa na TV Tupi); e em seguida, Brasini firmou contratos com a TV Rio e a TV Globo (AMAYO, 2009: 334). Pela negativa do registro da patente, Brasini nunca recebeu dividendos pelo uso do invento, de modo que o ponto eletrônico é utilizado até hoje gratuitamente por todas as emissoras de televisão (NETO, 2010).



**Figura 12:** Pintura *O Real Teatro de S. Carlos – 1882*.

Imagem: Rafael Bordalo Pinheiro.

Disponível em: <<https://www.e-cultura.pt/evento/15739>>.

Acesso em: 12 nov. 2020.

*[Descrição da imagem: Representação da sala do Teatro São Carlos de Lisboa em carvão sobre papel. Do lado esquerdo, parte do palco com três atores em pé e o ponto coberto por uma concha na extremidade frontal e central do palco. Do lado esquerdo, o público na plateia e na lateral direita dos camarotes. Do teto pende um grande lustre.]*



**Figura 13:** Hélio Pereira de Queiroz, o ponto da peça *Heffman* do Grupo de Teatro Experimental. São Paulo, 1944.

Imagem: Coleção particular de Abílio Pereira de Almeida.

Disponível em:

<[http://www3.iel.unicamp.br/cedae/Exposicoes/Expo\\_APA/teatro.html](http://www3.iel.unicamp.br/cedae/Exposicoes/Expo_APA/teatro.html)>.

Acesso em: 12 nov. 2020.

*[Descrição da imagem: Foto em preto e branco. Homem lê um bloco de papel que segura com a mão esquerda. Metade de seu corpo está dentro de uma abertura na extremidade do palco. A metade de cima do tronco que está para fora é coberta por uma concha, que o esconde da plateia.]*

O uso do ponto tem entendimentos antagônicos, sendo visto como desnecessário ou até depreciativo por alguns artistas; e defendido como útil por outros, ou como um recurso fundamental para aqueles com idade avançada ou problemas de saúde que afetam a audição ou a memória (SÁ, 2014a; 2014b). O ponto havia sido abandonado no Brasil em meados do século XX como consequência da modernização do teatro na década de 1950, que “exigiu maior conhecimento das peças e o aprofundamento dos personagens” por parte dos atores, voltando a ser utilizado no formato eletrônico por volta da década de 2010 (SÁ, 2014b). Já na Europa, o ofício pode estar em extinção. Na Espanha, o ponto de ópera e de teatro musical (que dá indicações aos atores e cantores) vem sendo substituído pela transmissão da imagem do maestro regendo em uma tela posicionada no palco (RTVE 2008). A septuagenária Larissa Andréieva (Teatro Máli de Moscou) e Cristina Vidal (Teatro Nacional D. Maria II de Lisboa) se consideram as últimas gerações de profissionais da área em seus países (GÚZEVA, 2019; PALMA, 2017).

Esse profissional de bastidores e essa forma de comunicação com os atores durante a cena são abordados no espetáculo *Sopro*<sup>42</sup> (2017), de Tiago Rodrigues (diretor artístico do Teatro Nacional D. Maria II). A peça é escrita a partir das memórias que Cristina Vidal confidenciou a Rodrigues acerca de seus quase 30 anos atuando como ponto, permeadas por fragmentos de clássicos da dramaturgia, como Tchekhov, Racine, Sófocles e Molière. O espetáculo se inicia com Vidal no centro do palco, vestida toda de preto e com o texto na mão. A ponto chama a atriz Sofia Dias para o palco e começa a lhe soprar o texto inicial da peça. A atriz repete as palavras, que se configuram como um prólogo ou um depoimento verbatim<sup>43</sup> performativo transmitido em tempo real pela atriz, sendo ainda uma homenagem aos profissionais do ofício do ponto:

Trabalho em teatro desde 14 de fevereiro de 1978. Mas esta é a primeira vez que estou em palco. Sempre trabalhei na sombra. Agora, como podem ver pela primeira vez, certamente conseguem reparar como sou pálida. A minha pele não está habituada às luzes. O meu corpo, o meu rosto e o meu andar não são o corpo, o rosto e o andar de quem vive sob as luzes. A minha roupa negra é a roupa de quem quer ser confundida com a sombra. Visto-me para ser invisível na escuridão. Não sou feita para ser vista. Mas hoje estou em palco sob as luzes à vista de todos. Hoje, corro o risco de perder a minha amada palidez. (RODRIGUES, 2017)

Na sequência, entram mais uma atriz e um ator, e a cena reconstitui a conversa entre Rodrigues e Vidal na qual o diretor descreve para a ponto a ideia de uma peça em que ela estaria no palco e seria a protagonista; hipótese imediatamente declinada por Vidal. A reconstituição

<sup>42</sup> Fragmentos de registro audiovisual e vídeos de divulgação de *Sopro* disponíveis em: <<https://youtu.be/wSLyhslWuCg>>; <[https://youtu.be/YFVdi\\_iL\\_9Q](https://youtu.be/YFVdi_iL_9Q)>; <<https://youtu.be/mxXbgers8IA>>. Acesso em: 11 dez. 2020.

<sup>43</sup> Ver capítulo 4 para mais informações sobre o teatro e a técnica verbatim.

encenada do diálogo pelos atores é alimentada pela Vidal real presente no palco, que atua como si própria em uma forma de metateatro performativo. Vidal lê os textos e as rubricas de movimentações, indo de um lado do palco ao outro para soprar os textos a cada ator. Em um determinado momento, o ator caminha pelo palco enquanto diz seu texto, soprado atrás de si por Vidal. No momento em que ambos passam por cada uma das atrizes, estas dizem o texto ao mesmo tempo que o ator, como se estivessem por um breve momento dentro do raio de influência do ponto e suas vozes assumissem um espécie de fluxo involuntário da palavra.

**Figura 14:** A ponto Cristina Vidal e a atriz Isabel Abreu em cena em *Sopro*.

Imagem: Christophe Raynaud de Lage.

Disponível em: <<https://acessocultural.com.br/2020/06/sopro-de-tiago-rodrigues-na-integra-no-centro-cultural-fiesp/>>.

Acesso em: 24 mai. 2020.



*[Descrição da imagem: Fotografia colorida. Em primeiro plano, uma mulher sentada em uma cadeira virada para a esquerda e gesticulando com as mãos. Piso formado por tacos de madeira, dos quais saem pelas frestas alguns ramos erva. Ao fundo, uma mulher vestida de preto segura um bloco de papel nas mãos, sobre o qual há uma luz portátil que ilumina o papel e parte de seu rosto.]*

Ao deixar a cabine e o microfone para soprar o texto de dentro do palco diretamente aos ouvidos dos atores, Vidal não é apenas transformada por Rodrigues em personagem de si mesma, mas abre uma fenda performativa por onde o real invade o palco. Ao deslocar o trabalho do ponto para a cena, Rodrigues não apenas rompe com o ilusionismo das peças de outros autores encenadas dentro de *Sopro*, como coloca a profissional real diante do público atuando (no sentido da execução de seu trabalho, antes de tudo) como ela mesma, tornando a prática de seu ofício visível e sutilmente audível. Dessa forma, a voz do ponto é escutada também pela plateia, menos que como um sussurro; como um sopro. Na medida em que o aparelho intra-auricular utilizado como ponto eletrônico é bastante discreto ou até imperceptível (a depender da distância entre palco e plateia), essa mediação da voz do ponto pelo dispositivo eletrônico é colocada em evidência por sua ausência. Assim, a presença do ponto torna visível também a escuta do ator.

Parte da recusa ao ponto teatral parece estar ligada à exigência ao ator em memorizar textos, como sendo uma habilidade supostamente primordial ou única sem a qual esse artista não teria valor. Esse pensamento relega a uma importância secundária o trabalho de corpo-voz do ator e o que sua presença evoca, o reduzindo a mero memorizador. O trabalho de retenção do texto pelo ator, no entanto, perde espaço em algumas abordagens performativas na cena contemporânea, nas quais o texto dramático dá lugar a outros elementos cênicos. A memória posta em cena não é mais apenas a da habilidade do ator em recuperar da mente o texto da peça teatral, mas são também as memórias pessoais, coletivas e históricas, trazidas a partir de documentos, depoimentos ou evocadas em ações e intervenções sonoras e visuais. Dessa maneira, a memorização de textos dramáticos é substituída pela (ou acrescida da) articulação em cena de fragmentos do real, contextos, e narrativas da experiência, dando continuidade a uma série de práticas nas artes cênicas que ocorreram, a partir do século XIX e sobretudo ao longo do século XX, em momentos nos quais a arte se aproximou de diferentes formas da vida comum.

Auxiliar o resgate pela memória daquilo que deve ser dito em cena não é, portanto, o caso no uso de fones nos trabalhos da cena contemporânea. Com o deslocamento da primazia do texto dramático para a elaboração de outras dramaturgias (performativas, documentais), o som escutado nos fones deixa de ser um apoio ao ator em casos de lapso de memória, e se torna (também) um elemento disparador ou modificador da ação em cena. As ações passam a ser conduzidas ou modificadas por comandos enviados em tempo real por meio dos fones, colocando o artista, antes de tudo, em um estado de escuta performativa. Assim, as formas de interferência externa no corpo e nas ações do artista em cena vão desde uma indicação gestual ou verbal da direção, até um roteiro sonoro escutado nos fones pelo artista em tempo real, podendo ser nesse caso definido previamente em maior ou menor grau pelo diretor.

*APROXIMAÇÕES ENTRE ARTE E VIDA:  
DOCUMENTOS EM CENA,  
E AUTORREPRESENTAÇÃO*

Alguns dos caminhos que levaram à cena performativa contemporânea trouxeram elementos presentes em trabalhos que fazem uso de fones de ouvido como dispositivo cênico, por meio dos quais comandos são enviados aos artistas para que realizem ações simultâneas à escuta daquilo que é solicitado. Além da performatividade da cena baseada na escuta, a transmissão de comandos via fones permite também levar à prática artística, não apenas os atores e performers profissionais, mas também aqueles retirados da vida comum, enquanto autorrepresentação ou fragmento do real posto em cena. Essa abordagem resgata práticas presentes desde as vanguardas do século XX, adicionando a elas os fones como dispositivo poético. Ao longo do último século, houve uma intensificação da aproximação entre arte e vida ao levar a cena ou performance para o cotidiano, como em *happenings* e intervenções urbanas; e ao inserir em cena fragmentos de realidade, como documentos, registros audiovisuais, reportagens, e pessoas da vida comum, que performam em autorrepresentação como artistas do real não profissionais. Essa aproximação de expressões artísticas e a vida comum não é uma prática exclusiva desse período. Ainda assim, as primeiras décadas do século XX estabeleceram as bases mais diretas para aquilo que viriam a se tornar o teatro documentário e o teatro performativo.

O teatro documentário é um teatro de reportagem, que utiliza como base para sua performance materiais de diversas fontes, tais como registros, documentos, cartas, estatísticas, relatórios de mercado, declarações de companhias e governos, discursos, entrevistas, declarações de personalidades conhecidas, reportagens em jornal e transmitidas, fotos, e filmes documentários (WEISS, 1971: 41). Derek Paget (1987: 35) acrescentaria gravações em áudio de entrevistas, que na década de 1980 eram registradas em fita, e a partir da década seguinte passam para diversas mídias digitais. Acrescento hoje as publicações em redes sociais, como mensagens de voz, fotos e vídeos de si, e os textos em número limitado de caracteres. Esses materiais são selecionados e montados em função da tese sociopolítica do dramaturgo, se opondo a um teatro de pura ficção (considerado demasiado idealista e apolítico), sendo assim herdeiro do drama histórico (PAVIS, 2005: 387).

Influenciado pelas teorias do socialismo utópico de François-Noël Babeuf e Claude Henri de Saint-Simon, o dramaturgo alemão Georg Büchner havia escrito o panfleto revolucionário *O Mensageiro Hessiano* criticando os pesados impostos e a exploração da classe camponesa do Grão-Ducado de Hesse na Alemanha, o que desagradou as autoridades, que ordenaram sua prisão, da

qual ele escapa fugindo para Strasbourg (GRITZNER, 2019: 02). Nesse período, Büchner escreve *A Morte de Danton* (1835), peça considerada antecessora do teatro documentário ou “proto-documentário” (DAWSON, 1999: 1), na qual resgata e usa em sua dramaturgia documentos históricos, colocando em cena sua visão sobre o fracasso da Revolução Francesa (GRITZNER, 2019: 18).

Outros movimentos precursores do teatro documentário incluem o naturalismo, o realismo, o dadaísmo, o surrealismo e o expressionismo (DAWSON, 1999: xiii). Emile Zola escreve o romance *Germinal* (1885), que retrata uma greve dos trabalhadores de minas de carvão do norte da França. Algumas semanas antes de começar a escrever o romance, Zola havia visitado a comuna de Anzin, onde acabara de estourar uma greve dos trabalhadores de uma das maiores minas do norte da França. Zola pode presenciar as rotinas dos mineiros, as condições precárias de seus alojamentos e de seus trabalhos no subsolo, testemunhando a situação a desnutrição e as doenças ocupacionais de que sofriam (HEMMINGS, 2004: 21). Em 1898, Zola publica o artigo *J'accuse* no jornal *L'Aurore*, tomando parte no debate público sobre o Caso Dreyfus, um escândalo envolvendo erro judicial e antisemitismo, que condenou o militar Alfred Dreyfus sob a acusação de ter fornecido informações secretas ao governo alemão. Zola foi processado por difamação e condenado a um ano de prisão, tendo que se exilar na Inglaterra, até que o julgamento inicial fosse anulado, o caso fosse reaberto, e ele pudesse regressar à França (GUILLEMIN, 2011).

Após as aproximações de Büchner e Zola com documentos históricos, o jornalismo e a classe trabalhadora, o início do século XX marcou uma aproximação entre vida e arte de forma mais radical, a partir do nascimento do movimento futurista e seu encontro com o movimento dos trabalhadores na Itália. Na publicação do *Manifesto Futurista* no jornal francês *Le Figaro* em 1909, Filippo Tommaso Marinetti inaugura o movimento propondo as qualidades que uma nova arte e um novo mundo deveriam ter. Trechos como “[a] coragem, a audácia, a rebelião serão elementos essenciais de nossa poesia” e “[n]ão há mais beleza, a não ser na luta” (MARINETTI, 1909) pareciam estar em sintonia com o espírito dos movimentos dos trabalhadores da época. Embora a relação do futurismo com o movimento anarco-sindicalista italiano apresentasse algumas divergências, como a discordância dos anarquistas em relação ao exacerbado nacionalismo futurista (BERGHAUS, 2006: 250), ambos se alinhavam pelo interesse nas possibilidades revolucionárias de uma arte combativa. A crítica radical à letargia da população tradicionalista italiana, e principalmente a ideia de “estetização da política” e “politização da estética” através do conceito de *arte-azione* (arte como ação), interessavam ao movimento dos trabalhadores, que se encontravam com artistas futuristas em universidades, bares, nas

apresentações do teatro de ação política nas ruas e em prédios públicos; além de participarem das seratas (também lembradas como *comizio artistico*), que eram encontros políticos em formato artístico. Assim, o futurismo buscava ligar a inovação estética a uma transformação radical do mundo (BERGHAUS, 2006).

Em 1913, a arte moderna invade a cultura popular e os modernistas passam de “cientistas experimentais em laboratórios escondidos no bairro de Montmartre”, em Paris, para se tornarem “terroristas culturais internacionalmente conhecidos” (JONES, 2012). Marcel Duchamp inventa o *readymade* ao levar um objeto utilitário da vida comum para dentro da galeria de arte em sua obra *Roda de Bicicleta*, e em 17 fevereiro, estreia a Armory Show – Mostra Internacional de Arte Moderna em Nova York, com aproximadamente 1.300 obras de 300 artistas, levando aos Estados Unidos parte da vanguarda artística europeia. É nesse contexto que se dá um acontecimento de grande potência revolucionária que unia arte, autorrepresentação e movimento social, com características que antecipariam elementos dos teatros documentário e performativo: o *Pageant of the Paterson Strike*<sup>44</sup> (1913).

Naquele ano, uma greve de cerca de 25.000 trabalhadores da indústria da seda da cidade de Paterson em Nova Jersey, nos Estados Unidos, já durava alguns meses de impasse enquanto era ignorada pela mídia. Os trabalhadores reivindicavam oito horas de trabalho e melhores condições de trabalho e salariais. Porém, com os comícios proibidos, os grevistas marchavam todo domingo até a cidade vizinha de Haledon para poderem se reunir (FISHBEIN, 1991: 205). Para romper o silêncio da cobertura jornalística, levantar fundos e elevar o moral dos trabalhadores, Mabel Dodge (que costumava reunir artistas e intelectuais radicais em seu *salon*) sugere levar a greve para Nova York e apresentá-la aos trabalhadores de lá. O jornalista John Reed, que cobriria a Revolução Mexicana no mesmo ano como correspondente da revista *Metropolitan*, e que ficaria posteriormente conhecido pela cobertura da Revolução Russa de 1917 em seu livro *Dez Dias que Abalaram o Mundo* (1919), se voluntariou para a tarefa (FISHBEIN, 1991: 208). Dodge sugere então a Reed “escrever um grande drama sobre trabalho no qual a greve geral desempenhe uma parte proeminente” (FISHBEIN, 1991: 210). O líder do IWW<sup>45</sup> Bill Haywood apresentou a proposta aos grevistas, que aprovaram. Para Haywood, o *pageant* era uma oportunidade de unir arte e política, e de aproveitar a cultura para os propósitos da classe trabalhadora (FISHBEIN, 1991: 209). O sindicalista comenta em sua autobiografia que os

---

<sup>44</sup> Programa do *Paterson Strike Pageant* disponível em: <<http://historymatters.gmu.edu/d/5649/>>. Acesso em: 21 jul. 2019.

<sup>45</sup> O Industrial Workers of the World (Trabalhadores Industriais do Mundo) é um sindicato norte-americano presente em diversos países. Mais informações disponíveis em: <<https://iww.org/>>. Acesso em: 23 mai. 2020.



grevistas de Paterson sentiam que “vida sem trabalho é roubo”, e que “trabalho sem arte é barbárie” (HAYWOOD, 1929: 262).

Durante duas semanas, John Reed fazia viagens frequentes à cidade de Paterson para coletar material e ensaiar os grevistas como a ação dramática se desencadearia ao longo dos cinco episódios do *pageant*. No entanto, o que de fato os havia preparado para a apresentação fora o próprio período da greve, incluindo as reuniões e o processo de autoconhecimento enquanto grevistas e quanto à consciência da causa e da situação (FISHBEIN, 1991: 210). Como em um treinamento para o momento performativo de autorrepresentação durante o *pageant*, o jornalista Hutchins Hapgood relata que os trabalhadores estiveram ensaiando inconscientemente durante três meses e meio de greve, de modo que “a vida passou imperceptivelmente para uma certa, simples forma de arte” (FISHBEIN, 1991: 211).

**Figura 15:** Capa do programa do *pageant*, 1913.

Imagem: Robert Edmund Jones.

Disponível em:

<<https://labormuseum.net/?p=collection-highlights>>.

Acesso em: 19 jan. 2019.



[Descrição da imagem da esquerda: Poster colorido. Um homem desenhado com contorno preto, de frente, com o braço e a perna direita levantados. Ao fundo, uma fábrica desenhada em preto e o céu em vermelho. Na parte superior, está escrito IWW. Na parte inferior, está escrito The Pageant of the Paterson Strike. Performed by the strikers themselves. Madison Square Garden. Saturday June 7, 8:30 P.M. Boxes \$20 & \$10: Seats \$2, 1.50, 1, 50¢, 25¢, & 10¢.]

**Figura 16:** Cena do *Pageant of the Paterson Strike* no Madison Square Garden, 7 de junho de 1913.

Disponível em:

<<https://babel.hathitrust.org/cgi/pt?id=coo.31924106547437&view=1up&seq=1859>>.

Acesso em: 19 jan. 2019.



[Descrição da imagem da direita: Fotografia em preto e branco. Na parte inferior, em primeiro plano, pessoas em pé e de costas em frente ao palco. No canto inferior direito, pessoas sentadas na plateia. No centro, pessoas aglomeradas ao fundo do palco. Atrás delas, uma pintura em tamanho real de uma fábrica, com uma entrada ao centro e diversas janelas lado a lado em quatro andares. No canto direito, ao fundo, uma fábrica mais distante, com chaminés soltando fumaça.]

No dia 7 de junho, os trabalhadores marcharam até o Madison Square Garden em Nova York, onde se apresentaram diante de cerca de quinze mil pessoas (COSTA, 2001: 109). O acontecimento reconstituía a greve utilizando os próprios trabalhadores grevistas como atores na forma de *pageant*, uma espécie de cortejo ou desfile. Esse formato de apresentação, ligado originalmente às representações inglesas dos mistérios nas festas de Corpus Christi, deixa então de ter cunho exclusivamente religioso para abordar conteúdos históricos, sociais e políticos (COSTA, 2001: 111). No *Pageant of the Paterson Strike*, a ruptura com os *pageants* tradicionais é ainda mais radical: no lugar de atores, grevistas reais se autorrepresentam; eventos históricos dão lugar a eventos imediatos; e ao invés de se reverenciar o status quo, busca-se alterá-lo fundamentalmente, adotando uma visão sindicalista da história (FISHBEIN, 1991: 213), conforme constava em seu programa (**Figura 15**):

O Pageant representa uma batalha entre a classe trabalhadora e a classe capitalista conduzida pelos Trabalhadores Industriais do Mundo (I.W.W.), fazendo uso da Greve Geral como principal arma. É um conflito entre duas forças sociais - a força do trabalho e a força do capital. Enquanto os trabalhadores são espancados e baleados por detetives e policiais, as fábricas permanecem mortas. Enquanto os trabalhadores são mandados para a prisão às centenas, as fábricas permanecem mortas. Enquanto os organizadores são perseguidos, a greve continua, e as fábricas ainda estão mortas. Enquanto o púlpito troveja denúncias e a imprensa grita mentiras, as fábricas permanecem mortas. Nenhuma violência pode dar vida às fábricas - nenhum processo legal pode ressuscitá-las dos mortos. Baionetas e cassetetes, injunções e ordens judiciais são igualmente fúteis. Apenas a volta dos operários às fábricas pode as trazer de volta à vida. As fábricas permanecem mortas durante a encenação dos episódios a seguir. (MCNAMARA, 1971: 62)

No dia da apresentação, mais de mil grevistas marcharam 23 milhas de Paterson ao Madison Square Garden (Figura 16), o maior elenco reunido em uma produção nova-iorquina, com atores de diversas nacionalidades e diferentes idiomas (FISHBEIN, 1991: 210). Seguindo seu programa, e conforme relatos da jornalista Mary Boyle O'Reilly (1913), o *pageant* era dividido em seis episódios, que incluíam reconstituições, manifestações e canções. No primeiro episódio, os trabalhadores chegam de manhã para trabalhar na fábrica e, momentos depois, começam a soar murmúrios, que crescem de intensidade e evoluem para um coro de gritos pedindo por greve. No segundo episódio, os trabalhadores organizam enormes piquetes e a polícia intervém brutalmente, os agredindo e levando presos; até que um tiro é disparado e acerta Valentino Modestino (um homem que não fazia parte da greve nem trabalhava naquela fábrica) e o mata na varanda de sua casa. No terceiro episódio, é encenado o funeral de Modestino, no qual uma

multidão de cerca de mil trabalhadores segue seu caixão em procissão<sup>46</sup>. No quarto episódio, os trabalhadores em greve se reúnem para escutar os discursos de alguns membros da IWW, e todos cantam as canções *A Marselbesa*, *A Internacional* e *Bandeira Vermelha* (as quais o público cantava junto); além de canções de alguns grevistas compositores e de canções de diferentes grupos de trabalhadores imigrantes, legitimando canções étnicas como uma arma na luta de classes (FISHBEIN, 1991: 206). No quinto episódio, os trabalhadores fazem um desfile com bandeiras vestidos de vermelho para celebrar o ‘dia internacional revolucionário do trabalho’; e as mães grevistas entregam seus filhos às ‘mães da greve’ de outras cidades (mulheres que cuidam das crianças enquanto duram a greve e os conflitos com a polícia). No sexto e último episódio, os trabalhadores legislam por si, aprovando a lei de limite de oito horas de trabalho por dia.

Apesar de resgatar acontecimentos de um passado imediato em uma sequência de dramatizações, o *pageant* ocorre dentro de uma situação ainda em andamento. Em um duplo movimento, os operários interpretam a si mesmos ao mesmo tempo em que se manifestam como trabalhadores em greve, na medida em que o *pageant* reconstituía as manifestações ocorridas anteriormente (que resultou na morte de um dos grevistas), ao mesmo tempo em que se configura em um novo ato urbano que dava continuação à greve e às manifestações. Pelo fato de que a greve ainda estava em curso, o *pageant* se configurou como uma abordagem estética para duas práticas que já vinham ocorrendo nos últimos meses: a tentativa de tornar conhecidas as motivações e os acontecimentos ao redor da greve, e o ato da paralisação das fábricas em si. O *pageant* apagou a distinção entre ator e público, e deslocou o público da posição de espectadores passivos para participantes ativos na luta de classes (FISHBEIN, 1991: 221). Em uma relação única entre trabalhadores grevistas, intelectuais e líderes sindicalistas, a relação entre técnicas jornalísticas e cena nesse primeiro *pageant* documentário marca “o nascimento do docudrama como uma arma na luta de classes” (FISHBEIN, 1991: 221).

Após a Revolução Russa de 1917, o teatro de *agit-prop* (agitação e propaganda) se desenvolve na União Soviética com o intuito de divulgar o movimento revolucionário, tendo sido inspirado pelo futurismo e pelo construtivismo, e influenciado Maiakóvski, Meierhold, Wolf, Brecht e Piscator (PAVIS, 2005: 379). Em 1919, um decreto do Comitê Central do Partido Comunista da União Soviética recomenda a leitura pública de notícias por meio de demonstrações cênicas, com o intuito de disseminar os acontecimentos e a propaganda

---

<sup>46</sup> De forma similar à morte de Modestino, ocorre em 1917 em São Paulo a morte do jovem sapateiro anarquista José Gimenez Martinez durante um ataque de cavalaria a operários que protestavam por aumento de salário na porta da fábrica Mariângela, no Brás. Seu funeral reuniu uma multidão que atravessou a cidade acompanhando seu corpo até o cemitério do Araçá. Revoltados com a morte de Martinez, os trabalhadores do Cotonifício Crespi, na Mooca (que viria a ser bombardeado durante a Revolta Paulista de 1924), chamaram uma assembleia e declararam greve, sendo logo seguidos por outros bairros operários e outras fábricas pela cidade, chegando em três dias à adesão de mais de 50 mil trabalhadores e dando origem à primeira greve geral do país (ATLAS, 2016).

revolucionária aos analfabetos (COSGROVE, 1982: 7). Esse ato marca uma interessante conversão da notícia escrita de volta à oralidade, e o surgimento do Living Newspaper, que seria encenado no primeiro TEREVSAT - Teatro de Sátira Revolucionário, idealizado por Mikhail Pustynin, que considerava que as notícias seriam mais acessíveis se fossem dramatizadas (LEACH, 1994: 82). Os Living Newspapers matinham os analfabetos a par dos assuntos do dia, não apenas em relação a questões políticas, como também a conteúdos educacionais que eram dramatizados, tais como a luta contra o tifo, o cultivo das terras ou a criação de galinhas (LEACH, 1994: 84, 169).

Em 1923, o jornalista soviético Boris Yuzhanin cria o coletivo de teatro *agit-prop* Blue Blouse, que usava roupas azuis em cena (em referência aos uniformes dos trabalhadores da indústria), além de peças de camponeses. As apresentações eram realizadas no estilo de teatro de revista, em fábricas, clubes de trabalhadores e a céu aberto. Recusando textos criados por escritores profissionais, Yuzhanin utilizava como material recortes de jornal e de revistas montados, que eram apoiados por gestos e movimentos, sons e música. (DRAIN, 1955: 157). O Blue Blouse obteve grande sucesso, tendo performado para 80.000 pessoas nos dois primeiros meses de existência (STOURAC, MCCREERY, 1986: 39), e inspirou a criação de inúmeros outros grupos Blue Blouse na União Soviética e pelo mundo, incluindo Inglaterra, França, Tchecoslováquia, Letônia, China, Estados Unidos e Alemanha (LEACH, 1994: 169). O grupo publicou em 1925 o *Simple Conselho a Participantes*, um guia dos objetivos e regras de como montar novos grupos (DRAIN, 1955: 181). Depois de anos servindo a fins políticos, autoridades na Rússia, nos Estados Unidos, na Alemanha, no Japão e na Grã-Bretanha deram fim, em períodos diferentes, aos Living Newspapers, ou simplesmente fecharam os teatros (CASSON, 2000: 114).

Em 1922 em Viena, o filósofo e psiquiatra Jacob Levy Moreno havia criado o Teatro da Espontaneidade, no qual os atores realizavam improvisações sobre notícias do dia, formato o qual Moreno chamava jornal vivo<sup>47</sup> (CASSON, 2000: 109-111). Enquanto as produções do Blue Blouse tinham roteiros (ainda que apenas esboçados), o jornal vivo de Moreno era uma criação espontânea e improvisada. Os pontos de partida e as motivações também eram distintos, na medida em que Yuzhanin estava preocupado com a disseminação das notícias, enquanto que o foco de Moreno era a espontaneidade e a pesquisa de papéis (CASSON, 2000: 110).

Com a Grande Depressão norte-americana a partir do *crash* da Bolsa de Valores de Nova York em 1929, o *New Deal* (política do presidente Franklin Delano Roosevelt) implementa,

---

<sup>47</sup> Apesar da tradução mais comum no Brasil ser jornal vivo, Casson esclarece que em 1925 Moreno usava “dramatised newspaper” e em 1947 de “living newspaper”.

através da agência Work Projects Administration (WPA) uma série de programas para reformar a economia e auxiliar os prejudicados durante o período. Além de contratar milhões de desempregados para trabalharem em obras públicas, a WPA financia projetos que contrata artistas de diversas áreas, sendo um deles o Federal Theatre Project (FTP), através do qual diversos artistas de teatro montam apresentações roteirizadas de Living Newspaper. No entanto, com a apresentação de temas controversos surgiram ameaças de corte do financiamento e ataques de figuras do *establishment* ao projeto, até que um ato do Congresso fechou o FTP em 1939 (CASSON, 2000: 112).

Durante o período entre guerras, Erwin Piscator estreia *Apesar de tudo!* (1925) no *Großes Schauspielhaus* de Berlim, como parte de uma convenção do Partido Comunista da cidade, borrando a distinção entre teatro e comício político. O encenador realiza uma fusão entre arte e vida por meio de uma montagem de discursos, ensaios, recortes de jornal, panfletos, fotografias e filmes retratando a Primeira Guerra Mundial, a Revolução de Outubro e algumas figuras históricas (ARJOMAND, 2016: 51). Sobre essa fusão, Piscator (1968: 69-70) comenta que

[...] as massas assumiram a direção do palco [...] O teatro se tornou realidade para elas e rapidamente não havia mais palco *versus* público, mas um grande salão de encontro, um único grande campo de batalha, uma grande demonstração.

Quando se muda para Nova York em 1939 e funda a escola de arte dramática Dramatic Workshop na universidade The New School, Piscator, juntamente com seus alunos e outros colaboradores, começa o desenvolvimento de um novo teatro documentário, não mais sustentado apenas no conteúdo documental, mas também em novas convenções teatrais. Para Piscator, apenas metade do engajamento político do teatro documentário estaria no conteúdo das informações disseminadas nas peças; a outra metade estaria na sua forma teatral em si (ARJOMAND, 2016: 50). A maior parte de suas produções de teatro documentário no pós-guerra são de peças de tribunal, nas quais Piscator reencenou julgamentos a partir de transcrições de tribunais históricos, a fim de mostrar como atrocidades podem ser apresentadas e compreendidas de formas diferentes no teatro e nas salas de tribunal (ARJOMAND, 2016: 50).

Em *The Burning Bush* (1949), a separação entre cena e público é rompida de forma estética. Piscator remove a quarta parede da ilusão realista e cria um ambiente imersivo, incluindo o público como parte da sessão judicial ao manter as luzes de serviço acesas, e ao realizar as entradas dos atores pelo meio da plateia (ARJOMAND, 2016: 57). Piscator adicionou na encenação um prólogo no qual o tribunal se inicia vazio, contendo apenas dois cartazes. O primeiro, continha uma nota do autor (também impressa no programa) afirmando que a peça era

baseada nos registros reais do tribunal. O segundo, apresentava uma lista de “Julgamentos da História” e suas respectivas datas, que incluía os casos de Sócrates, Jesus, as Caças às Bruxas, Danton, Dreyfus, entre outros (ARJOMAND, 2016: 53).

Em *A Investigação: Oratório em Onze Cantos* (1965), peça escrita por Peter Weiss, que reconstrói dramaticamente os Julgamentos de Auschwitz em Frankfurt (enquanto ainda estavam em curso), Piscator leva ao teatro debates públicos sobre acontecimentos mais imediatos. Apesar da peça de Weiss não mencionar explicitamente a palavra “judeu”, Piscator decide pela autorrepresentação ao levar atores judeus ao palco para falarem por si próprios (ARJOMAND, 2016: 62). Durante o processo da montagem, Piscator abandona seus planos iniciais de encenação (baseados na construção imagética dos campos de concentração) e opta por transmitir uma identificação espaço-temporal por meio da criação sonora de Luigi Nono (compositor italiano de música contemporânea), tornando a trilha sonora um dos elementos de maior impacto da encenação. Nono representa a paisagem sonora do campo de concentração em uma composição sonora e musical de grande apelo emocional, na qual ouvia-se tiros e ruídos que soavam como gás; além de vozes humanas distorcidas, contendo suspiros, tosses, gemidos, e gorgolejos de bebês (ARJOMAND, 2016: 67). O trabalho de Nono forneceu ao público uma camada que se relacionava com a cena documental através da escuta, conforme o comentário de Minou Arjomand (2016: 67) de que “*A Investigação* sobrepôs dois modos de representação teatral: de um lado, o teatro diegético dos procedimentos do tribunal; do outro lado, a paisagem sonora que buscava afetar os espectadores em um nível psicológico”.

No Brasil, Augusto Boal desenvolve o Teatro Jornal com o Núcleo 2 do Teatro de Arena em 1971, ano em que é preso e torturado pela Ditadura Militar. A prática se inicia após a publicação de seu artigo *Teatro Jornal: Primeira Edição* (1970), em que descrevia a técnica de um teatro que deveria ser feito do povo para o povo, posteriormente incorporada em seu Teatro do Oprimido (ACERVO BOAL, 2018). A prática do Teatro Jornal, um resgate do *agit-prop* e do Living Newspaper da década de 1930, era também associada à peça didática proposta por Bertold Brecht (SOLER, 2008: 52), por oferecer ao público diversos pontos de vista sobre as notícias. O Teatro do Oprimido visava acabar com a passividade do espectador e buscava entregar ao povo os meios de produção teatral (BOAL, 1980: 2). Em 1999, o Teatro do Oprimido realizou um festival com sete de seus grupos de teatro popular, entre eles as Marias do Brasil, formado por 13 empregadas domésticas que se chamavam Maria. Boal destaca que o teatro popular não se trata de artistas interpretando o povo, mas o povo revelando-se artista. Ele conta que ao final da apresentação, as Marias estavam chorando no camarim, e ao serem questionadas o motivo do pranto, responderam:

Uma boa empregada doméstica deve ser invisível. Quanto menos seja vista, melhor. Nós aprendemos a ser invisíveis. Sabemos que somos invisíveis. Hoje, ensaiando no palco, reparei que um técnico cuidava para que eu estivesse bem iluminada [...] outro técnico colocou um microfone no meu peito para que minha voz fosse ouvida até na última fila, [...] a família para a qual eu trabalho, há mais de dez anos, estava inteira na plateia, no escuro, vendo o meu corpo e ouvindo a minha voz. Estavam atentos e calados, eles estavam me vendo e me ouvindo. Eu trabalho para eles há mais de dez anos e acho que esta foi a primeira vez que me viram de verdade, eles me viram como eu sou e me ouviram dizendo o que penso [...] Hoje, fazendo teatro, todo mundo me viu e me ouviu! Agora sabem que eu existo, porque fiz teatro. (BOAL, 2003: 12-14)

*O COMANDO MEDIADO:  
READY-MADES TEATRAIS  
E ESPECIALISTAS NA ESCUTA*

Resgatando Duchamp, e a partir de suas influências no dadaísmo e no surrealismo, Kantor introduziu a noção de ‘realidade anexada’, um processo de incorporação de elementos *readymade* à atividade artística, incluindo objetos, eventos, ambientes e pessoas da vida comum. Michal Kobialka (2002: 65) comenta essa abordagem de Kantor, afirmando que essa realidade anexada não está subjugada à modelagem artística ou às exigências formais da arte, nem segue modelos pré-existentes, de modo que os trabalhos artísticos que utilizam a realidade anexada “não correspondem a nenhuma convenção de representação”.

Kantor apresenta no café da Sociedade de Amigos de Belas Artes em Varsóvia *Cricotage*<sup>48</sup> (1965), um *happening* composto por 14 ações da vida comum realizadas em loop durante 45 minutos, tais como barbear-se, comer, falar ao telefone, carregar baldes de carvão para o aquecimento ou mover objetos de lugar. Uma mulher sentada em uma cadeira no centro do café diz repetidamente “eu estou sentada” utilizando diferentes vozes e entonações, o que leva a um “crescendo enlouquecedor de possibilidades ilimitadas em descrever esse evento” (KOBIALKA, 2002: 68-69). Essas ações rotineiras (assim como as emoções que as acompanham) de segunda importância, invisibilizadas na vida e na arte tradicional, são inseridas por Kantor no espaço, chamando atenção aos estados de apatia, exaustão, amnésia, neuros, depressão, frustração, tédio e angústia que anularam as emoções cotidianas (KOBIALKA, 2002: 69). Conforme relembra a crítica de arte e cofundadora da Galeria Foksal de Varsóvia, Anka Ptaszkowska, essa questão da ação desinteressada estava na base do trabalho de Kantor, ao retirar a forma mais trivial de

---

<sup>48</sup> Imagens de *Cricotage* disponíveis em: <<https://artmuseum.pl/en/archiwum/archiwum-eustachego-kossakowskiego/29>>. Acesso em: 21 mai. 2020.

comportamento humano de seu contexto normal e inserí-la em uma realidade distinta, como um objeto *readymade*, um ser humano *readymade*, ou uma situação *readymade*, ou seja, “do jeito tal como é na vida, e levado para o mundo da arte” (KANTOR, 2014).

No teatro, além de incluir em seu elenco colegas pintores e pessoas comuns que representavam a si mesmas, como o camponês de uma aldeia no espetáculo *Wielopole, Wielopole*<sup>49</sup> (1980) ou os garçons do café em *A Galinha d'Água*<sup>50</sup> (1967), Kantor entrava em cena como ele próprio; como o ator, o diretor e o homem Kantor. Sua participação nos espetáculos, em uma presença não representativa e sem a mediação de um personagem, tornava-se um obstáculo à ilusão teatral, de modo que, para Kantor, o ator “não é um intérprete de personagens, mas um jogador em situação liminar, que concebe a figura que apresenta a partir de suas próprias características” (FERNANDES, 2016: 117-120). Kantor dirigia de dentro da cena por meio de comandos discretos, regendo com acenos das mãos os ritmos, as entradas e saídas, seguindo em alguns momentos o andamento da música, e em outros, ditando seu tempo interno. O comando de Kantor em cena era sutilmente visível e praticamente inaudível:

No filme de Wajda *A Classe Morta*, o vemos testemunhar, antes do início do espetáculo, a chegada e instalação dos espectadores. Um pouco mais tarde, ele observa, encoraja, corrige com um gesto quase imperceptível os atores que tomam seus lugares nos bancos, como que para mostrar claramente que seu espaço físico e mental contém a sala e o palco, associando o exterior a este interior que chamou de sua “pobre sala da imaginação”, e que não há cena sem a presença do artista maestro, executor e inventor de qualquer cena. (BOST, 2012: 1).

Uma outra forma de direção de dentro da cena ocorre em *Cegos*<sup>51</sup> (2013) do Desvio Coletivo, intervenção urbana na qual um coro de pessoas vestidas de traje social, cobertas de lama da cabeça aos pés e vendadas, realizam um trajeto pelas ruas da cidade, se relacionando por meio de gestos e imagens coletivas com locais e edifícios ligados diferentes formas de poder (financeiro, judiciário, militar e comercial). O coletivo elabora as intervenções *site specific* em parceria com moradores locais de cada cidade, a partir de um *workshop* realizado dias antes da performance. O trajeto da performance é roteirizado durante os encontros, e os gestos e pontos de parada são discutidos coletivamente. Durante a intervenção, o coro de performers se desloca lentamente pelo caminho previamente traçado, estando aberto e na escuta para os

<sup>49</sup> Fragmentos de registro audiovisual de *Wielopole, Wielopole* disponíveis em: <<https://vimeo.com/117157310>>. Acesso em: 21 mai. 2020.

<sup>50</sup> Fragmento de registro audiovisual de *A Galinha d'Água* disponível em: <<https://vimeo.com/134079742>>. Acesso em: 21 mai. 2020.

<sup>51</sup> Fragmentos de registro audiovisual de *Cegos* em Brasília em 2016 disponível em: <[https://youtu.be/7dd4\\_IHIsGQ](https://youtu.be/7dd4_IHIsGQ)>. Acesso em: 23 mai. 2020.



acontecimentos ao redor. Marcos Bulhões dirige o coro de dentro da ação, imprimindo o ritmo dos deslocamentos, indicando os momentos de execução dos gestos, e propondo novas possibilidades de jogo, como resposta no ato a situações que surgem ao longo do trajeto.

Além da participação de pessoas comuns como performers, a cena contemporânea revisita as práticas de Kantor ao inserir pessoas de características específicas atuando como si mesmas. Essa abordagem do real está presente no teatro do Rimini Protokoll<sup>52</sup>, no qual a concepção de *readymade* teatral é referida como *experts of the everyday* (especialistas do cotidiano); uma mudança terminológica que carrega uma noção de que esses artistas da vida comum seriam “sujeitos, e não objetos da produção” (MALZACHER, 2008: 32). Esses ‘atores especialistas’ compartilham em cena os conhecimentos, memórias, habilidades e particularidades de seus ofícios como atendentes de telemarketing, caminhoneiros, policiais, ou eleitores reais.

De acordo com Dominic Huber (2021), colaborador do Rimini Protokoll como cenógrafo, *experts* era um termo utilizado para os performers do Rimini por outras pessoas, que passou a ser adotado por eles. Em seu próprio trabalho, Huber os chama de protagonistas ou performers não profissionais, sendo que no caso de sua performance *Prime Time/HOUSE* (analisada mais adiante), o diretor se refere aos habitantes de um edifício residencial envolvido na performance simplesmente como ‘residentes’, os nomeando a partir de uma de suas características próprias ou de suas condições na relação de suas vidas com esse espaço da performance. Em sua tese de doutorado *Teatros do real, teatros do outro: os atores do cotidiano na cena contemporânea*, Julia Mendes (2017) faz um resgate desses termos utilizados para designar as pessoas comuns atuando em cena. Após passar pelas diferentes nomenclaturas, seus contextos e implicações, Mendes (2017: 59) opta por utilizar ‘atores do cotidiano’ em suas análises de trabalhos da cena contemporânea.

A presença desses protagonistas da vida real resgata em alguns casos eventos ou períodos históricos, os inserindo em cena como documentos vivos ou memórias corporificadas. Em *Campo Minado*<sup>53</sup> (2016), apresentado na Mostra Internacional de Teatro de São Paulo (MITsp) em 2018, Lola Arias reúne ex-combatentes da Guerra das Malvinas em 1982, em um espaço cênico no qual os antigos inimigos entram em cena para apresentar diferentes visões de uma mesma história. A peça de teatro documentário reúne três veteranos de guerra que lutaram de cada lado no conflito armado entre Argentina e Reino Unido pelo controle da região. Arias monta um set de filmagem e o transforma em uma máquina do tempo que resgata as memórias e as marcas do

<sup>52</sup> Rimini Protokoll é um grupo teatral alemão fundado em 2000 por Helgard Haug, Stefan Kaegi e Daniel Wetzel, que trabalha com peças de teatro e rádio e instalações performativas.

<sup>53</sup> Trailers e fragmentos de registro audiovisual de Campo Minado disponíveis em: <<https://vimeo.com/229739383>>; <<https://vimeo.com/155732707>>; <<https://youtu.be/B6KW7i1CRns>>; <<https://youtu.be/o50io6puMhY>>; <<https://youtu.be/KPKwOm89Ayk>>. Acesso em: 25 fev. 2020.

período da guerra, no qual os veteranos também compartilham relatos de suas vidas no pós-guerra.

**Figura 17:** Campo Minado.

Imagem: Eugenia Kais.

Disponível em: <<https://www.facebook.com/media/set/?vanity=lolaariasworks&set=a.1271693609625085>>.

Acesso em: 13 mar. 2020.



*[Descrição da imagem: Fotografia colorida. Em primeiro plano, um homem de costas, usando uma boina, de braços cruzados atrás do corpo, e diante de duas projeções. Ao fundo, duas telas grandes com duas projeções. Na projeção da esquerda, o busto de uma pessoa vestindo farda e usando uma máscara de Leopoldo Fortunato Galtieri Castellí. Na projeção da direita, uma pessoa vestindo um terno azul e usando uma máscara de Margaret Thatcher.]*

Partindo da questão sobre o que é um veterano (“um sobrevivente, um herói, um louco?”), Arias traça um paralelo em cena entre as situações vividas pelos soldados durante o conflito armado e os desdobramentos em suas vidas fora do ambiente de guerra, revelando as diferentes camadas das pessoas reais envolvidas no evento histórico:

Lou Armour foi capa de todos os jornais quando os argentinos o prenderam em 2 de abril e hoje é professor de crianças com dificuldades de aprendizagem. Rubén Otero sobreviveu ao afundamento do cruzador General Belgrano e agora tem uma banda de tributo aos Beatles. David Jackson passou a guerra escutando e transcrevendo códigos através do rádio e hoje escuta outros veteranos em seu consultório de psicologia. Gabriel Sagastume foi um soldado que nunca quis atirar e hoje é advogado criminal. Sukrim Rai foi um Ghurka<sup>54</sup> que sabia como usar sua faca e atualmente trabalha como segurança. Marcelo Vallejo foi apontador de morteiro e hoje é campeão do triatlo. A única coisa que todos têm em comum é que são veteranos. (LOLA, 2016).

Em um determinado momento, dois atores dispostos nas laterais do palco representam as figuras políticas que os levaram à guerra: a primeira-ministra britânica Margaret Thatcher e o general e presidente argentino Leopoldo Fortunato Galtieri Castelli. Cada ator se senta em uma cadeira diante de uma câmera montada sobre um tripé, que projeta sua imagem em um telão no centro do palco, tendo atrás de si outro ator segurando a bandeira do respectivo país do político retratado como fundo para a imagem. Os atores filmados vestem a roupa e uma máscara de cada político, e interpretam como ventrílocos fragmentos de seus discursos reais gravados em áudio durante a guerra. Há nessa cena um jogo interessante entre documento e representação. De um lado, a representação das figuras políticas é materializada no limiar entre o realismo dos figurinos e o quase grotesco das faces sem expressão das máscaras. De outro, a realidade é apresentada de forma documental pelos arquivos de áudio dos discursos e na presença dos veteranos. A relação entre marionete e controlador é invertida décadas após a guerra: os políticos que levaram centenas de soldados ao cenário do conflito para agirem dentro do automatismo bélico, se tornam marionetes manipuladas pelos ex-combatentes em cena. Os veteranos não são apenas atores *readymade* ou documentos humanos de uma história recente; mas ao resgatarem suas memórias em cena por meio da autorrepresentação, são agentes dessas narrativas da história.

Em um outro trabalho que lida com a autorrepresentação de pessoas comuns, a cena é realizada a partir de comandos escutados nos fones de ouvido. Nesse caso, no entanto, as ações performadas, o local e os performers, não são extraídos da vida comum, mas estão destacados nela, em uma abordagem possibilitada pelo uso dos fones. Trata-se da performance *Prime Time/HOUSE*<sup>55</sup> (2010), na qual o diretor e cenógrafo Dominic Huber (blendwerk)<sup>56</sup> trabalha com residentes de apartamentos de um edifício residencial. O espetáculo foi criado para o *Cidades Paralelas*, projeto em que Lola Arias e Stefan Kaegi convidaram diversos artistas para conceber intervenções em espaços funcionais da cidade, tais como quartos de hotel, shopping centers,

<sup>54</sup> Ghurkas são soldados recrutados do Nepal pelo Exército Britânico.

<sup>55</sup> Mais informações e fragmentos de registros em vídeo de *Prime Time* disponíveis em: <<http://www.cidadesparalelas.org/edificioing.html>>. Acesso em: 03 dez 2019.

<sup>56</sup> Companhia fundada por Dominic Huber e a *light designer* Christa Wenger.

fábricas, bibliotecas e estações de trem. Esses lugares, que têm seus paralelos que se repetem em todo o mundo com funcionamentos semelhantes e características locais, foram escolhidos pelos artistas como estações de observação de fenômenos urbanos. Huber trabalhou dentro do espaço *Casa (House)*, desenvolvendo sua encenação dentro de diversos apartamentos de um prédio, tendo realizado a performance desde 2010 nas cidades de Berlim, Buenos Aires, Varsóvia, Zurique, Utrecht, Cork e Jerusalém. O espetáculo é visto do lado de fora do prédio da calçada do outro lado da rua, de onde o público presencia as cenas à distância passeando o olhar pelas janelas do prédio com as cortinas abertas (Figura 18), enquanto escuta as vozes dos artistas extremamente próximas por meio de fones de ouvido, como se utilizasse uma “lupa acústica” (CIUDADES PARALELAS, 2010).

Pelo fato de atores e público estarem em espaços distintos e separados por paredes e janelas (ainda que relativamente próximos), as cenas de cada apartamento podem ser vistas como fragmentos dentro de um quadro visual mais amplo do edifício; porém, não poderiam ser escutadas a essa distância a não ser por meio de fones de ouvido, o que confere uma relação sonoramente imersiva e íntima com as situações vistas através de cada janela. A escuta das conversas que ocorrem nos apartamentos transforma o espectador em personagem, o colocando em uma posição semelhante à de um espião ou tismemunha oculta de um crime que nunca acontece. Inicialmente, as atividades que ocorrem em cada apartamento conforme os moradores regressam do trabalho aparentam ser triviais, como jantar, realizar telefonemas, assistir à TV e colocar os filhos na cama. Porém, com o passar do tempo os rituais noturnos dos moradores aparentam estarem intimamente conectados e coordenados, como se fossem “parte de uma coreografia conspiratória em larga escala” (CIUDADES PARALELAS, 2010).

Do lado da rua, o público escuta nos fones depoimentos previamente gravados dos moradores, reproduzidos em sincronia com suas aparições na janela, além de ruídos captados em tempo real no interior dos apartamentos e outras camadas musicais roteirizadas. Do interior do edifício, utilizando fones de ouvido intra-auriculares, os moradores performam suas rotinas diárias dentro dos cômodos dos apartamentos, seguindo algumas marcações previamente estabelecidas, indicadas por meio de comandos escutados nos fones. Em conversa com Huber (2021) sobre *Prime Time/HOUSE*, o diretor conta alguns detalhes a respeito do processo de criação, do funcionamento da operação de som das camadas de áudio enviadas aos fones do público, e da operacionalização das cenas nos diferentes apartamentos, relatados a seguir.

O áudio escutado pelo público era uma mescla de sons captados ao vivo (por meio de microfones posicionados dentro dos apartamentos) e fragmentos sonoros pré-gravados, disparados por um operador de som que ficava ao lado do diretor de palco. Ambos se

posicionavam dentro de um edifício ou de outro local em frente aos apartamentos onde aconteciam as cenas; ou, a depender da cidade, em uma van estacionada ou em uma barraca montada próxima ao edifício onde a performance era realizada. As faixas de áudio eram reproduzidas uma a uma, contendo os autorretratos (depoimentos dos residentes sobre suas vidas e rotinas), faixas musicais e alguns efeitos sonoros especiais.

**Figura 18:** Cena de *Prime Time/HOUSE* em Varsóvia, Polónia.

Disponível em: <<https://www.blendwerk.ch/house>>.

Acesso em: 12 mai 2020.



*[Descrição da imagem: Fotografia colorida. Em primeiro plano, três pessoas de costas e em pé na calçada de uma rua, utilizando fones de ouvido anuais, de frente para um prédio do outro lado da rua. Ao fundo, um prédio com diversos apartamentos com as luzes acesas, através das quais é possível ver seus moradores.]*

Para sincronizar as ações nos diferentes apartamentos, Huber e sua equipe desenvolveram um sistema de sequência de ações (*cueing system*) que funcionava como um roteiro a partir o qual o diretor de palco enviava comandos aos atores residentes. Os residentes

utilizavam fones de ouvido intra-auriculares como pontos eletrônicos, por meio dos quais recebiam comandos para agirem de acordo com a sequência do roteiro, como acender as luzes, tocar piano, regar as plantas na varanda entre outras ações. O roteiro era organizado em uma planilha excel (Figura 19) que continha as ações que cada residente iria realizar. Cada comando foi rotulado com uma terminologia simples e direta organizada em colunas que estabeleciam quem faria o quê e em que determinado momento, como “RESIDENTE X - ACENDA A LUZ NO. 4”, ou “RESIDENTE Y - VENHA PARA A POSIÇÃO 2 E AGUARDE ATÉ SER LIBERADO”, ou “TODOS - DANÇEM A CANÇÃO DA BANDA” (HUBER, 2021). Todos os residentes escutavam os mesmos áudios e comandos em seus fones de ouvido em um canal de áudio único, de modo que era necessário que estivessem alertas quando seus nomes fossem chamados. Para isso, os residentes foram preparados durante os ensaios antes das apresentações, de modo a desenvolverem a percepção necessária para a escuta dos comandos.

Os residentes realizavam a manipulação de parte da iluminação dos apartamentos de acordo com os comandos escutados nos fones, acionando entre 4 ou 5 interruptores, alguns deles tornados mais acessíveis pela adição de pedais no chão. As luzes não apenas iluminavam os residentes, como formavam diferentes quadros vivos, pelas formas geométricas das janelas, ora acesas ora apagadas; e estabeleciam conjuntos de climas (*moods*) próprios para cada história. Normalmente era utilizado um refletor *flood light* frontal atrás da janela onde os residentes se apresentavam. Em alguns casos, a iluminação era trabalhada a partir das luzes existentes nos apartamentos, que tinham suas posições alteradas, lâmpadas mais potentes adicionadas, e gelatinas coloridas aplicadas para criar atmosferas e tornar as mudanças de luz mais evidentes, “um pouco como as luzes de filmes contemporâneos, nos quais você usaria mais as luzes existentes e as modificaria” (HUBER, 2021).

O roteiro de ações foi inteiramente baseado nas rotinas diárias particulares dos moradores, identificadas durante entrevistas. Algumas das ações foram potencializadas ou tornadas mais visíveis (como o tênis de mesa jogado próximo à janela de um dos apartamentos na apresentação em Varsóvia), porém, eram sempre ações que pertenciam às vidas das pessoas. Após apresentar o projeto para os residentes do edifício, assim que ele concordavam em participar, Huber logo realizava algumas entrevistas, sem maiores preparações. As conversas partiam de perguntas simples que todos teriam prazer em responder, e passavam gradualmente para tópicos mais complexos, que emergiam ao longo do diálogo. A partir do mapeamento das atividades diárias dos residentes, a colaboração partia para a organização das ações no espaço e em tempos determinados.

**Figura 19:** Fragmento do roteiro da apresentação de *Prime Time/HOUSE* em Utrecht, Países Baixos. Imagem: Gerada a partir do roteiro disponibilizado por Dominic Huber.

HUIS / PRIME TIME UTRECHT			14/05/12			
TIME	WHO	Action	LIGHT	MIC	SOUND	
CHK	LUK		1,2 OFF / 3,4 ON			
	GERDA		1,2,3,4 OFF			
	LAURETTE		1,2,3,4 OFF			
	JOKER		1,2,3,4 OFF			
	A. MARTHE		1,2,3,4 OFF			
	MARGRET		1,2,3,4 OFF			
	JELIE					
ZEIT	WER	Aktion	LIGHT	MIC	SOUND	
					TRACK 0	
					TRACK 0	
					TRACK 0	
	LUK		1 ON		TRACK 0	
00:00	LUK	Position Portrait			TRACK 1	
01:00	LUK	Play Piano (Skryabin)		LUK	TRACK 1	
02:30	A. MARTHE	coming home	3,4 ON	LUK	TRACK 1	
02:50	MARGRET	coming home	3,4 ON	LUK	TRACK 1	
03:10	GERDA	coming home	3,4 ON	LUK	TRACK 1	
03:30	JELIE	coming home	3,4 ON	LUK	TRACK 1	
03:40	LAURETTE	coming home	3,4 ON	LUK	TRACK 1	
3:30	JOKER	coming home	3,4 ON	LUK	TRACK 1	
				LUK		
				LUK		
				LUK		
				LUK		
04:00	A. MARTHE		1 ON	LUK		
	A. MARTHE	Position Portrait		LUK	TRACK 2	
05:00	A. MARTHE	work on computer / skype		A. MARTHE	TRACK 2	
				A. MARTHE	TRACK 2	
	ALL	on balcony	2 ON	A. MARTHE	TRACK 2	
	ALL	water plants on balcony		A. MARTHE		
	ALL	back in	2 OFF	A. MARTHE		
				A. MARTHE		
07:30	MARGRET		1 ON	A. MARTHE		
	MARGRET	Position Portrait		A. MARTHE	TRACK 3	
	MARGRET	watch intro DVD on TV		MARGRET	TRACK 3	
				MARGRET	TRACK 3	
				MARGRET		
	MARGRET		1 OFF	MARGRET		
	MARGRET	dress as flamingo		MARGRET		
	LUK	play dream song	1 OFF	LUK		
	..			LUK		
11:30				LUK		
	A. MARTHE	images africa	1 OFF	LUK		
				LUK		
	LAURETTE	play the flute		LUK		
				LUK		
	JELIE	celebrate with friends		LUK		
				LUK		
	GERDA	light candles		LUK		
	ALL	come on balcony, listen	2 ON	LUK		
16:00	ALL	back in	2 OFF	LUK		
	GERDA		1 ON	LUK		
	GERDA	Position Portrait		LUK	TRACK 5	
	GERDA	Dog howling		GERDA	TRACK 5	
		with dog on balcony		GERDA	TRACK 5	
				GERDA	TRACK 5	
				GERDA	TRACK 5	
				GERDA	TRACK 5	

[Descrição da imagem: Imagem colorida. Planilha do Excel contendo o roteiro de ações dos residentes e de operação de som de House, a ser seguido linha a linha sequencialmente. Na primeira coluna à esquerda, o tempo em que cada ação deve ser iniciada, em minutos. Na segunda, o nome de cada participante. Na terceira, as ações. A quarta coluna está em branco. Na quinta coluna, as ações de ligar ou desligar cada uma das luzes dos apartamentos. Na sexta, o microfone de qual apartamento deve estar ligado. Na sétima, qual faixa de áudio deve ser reproduzida. As colunas à direita formam imagens do prédio indicando a configuração de luzes acesas e apagadas em cada

*momento. Os prédios são formados por um retângulo pretos com pequenos retângulos dentro. Há retângulos pequenos cinza indicando que as luzes devem estar apagadas, e retângulos pequenos amarelos ou laranjas indicando que as luzes devem estar acesas.]*

O diretor conta que estava relutante no início em dirigir os residentes ao vivo como robôs, no entanto, todos preferiram esse sistema de comandos escutados via fones de ouvido, de modo que podiam dessa forma seguir com suas vidas simultaneamente à performance, tendo a liberdade de realizar tarefas como falar ao telefone, cozinhar, entre outras atividades. Assim, as performances dos residentes se intercalavam ou se sobrepunham a suas vidas comuns, na medida em que executavam as ações previstas no roteiro apenas quando solicitadas pelos comandos escutados nos fones, mesmo que fossem parte do fluxo de suas vidas domésticas. Os residentes sabiam quando os microfones em seus apartamentos estavam abertos, de modo que tinham ciência de quais sons de suas casas estavam abertos ao público, e quando os sons permaneciam privados (HUBER, 2021).

O COMANDO NO ESCURO:  
FRAGMENTAÇÃO DOS SENTIDOS  
E IMAGENS SONORAS

Um dos formatos de performance audiovisual que vem se popularizando nas últimas décadas no Brasil resgata a relação entre o cinema e a execução musical em tempo real. Essa prática remonta ao cinema silencioso do início do século XX, quando os equipamentos de projeção de imagem e reprodução sonora ainda não operavam em perfeita sincronia. Por conta disso, a música era executada ao vivo sem o compromisso de uma perfeita simultaneidade entre imagem e som. Ainda assim, a performance era direcionada por uma partitura que imprimia uma direção musical.

As apresentações do cinema musicado ao vivo de hoje trazem as mais diversas possibilidades sonoras, desde a execução da trilha sonora originalmente concebida para o filme (como na sessão de *Birdman* musicada ao vivo pelo compositor da trilha Antonio Sanchez no Auditório do Ibirapuera, em São Paulo), até a livre improvisação feita por grupos de música experimental enquanto releitura da obra cinematográfica. Algumas dessas programações, como a *Jornada Brasileira de Cinema Silencioso* da Cinemateca Brasileira (SP), o *Cinematographo* do Museu da Imagem e do Som (SP) e a Mostra Cinema Silencioso (PE), estabelecem uma programação periódica.



**Figura 20:** Cena de *Blind Sound Orchestra* no MIS.

Imagem: .

Disponível em: <<https://catracalivre.com.br/rede/sanfoneiros-cegos-criam-ao-vivo-trilha-sonora-para-filme-mudo-da-decada-de-20-no-mis/>>.

Acesso em: 12 mai 2019.



[Descrição da imagem: Fotografia colorida. Em um palco, na parte inferior da imagem, um homem no canto esquerdo na penumbra sentado à mesa de lado para a plateia. No centro do palco, sentados e de frente para a plateia, um homem à esquerda sentado com um violão, uma mulher no centro segurando uma sanfona, e um homem à direita segurando uma sanfona. No fundo do palco, um telão com a projeção de um filme em preto e branco. Na cena do filme, um homem usando chapéu está em pé, encostado em uma árvore.]

Para além das relações entre som e imagem, uma dessas performances audiovisuais em particular levanta questões que extrapolam a sala de cinema. Idealizada pelo compositor Livio Tragtenberg, a *Blind Sound Orchestra*<sup>57</sup> (2007) reúne sanfoneiros e violeiros cegos que executam ao vivo a trilha sonora de um filme silencioso. O filme musicado é *Aitaré da Praia* (1925), dirigido por Gentil Roiz, que conta a história de um pescador e seu amor impossível em desventuras e situações inusitadas que se passam na Recife dos anos 1920. Filmada em Pernambuco, a obra foi restaurada pela Cinemateca Brasileira e pela Fundação Joaquim Nabuco, e cedida pela Cinemateca Brasileira para a performance (CATRACA, 2010). A performance foi criada para a I Jornada do Cinema Silencioso na Cinemateca Brasileira em 2007, depois passou por diversas

<sup>57</sup> Documentário *Orquestra do Som Cego* de Lucas Gervilla sobre *Blind Sound Orchestra* disponível em: <<https://vimeo.com/77266660>>. Acesso em: 12 out. 2019.

idades brasileiras e foi apresentada em 2008 no Festival Brasil em Cena no Hebbel Theater em Berlim, na Alemanha.

Durante a projeção do filme, Tragtenberg coordena a execução das músicas e ruídos produzidos pelos músicos, enviando a eles comandos por meio de um microfone que fica em sua mesa no canto do palco, que chegam aos músicos no centro do palco pelos fones de ouvido utilizados como ponto eletrônico (Figura 20). Tragtenberg rege os músicos pelo som, de modo que as indicações do quê ou quando tocar não são lidas em uma partitura ou nos gestos do regente, mas pela escuta, conforme conta o compositor: “A gente trabalha com comandos e com acessar o que a pessoa tem no repertório dela. Então, eu falo uma coisa e ele traduz essa coisa da forma que ele pode.” (GERVILLA, 2010). Os comandos, que pautam algumas sonoridades previamente mapeadas em conjunto, são basicamente sempre os mesmos. Tragtenberg solicita melodias, harmonias, ritmos e intensidades musicais, além de ruídos, como sons de pássaros e trovões: “Vem pro grave, bem grave, Vilson. Isso, beleza. Pode vir mais forte Vilson. [...] Atenção, Rosa, que a gente vai pra aquele acento da faca que eu vou te pedir no três, tá?” (GERVILLA, 2010). Em contrapartida, as sonoridades geradas pelos instrumentos musicais sempre variam, criando um espetáculo diferente a cada apresentação e conferindo ao filme leituras e interpretações diversas.

Durante a apresentação, o público disposto na plateia não escuta a comunicação de Tragtenberg com os músicos, que fica restrita aos fones. O que chega à plateia são apenas os sons das sanfonas, vozes e violões captados por microfones e enviados a uma mesa de som operada por Tragtenberg em tempo real, que processa o áudio recebido e o redireciona para o sistema de som da sala de cinema. Os músicos, sentados em cadeiras posicionadas no centro do palco à frente da tela de projeção do filme, são iluminados em alguns momentos apenas da metade do rosto para baixo (Figura 21). O público assiste ao filme enquanto vê a execução musical, sem no entanto ser fitado pelos músicos.

O grupo é formado por músicos cegos que vivem de arte tocando nas ruas, composto inicialmente pelos sanfoneiros Clarice Mantovani, J.P. Som e Zé Rosa de cidades do interior do estado de São Paulo, e tendo passado por outras formações com diferentes sanfoneiros e violeiros de outros estados, como Vilson Raimundo, Alcídio Correa, entre outros. A posição central dos músicos na parte inferior da tela ocupa o rodapé comum da legenda, ocupando esse espaço nesse caso como um elemento para ser visto e escutado enquanto chave para decodificar as imagens do filme. Nessa incompletude compartilhada e cooperada do filme mudo com os músicos cegos, cabe ao espectador que vê e ouve completar o todo da obra cinematográfica, ou perceber um todo ainda mais amplo ao considerar os elementos performativos que presencia.

**Figura 21:** Cena de *Blind Sound Orchestra* no MIS.

Imagem: .

Disponível em: <<https://gerva.me/2012/04/09/orquestra-do-som-cego/>>.

Acesso em: 12 mai. 2019.



[Descrição da imagem: Fotografia colorida. Em primeiro plano um palco, um homem à direita segurando uma sanfona, iluminado da boca para baixo. Dois microfones montados em pedestais, um apontando para a sua boca, e outro para a sanfona. No canto esquerdo, outro sanfoneiro. No fundo do palco, um telão com a projeção de um filme em preto e branco, parcialmente encoberto pelo sanfoneiro da direita.]

Assim como em *Blind Sound Orchestra*, Tragtenberg leva ao palco artistas anônimos ignorados pelos transeuntes de São Paulo em seus trabalhos *Neurópolis* (2004) e *Não Vendemos Fiado* (2011), realizados com a Orquestra de Músicos das Ruas. Nesse caso, a orquestra é composta por migrantes de outras regiões do país, que representam a cultura popular tradicional (como emboladores e sambistas); e músicos imigrantes, vindos de outros países latinos e do Japão. A dimensão social e política do trabalho de Tragtenberg “se dá não por meio de um trabalho social, mas por uma intervenção artística na cidade, revelando a pluralidade de suas vozes e escancarando sua diversidade.” (TRAGTENBERG, 2019). Influenciado por Erik Satie, cuja obra questiona a função e o lugar da música e dos músicos (TRAGTENBERG, 2019), o compositor reflete sobre seu papel ao trabalhar com músicos de rua:

Não existe mais essa ideia de ‘minha música’. Não vai ser a expressão da ‘minha música’. Vai ser a expressão de um momento e de uma situação de pessoas, de personagens atuando ali de uma forma franca. Não é fazer coisas que pretensamente não tenham sido ouvidas. Tudo já foi ouvido, e nada foi ouvido. (GERVILLA, 2010).

Tragtenberg afirma não se considerar um artista de vanguarda, no sentido de se ocupar em estar à frente; seu interesse reside naquilo que está ao seu lado, vivo, em seu presente (TRAGTENBERG, 2014). Nesse sentido, o envio de comandos por meio de fones de ouvido permite a inserção em cena de pessoas comuns (na qualidade de artistas *readymade* ou especialistas) e de artistas anônimos (ou de outras formas de arte) como materialidades do real articuladas poeticamente diante do público.

Em um outro caso que associa comandos escutados via fones e a projeção de imagens, o roteiro de ações a serem executadas é totalmente inédito para os performers a cada apresentação. O trabalho é realizado pelo Rotozaza<sup>58</sup>, grupo que vem explorando o uso de fones de ouvido em cena em uma série de trabalhos desde 1998, e que desenvolve em 2007 a proposta de ‘autoteatro’<sup>59</sup>. Em *ROMCOM, or the Distance Love Can Be Maintained Between Any Two Fixed Points*<sup>60</sup> (2003), o Rotozaza cria, em parceria com o escritor Glen Neath, uma performance baseada em um roteiro previamente gravado em dois CDs (substituídos posteriormente por MP3) e escutado por dois performers por meio de fones de ouvido, que se encontram no palco diante de uma plateia e representam a história de um relacionamento. Na história, um homem e uma mulher se encontram, se apaixonam, se casam, perdem os pais, se divorciam e depois não conseguem ficar sozinhos. Cada apresentação é performada por uma dupla diferente, que concorda com antecedência em realizar a performance, porém, sem ter absolutamente nenhuma ideia do que será executado no palco. Os performers utilizam fones de ouvido por meio dos quais recebem instruções sobre o que dizer, e comandos de ações a serem executadas. Cada performer escuta um arquivo de áudio diferente, sendo que os dois áudios são iniciados simultaneamente, juntamente com um arquivo de vídeo projetado ao fundo do palco, que também reproduz a música do espetáculo e serve como iluminação do espaço. Durante 50 minutos, os dois áudios e o vídeo são reproduzidos em um fluxo contínuo, sem qualquer intervenção externa. Tudo o que acontece no palco é automatizado, incluindo blackouts, títulos de cenas projetados, ruídos

---

<sup>58</sup> Rotozaza é uma companhia de performance do Reino Unido formada em 1998, composta por Anthony Hampton e Sílvia Mercuriali.

<sup>59</sup> Ver capítulo 8 para mais informações sobre autoteatro.

<sup>60</sup> Fragmento de registro audiovisual e trailer de *ROMCOM* disponíveis em: <<https://youtu.be/YRKz0rbnPTc>>; <<https://vimeo.com/29317924>>. Acesso em: 24 fev. 2020.

sonoros, músicas e iluminação. A partir dessa estrutura fechada, os performers respondem aos comandos escutados, um ao outro, e ambos à presença do público.

A partir das diferentes formas de uso dos fones de ouvido, nas quais os roteiros de ações são transmitidos durante a cena por meio de comandos, abrem-se diversas possibilidades políticas e de poéticas performativas nas quais atores e performers (de ofício ou não) podem executar ações simultaneamente às enunciações dos comandos que as solicitam. Alguns trabalhos aqui discutidos estão ainda baseados em práticas que, ora incluem a presença de pessoas comuns que se autorrepresentam, ora desenvolvem expedientes cênicos e tecnológicos que abrem novos caminhos estéticos e de participação. No entanto, tendo em vista os trabalhos cênicos aqui apresentados que não utilizam fones, surgem algumas questões: Como inserir temas e debates políticos coletivos dentro de um roteiro de comandos? E como realizar um roteiro coletivo e auto-organizado por diferentes grupos de pessoas? Um caminho possível parece estar na abordagem do Desvio Coletivo em *Cegos*, na qual o roteiro é debatido coletivamente antes da ação urbana. Com essa participação coletiva prévia, o automatismo durante a performance não se trataria de uma participação despolitizada, mas de uma forma de organizar cenicamente e viabilizar uma criação coletiva envolvendo um grande número de performers.

No caso de trabalhos que envolvem a performance de pessoas comuns (que não são atores ou performers de ofício), os comandos escutados via fones permitem que atuem artisticamente, levando suas presenças e memórias para a cena, articulando elementos de realidade em um acontecimento social e estético. Porém, seria interessante que, complementarmente, essas pessoas pudessem ser integradas desde a etapa de elaboração dramaturgica, propondo debates sobre questões sociais e políticas para além do sistema de representação político-eleitoral, atuando dentro do fluxo de suas vidas e de forma mais imediata, retomando a proposta de Boal (1980: 2) de que assumam os meios de produção teatral. Desse modo, em um momento político e social que demanda ações coletivas, as vozes pulverizadas no ambiente digital têm a possibilidade de ser organizadas e levadas ao espaço real e concreto das ruas, teatros e instituições de poder, a partir de roteiros de comandos elaborados coletivamente a serem performados como corralidades estéticas e políticas.

#### 4. ESCUTA VERBATIM

Em tempos de guerra e turbulência política, artistas de teatro frequentemente se envolvem em diversos tipos de etnodrama [...], incluindo teatro de reportagem, performance de história oral e teatro verbatim. (BECK, 2016: 18).

O cenário de crise política no Brasil a partir das Jornadas de Junho de 2013, que culminou no golpe de 2016<sup>61</sup>, segue se aprofundando no momento atual, com o ataque sistemático aos direitos dos trabalhadores e a não realização das recomendações da Comissão Nacional da Verdade, que investigou as violações de direitos humanos cometidos pelo Estado no período da Ditadura Militar de 1964-85 (AOS, 2019; DE PAULA; VIEIRA, 2020). Esse período de instabilidade e violência ao longo dos últimos anos impulsionou uma multiplicidade de respostas artísticas (ILUSTRADA, 2019) aos ataques contra direitos e liberdades da população, sobretudo de parcelas menos favorecidas ou historicamente marginalizadas. Artistas e coletivos denunciaram ataques contra a democracia e se debruçaram sobre questões de representação, da ocupação de espaços reais e simbólicos, e de como a integração enquanto comunidade (e entre comunidades) pode criar redes de proteção e a circulação de saberes para além do que é oferecido pelos meios de comunicação e pela indústria cultural. Histórias contadas por vozes comumente não escutadas passam da invisibilidade e inaudibilidade para um sonoro protagonismo.

Juntamente a essas questões, o fluxo migratório de pessoas em condição de refúgio (advindas de territórios em conflito ou por perseguições relacionadas a questões políticas, étnicas, ou de orientação sexual) nos coloca a problemática das condições precárias de vida e as diferentes formas de preconceito que algumas dessas pessoas sofrem no Brasil. Enquanto esses corpos (deslocados de suas terras natais) passam à margem da atenção nas cidades, diferentes possibilidades na cena contemporânea oferecem condições de escuta para algumas dessas histórias, identidades e sonoridades. Dentre essas abordagens, o teatro verbatim vem se consolidando Brasil (e se renovando no mundo) como uma forma de resposta quase imediata e de escuta política para temas emergentes e estruturais da sociedade. Questões socioculturais e episódios político-midiáticos de grande impacto social, ambiental e econômico são colocados em cena pelos depoimentos de pessoas reais, que são utilizados como material primário de investigação. Essa abordagem desloca a escuta das versões oficiais para uma escuta das pessoas impactadas diretamente por esses temas e eventos. Como no caso do crime ambiental da cidade

---

<sup>61</sup> Destituição da presidente Dilma Rousseff sem base jurídica através de um processo político, parlamentar e midiático (SENADO, 2016; LÖWY, 2016; RUFFATO, 2016; OLIVEIRA, 2016).

de Mariana ou em questões mais amplas tais como a violência urbana e a xenofobia. Nessa inversão de protagonismos, são oferecidas às pessoas comuns (anteriormente ausentes, retratadas superficialmente ou como caricatura) condições para que suas experiências e memórias sejam escutadas; enquanto que autoridades, governantes ou o próprio público são convocados a se retratar ou refletir sobre suas condutas, ainda que estejam ausentes da cena.

ORIGENS,  
DESENVOLVIMENTO  
E PROCEDIMENTOS

A etimologia de ‘verbatim’ resgata sua origem no latim, significando ‘palavra por palavra’. O termo é utilizado tanto como adjetivo (indicando uma ‘característica’ literal de algo), como em “um relato verbatim da conversa”, quanto como advérbio (indicando um ‘modo’ literal como algo é dito ou transcrito), como em “repetiram o diálogo verbatim” (EDITORS, 1994). As definições e características do teatro verbatim geralmente passam pelo ‘modo’ como esse teatro é criado e apresentado, portanto trata de seu processo; ou pela ideia de uma ‘característica’ teatral, que carregaria valor documental, autenticidade, relevância ou atualidade. Uma série de autores contribuíram para localizar o verbatim na história do teatro, definindo suas características, inovações estéticas e implicações éticas. O verbatim foi caracterizado de diversas maneiras: como uma vertente do teatro documentário, um método de escrita dramaturgica, uma técnica de coleta e tratamento de material real, e um processo coletivo (HAMMOND; STEWARD, 2008; BELFIELD, 2018). O termo ‘teatro verbatim’, atribuído ao dramaturgo britânico Clive Barker (FORSYTH, MEGSON: 237), foi utilizado pela primeira vez por Derek Paget em seu artigo *‘Verbatim Theatre’: Oral History and Documentary Techniques* (1987). O autor define o teatro verbatim como uma “forma de drama documentário que emprega (em grande parte ou exclusivamente) material gravado a partir de personagens e eventos originais da ‘vida real’ e o dá forma dramática” (PAGET, 1987: 317). Paget aponta o dramaturgo inglês Rony Robinson como pioneiro do método, que em entrevista delimita mais amplamente esse processo e sua abrangência:

É uma forma de teatro rigorosamente baseada na gravação e transcrição subsequente de entrevistas com pessoas ‘comuns’, realizadas para fins de pesquisa sobre uma região, assunto, problemática, evento ou combinação dessas coisas. A fonte primária é depois transformada em um texto que é atuado, geralmente pelos *performers* que coletaram o material originalmente. (PAGET, 1987: 317)

Ao afirmar ser “a mais atual forma de teatro documentário” (PAGET, 1987: 317), Paget indica que o teatro verbatim experimentava no período novas maneiras de inserir fragmentos de realidade na cena, sendo o desdobramento de uma longa tradição artística e da evolução tecnológica. Assim como a História Oral, o teatro verbatim deve sua viabilidade à tecnologia do gravador de fita (PAGET, 1987: 326), sobretudo quando se tornou portátil, o que permitiu que as entrevistas pudessem registradas em áudio e posteriormente transcritas. A praticidade do gravador Nagra<sup>62</sup> permitiu que profissionais como jornalistas, historiadores, sociólogos e antropólogos pudessem colher relatos orais registrando suas fontes de pesquisas em áudio; além de ter popularizado o uso de testemunhos no teatro verbatim a partir da década de 1960 (DAWSON, 1999; PAGET, 1987). Posteriormente, na década de 1980, o processo de gravação viria a ser mais facilitado pelo gravador cassete portátil, sobre o qual a diretora e dramaturga Chrys Salt destaca o Walkman como sendo um aparato menos invasivo, que permitia uma espécie de edição da entrevista em tempo real realizando cortes através do botão de pausa (PAGET, 1987: 328). O desenvolvimento do teatro verbatim acontece nas décadas de 1960 e 1970 através das companhias de teatro que investigam, não apenas os temas anteriores do teatro documentário (como condições de trabalho e guerras), mas passam a incluir a memória cultural através de documentos e testemunhos, com o intuito de fortalecer comunidades locais (BECK, 2016: 25).

Paget (1987) traça um panorama desses primeiros trabalhos e dos artistas pioneiros, bem como de suas influências. Mesmo que ainda não fossem chamados como teatro verbatim, *Hands Up – For You The War Is Ended* (1971) e *Fight For Shelton Bar* (1974) do diretor Peter Cheeseman podem ser considerados os primeiros trabalhos dessa vertente do teatro documentário, para os quais o diretor aponta como influência o movimento do cinema documentário britânico das décadas de 1930 e 1940, e as *radio ballads*<sup>63</sup> da década de 1950 (PAGET, 1987: 318). Cheeseman realizou uma série de documentários no Victoria Theatre na cidade de Stoke-on-Trent na Inglaterra, que além de retratarem a comunidade local, seguiam um método rigoroso (*Stoke method*) de preservação das palavras faladas durante as entrevistas na dramaturgia das peças. Em *Fight For Shelton Bar*, Cheeseman retrata o impacto de uma disputa industrial que ameaçava fechar a siderúrgica da cidade sobre as pessoas diretamente afetadas, a partir de depoimentos dos trabalhadores locais. O diretor explica que suas peças buscavam promover nas comunidades um “sentido de orgulho e autoconfiança que cada distrito fora de Londres necessitava desesperadamente – para que não se sintam insignificantes” (PAGET, 1987: 322).

---

<sup>62</sup> Ver capítulo 2 para maiores informações sobre a evolução tecnológica do áudio.

<sup>63</sup> Ver capítulo 2 para maiores informações sobre as *radio ballads*.



A partir de Cheeseman, duas duplas de artistas do Gateway Theatre de Chester, Inglaterra, criaram suas próprias abordagens de teatro documentário. A primeira, formada pelo diretor Chris Honer e o dramaturgo Rony Robinson, juntamente com a colaboração do compositor Gary Yerson, cria *Cheshire Voices* (1977). Honer radicaliza o método de Cheeseman ao instituir a política de que não haveria nenhuma palavra na apresentação que não houvesse sido dita a eles nas entrevistas (PAGET, 1987: 319). Já em 1980, a dupla formada pelo diretor David Thacker e o dramaturgo Ron Rose cria sua primeira peça totalmente verbatim, *The Rose between Two Thorns*, na qual seu processo, assim como em *Cheshire Voices*, os artistas saíam de seus ambientes de criação habituais para se relacionarem diretamente com as comunidades durante o processo (PAGET, 1987: 320).

Nas décadas de 1980 e 1990, artistas como Pam Schweitzer, Teya Sepinuck e Anna Deavere Smith (discutida mais adiante neste capítulo) dão continuidade a trabalhos que partem da aproximação dos artistas com comunidades e pessoas comuns. Seus processos de pesquisa passam a abordar temas sociais mais abrangentes e de dinâmicas mais complexas, caminho a ser seguido no teatro verbatim ao longo das décadas seguintes. Pam Schweitzer (2007) se dedica ao registro e preservação das memórias de pessoas idosas a respeito da história social do século XX. Influenciada pelas *radio ballads* da BBC, Schweitzer funda em 1983 sua companhia Reminiscence Theatre e realiza uma série de peças de teatro verbatim abordando diversos temas sociais. Alguns deles são tratados a partir da experiência de pessoas mais velhas que viveram alguma questão específica no passado que perdura no presente. Como em *The Fifty Years Ago Show* (1983), que trata do alto índice de desemprego no Reino Unido no ano de produção da peça, fazendo um paralelo com as memórias do ano de 1933, que apresentava número idêntico de desempregados. Outros trabalhos abordam momentos históricos mais distantes a partir de testemunhos, como em *What Did You Do in the War, Mum?* (1985), baseada em entrevistas com mulheres idosas sobre suas experiências durante a Segunda Guerra Mundial. As gravações são realizadas com o auxílio de seus estudantes mais jovens, fomentando trocas sociais entre gerações; e as apresentações são realizadas em casas de repouso, clubes de aposentados e hospitais (SCHEWEITZER, 2007).

Iniciando seus trabalhos no mesmo período, Teya Sepinuck também aborda testemunhos de pessoas idosas em seu primeiro trabalho *Years* (1985). Desde então, Sepinuck vem trabalhando junto a comunidades nos Estados Unidos, Polônia e Irlanda do Norte, se relacionando com refugiados, prisioneiros e suas famílias, sobreviventes, perpetradores de abusos e violência, e moradores de rua. Ao levar suas histórias para o palco, Sepinuck aborda em seus primeiros trabalhos temas ligados a diversos tipos de violência físicas e sociais, como em *Home Tales* (1991), realizado com moradores de rua; e *Between the Crack* (1992), que realizou em conjunto com

adolescentes vietnamitas a convite da Asian American Youth Association. Sepinuck sugere que no trabalho de sua companhia Theatre of Witness (Teatro da Testemunha) ocorre um processo de cura pela escuta das pessoas que participam ao escutarem umas às outras e se conectarem, e que esse processo de escuta terapêutica se estende ao público ao se identificar com as histórias contadas (UPTON, 2010: 106).

Há alguns aspectos que diferenciam o teatro documentário tradicional do teatro verbatim. O primeiro, diz respeito à natureza do material utilizado e como ele é apresentado. Apesar de fazer uso de diversos materiais documentais, tais como trechos de diários, anotações, correios eletrônicos e depoimentos em vídeo (ABUÍN GONZÁLES, 2016: 279); documentos e vídeos de casos judiciais (no caso das peças de tribunais); além de canções (PAGET, 1987: 325), o teatro verbatim tem como ponto central a reprodução palavra por palavra de depoimentos gravados em áudio. O teatro documentário tradicionalmente faz uso de um vasta gama de material recuperado de diversas fontes e de arquivos que são preexistentes ao processo criativo da peça; enquanto que o teatro verbatim trabalha majoritariamente com entrevistas realizadas exclusivamente como parte do processo criativo, utilizadas como material de fonte primária. Com isso, o teatro verbatim tende a adquirir sua autoridade mais pelo seu uso de depoimentos palavra por palavra do que pelo uso de evidência verificável, concreta e recuperada (FISHER, 2011b: 196). Peter Cheeseman apontava que a chave do trabalho está no uso desse material de fonte primária de forma meticulosa, dedicada e íntegra (PAGET, 1987: 318), assim como Nicolas Kent afirma que o dramaturgo deve “ser absolutamente e escrupulosamente preciso em relação a cada palavra falada” (NATIONAL, 2014). Desse modo, o teatro verbatim estabelece uma relação estreita com a História Oral.

A segunda distinção diz respeito ao modo como esse material é trabalhado dramaturgicamente no processo de edição. No teatro documentário tradicional, o material passa por um processo de montagem dramática, em que as sequências textuais ou cênicas são montadas numa sucessão de momentos autônomos, na qual o corte e o contraste são princípios estruturais fundamentais (PAVIS, 2005: 249). Já o método de trabalho do verbatim é frequentemente descrito por seus praticantes como um método de colagem (*collage*) (PAGET, 1997: 323), o que o aproxima da entrevista pós-moderna, “construída a partir de colagem narrativa” (DENZIN, 2001: 29). Além da colagem dramática, o teatro verbatim apresenta também uma “colagem verbal” (PAVIS, 2005: 52), pela junção de depoimentos e sonoridades da fala. No entanto, se por um lado a articulação das entrevistas enquanto conteúdo dramático constitui um processo de colagem, por outro, esse trabalho sobre as gravações enquanto materialidade do som se aproximam do processo de montagem de áudio. Podemos pensar aqui

em semelhanças com a estruturação da música concreta, na qual a matéria-prima para a composição é a gravação em áudio de sons emitidos sem controle prévio, a partir dos quais se inicia o processo de composição. Inicialmente, as entrevistas realizadas para peças verbatim eram gravadas em áudio e transcritas, para então serem editadas e estruturadas dramaturgicamente. A partir de um determinado momento, as entrevistas passaram a ser editadas e montadas ainda na materialidade das fitas magnéticas, em áudio, e em alguns casos nem chegaram a ser transcritas.

Os assuntos abordados no teatro verbatim têm geralmente cunho social e político. Alguns deles se referem a questões que podem ser tratadas em diversos lugares nos quais são temas sensíveis, como a violência urbana e a xenofobia, ainda que sejam incluídas as particularidades das comunidades de cada local. Outros assuntos são ligados a questões específicas de cada país ou região, e portanto mais dificilmente passíveis de serem exportados, como no caso do *Brexit* no Reino Unido, abordado em *My Country; A Work in Progress* (2017) de Carol Ann Duffy e Rufus Norris, ou do corredor da morte nos EUA em *The Exonerated* (2000), de Jessica Blank e Erik Jensen. Os assuntos podem ser baseados em eventos ou em um tema em particular. As pesquisas baseadas em eventos abordam acontecimentos de interesse público que necessitam ser mais bem explorados e investigados, ou histórias que ainda precisam ser contadas (BELFIELD, 2018: 2), tais como: os impactos de um desastre natural ou um crime ambiental na comunidade local; algum caso que mobilizou a opinião pública, como um julgamento em tribunal; ou eventos históricos. Já os temas podem conectar diferentes eventos, respostas e opiniões, a fim de investigar questões mais amplas, como: saúde física ou mental e relações com a imagem corporal ou com drogas; comportamentos e hábitos sociais, tais como bullying, sexo, religião, protestos e etarismo; questões políticas relacionadas a guerras, leis, habitação, transporte e pobreza; e questões ambientais, como crise climática, animais, poluição do ar e da água, alimentação, energia e descarte de lixo (BELFIELD, 2018: 8-10). Para o dramaturgo Robin Soans, a própria escolha do assunto já demonstra que ele é tratado de maneira superficial, de modo que o dramaturgo faz então frente à versão única oficial, sugerindo que a situação é mais complexa, e que os indivíduos envolvidos afetados deveriam poder falar por si mesmos (SOANS, 2008: 19-33).

Carol Martin (2010) propõe seis principais funções do teatro documentário; algumas das quais identifiquei como mais frequentes no teatro verbatim, como as dos itens 1 e 2 nas peças de tribunal (como *Talking to Terrorists* (2005) de Robin Soans e *The Colour of Justice* (1998) de Nicolas Kent e Richard Norton-Taylor), e dos itens 3 e 6 nas peças de ‘verbatim de fones’ (discutido mais adiante neste capítulo). São elas:

- 1) Reabrir julgamentos para criticar a Justiça [...]
  - 2) Criar relatos históricos adicionais [...]
  - 3) Reconstruir um evento [...]
  - 4) Misturar autobiografia com história [...]
  - 5) Criticar o funcionamento do documentário e da ficção [...]
  - 6) Elaborar a cultura oral do teatro e a teatralidade da vida cotidiana [...]
- (MARTIN, 2010: 22-23)

As peças de tribunal tornam mais acessíveis e compreensíveis a pessoas comuns o mecanismo e as informações de processos importantes de interesse público (HAMMOND, STEWARD, 2008: 12). Davi Hare conta que *The Colour of Justice* (1999), peça que expõe o racismo estrutural em um julgamento, retirou as sucessivas camadas de evasivas oficiais, mentiras e incompetência da versão oficial do tribunal, as combatendo com um rigor Ibseniano (NORTON-TAYLOR, 2014). Enquanto “o teatro documentário pode interferir na criação da história, por perturbar o presente ao encenar um passado inquietante” (MARTIN, 2010: 18), o teatro verbatim pode interferir na história ao tratar de casos geralmente mais recentes ou imediatos. Nicholas Kent afirma que o impacto de uma peça verbatim pode ser igual ou maior que o de uma reportagem, condensando anos de material em um panorama com começo, meio e fim de forma coerente, de modo que pode inspirar o público a fazer algo sobre as questões políticas apresentadas. Além disso, Kent afirma que o verbatim pode traçar um bom panorama sobre um evento recente ou em curso de forma mais imediata, se comparado à criação e produção de uma peça escrita, como no caso da produção em 3 meses de *The Riots* (2011), escrita por Gillian Slovo (NATIONAL, 2014). Além de responder a uma situação atual em um processo mais rápido que o de elaborar um drama ficcional, o teatro verbatim permitiria retratar os argumentos de ambos os lados da situação rapidamente e nas próprias palavras das pessoas, sem exagerar ou alterar os argumentos (KENT; HAMMOND; STEWARD, 2008: 152).

Em *Called to Account* (2007), peça que trata do julgamento de Tony Blair sobre os crimes de guerra durante a Guerra do Iraque, Richard Norton-Taylor disse ter apresentado os fatos e colocado o público na posição de júri, como nas peças da Grécia antiga (NORTON-TAYLOR, 2008: 113). Enquanto o jornalismo molda de que forma as questões de interesse público são percebidas, as peças de tribunal voltam a colocar a população diante de dilemas éticos. Confrontos militares sempre foram assuntos fechados, e Norton-Taylor afirma que suas peças de tribunal puderam “não apenas expor a verdade de uma dada situação, mas também a atitude mental, a sub-cultura intelectual, de indivíduos em posições de poder e autoridade” (NORTON-TAYLOR, 2008: 114).

O dramaturgo David Hare afirma não haver diferença entre escrever uma peça documentário ou imaginada (HARE; STAFFORD-CLARK; HAMMOND, 2008: 59). Ao criar a partir de materiais encontrados, Hare procura assuntos que tenham tanta ressonância quanto algo

que viria de sua imaginação, e a intenção não é diferente daquela de uma peça grega: “investigar o que é ser humano e qual o limite entre sofrimento necessário e desnecessário. É o grande assunto do drama; pode ser com verbatim ou com imaginação” (NATIONAL, 2014). No entanto, enquanto a motivação não é diferente em peças imaginadas e documentário, o material a ser trabalhado na dramaturgia de peças documentário, em particular de teatro verbatim, abre uma série de possibilidades por conta da riqueza, complexidade e imprevisibilidade dos depoimentos coletados nas entrevistas. Paget (1987: 330) afirma que, independentemente de quão bons ouvidos para a fala o dramaturgo tenha, seria improvável que pudesse escrever a variedade de padrões de fala que uma peça verbatim pode apresentar, pelo fato da linguagem do dramaturgo ser altamente estilizada. Segundo Peter Cheeseman, a maior reserva de criatividade inerente às pessoas está em suas habilidades linguísticas (PAGET, 1987: 318), enquanto que a dramaturga Alecky Blythe diz ter acesso a falas que não sonharia escrever, nas quais a confusão da linguagem e a maneira como são ditas revelam personalidades (NATIONAL, 2014). Hare conta ainda que ao sair para coletar evidências dos modos de vida das pessoas, coisas completamente extraordinárias não previstas são reveladas, e essas falas praticamente impossíveis de criar revelam que as pessoas vêem o mundo de forma muito mais ampla e inesperada do que se pensa (HARE; STAFFORD-CLARK; HAMMOND, 2008: 52).

Para o diretor Max Stafford-Clark, o verbatim não é apenas uma técnica de pesquisa (utilizada mesmo em espetáculos não verbatim), mas um modo como se “apresenta a pesquisa nua, algo como cozinhar uma refeição, mas deixando a carne crua (...). É como se você estivesse apresentando a pesquisa sem transformá-la em uma peça” (HARE; STAFFORD-CLARK; HAMMOND, 2008: 50-51). O processo de coleta de material para uma produção verbatim pode ser coletivo (envolvendo não apenas dramaturgo e diretor, como também os performers), ou ficar reduzido ao dramaturgo, que posteriormente edita o material antes de apresentar a quem vai performar cada depoimento. Robin Soans (2008: 30) conta que seu processo de pesquisa varia entre realizar as entrevistas só, ou em um pequeno grupo de pesquisadores (podendo ser junto de outros membros da companhia de teatro), o que neste caso auxilia a realizar grande parte das entrevistas mais rapidamente. A coletividade do processo de pesquisa e criação borra a distinção entre performers, diretores e *designers*<sup>64</sup> (PAGET, 1987: 318), sendo que cada artista transita por diversos perfis, como dramaturgo, diretor, jornalista e detetive, em um trabalho que exige rigor, precisão, clareza e paciência (BELFIELD, 2018: xi). Após o tempo de uma semana ou mais, o processo de coleta de material e os ensaios passam a acontecer simultaneamente, de modo que

---

<sup>64</sup> Mencionado como *designers*, que pode incluir cenógrafos (*stage designer*), figurinistas (*costume designer*), sonoplastas (*sound designer*) e iluminadores (*light designer*), quando tenham participado do processo de pesquisa desde o início das entrevistas.

um roteiro de trabalho vai sendo constituído conforme novos materiais são adicionados; e quando se chega a um material suficiente, a ordem das cenas começa a ser desenhada (ainda que revista conforme novos materiais vão chegando), até que o roteiro vai gradualmente sendo refinado e se tornando mais sucinto até a data da estreia (PAGET, 1987: 329). Essa repetida volta a campo ocorre sobretudo ao retratar eventos recentes, ou que continuam em curso durante a pesquisa, já que informações podem continuar a ser reveladas diariamente (BELFIELD, 2018: 17).

Após gravação das entrevistas, o desafio está em como contar uma história sem ser meramente informativo e como construir uma experiência teatral com o material pesquisado, sem alterá-lo para torná-lo mais dramático. A ideia do que será a peça começa a se desenhar durante o processo de edição, e nesta etapa o ponto de vista do dramaturgo é traduzido através da escolha dos fragmentos que serão utilizados na estruturação do roteiro, de modo a estabelecer uma narrativa e gerar debate (SOANS, 2008: 26, 34). São criadas então cenas a partir do encadeamento de ideias, eventualmente envolvendo diálogos, estruturadas em sequência estabelecendo uma curva dramática. Para essa estruturação, Soans (2008: 35) explica que busca ligações temáticas nos depoimentos e agrupa as falas como se cada entrevistado passasse o bastão para o entrevistado seguinte falar. No processo de edição busca-se também um equilíbrio entre dados fatuais e passagens anedóticas. Alecky Blythe sugere que a história não seja baseada apenas em anedotas, o que não permitira a narrativa avançar; enquanto Ivan Cutting sugere que não há nada pior que diálogos conduzidos por fatos (BELFIELD, 2018: 73). As decisões durante o processo de edição passam também pela escolha de quais entrevistados e quais trechos de seus depoimentos são incluídos na peça, uma vez que muitas horas de material devem ser reduzidos para a apresentação. Soans (2008) afirma que considera como mais interessantes os entrevistados cujos depoimentos alargam o conhecimento sobre a condição humana, e que muitas vezes inclui apenas um trecho do depoimento que sintetiza uma ideia, o qual chama de *sample*<sup>65</sup> mais representativo (SOANS, 2008: 34, 42).

Em seu artigo inaugural sobre verbatim, Paget (1987) julgava à época que o uso da transcrição das entrevistas geralmente seria suficiente para o trabalho, por três razões. Primeiramente, pela dificuldade em se acessar novamente os áudios originais, já que o roteiro era uma colagem de fragmentos de diferentes fontes já transcritas (lembrando que até o final dos anos 80, os materiais eram gravados em fita e a agilidade da edição digital ainda não era amplamente acessível). Em segundo lugar, pelo fato de que qualquer problema durante o processo poderia ser resolvido diretamente por quem realizou a entrevista, sem a necessidade de

---

<sup>65</sup> Mantive o termo ‘amostra’ sem tradução devido ao amplo uso do original *sample* na cultura contemporânea.

se retornar às fitas. Por último, Paget indica que a representação estaria longe dos objetivos do verbatim, e nesse ponto ele associa a escuta do material original à possibilidade de uma suposta ‘representação’ das pessoas entrevistadas pelos atores e atrizes (PAGET, 1987: 332), o que se mostrou mais adiante não ser o caso. Enquanto no teatro verbatim tradicional as entrevistas, transcrições e performances são realizadas por diversos atores-autores; no verbatim de fones (que surgiria posteriormente), um único autor geralmente realiza as entrevistas, as grava em áudio e as edita, e posteriormente recruta o elenco para performá-las (WAKE, 2013: 322).

*VERBATIM ESCUTADO:  
DUPLA MEDIAÇÃO  
E MÍMESE SONORA*

Descrito pela revista Newsweek como ‘O Grande Ouvido Americano’ e vencedor do Prêmio Pulitzer por *The Good War: An Oral History of World War II* em 1985, o radialista Louis ‘Studs’ Terkel exerceu grande influência em pesquisadores de história oral, pela imediatez com que transmitia suas gravações diariamente na rádio, levando aos seus ouvintes como as pessoas nas ruas pensam (KEEN, 2017: 35-36). Terkel contribuiu para estabelecer a história oral nos Estados Unidos, ao entrevistar para seu programa de rádio e para seus livros não apenas pessoas famosas, como também diversas pessoas comuns e desconhecidas; investigando sobre praticamente cada dimensão da cultura e da história moderna norte-americana (FRISCH, 2014). Juntamente com John Reed, Terkel adotou o estilo *man on the street* ou *vox pop* de jornalismo, que consistia em entrevistar pessoas na rua que estivessem envolvidas no assunto que investigavam, mas cujas opiniões geralmente não chegariam a ser compartilhadas publicamente (KEEN, 2017: 35). Em entrevista a Whet Moser (2011), Terkel descreve sua abordagem como sendo mais uma conversa informal que uma entrevista, sem a elaboração prévia de perguntas. Suas entrevistas seriam uma prática de escuta ativa, sobre a qual Terkel aconselha: “escute; prepare, mas tenha uma conversa ao invés de conduzir uma entrevista” (MOSER, 2011). Terkel se encarava mais como artista do que como historiador (FRISCH, 2014: 276), de modo que seu trabalho borra as fronteiras entre arte, história oral e jornalismo, áreas que orbitam a entrevista como ferramenta de pesquisa e a escuta como ação.

Além de Terkel ter sido retratado em cena pela atriz e dramaturga Anna Deavere Smith, seu método de pesquisa foi também de fundamental importância para o trabalho dessa artista, que “insatisfeita com as explicações oficiais para incidentes sociais devastadores”, adota uma

abordagem inspirada por Terkel de entrevistar cidadãos comuns, “para revelar a verdade sobre as destrutivas forças ocultas que estão por trás desses incidentes” (MATSUOKA, 2002: 311). Após ter estudado linguística e atuação, a atriz se tornou professora e explorou métodos para atores criarem personagens pelo estudo de pessoas reais, especificamente através da prática de conversar com elas. A partir dessa pesquisa, Smith desenvolveu o projeto *On the Road: A Search for American Character*, dentro do qual escreveu e atuou em diversas peças. Com esse projeto, Smith buscava desenvolver um tipo de teatro que pudesse ser mais sensível aos eventos de seu tempo (SMITH, 1994: xxii).

No primeiro trabalho do projeto, *Fires in the Mirror: Crown Heights, Brooklyn and Other Identities* (1992), Smith abordou a tensão racial ocorrida em 1991 no bairro Crown Heights no Brooklyn, em Nova Iorque, decorrente do incidente que matou uma criança negra atropelada por um carro que ultrapassou o sinal vermelho, que fazia parte da carreta de um líder judeu ortodoxo; seguido por uma série de protestos que culminaram no assassinato de um jovem judeu australiano que estudava na cidade. Smith realizou entrevistas em profundidade com diversas pessoas e performou os depoimentos de 29 entrevistados (CRAINE, 2019). Em seu artigo *Other People's Holocausts: Trauma, Empathy and Justice in Anna Deavere Smith's Fires in the Mirror*, Gregory Jay (2007: 125) caracteriza os monólogos testemunhais de Smith como uma forma de “empatia performativa”, que seria “uma ‘elaboração’ que nos desafia a compreender o ‘outro’ por meio de um cruzamento radical das fronteiras da identidade”, e que “nos ajuda a ver as lacunas entre nosso próprio entendimento e as percepções do sujeito que reencenamos”. Dessa forma, Jay afirma que *Fires in the Mirror* não pretenderia documentar os fatos que cercam o conflito de Crown Heights em Nova York, mas “representar a maneira como as identidades culturais e pessoais determinam como cada personagem vê os eventos” (JAY, 2007: 140).

Smith compreende que a riqueza das entrevistas que conduzia não estava ancorada apenas no conteúdo do que as pessoas diziam, mas também na complexidade sonora de como diziam. Denzin destaca que Smith “sabe como escutar” (DENZIN, 2001: 33), e isso se traduz no modo como ela conduz suas entrevistas e na opção por levar os temas que aborda através da sonoridade dos entrevistados, elemento que a interessava desde o começo de sua carreira. A artista conta que, antes mesmo de se interessar por questões sociais, estava experimentando com a linguagem falada e suas relações com o personagem (SMITH, 1993: xxiii). Smith buscava encontrar o personagem<sup>66</sup> americano através dos modos como as pessoas falam (SMITH, 1993: xxiii), e para isso passa então a gravar entrevistas em áudio. Ela escutava as entrevistas gravadas

---

<sup>66</sup> O uso de *character*, traduzido como ‘personagem’ em algumas passagens, parece remeter aqui também a ‘identidade’, por conta do contexto em que Smith utiliza o termo.



em fones de ouvido e imediatamente as repetia exatamente como na sonoridade original, respeitando as cadências e padrões da fala (BLYTHE, 2008: 80). Ao levar essa sonoridade para a cena, Smith preservava não apenas a palavra por palavra (como era feito no teatro verbatim até então), mas também sonoridade por sonoridade, mimetizando a prosódia, assim como as pausas, hesitações, gírias, e outras qualidades sonoras que, além de materializem as características vocais dos entrevistados, evocavam contextos sociais, históricos e políticos.

Smith afirma que buscava “criar uma atmosfera na qual o entrevistado pudesse experienciar sua própria autoria” (1993: xxxi). O fato de manter as hesitações, e as palavras e construções gramaticais consideradas erradas, desloca os depoimentos de uma comunicação mais sintética “direto ao ponto”, para uma comunicação que leva em conta todas as imperfeições da fala. Dessa forma, seu projeto não é sobre um ponto especificamente, mas sobre um caminho; está ‘no’ caminho (*on the road*), como o nome de seu projeto traduz. Smith afirma ser nesse caminho que o personagem vive (SMITH, 1993: xxxi), dividindo as performances de cada entrevistado em quadros, como “Engolindo a amargura” e “Ser forte” (SMITH, 2010), como se fossem breves paradas na estrada. Denzin (2001: 36) afirma que Smith utiliza métodos de colagem narrativa, e realiza um processo de escrita performativa no qual ‘mostra através de uma fala performativa’ ao invés de ‘narrar’. Smith (1994: xxiii) explica que, o que mais influencia suas decisões sobre o que incluir nas peças, é de que maneira um texto de entrevista funciona como veículo físico, audível e performável; e diz que as palavras não são um fim em si, mas um meio de evocar a identidade da pessoa que as falou. Ela ainda afirma que “as pessoas falam em poemas orgânicos”, e que cada pessoa que performa tem uma presença, que é mais importante que a informação que entrega (SMITH, 1994: xxiii-xiv).

A forma específica de levar o material documental para a cena inaugurada por Smith, não apenas carrega as palavras e seus subtextos, mas também evoca camadas contextuais e sociais através da sonoridade da fala; por meio da prosódia, de regionalismos, gírias e outros maneirismos, se constituindo como uma performance hiper-realista. Essa prática viria a se desenvolver de diferentes maneiras por uma série de artistas ao longo das décadas posteriores, adicionando uma nova camada de complexidade ao teatro verbatim, quanto ao processo de elaboração e, principalmente, quanto à forma como as pessoas são retratadas em cena.

Uma das principais artistas que seguiram os passos de Smith foi a dramaturga Alecky Blythe. Ao participar do curso *Drama Sem Papel* de Mark Wing-Davey no Actors Centre em Londres, Blythe experimentou a entrevista como ponto de partida da composição dramática. Wing-Davey havia trabalhado com Smith, sendo que, enquanto Smith inovou na maneira de escutar os entrevistados (o que a permitiu levar suas sonoridades para a cena), Wing-Davey

tornou essa escuta visível ao levar os fones da sala de ensaio para o palco. Essa prática foi então expandida por Blythe e pela dramaturga e diretora australiana Roslyn Oades, ao reunirem diversos atores e diálogos em cena, incluírem outros idiomas ou criarem musicais (WAKE, 2013: 326). Segundo Blythe (2008), Wing-Davey havia percebido que as performances eram mais interessantes durante os ensaios enquanto os fones ainda estavam ligados, então ele decidiu mantê-los durante a apresentação. Blythe realizou um primeiro teste do que havia aprendido com Mark Wing-Davey em sua peça inaugural *Come Out Eli* (2003), e anos depois, em *The Girlfriend Experience* (2008), alcançou um texto sonoro de narrativa teatral coerente a partir da edição de uma grande quantidade de material bruto (TAYLOR, 2013: 5).

Blythe denominou esse sub-gênero como *recorded delivery*, termo que usou para batizar sua companhia<sup>67</sup> e se popularizou no Reino Unido. Essa nomenclatura coloca em evidência uma das etapas fundamentais do verbatim: a gravação como ação inicial na construção da dramaturgia. Na Austrália, Oades popularizou essa modalidade como teatro ‘verbatim de fones’ (*headphone verbatim theatre*<sup>68</sup>), que parece traduzir a prática de maneira mais específica, uma vez que as demais formas de verbatim na maioria dos casos também fazem uso da gravação dos depoimentos em áudio. Por esse motivo, utilizo ‘verbatim de fones’ ao me referir a essa prática. No verbatim de fones, os atores atuam usando fones de ouvido, através dos quais recebem o roteiro em áudio (*audio script*). A partir desse roteiro, a tarefa é repetir o que escutam da maneira mais imediata e precisa possível, reproduzindo entonação, ritmo, timbre, inflexões, ênfases e sotaques das falas originais, incluindo também todos os tropeços, repetições, hesitações, murmúrios, gagueira, tosse, pausas e respirações (TAYLOR, 2013: 6; WAKE, 2014a: viii).

O teatro verbatim chega ao Brasil já como sinônimo de verbatim de fones, tanto pelo uso extensivo desse dispositivo eletrônico na quase totalidade das produções nacionais, como pela frequente associação do teatro verbatim ao uso de fones pelos grupos e artistas (NUO, 2018; TEATRO, 2019). A primeira peça, *Ao Pé do Ouvido*, foi realizada em 2015 pelo Núcleo Experimental. Essa produção, dirigida por Zé Henrique de Paula e com dramaturgia de Herbert Bianchi, Rita Batata e Zé Henrique de Paula, trazia memórias de sete pessoas que migraram do nordeste brasileiro para a cidade de São Paulo, através de depoimentos coletados em entrevistas e reproduzidos ao vivo pelos atores. Depois de *Ao Pé do Ouvido* (2015), o Núcleo Experimental apresentou *Do Outro Lado da Rua* (2016), que contava as histórias de pessoas que trabalhavam ou que tiveram experiências com a prostituição; e *O Nome Disso É Abuso* (2016), com dramaturgia de

---

<sup>67</sup> Mais informações sobre a Recorded Delivery disponíveis em: <[www.recordeddelivery.net/about.html](http://www.recordeddelivery.net/about.html)>. Acesso em: 23 jan. 2020.

<sup>68</sup> Maiores informações sobre a técnica disponíveis em: <[www.roslynoades.com/technique.html](http://www.roslynoades.com/technique.html)>. Acesso em: 30 fev. 2020

Herbert Bianchi e Letícia Sobral, com relatos de pessoas que sofreram diferentes tipos de abusos na cidade de São Paulo.

O verbatim no Brasil seguiu com os monólogos *Como Todo Mundo* (2016) de Regina Fonseca, que contava a história de uma advogada que, após defender uma prostituta resolve abrir sua própria boate; e *Entre Guerras e Tulipas* (2018), em que Sérgio Sal retrata múltiplos entrevistados de diversas regiões do país, contando suas histórias de superação. Outras produções incluem as peças *Chá das Almas Carbonizadas* (2018) e *Ter Boas Histórias para Contar* (2018), da Seriam Cômicos Cia. de Teatro para o Festival Internacional de Teatro de São José do Ribeirão Preto (FIT Rio Preto), com depoimentos dos moradores da cidade coletados ao longo de um mês antes do evento; e a ópera verbatim *Cânticos dos Imigrantes* (2018) do Nuo Ópera Lab, com depoimentos de imigrantes no Brasil. Em 2018, Herbert Bianchi, que havia se envolvido com teatro verbatim desde a primeira produção brasileira como ator, e depois se estabeleceu como diretor e dramaturgo, fundou juntamente com a atriz Letícia Sobral a companhia Teatro Verbatim em 2018, produzindo no ano seguinte o espetáculo *Projeto Revide*.

A produção brasileira de maior repercussão foi *Hotel Mariana* (2017) da Cia. da Palavra, apresentada na Mostra Internacional de Teatro de São Paulo (MITsp) de 2018 e vista por mais de 10 mil pessoas. Com dramaturgia e direção de Munir Pedrosa e Herbert Bianchi, o espetáculo aborda o crime ambiental ocorrido em 2015 na cidade mineira de Mariana, soterrada pelo rompimento da barragem de rejeitos de minérios. A peça proporciona um contato, ainda que mediado, com os depoimentos dos sobreviventes colhidos poucos dias depois do desastre, o que traz uma memória quase imediata da experiência, além de uma alternativa à narrativa midiática. A opção de levar essas memórias através de atores permite a circulação desse material documental, ao mesmo tempo em que mantém relativamente preservados os depoimentos originais.

O fato dos fones terem se tornado presentes em praticamente todas as produções brasileiras, parece acontecer em decorrência de duas situações. Em primeiro lugar, da associação do espetáculo inaugural *Ao Pé do Ouvido*, divulgado inicialmente como 'audiopeça' (NUNES, 2015), ao método baseado no dispositivo eletrônico. Em segundo, de uma importância em particular para o contexto brasileiro que sejam resgatadas as sonoridades originais dos depoimentos. Esse segundo ponto talvez se deva ao fato de se tratar de um país no qual o passado e as memórias de expressivas parcelas da população são sistematicamente apagados. Dessa forma, parece importante que um trabalho de escuta para a diversidade, as memórias e as problemáticas do país coloque em cena não apenas narrativas alternativas às versões oficiais, mas também as sonoridades próprias dessas narrativas. O início dessa percepção parece estar apontado na sinopse de *Ao Pé Do Ouvido*:

Sete pessoas que cruzaram o país de Norte a Sul. Como aves migratórias, vieram em busca de melhores oportunidades. Da Bahia, Pernambuco, Paraíba, Ceará, Rio Grande do Norte e Maranhão para São Paulo, trilharam a rota dos milhares que, antes deles, começaram vida nova num Brasil tão diferente daquele onde nasceram – a babá, o porteiro, o pescador, a costureira, o pedreiro, o médico, a atriz.  
 Uns querem voltar.  
 Outros sentem saudade.  
 Há os que amam São Paulo.  
 Mas suas raízes pulsam nas falas de todos.  
 Sons que são o som do Brasil.  
 (NÚCLEO, 2015)

Aqui, o ‘som do Brasil’ não se refere àquele de construção reducionista feito pela indústria cultural, pela mídia corporativa ou pela propaganda; mas propõe uma investigação através do som das vidas e memórias daqueles que vivem à margem da sociedade. Na mesma linha, o diretor artístico do NUO Ópera Lab. Paulo Maron explica antes do início de *Cânticos dos Imigrantes* (espetáculo que também parte de depoimentos de pessoas que foram viver em São Paulo, neste caso incluindo imigrantes em condição de refúgio) o que o público irá ver e escutar. No início das apresentações, Maron explica ao público que o que será apresentado se trata de uma dramaturgia contruída a partir de depoimentos reais que são reproduzidos através dos fones de ouvido pelos atores e atrizes, e define o teatro verbatim como ‘o teatro da escuta’.

Ao analisar o verbatim de fones especificamente, Caroline Wake (2013) identifica três gêneros dominantes. Do primeiro, fazem parte as “peças de crise social”, que surgem durante ou após um momento de crise social aguda, incluindo manifestações ou um processo de caos urbano. Como em *Stories of Love and Hate* (2008) de Roslyn Oades, criada a partir de violentos distúrbios raciais ocorridos em Sydney na Austrália em 2005. O segundo, engloba as “peças de justiça social”, que abordam a injustiça que recai sobre pessoas ou grupos marginalizados, tratando de imigração, etarismo, e prostituição. Como nos trabalhos de Alecky Blythe *The Girlfriend Experience*, sobre quatro profissionais do sexo; e *Do We Look Like Refugees?!* (2011), sobre refugiados da Geórgia que perderam suas casas na guerra contra a Rússia em 2008. O terceiro gênero inclui as “peças de retrato social”, que partem do interesse do dramaturgo por uma pessoa, um lugar ou uma comunidade específicos. Como em *I’m Your Man*<sup>69</sup> (2012) de Roslyn Oades, que acompanha um boxeador e seus companheiros de treino.

Além da possibilidade do registro das entrevistas, a tecnologia tem um papel importante também como no processo de edição e na encenação do verbatim de fones. O processo de edição do material gravado, que inicialmente passava por transcrição dos relatos antes de ser organizado em texto dramaturgicamente, passa a ser realizado diretamente em áudio. Com o áudio

<sup>69</sup> Trailer de *I’m Your Man* disponível em: <<https://youtu.be/FuTa79-qCVs>>. Acesso em: 23 jun 2019.

digital, o procedimento de edição se torna, ainda que trabalhoso, mais ágil e preciso. Blythe (2008: 94) destaca a flexibilidade de manipular o material em áudio para criar uma estrutura narrativa, diferentemente de materiais em vídeo editados para outros tipos de teatro documentário, que apresentariam limitações de montagem quanto à coerência espaço-temporal. A edição de áudio para o verbatim de fones passa a se concentrar na redução e no arranjo do material gravado em um roteiro dramaturgico através de softwares de áudio, resultando em um roteiro em áudio a ser escutado pelos atores, e não mais lidos ou decorados como no teatro verbatim tradicional (WAKE, 2013: 322). Com isso, o aspecto racional da leitura, voltado para a interpretação do texto enquanto código, dá lugar ao sensual da escuta, abrindo a percepção para a musicalidade e para outras qualidades da fala. Ao levar em consideração os aspectos da sonoridade durante o processo de edição, abrem-se possibilidades de, além de uma estruturação dramaturgica considerando ‘o quê é dito’, como também um arranjo sonoro em relação às qualidades sonoras de ‘como é dito’, se aproximando de um arranjo musical.

Os equipamentos de som utilizados em cena também acompanharam a evolução tecnológica. Inicialmente, os fones dos atores eram conectados via cabo em um único aparelho de reprodução analógico. A movimentação no palco era marcada em uma coreografia de cabos (WAKE, 2013: 324) para que não enrolassem formando um emaranhado, sendo que, caso houvesse menos fones que performers, a movimentação coreografada cumpria também a tarefa da passagem dos fones de uns para os outros (BLYTHE, 2008: 99). Atualmente, há duas maneiras mais comuns de enviar os roteiros em áudio aos fones dos performers. Na primeira, os performers portam um leitor de MP3 contendo todos os depoimentos encadeados sequencialmente em um arquivo de áudio único. Nesse caso, o controle do início do espetáculo fica nas mãos dos performers, que acionam a reprodução todos ao mesmo tempo, e seguem o roteiro até o final. Na segunda, o áudio é enviado aos fones à distância a partir de um único equipamento de reprodução, passando por uma mesa de som via cabos ou através de um sistema sem fio por radiofrequência, podendo ser via transmissores bluetooth, FM ou UHF. O operador de som pode acionar a reprodução de um arquivo de áudio único, como no caso anterior, ou uma série de áudios fragmentados, de acordo com o tempo da cena.

Com a evolução do áudio digital, que se popularizou com CD e passou pelo MiniDisc antes de chegar ao leitor de MP3, o equipamento de reprodução se tornou cada vez mais compacto e portátil, permitindo que cada performer carregasse o seu e tivesse maior liberdade para se deslocar pelo palco, mesmo que estivesse conectado via cabo de áudio. Conforme os equipamentos de reprodução se tornaram mais compactos, os fones se tornaram maiores e mais visíveis, passando dos intra auriculares (*in ear*), praticamente imperceptíveis, para os circumaurais,

que cobrem totalmente as orelhas e isolam os sons externos. Com isso, a performance isola sonoramente o ator das reações sonoras do público, ao mesmo tempo em que o ator se posiciona de forma dirigida para público. O ruído imagético dos fones na cabeça dos performers, revelando o aparato, somado ao fato dos depoimentos serem direcionados frontalmente ao público, é uma lembrança constante sobre a raiz da cena em falas reais, que estão sendo escutadas e retransmitidas em tempo real. Dessa forma, a escuta é performada, tornando visível o invisível ato de ouvir atentamente (WAKE, 2013: 334).

Para Blythe, enquanto as câmeras podem apresentar algo mais próximo à realidade como a conhecemos, o áudio permite o acesso a mundos subterrâneos (BLYTHE, 2008: 84). Seu trabalho destitui a autoridade do dramaturgo, se deslocando na direção da performatividade, da vitalidade e da espontaneidade do ato de fala, havendo na auralidade uma estratégia de autenticidade baseada nos impactos da voz em um processo corporal (TAYLOR, 2013: 23). Blythe inicia seu processo de criação com a escolha de uma notícia de jornal ou TV; depois vai às comunidades impactadas pelo evento noticiado e grava depoimentos, explicando aos entrevistados que suas palavras se transformarão em um roteiro para que atores as recriem filemente em cena; e então ela edita o material como uma história (BELFIELD, 2018: 68). Desse modo, no verbatim de fones, o roteiro do espetáculo é transformando em um ‘roteiro em áudio’ (*audio script*) das entrevistas originais, como explica Roslyn Oades (WAKE, 2013: 322).

Os trabalhos que levam ao espectador depoimentos reais de pessoas ausentes em cena são sempre mediados. Se considerarmos desde o processo de criação da peça, os depoimentos originais atravessam uma série de mediações, que se inicia pelo aparato de gravação de áudio; passa pelo trabalho do transcritor (ou do editor de áudio no caso do verbatim de fones); até chegar aos atores, materializado em roteiros impressos ou em áudio. Já durante a apresentação, a mediação final está no próprio ator, que pode resgatar os depoimentos pela memória durante a cena (tendo-os decorado previamente durante os ensaios a partir das transcrições), pode ler os depoimentos ao vivo a partir do roteiro transcrito impresso (posicionado em uma estante de partitura), ou pode escutar o depoimento gravado via fones em tempo real, o repetindo com um ligeiro atraso. A sonoridade entregue ao público pode ter menor fidelidade em relação à sonoridade da fala da pessoa entrevistada (geralmente nos casos em que o depoimento é decorado ou lido em cena), maior fidelidade à sonoridade original (como no caso do verbatim de fones), ou total liberdade de criação sobre como os depoimentos irão soar (como no caso dos musicais verbatim, ainda que as canções possam ser compostas a partir da musicalidade das falas dos entrevistados).

Se pensarmos sobre a mediação por uma outra perspectiva, considerando apenas as mediações que ocorrem especificamente no momento da cena e que alteram a sonoridade final oferecida à escuta do espectador, temos três casos distintos. O primeiro, ocorre no verbatim documental tradicional, no qual o depoimento original é mediado pelo ator, que reproduz as palavras do entrevistado através de seu corpo-voz. O segundo, ocorre em trabalhos nos quais não há atores profissionais presentes em cena, como em *Situation Rooms*<sup>70</sup> do Rimini Protokoll, no qual a mediação é realizada pelos fones de ouvido, pelos quais o espectador escuta os depoimentos gravados dos entrevistados. Já o terceiro caso ocorre em peças de verbatim de fones como as de Alecky Blythe, nas quais há uma dupla mediação dos depoimentos, que passam primeiro pelos fones utilizados pelos atores, e depois pelo corpo-voz do ator, antes de chegar ao espectador.

A fidelidade em relação à sonoridade da fala do entrevistado, em termos de prosódia, entonação e particularidades diatópicas (como o sotaque da região do entrevistado) pode parecer caricata em um primeiro momento, porém, vai ganhando profundidade e sentido ao decorrer da narrativa, tanto pelo envolvimento e entrega do ator na tentativa de uma reprodução que se aproxime ao máximo do depoimento original, quanto pela história real que está sendo apresentada, de conteúdo geralmente sociopolítico e temática densa. Paget (1987: 332) afirma sobre os trabalhos de teatro verbatim tradicional<sup>71</sup> que, o ritmo de fala dos atores entrava em um equilíbrio sutil com o ritmo do entrevistado, de maneira que os atores não construíam um personagem nem atuavam como si próprios, se aproximando de um estilo de atuação brechtiano. A atriz Alwyne Taylor, da peça *When Can I Have a Banana Again?* (1982) de Rony Robinson, percebia a necessidade de uma outra forma de atuação, ao dizer sobre as entrevistas gravadas: “As pessoas dizem algo muito sério e comovente – elas não estão chorando! Elas podem estar chorando por dentro. Mas é pra valer – vem das entranhas. [...] Há muito o que se aprender...em particular como atuar menos” (PAGET, 1987: 332). Já no verbatim de fones, praticamente não há espaço para uma criação prévia, uma vez que os depoimentos são escutados e performados buscando a maior fidelidade possível à sonoridade, com uma defasagem temporal mínima entre o que soa nos fones e o que os corpos dos atores emitem. Com isso, há nesse trabalho uma tensão entre teatro documentário e performance, pela ausência de textos escritos e ênfase na presença do corpo-voz do ator-performer (TAYLOR, 2013: 3).

A prática de atuar com fones requer habilidades particulares de escuta e de reprodução do que é escutado, algo semelhante à percepção e execução musicais. Apesar da qualidade de escuta

---

<sup>70</sup> Ver capítulo 6 para mais informações sobre *Situation Rooms*.

<sup>71</sup> Tradução livre de *heritage verbatim theatre*.

ter pontos de semelhança à do músico que aprende de ouvido, aqui os ritmos da fala são menos regulares e as melodias mais erráticas, além de que alguns atores emulam inclusive o timbre de voz do entrevistado com seus próprios corpos. Desde o teatro verbatim tradicional, Paget (1987: 331) já destacava a musicalidade e a idiossincrasia contidas nos ritmos dos depoimentos, considerando que o performer atuaria como um instrumento através de suas habilidades vocais. No caso do verbatim de fones, além da exigência de habilidades de percepção sonora e vocais, são necessários também alguns treinamentos específicos para a realização do trabalho em tempo real, devido ao alto grau de automatismo da fala. Desse modo, a preparação para essa forma de atuação é essencial para desenvolver habilidades de escuta e observação (BELFIELD, 2018: 130).

O diretor e dramaturgo Herbert Bianchi explica em seu *Workshop de Teatro Verbatim*<sup>72</sup> como trabalha com a preparação dos atores em suas peças verbatim. Bianchi (2019) propõe um treinamento de concentração e percepção, sobretudo pela escuta, buscando uma presença performativa em lugar da memorização de textos. Ao longo de duas a três semanas, o treinamento inclui exercícios de meditação e de escuta, nos quais os performers escutam áudios não relacionados à peça de olhos fechados, percebendo as qualidades sonoras antes de as reproduzir, e depois, iniciam a reprodução da prosódia, do sotaque, e da musicalidade das falas (altura, intensidade, ritmo e timbre). Tendo alcançada a sonoridade dos entrevistados e fluência na reprodução, Bianchi realiza então apenas pequenas intervenções na atuação, como amenizar a língua presa de um entrevistado para que o público não perca o entendimento do texto (BIANCHI, 2019).

Durante a escolha de elenco, Blythe realiza um curso rápido de como lidar com os fones, e em seguida aplica um teste prático para identificar quem se adapta à técnica. Blythe afirma que a prática requer todas as habilidades que seriam necessárias ao se interpretar Mamet ou Shakespeare, porém, com a diferença de que a jornada emocional que o ator buscaria já está mapeada no roteiro em áudio (BELFIELD, 2018: 69). Os atores reproduzem o depoimento em tempo real sem ter acesso prévio ao material para estudo e desenvolvimento de uma mímese estudada e ensaiada, uma vez que ao decorar as falas, os atores param de escutar e se desviam da sonoridade original (BLYTHE, 2008: 81). Por conta disso, o ator amplia sua concentração na escuta dos depoimentos recebidos pelos fones. Os depoimentos são isolados do público, que

<sup>72</sup> Em paralelo às apresentações do espetáculo *Revide* realizadas no Teatro Cacilda Becker em 2019, o grupo Teatro Verbatim organizou dois workshops no local. No primeiro, do qual participei, o diretor Herbert Bianchi abordou as técnicas do teatro verbatim e os processos de criação e preparação de atores em seus trabalhos. No segundo, *Workshop Poetry Slam*, o poeta e MC Lucas Penteadado (um dos atores de *Revide*) abordou os fundamentos da competição de poesia falada. Ao reunir o espetáculo, o workshop de verbatim, e o workshop de poesia falada, essa programação promoveu uma escuta para de que maneira essas diferentes abordagens artísticas da cultura oral trazem questões da atualidade para debate.



escuta apenas a fala do performer feita em tempo real. O ator Mohammed Ahmad de *Stories of Love & Hate*<sup>73</sup> (2008) conta que não basta escutar palavra por palavra; para alcançar o ritmo do entrevistado, é necessário escutar respiração por respiração (WAKE, 2014b: 97). Pela necessidade de escutarem ativamente às falas, não há tempo hábil para os performers elaborarem como vão dizê-las, levando a performances quase inconscientes, mas ao mesmo tempo livres (BLYTHE, 2008: 81).

Blythe afirma que o instinto do ator de trabalhar sobre sua performance, em busca de tornar a pessoa que está interpretando parecer real, acaba não sendo a melhor abordagem no caso de recriar uma fala do dia-a-dia, pelo fato de esta ser uma fala mais mundana e cotidiana do que qualquer um poderia inventar (BLYTHE, 2008: 82). Munir Pedrosa, ator e criador de *Hotel Mariana* (2017), aconselha a se esvaziar de si mesmo para não se impor ao depoente, a quem considera ser mais importante. Pedrosa conta que o trabalho conduzido pelo diretor Herbert Bianchi é oposto ao trabalho diário de construção do personagem. O trabalho está em não construir, se esvaziar, partir de uma posição neutra, e ser atravessado pelo áudio, tirando o máximo de camadas dele. Conforme é realizada a mímeses sonora, “a partir da energia daquele som, da força daquela verdade, seu corpo começa a ativar” (DIVERSÃO & ARTE, 2017). Sobre os efeitos corporais decorrentes da transposição da escuta para voz, Williams (2005: 41) observa:

Os imprevisíveis e idiossincráticos ritmos vocais, afinações, e temporalidades dos entrevistados produzem uma transformação mágica nos corpos dos performers, que ocupam um espaço em algum lugar entre a atuação, “ser” e a possessão.

Blythe explica que, para que o ator copie a voz que escuta mais fielmente, ele precisa colocar seu rosto na mesma forma do rosto da pessoa real que deu o depoimento, e com isso o ator se torna essa pessoa fisicamente ao se tornar ela vocalmente (BLYTHE, 2011: 10). Como ocorre em *London Road*, sobre o qual o ator Paul Thornley conta que toda sua fisicalidade veio da escuta do depoimento (BELFIELD, 2018: 113). De acordo com Paulo Maron (2019), a atriz Angélica Menezes de *Cânticos dos Imigrantes* conta que, ao escutar o depoimento da imigrante apátrida apresentada no espetáculo, sentiu que deveria repetir a fala em pé, sem que soubesse que o depoimento havia sido dito de fato em pé. Apesar dessa busca por fidelidade, Blythe lembra que, por mais naturalista que a encenação seja, o texto é sempre dito por outra pessoa e adquire vida própria (BLYTHE, 2008: 100). Em sua peça *The Girlfriend Experience*, as atrizes escutam depoimentos de prostitutas que confessam detalhes pessoais em seus ouvidos, e então falam por

---

<sup>73</sup> <<http://www.roslynodes.com/stories-of-love-hate>>. Acesso em:

elas. Os depoimentos são filtrados pelos corpos das atrizes em um processo que chama atenção para a materialidade da voz e a dimensão sonora da personificação, no qual o público escuta ‘a’ atriz e ‘através da’ atriz (TAYLOR, 2013: 7).

*ENCENAÇÃO,  
MODOS DE ATUAÇÃO  
E DESDOBRAMENTOS*

Após o roteiro de uma peça verbatim ser criado (no caso do verbatim de fones, durante o processo de edição de áudio), a direção do trabalho possui diversas possibilidades poéticas a partir das escolhas de encenação. Robin Belfield (2018: 155) sugere que se reflita se as escolhas de encenação apoiam e valorizam a história contada ou distraem o público dela. Dessa maneira, assim como no trabalho de encenação de Erwin Piscator em seu teatro documentário nos anos 1960<sup>74</sup>, é evidente que as decisões de encenação podem adicionar outras camadas estéticas de maneira a aprofundar a relação do público com a questão política apresentada.

Alguns diretores optam por uma teatralidade mínima, considerando que dessa forma o público se concentrará mais naquilo que é dito nos depoimentos; enquanto que outros optam por um trabalho de maior intervenção estética. No início do teatro verbatim durante os anos 1970, Rony Robinson defendia que as apresentações fossem realizadas em espaços pequenos, sem objetos ou figurino, concentrada apenas na contação de histórias; na mesma direção, Chris Honer optava por não utilizar nada além dos depoimentos, dizendo que seria melhor que o público imaginasse o que estava ausente no palco (PAGET, 1987: 320-321). Algumas das primeiras produções simplificavam a encenação também pelo fato de que as peças eram criadas a partir de entrevistas de muitas pessoas em diversos locais diferentes, de modo que as mudanças espaço-temporais na troca do entrevistado retratado aconteciam diretamente através da voz dos atores.

Atualmente, alguns diretores ainda optam por uma criação estética mínima. Nicolas Kent busca remover ao máximo o ilusionismo da cena, com uma cenografia mínima e a luz de serviço acesa para iluminar também a plateia, de modo que as reações do público são incorporadas ao espetáculo. Kent não apenas constrói um ambiente que favorece uma escuta dedicada aos depoimentos reais performados no palco, como inclui em cena a presença do público como coro performativo, vivo e portador de vozes que integram a cena. Os atores e atrizes são microfônados para que reproduzam os depoimentos da forma mais próxima possível às

---

<sup>74</sup> Ver capítulo 2 para mais informações sobre o teatro de Piscator.

sonoridades dos entrevistados, sem que tenham a necessidade de uma maior projeção de voz (KENT; HAMMOND; STEWARD, 2008: 156). Outra escolha está ligada à movimentação dos performers em cena, que pode ser mais estática (com todos sentados em cadeiras, bancos ou sofás), com deslocamentos marcados pelo espaço, ou dançada. Neste caso, os atores-bailarinos executam uma partitura corporal e decoram o texto, como nos trabalhos *To Be Straight With You*<sup>75</sup> (2007) e *Can We Talk About This?*<sup>76</sup> (2011) da companhia DV8 Physical Theatre, analisados por Jess McCormack (2018: 63) em *Choreography and Verbatim Theatre: Dancing Words*.

A cenografia e o figurino são elaborados a fim de resgatar materialmente o ambiente onde as entrevistas ou depoimentos foram conduzidos, como na sala de estar do entrevistado ou em tribunais; ou para sintetizar o tema tratado na peça, como no uso de gaveteiros de arquivos contendo documentos sobre casos de violência em *Revide* (2019). Em *The Power of Yes* (2009), peça de David Hare sobre a crise financeira de 2008, o diretor Angus Jackson mescla uma cenografia mínima a uma ambientação realista. Diferentemente de peças de histórias ligadas a comunidades, a maior parte de *The Power of Yes* foi apresentada em um palco quase vazio, sem qualquer senso de lugar, uma vez que se tratava de uma crise de impacto global. Havia no palco apenas um painel LED contendo explicações sobre os complicados detalhes financeiros. A última cena traz a entrevista de David Hare com o bilionário George Soros em seu apartamento em NY, realizada enquanto o mordomo do magnata servia comida preparada por seu *chef* particular. O local da entrevista é o único espaço recriado na peça, levando o impacto dessa experiência para Hare ao palco (BELFIELD, 2018: 141).

No caso do verbatim de fones, o áudio das entrevistas pode indicar caminhos para a construção da cena. Em *Cruising* (2006), a cenógrafa Anna Bliss Scully conta que o roteiro em áudio de Alecky Blythe a serviu como uma fonte surpreendentemente rica de detalhes de design, fornecendo diversos elementos que revelam onde e em quais circunstâncias a entrevista foi conduzida, assim como o que estava acontecendo ao fundo, fornecendo elementos que tornavam possível identificar se alguns objetos soavam como dentro ou fora da casa, e se o entrevistado soava feliz, estressado ou cauteloso (BELFIELD, 2018: 144). Já a atriz Letícia Sobral conta que, em *Hotel Mariana*, o som ambiente ao fundo agia como um estímulo sensorial, ao localizar e contextualizar o depoimento durante a performance (BIANCHI, 2019).

As escolhas de encenação em relação à cenografia, à atuação e aos fones podem comunicar ao público sobre quais partes do espetáculo partem de depoimentos reais e quais são

---

<sup>75</sup> Fragmento de registro audiovisual de *To Be Straight With You* disponível em: <<https://youtu.be/PvctLx8H8xs>>. Acesso em: 17 jul. 2020.

<sup>76</sup> Fragmento de registro audiovisual de *Can We Talk About This?* disponível em: <<https://youtu.be/vNVPumETpuA>>. Acesso em: 17 jul. 2020.

criações imaginadas. O grande número de interações entre atores nos dramas imaginados se inverte no teatro verbatim, no qual a interação é quase que totalmente entre ator e público, o que coloca o espectador na posição de personagem silencioso, sendo a principal habilidade do ator a de contador de histórias, na qual a relação chave se dá com o público (SOANS, 2008: 21). O público assume então um papel ativo de confidente, como nos solilóquios de Shakespeare e nos apartes das comédias da restauração, que interrompem o fluxo dramático para dizer a verdade ao público (SOANS, 2008: 23; HARE; STAFFORD-CLARK; HAMMOND, 2008: 67). O uso de diálogos inventados em meio aos depoimentos reais divide opiniões no teatro verbatim. Nicolas Kent (2008: 152) desaprova essa combinação como sendo algo desonesto, o que parece uma preocupação legítima se os dois registros não são diferenciados pelo público. Entretanto, há casos em que a encenação dá conta de separar cenicamente os textos que têm base nos depoimentos reais, daqueles que foram criados originalmente para a peça. Como em *Stuff Happens*, em que as falas reais são ditas nas cenas endereçadas diretamente ao público, enquanto que as falas imaginadas ocorrem apenas entre os atores (HARE; STAFFORD-CLARK; HAMMOND, 2008: 63). Esse recurso foi utilizado também na encenação de *Projeto Revide*, em que as cenas se alternam entre depoimentos endereçados frontalmente ao público, falados por um ator por vez (sentado na frente do palco utilizando fones visíveis); e diálogos, nos quais os atores contracenam no fundo do palco, em meio ao cenário de sala de arquivamento de casos policiais (sem fones e fechados pela quarta parede).

A partir das diferentes experimentações que o trabalhos de teatro verbatim passaram ao longo das últimas décadas, podemos identificar algumas variações no processo de trabalho e nas formas de atuação e apresentação, divididas em quatro modalidades (BIANCHI, 2019). Em uma primeira modalidade, temos o texto das entrevistas transcrito e interpretado pelos atores, que podem seguir rubricas do diretor, ou (no caso particular do diretor Nicolas Kent) os atores podem ser encorajados a pesquisarem sobre as pessoas retratadas e, quando possível, conhecê-las (KENT; HAMMOND; STEWARD, 2008: 158).

Em uma segunda modalidade, além de reproduzirem o conteúdo das entrevistas, os atores realizam a mimese sonora das falas originais dos entrevistados, aprendendo e memorizando essas sonoridades durante os ensaios e as reproduzindo durante a apresentações o mais fielmente possível. Como nos trabalhos de Anna Deavere Smith, em que a atriz apresenta diferentes identidades étnicas presentes em seu país (MATSUOKA, 2002: 310).

Em uma terceira modalidade, os atores não recebem o texto das entrevistas transcrito, tendo contato com o material apenas ao escutar as entrevistas gravadas por meio de fones de ouvido, as reproduzindo quase que instantaneamente enquanto as escutam. Nesse caso, o atores

não têm o apoio visual do texto transcrito nem dão conta de decorar o conteúdo das entrevistas, já que se concentram em grande parte na escuta de um fluxo sonoro em tempo real, e na reprodução o mais fiel sonoramente possível, como nos trabalhos de Alecky Blythe e Roslyn Oades (WAKE, 2013). Há ainda uma quarta modalidade em que o texto das entrevistas é musicado e os depoimentos são cantados, aproximando o verbatim documentário do teatro musical.

A escolha do elenco para retratar grupos pequenos de entrevistados pode buscar correspondências de gênero, etno-raciais e de idade entre o elenco e os entrevistados. Porém, em produções nas quais o número de atores é inferior ao de entrevistados, os atores se desdobram em diferentes pessoas retratadas, e com isso pode haver artistas de idade, cor ou gênero diferentes em relação ao entrevistado. Isso pode se tornar problemático quando não está explícito que há um cruzamento de identidades na escolha do elenco, ou quando o cruzamento ocorre apenas em parte do elenco. Por outro lado, esse cruzamento pode gerar efeitos de distanciamento crítico interessantes, nos quais “a diferença entre fala e aparência exige que o espectador faça a leitura não apenas da cena, mas também da realidade retratada (WAKE, 2013: 327). Alecky Blythe (2008) considera que o contraste entre o que os atores dizem e como eles aparentam pode subverter os estereótipos e desafiar os preconceitos do público. Ela exemplifica essa situação em uma cena de *Come Out Eli*, em que o ator Don Gilet, que é “negro, de 30 e poucos anos e com um ar descolado contemporâneo”, retrava o entrevistado David Field, “um gentil procurador aposentado [...] que falava com uma voz calculada de classe alta, ocasionalmente lançando mão de um latim perfeito”. Em casos como esse, as palavras teriam mais ressonância no público quando ditas por uma pessoa de quem não se esperaria ouvir (BLYTHE, 2008: 98-99), colocando em cheque os preconceitos do espectador em um convite à reflexão.

A visibilidade dos fones em cena sugere uma ideia de ator ciborgue e atualiza o efeito de distanciamento de Brecht. Lib Taylor (2013: 3) se refere aos fones como uma tecnologia próstética que se funde à voz e ao corpo do ator em uma relação simbiótica. Se por um lado os fones funcionam como um equipamento que gera o efeito de distanciamento, lembrando constantemente que os atores apenas apresentam os depoimentos, ao invés de se identificar com eles; por outro, os fones produzem uma autenticidade que mesmo as outras formas de verbatim não alcançam (WAKE, 2013: 326), uma vez que a presença do dispositivo eletrônico resgata para a cena as gravações originais os depoimentos.

A partir dessas questões de distanciamento e autenticidade, Wake (2013) identifica três modos de atuação no verbatim de fones. O modo épico busca uma autenticidade verbal, ao permitir que se verifique a fidelidade aos depoimentos reais pelo uso dos fones; e um

distanciamento visual ao retratar os entrevistados através de atores fisicamente diferentes (ou no caso de cada performer retratar múltiplos entrevistados). Já no modo naturalista, além da autenticidade verbal, busca-se também autenticidade visual, elencando um ator para retratar cada entrevistado, ambos com semelhantes características físicas, de idade e de gênero. No modo misto, ocorre ora autenticidade ora distanciamento visual (WAKE, 2013: 327).

Dentre as diferentes possibilidades de trabalhar as sonoridades da cena no teatro verbatim, temos a trilha sonora originalmente criada para a peça, como em *Cheshire Voices* (1977) e em *Home* (2013); a trilha sonora composta por canções reais pesquisadas, como em *Cânticos dos Imigrantes: Uma Ópera Verbatim* (2018); ou a criação de depoimentos musicados a partir do material documental das entrevistas, como no musical verbatim *London Road* (2011) de Alecky Blythe e Adam Cork. Nesse último caso, o compositor Adam Cork cria as músicas do espetáculo a partir da sonoridade dos depoimentos, (de forma semelhante à orquestração da ópera contemporânea *The Cave* de Steve Reich, e ao trabalhos de Hermeto Pascoal sobre a musicalidade voz falada), sendo que as letras das músicas têm origem fiel nos depoimentos, mantendo a autenticidade do material (TAYLOR, 2013: 12).

Já a ópera verbatim *Cânticos dos Imigrantes* apresenta músicas preexistentes em um caleidoscópio de culturas sonoras como um elemento contextual. Enquanto em *London Road* os depoimentos e a música estão fundidos, em *Cânticos dos Imigrantes* os atores alteram entre os depoimentos (mantendo as sonoridades das falas dos entrevistados) e pausas para cantarem as músicas de diversas culturas. Se em *London Road* o abandono do foco nas sonoridades das falas originais dá lugar às relações entre os moradores daquela comunidade, materializadas nas relações musicais entre suas falas transformadas em canto; em *Cânticos dos Imigrantes*, a divisão entre depoimentos e músicas apresenta mais nitidamente a riqueza sonora de ambos, elemento estético fundamental que, ao se somar aos discursos dos depoimentos completa a experiência do público acerca da alteridade em choque com as injustiças sociais apresentadas.

O ator Paul Thornley conta que em *London Road*, os fones foram abandonados por conta das particularidades da produção, um vez que não era prático repetir os depoimentos alguns segundos após escutá-los nos fones ao mesmo tempo em que era necessário escutar a música que iria cantar (BELFIELD, 2018: 112). Nesse caso, Blythe, que geralmente entrega seus roteiros em áudio em CD aos atores, entregou o texto transcrito impresso junto ao manuscrito da música (BELFIELD, 2018: 144).

Na sua produção seguinte, *Little Revolution* (2014), Blythe voltou aos fones durante os ensaios, porém, por conta de muito ruído ambiente na gravação (o que dificultava a compreensão dos depoimentos), os atores acabaram tendo que decorar suas falas. Blythe cogitou então deixar

de usar os fones em cena em seu trabalho seguinte, sendo porém rigorosa nos ensaios quanto à preservação da sonoridade dos depoimentos (BELFIELD, 2018: 68), o que a levaria de certa maneira a um retorno ao método de trabalho inicial de Anna Deavere Smith.

Algumas das diferentes possibilidades de criação musical e sonora para o teatro verbatim são exploradas em *The Document as Music: Exploring the musicality of verbatim material in performance*. Nesse projeto de ‘prática como pesquisa’, David Roesner e Bella Merlin (2018) investigam, em quatro abordagens, diferentes formas de interação entre música e a musicalidade da fala em depoimentos para o teatro documental. Nesse projeto, os pesquisadores exploraram a voz humana como instrumento musical, utilizando as palavras dos entrevistados para gerar partituras sonoras e atmosferas a partir de suas sonoridades e ritmos. Para utilizar como material para as experimentações, os pesquisadores realizaram uma série de entrevistas sobre diferentes questões.

No primeiro estudo, Roesner e Merlin realizaram a montagem de depoimentos sobre as experiências dos entrevistados direta ou indiretamente com guerras, com algumas canções pop de diferentes gerações do século XX. Alguns dos artistas dessas músicas evocavam algum período de conflito em particular, como Jimi Hendrix e a Guerra do Vietnã, ou a banda U2 e os conflitos da Irlanda do Norte. A partir desse primeiro experimento, fica evidente a responsabilidade no uso de determinados materiais da indústria cultural em (não apenas, mas principalmente) obras documentais. Se, por um lado as obras musicais populares amplamente conhecidas podem ser utilizadas como elementos que carregam os contextos em que surgiram; por outro, podem criar um ruído em relação a outros elementos da cena, traindo as intenções do encenador (ou do diretor musical). Na tentativa de imprimir um comentário ou resgatar um contexto através dessa forma montagem, o fragmento musical incônico utilizado pode se impor ao depoimento do entrevistado ou traí-lo, ao conduzir artificialmente à leitura de uma falsa intencionalidade em suas falas, ainda que a interferência musical esteja explícita.

Em um segundo estudo, Roesner e Merlin musicaram os textos dos depoimentos, se aproximando do teatro musical. Ao criar as composições, alguns textos foram cantados com melodias bastante desenhadas, enquanto outros, ainda que marcadamente ritmados, se aproximavam mais da fala. Essas composições foram criadas a partir da interpretação dos entrevistadores sobre os entrevistados. De acordo com a percepção dos pesquisadores, “[a] lealdade à melodia vocal de um entrevistado foi trocada por um estilo musical e uma instrumentação que evocou a sua personalidade (conforme percebido pelos entrevistadores)” (ROESNER; MERLIN, 2018).

No terceiro estudo, foi realizada uma edição dos áudios das entrevistas gravadas, de modo a remover todo o conteúdo discursivo, mantendo apenas os preenchimentos entre frases,

hesitações, erros, risos e outras sonoridades da fala ao redor do texto central dos depoimentos. Esses fragmentos foram montados sequencialmente (e na parte final ritmicamente) e utilizados como trilha sonora, para a qual os atores deveriam responder em cena. Essa experiência colocou em cena elementos interessantes da personalidade e da intencionalidade dos depoimentos, presentes na sonoridade de tudo aquilo que é involuntário na fala.

No último estudo, Roesner improvisou sonoridades com instrumentos musicais em interação com os atores. A criação musical em tempo real atuava como estímulo para os atores, em uma forma de imersão<sup>77</sup> sonora como em práticas semelhantes de Konstanin Stanislavsky<sup>78</sup>. Nessa experiência, o músico entra em cena como performer, com abertura para a criação sonora em tempo real, colocada em relação ao contexto original das entrevistas presente no material documental falado pelos atores (ROESNER; MERLIN, 2018).

Além de aproximações com o teatro musical, o verbatim se espalhou pelo mundo e se desdobrou em diferentes meios, tendo sido adaptado para TV, como em *A Man in a Box* (2007); e para o cinema, como no longa-metragem de *London Road*, dirigido por Rufus Norris. No teatro, há um espectro de abordagens com diversas possibilidades, a depender de como se segue as regras ou as subverte (BELFIELD, 2018: x). Artistas incorporaram ao verbatim a dança, o musical, a ópera, a autobiografia, e seguiram experimentando diferentes poéticas e dramaturgias. Nicolas Kent afirma não saber se o verbatim se consolidará como uma forma clássica de teatro, e não espera que as peças verbatim durem, as considerando mais como uma resposta jornalística a questões do momento do que como arte (KENT; HAMMOND; STEWARD, 2008: 165). No entanto, se retornarmos à definição do termo verbatim significando ‘literalmente’, outros espetáculos que não necessariamente compartilham de todas as características do teatro documentário podem ser abarcados nessa classificação, sobretudo porque, enquanto técnica, o verbatim pode transitar em outras artes, como “um meio e não um fim” (HAMMOND, STEWARD, 2008: 9).

Um desses trabalhos híbridos de diferentes linguagens mais relevantes é realizado pelo compositor Ted Hearne em seu espetáculo-concerto *The Source*<sup>79</sup> (2014), que transita entre teatro verbatim, musical e instalação. Apresentado como um “oratório moderno e uma colcha de retalhos de canções baseadas em textos de fontes primárias americanas” (HEARNE, 2015), o espetáculo trata do caso do vazamento para o WikiLeaks, em 2010, de centenas de milhares de documentos confidenciais sobre as guerras do Iraque e do Afeganistão, realizado pela soldado e

---

<sup>77</sup> Ver capítulo 5 sobre a imersão do artista pela escuta, incluindo outros trabalhos que utilizam a técnica verbatim.

<sup>78</sup> A pesquisa pontua o conhecimento dos atores sobre as técnicas de Stanislavsky, utilizadas durante experimentações.

<sup>79</sup> Trailer de *The Source* disponível em: <<https://vimeo.com/115441535>>. Acesso em: 19 jul. 2020.



analista de inteligência do Exército dos Estados Unidos Chelsea Manning (então Bradley Manning). Em agosto de 2013, Manning foi condenada a trinta e cinco anos de prisão, e logo após, anunciou publicamente sua transição de gênero.

O material apresentado no espetáculo, selecionado e organizado pelo libretista Mark Doten, inclui: os documentos militares dos EUA vazados conhecidos como ‘Registros da Guerra do Iraque’ e ‘Diário da Guerra do Afeganistão’; bate-papos na internet entre Manning e o ex-hacker Adrian Lamo (publicados posteriormente pela Wired.com), nos quais Manning se expressa sobre sua identidade de gênero (antecipando sua intenção de mudança de sexo) e a esperança de que suas ações pudessem levar a discussões, debates e reformas mundiais; publicações no Tweeter de Lamo sobre sua decisão de entregar Manning; uma série de perguntas que os jornalistas fizeram a Julian Assange (ativista e fundador do site WikiLeaks, atualmente mantido sob custódia pela polícia de Londres); além de seleções de entrevistas, rádio, mídia social e música popular, extraídas principalmente do mesmo período que os vazamentos (HEARNE, 2015).

A música e o texto performados por quatro cantores e uma banda formada por sete músicos tocando ao vivo, são apresentados em diversas sonoridades, incluindo recitativos afinados automaticamente (*autotuned*<sup>80</sup>), e diversos estilos musicais e instrumentações, como baladas neo soul, trios de cordas e passagens operísticas com relações intrincadas entre texto e música. Ao fundo do palco, é projetada em quatro telões de vídeo uma montagem de rostos de mais de 100 cidadãos, filmados enquanto assistem a um trecho de 8 minutos de um dos vídeos vazados por Manning, divulgado pelo WikiLeaks sob o título de *Collateral Murder* (Assassinato Colateral). O vídeo mostra um ataque aéreo realizado por helicópteros Apache em Bagdá em 12 de julho de 2007, que resultou em um massacre de civis, incluindo dois funcionários da agência de notícias Reuters (BUMILLER, 2010). Em toda a duração dos vídeos, não há qualquer fala ou som partindo das pessoas filmadas, o que forma um coro de testemunhos silenciosos que comunica através apenas de expressões faciais.

Há um contraponto interessante entre a apresentação do material documental em som, e a apresentação em imagem do impacto gerado nos corpos dos cidadãos comuns a partir do contato com o material vazado. Essas escolhas cênicas parecem valorizar o material de fonte primária ao apresentá-lo em sua forma original (ainda que editado) justaposto à ausência de

---

<sup>80</sup> A afinação sonora automática é realizada dentro de um plugin de áudio como o Auto-Tune, utilizado sobretudo para a correção da afinação de vozes e instrumentos musicais melódicos e de harmonia. Seu uso abusivo ou incorreto revela a presença da afinação eletrônica pela sonoridade artificial e robótica; timbre que foi incorporado à música pop como estética.

elaborações verbais sobre esse material por parte do coro de testemunhas. O coro silencioso parece nos dizer que ‘o material fala por si, cabe a nós o escutarmos’.

*VERBATIM COMO METAESCUTA:  
MEIOS DE COMUNICAÇÃO,  
ÉTICA E GRAUS DE MANIPULAÇÃO*

Para o sociólogo Norman Denzin (2001), não temos acesso direto ao mundo; o conhecemos apenas através da experiência e do estudo de suas representações, mediadas pelo aparato cinematográfico. Nos tornamos uma sociedade da entrevista, e a temos utilizado durante um século como ferramenta básica de levantamento de informações das ciências sociais. Ao situá-la no presente, Denzin identifica que a entrevista, mais do que um método de reunir informações, transforma a informação em experiência compartilhada, se tornando um veículo de produção de textos performativos, etnografias performativas e monólogos poéticos. Essa atividade transforma também entrevistados em performers, cujas palavras e narrativas são posteriormente performadas por outros. A entrevista seria então uma escrita do mundo que, quando performada, cria o mundo. Denzin chama atenção para o fato de que a nossa escrita da cultura não é inocente, e que realizar entrevistas não é um direito que temos, mas um privilégio. Com isso, o autor propõe que a linguagem e a performance devam empoderar as pessoas, e que os textos performativos devam carregar um senso crítico sobre o mundo e oferecer alternativas a ele (DENZIN, 2001).

A crise de credibilidade do jornalismo tradicional (em decorrência de práticas que vão desde a criminalização de manifestações populares e divulgações de grampios ilegais de conversas privadas, a casos flagrantes de matérias completamente fabricadas) abriu caminho para a disseminação de fake news, que tiveram papel fundamental na destabilização de governos, na disseminação de ódio e ideias xenófobas, e interferiram na liberdade de eleições (CHRISTOFOLETTI, 2016; MELLO, 2018; GUIMARÃES, 2019; CARBAJOSA, 2019; SERRA, 2021). Ao mesmo tempo em que a jornalista Eliane Brum (que se apresenta como ‘escutadeira’) propõe uma autocrítica à imprensa brasileira (GUIMARÃES, 2019), alguns jornalistas são perseguidos e assediados judicialmente pelos próprios grupos midiáticos, ou pelos alvos das revelações de interesse público que fizeram em suas investigações jornalísticas (VEJA, 2020; NASSIF, 2020; BECK, 2021).

Pela migração da busca por informações nos meios de comunicação tradicionais para as redes sociais (com 48% das matérias jornalísticas tendo sido acessadas a partir do aplicativo

Whatsapp), o foco das empresas de comunicação se desloca para o engajamento: uma forma de capturar a atenção do leitor via manchetes de grande impacto, porém, com pouca ou nenhuma ligação com o conteúdo da matéria, com o intuito de que o conteúdo seja “acessado, lido, comentado, compartilhado e, se tudo der certo, remixado” (TOURINHO, 2018). Se nos meios de comunicação tradicionais o interesse público já rivalizava com os interesses financeiros das grandes corporações, o impacto da nova abordagem jornalística (que visa compartilhamentos à velocidade das redes sociais) é traduzido na perda definitiva do compromisso público com a verdade. E ao ser remixada, a informação tende a perder definitivamente seu lastro fatural.

No Brasil, diversas formas de mídia independente vêm crescendo em alcance e relevância desde as jornadas de junho de 2013 como alternativa ao descrédito e ao agendamento hegemônico dos grandes grupos de comunicação nacionais, pautando questões negligenciadas pelas grandes corporações e cobrindo movimentos populares ao vivo pela internet e na íntegra. Juntamente com a mídia independente, algumas produções artísticas vêm apresentando narrativas alternativas sobre temas de interesse público. A imediatez da pesquisa *in loco* de *Hotel Mariana* poucos dias após o crime ambiental ocorrido na cidade mineira, se configura como uma escolha política enquanto uma recusa a contar essa história mediada pelas versões oficiais governamentais e empresariais, ou pela versão dos órgãos de imprensa (comprometidos com um de seus maiores anunciantes, a multinacional brasileira Vale, responsável pelo desastre ambiental). Não há aqui uma generalização do descrédito do jornalismo nem uma romantização do teatro verbatim. Porém, pela possibilidade de oferecer diferentes pontos de vista por meio do manejo de conteúdos sensíveis, e com isso alargar a consciência sobre questões políticas concretas da vida pública, a arte carrega consigo a potência de exercer alguma espécie de contraponto ao jornalismo.

Para Robin Soans (2008: 17), devido à perda de confiança nos canais de reportagem comuns, resta aos artistas fazerem as perguntas relevantes, uma vez que a arte coloca os estudos da condição humana acima de interesses financeiros. No caso do teatro verbatim, não apenas algumas produções incluem trechos de reportagens jornalísticas, como a prática atraiu alguns dos próprios profissionais do jornalismo, como Richard Norton-Taylor e ACH Smith. Esses jornalistas-artistas, se tornaram importantes dramaturgos de peças verbatim, realizando um trabalho semelhante à extensa pesquisa do jornalismo investigativo, resultando porém em uma montagem também estética e experiencial. Para ACH Smith, enquanto no jornalismo a história vem antes da entrevista, que é realizada a partir de perguntas previamente preparadas; no verbatim o processo é o oposto, no qual a partir da conversa com o entrevistado surgem histórias

que não poderiam ser previstas (BELFIELD, 2018: 34). De acordo com Anderson e Wilkinson (2007: 153):

A onda de fusões e aquisições dos meios de comunicação do final dos anos 1990 até os dias atuais criou um ambiente onde o comercialismo, o interesse dos acionistas e as economias de escala ditam um contexto midiático cada vez mais homogêneo. Estreitar pontos de vista e diminuir as oportunidades de debate e de comunidades específicas conhecerem ou serem donas de suas próprias histórias, como McChesney<sup>81</sup> nos alerta, estão colocando a democracia em risco.

Para Colette Keen (2017: 40), essa homogeneização dos meios de comunicação seria o principal aspecto que contribuiria para a popularidade do teatro verbatim atualmente na Europa, nos Estados Unidos e na Austrália. Uma série de peças de tribunal (*tribunal plays*) do teatro britânico Tricycle Theatre foram criadas ao longo das três últimas décadas, baseadas em inquéritos públicos (sobre a venda de armas ao Iraque por empresas britânicas, os Julgamentos de Nuremberg, o Genocídio de Srebrenica, entre outros), buscando tornar mais acessíveis alguns complexos processos de interesse público (BECK, 2016: 24). Tanto peças escritas a partir de relatórios de interrogatórios em tribunais de interesse público, como trabalhos que associam documentário e ficção, já haviam sido bastante exploradas na década de 1960 na Alemanha, como em *O Caso Oppenheimer* (1964) de Heinar Kipphardt; *O Interrogatório* (1965) e *Discurso do Vietnã* (1968) de Peter Weiss; e *O Interrogatório de Havana* (1970) de Hans Magnus Enzensberger (PAVIS, 2005: 387). Carol Martin (2010: 20) afirma que, tanto no teatro como na sala de tribunal, as evidências servem como um pretexto para depoimentos de atores, testemunhas e advogados. As peças de tribunal são construídas a partir de narrativas conflitantes, porém, Martin alerta para o fato de que, apesar de apresentarem ‘uma’ versão do que ocorreu, o público as compreende como não-ficção, o que o pode levar a crer ser ‘a’ versão do que ocorreu, além de que, mesmo que no texto as conclusões sejam indefinidas, as do público podem não ser (MARTIN, 2010: 20).

Nos anos 2000, após o ataque às Torres Gêmeas de Nova Iorque em setembro de 2001, dramaturgos e diretores de etnodrama passam a registrar como parte de seus processos criativos os testemunhos de pessoas afetadas por eventos traumáticos, tais como as guerras do Iraque e do Afeganistão. A pesquisa sobre os efeitos dessas guerras e do militarismo através dos testemunhos performados marcou o ressurgimento do teatro verbatim, em peças como *Guantanamo* (2004) e *Talking to Terrorists* (2005), e em *Stuff Happens* (2004), híbrida de documentário e ficção (BECK, 2016: 18). Segundo Mary Luckhurst (2008), as razões para a proliferação de peças verbatim no

<sup>81</sup> Anderson e Wilkinson fazem referência aos estudos do pesquisador e radialista Robert McChesney, em particular de sua obra *Rich Media, Poor Democracy: Communication Politics in Dubious Times* (MCCHESNEY, 2015). McChesney publicou mais de 10 livros desde a década de 1990 analisando o impacto do capitalismo global no jornalismo, bem como dos oligopólios midiáticos e da internet nas democracias ocidentais.

início do século XXI são complexas, e se devem à suspeita generalizada de governos e desconfiança na mídia, o que gerou a busca por revelar histórias ocultas (LUCKHURST, 2008: 200).

Os trabalhos documentais no cinema e no teatro não obedecem a restrições prévias, mas ainda assim nunca são neutros, refletindo a visão e escuta de mundo do documentarista ou dramaturgo. Pavis (2005: 387) identifica a constituição do documentário como gênero na literatura, no cinema, na poesia, nas peças radiofônicas e no teatro entre as décadas de 1950 e 1970 como uma resposta ao gosto pela reportagem, por “influência dos meios de comunicação de massa que inundam os ouvintes de informações contraditórias e manipuladas”. A jornalista Sheena McDonald, ao comentar sobre *Nuremberg* (1996) de Richard Norton-Taylor, afirma que o “teatro pode acessar aquelas partes da mente aparentemente cauterizadas pela cobertura da mídia” (NORTON-TAYLOR, 2008: 123). Dessa forma, Wake (2014b: 83) propõe uma reflexão sobre como não reproduzir a cultura midiática atual, ao mesmo tempo caótica e conservadora, ao performar vozes de modo a “soarem como sinais, ao invés de simplesmente se somarem ao ruído”.

A resposta parece estar na forma como um caso de interesse público é organizado e apresentado. Em *Called to Account*, os vazamentos divulgados de forma fragmentada pela mídia podiam parecer isolados ou não mais relevantes (NORTON-TAYLOR, 2008: 121). Ao reduzir nove meses de processo para um material organizado em duas horas de espetáculo, o verbatim apresenta melhor as questões relevantes. Apesar de altamente seletiva, a edição ainda é mais longa que o jornalismo entrega ao espectador, e possibilita apresentar uma linha argumentativa completa (KENT; HAMMOND; STEWARD, 2008: 138). Se o teatro verbatim apresenta histórias negligenciadas pela mídia, o verbatim de fones permite que os espectadores escutem como a mídia escuta, propondo uma reflexão sobre como escutamos a mídia e através dela, em um processo de metaescuta (WAKE, 2014b: 96).

No teatro verbatim, o fato dos depoimentos serem ditos por atores, ao invés dos próprios áudios serem colocados em cena se deve a duas questões. A primeira diz respeito ao efeito gerado pela presença do performer e sua relação com o público. Comel West escreve sobre Anna Deavere Smith que, “(c)omo artista, ela sabe que a performance pública tem uma capacidade única de nos unir (...) para um exame autocrítico” (SMITH, 1993: xii). Para Norton-Taylor (2008), a presença dos atores ao retratar os entrevistados, no lugar de apenas apresentar os depoimentos gravados, se deve ao fato de que ver algo sendo performado diante de você traz uma contextualização cênica mais efetiva e, com isso, de meramente informativa a cena passa a envolver um maior grau de empatia pelas vítimas. Presenciar o engajamento político no palco na

exposição de injustiças implica o público, sobre o qual recai uma responsabilidade coletiva de reconhecer essa injustiça, e possivelmente agir para prevenir futuras injustiças semelhantes (NORTON-TAYLOR, 2008: 124). Um dos casos de envolvimento entre público e cena ocorreu na cena final de *The Colour of Justice*, em que o juiz pede para que as pessoas presentes no tribunal se levantem por um minuto pela memória da vítima e da luta de sua família por justiça; nesse momento o público inteiro do teatro se levantou como se estivesse participando do tribunal real (KENT; HAMMOND; STEWARD, 2008: 168).

A segunda questão leva em consideração que, retratar os depoimentos através de atores, ao invés de expor as gravações em cena diretamente, preserva a identidade dos entrevistados permitindo que falem livremente (WAKE, 2013: 330). Segundo Blythe, o público se impressiona o quão abertas as pessoas são para contar suas histórias, mesmo sobre informações altamente pessoais, quando alguém lhes dedica uma escuta atenta. Com essa abertura, temos acesso a diversos mundos escondidos (BLYTHE, 2008: 82). Durante a pesquisa para o espetáculo *Stuff Happens* (2004) em busca de material sobre processo diplomático que levou à guerra no Iraque, Hare diz que teve acesso a pessoas que não descreveriam esse processo para um jornalista, mas que falariam com dramaturgos porque sabiam que teriam com eles suas identidades preservadas (NATIONAL, 2014).

Sendo uma forma de teatro relativamente recente e ainda em expansão no Brasil, me parece importante comunicar ao público, logo antes de cada espetáculo iniciar (ou ao menos no programa do espetáculo), que o que será presenciado se trata de um espetáculo verbatim, bem como descrever o funcionamento de seu processo. Em países onde o verbatim já é conhecido há décadas, houve um processo de familiarização do público com o método de pesquisa e, no caso do verbatim de fones, com a forma de encenação: fragmentos das gravações das entrevistas são enviados ao público pelas caixas de som ao iniciar ou terminar a apresentação. Nos espetáculos de Alecky Blythe, o depoimento inicial pode ser escutado nas caixas de som pelo público juntamente às vozes dos atores sobrepostas, até que a gravação sai de cena gradualmente. Para Blythe, o público tem o direito de saber de onde vem o material, caso contrário, teria a sensação de o estar enganando (BLYTHE, 2008: 100; BELFIELD, 2018: 76). Ao final de *Hotel Mariana*, os atores se levantam, retiram os fones e os seguram nas mãos, e então são tocados um trecho de cada depoimento gravado enquanto o respectivo ator recebe um foco de luz (Figura 22). Em *Stories of Love & Hate*, a apresentação se inicia com a voz da diretora nas caixas de som testando o volume e fazendo sua primeira pergunta ao entrevistado, e finaliza com a voz de uma das entrevistadas seguida pela reiteração da performer, o que funciona como uma lembrança metateatral da repetição e re-mediação (WAKE, 2014b: 89).

**Figura 22:** Final do espetáculo *Hotel Mariana*.

Imagem: Allan Bravos.

Disponível em: <<https://temporaeditora.com.br/blog/critica-teatral/o-metodo-verbatim/>>.

Acesso em: 12 ago. 2020.



[Descrição da imagem: Fotografia colorida. Nove atores em pé segurando fones de ouvido com as mãos em frente a seus corpos. Sete estão no nível da plateia, e dois estão elevados acima de plataformas.]

Tendo ciência do lastro da performance em depoimentos reais, surgem questões se o verbatim é exploratório e qual o grau de manipulação do material gravado. Robin Soans (2008: 36), que afirma ter ciência do potencial em se lucrar às custas de outras pessoas, chegou a dar o direito de veto aos entrevistados sobre a inclusão de determinados materiais (uma abertura inédita até então em seus trabalhos) em sua peça *Life After Scandal* (2007), que trata exatamente de episódios reais de exploração financeira e midiática a partir da invasão de privacidade e da vilificação de pessoas. Algumas vezes as peças retornam às comunidades, que de certa forma as criaram, através da apresentação do espetáculo naquelas comunidades (PAGET, 1987: 317). Sarah Beck (2016: 207) conta que, em um simpósio promovido pelo Tricycle Theatre em junho de 2011 do qual participou, chamado de *Teatro Verbatim: Uma nova dramaturgia*, Nicolas Kent advertiu que os artistas que estivessem entrando em projetos verbatim “não sejam um cowboy cultural”, que significaria “baixar em uma comunidade, extrair as matérias-primas e ir embora”; além de frisar a importância em manter contato com os entrevistados e valorizar suas experiências. Blythe afirma que durante a edição há sempre uma luta entre criar uma narrativa dramática e preservar a fidelidade da entrevista. Durante a pesquisa, ela informa os entrevistados que suas falas serão editadas para criar um peça dramática, mas não suas biografias, e os comunica se ocorrerem mudanças significativas no material (BLYTHE, 2008: 94). Sobre o

quanto o material é manipulado, Gardner (2007: 1) sugere que o público perde de vista rapidamente como aquilo que é presenciado foi editado, e como as entrevistas foram conduzidas. Mas por outro lado, reconhece que há diversos materiais sobre os procedimentos de trabalho dos artistas, como entrevistas, artigos científicos e transcrições das peças. Esses materiais seriam uma porta de entrada para o tema exposto na peça e fariam o público se questionar sobre cada fala retratada no palco, o que posteriormente poderia influenciar as pessoas a questionarem cada notícia que lêem e ouvem (GARNER, 2007: 2). Na organização e estruturação da narrativa, Soans (2008) afirma se questionar sobre quanto está manipulando as falas das pessoas, mas diferencia seu processo de edição, que teria o intuito de tornar o material mais político, emocional e teatral, para iluminar e ampliar o conhecimento sobre um determinado assunto; do processo de edição das comunicações governamentais, que tentariam ofuscar ou desviar a atenção da questão central (SOANS, 2008: 35). Mesmo com as melhores intenções, o processo de edição pode resultar na representação incorreta do entrevistado; é necessário então muita atenção durante esse processo para que nunca se mude o sentido dos depoimentos, e que sirva apenas à redução de tempo (BELFIELD, 2018: 92).

No lugar de dar voz a essas pessoas (não se dá voz a ninguém, todas as pessoas já ‘têm’ ou ‘são’ vozes), o verbatim as oferece escuta: primeiramente a escuta do pesquisador, e depois a escuta do público. Desse modo, fornecer um palco para que essas vozes possam ser escutadas é amplificar vozes que poderiam ser perdidas (SOANS, 2008: 32), e garantir um público a elas (WAKE, 2013: 321). Além de se propor a apresentar os problemas mais nitidamente, o teatro verbatim busca ampliar o número e a variedade de pessoas escutadas, incluindo aquelas que tradicionalmente não são vistas ou escutadas no teatro (SOANS, 2008: 18). Com isso, alguns debates são deslocados da fala de políticos e acadêmicos para a escuta a pessoas comuns que vivem a questão diariamente, como no caso do conflito Israel-Palestina, em que algumas das pessoas comuns mais afetadas pelo conflito são consultadas em *The Arab-Israeli Cookbook* (SOANS, 2008: 18, 31). O verbatim traz a dimensão da escuta como atividade política em si, ao fornecer ouvidos para vozes excluídas da narrativa hegemônica ou midiática em relação a ‘o quê’ é dito, a partir das narrativas da experiência; e no caso do verbatim de fones, isso inclui o ‘como’ é dito, a partir das sonoridades diversas da multiculturalidade não normativa, e da riqueza comunicacional da palavra falada. Enquanto o teatro verbatim tradicional é frequentemente associado a um processo de ‘escuta terapêutica’, a escuta mediada do verbatim de fones aproxima essa modalidade dos estudos de mídia e estudos culturais, nos quais uma ‘virada escutatória’ já está em curso (WAKE, 2013: 332).



## 5. IMERSÃO DO ARTISTA

Os canais de mensagem das artes tradicionais deviam ser alternados conscientemente – e, da mesma forma, interrompidos conscientemente. Aqueles que faziam uma fala ou compreendiam o discurso, podiam também optar por não fazê-lo. Aqueles que faziam ou respondiam ao contato visual, podiam também fechar os olhos. O som, por outro lado, perfura a armadura chamada Ego, pois dos órgãos sensoriais, os ouvidos são os mais difíceis de fechar. (KITTLER, 2013: 126-127)

A verdade exterior buscada nos cenários naturalistas visava, de fato, um psicologismo radical. Todos os dados exteriores da cenografia ficavam a serviço do ator, para que ele servisse à personagem: luzes, ruídos ajudavam o ator a ambientar-se, para encarnar a personagem. [...] Curiosamente, não era o público o primeiro visado por Stanislávski; claro que a plateia ouvia o apito do trem ao longe e pensava nas grandes vastidões da planície russa por ele percorridas, mas Stanislávski colocava esse ruído para que o ator vivesse psicologicamente o papel. (ROSENFELD, 2009: 222)

A interferência sonora na construção de personagens e nas ações cênicas ocorre há certo tempo e de maneiras diferentes. No drama musical de Wagner, a interação entre personagens era motivada por eventos acústicos, e os eventos acústicos motivados por interações dramáticas, diferentemente do que ocorria no drama e na ópera. Por conta disso, os textos de Wagner diferiam dos *libretti* da ópera; e suas partituras incluíam diversas direções de cena (KITTLER, 2013: 124). Nos trabalhos de Stanislavski, a inserção de eventos acústicos é utilizada como estímulo ao ator (STANISLAVSKI, 2008: 216). O som, o cenário, o figurino, os adereços, a luz, o enredo, os fatos, os incidentes, o período, o tempo e o lugar da ação, compõem as “circunstâncias dadas” (STANISLAVSKI, 2008: 52-53) nas quais o ator se concentra durante a construção de seu personagem enquanto ensaia.

No cinema, vemos hoje uma outra forma de estímulo externo aos atores de cinema. Nas produções cinematográficas que mesclam atores filmados com personagens e cenários criados por computação gráfica, o *chroma key*<sup>82</sup> dá lugar ao Volume, uma nova tecnologia que coloca os atores dentro de um palco circular de 6 metros de altura por 23 metros de diâmetro, constituído por telas que projetam imagens do cenário em 3D produzido em computação gráfica (BAVER, 2020; GUERINI, 2020). Durante as filmagens com o uso do *chroma key*, os atores não tinham referência do ambiente que os envolveria e dos personagens virtuais com que contracenariam, uma vez que eram acrescentados apenas na fase de pós-produção. Com o Volume, além de

---

<sup>82</sup> A técnica *chroma key* permite a inserção de imagens ao fundo de uma filmagem no processo de pós-produção. A filmagem é realizada em estúdio em frente a um fundo monocromático verde ou azul, que é posteriormente recortado e substituído por outras filmagens ou por imagens criadas por computação gráfica.

facilitar os aspectos técnicos da filmagem e da pós produção, como a incidência da luz e reflexos sobre os atores e objetos de cena; o ambiente virtual projetado em tempo real torna o elenco imerso no ambiente virtual ao redor, alterando a interação entre os atores e os cenários e efeitos especiais durante as filmagens.

Diversos trabalhos da cena contemporânea resgatam o estímulo externo que se desdobra em ações cênicas e performativas por meio de sons enviados aos fones do artista. Dessa forma, sua ação é pautada em tempo real pelos sons escutados em cena, sejam eles previamente gravados, como diálogos, ruídos ambientes e músicas; ou captados ao vivo. Por um lado, o som opera em alguns desses trabalhos de forma similar ao ilusionismo do naturalismo, recriando cenografias e situações sonoras para o ator (e para o público) remetendo ao psicologismo de Stanislavski. Em outros trabalhos, por outro lado, os sons enviados aos fones não buscam simular o real ou estabelecer universos ficcionais, mas transitam entre recortes do real, compostos por fragmentos de registros documentais de depoimentos e pronunciamentos; ou fragmentos de textos poéticos que são vocalizados pelo artista em cena, que também ressoam corporalmente. Tomando o aspecto performativo de ação sobre e a partir do real, temos a possibilidade de utilizar o som como fragmento documental na recriação de um determinado contexto histórico em cena. O uso de *samples* de vozes, discursos, músicas e ruídos traz para a cena o contexto com o qual o ator ou performer vai se relacionar, executando uma ação em resposta ao material escutado. Em algumas performances, assim como ocorre em rituais tradicionais, o som é utilizado como dispositivo condutor, ora gerando um recorte a algum aspecto do que se vê, ora operando como elemento ritualístico de imersão sensorial e de escuta coletiva.

*MÁSCARA,  
CORPO-VOZ  
E ESCUTA CORPORIFICADA*

No espetáculo *Oliver*<sup>83</sup> (2015) da Cia. dos Inquietos e Easter Egg Cia. de Teatro, os diálogos entre os personagens são previamente gravados e escutados pelos atores por meio de fones durante a cena. Os atores, que utilizam máscaras que cobrem suas expressões faciais, corporificam em tempo real os sons que escutam nos fones, em um híbrido de teatro e dança. A dramaturgia se desenvolve como um suspense ficcional com elementos de realismo fantástico,

---

<sup>83</sup> Fragmentos de *Oliver* em registro audiovisual na matéria de divulgação do MIS disponível em: <<https://youtu.be/0Ol3WEVmzjQ>>. Acesso em: 02 fev. 2020.

inspirada na figura do *doppelgänger*, na concepção de uma entidade que assume a identidade de uma pessoa sem que ninguém perceba; e nos jogos eletrônicos *L.A. Noire* e *Heavy Rain*, que apresentam histórias de investigações policiais com estética de filme *noir*. Enquanto acompanha o inquérito policial de um assassinato, o espectador entra em um quebra cabeça da vida de Oliver, um homem apaixonado por sua vizinha e que não mede esforços para conquistá-la. Durante o espetáculo, que teve estreia no Museu da Imagem e do Som (MIS), o público se senta em escrivaninhas individuais que contêm um dossiê dos personagens envolvidos na trama, e investiga o caso junto com os personagens. Assim como os atores, o público escuta por meio de fones de ouvido a trilha sonora do espetáculo, produzida aos moldes cinematográficos, contendo diálogos, música e ruídos.

Após recepcionarem informalmente o público, os atores iniciam sincronizadamente em seus iPods a reprodução de um arquivo de áudio contínuo no qual todas as ações são cronometradas até o final do espetáculo, como o tempo para encaminhar o público até a plateia, o tempo para abrir as cortinas, e toda a dramaturgia sonora. Há uma contagem no início do áudio para testarem se estão sincronizados e um teste de direcionalidade, para saberem se os fones estão colocados corretamente nos ouvidos esquerdo e direito. Durante o período de ensaios e testes do espetáculo, o grupo percebeu que, quando utilizavam dispositivos sonoros de modelos diferentes ao mesmo tempo, o áudio saía de sincronia ao longo do tempo. Para solucionar esse problema de escutas defasadas, passaram a utilizar quatro iPods iguais do modelo Nano, que além da sincronia consistente, é leve, de tamanho reduzido, e tem uma trava que bloqueia a ação dos botões, caso sejam pressionados acidentalmente durante as cenas. Em dia de apresentação, três iPods ficam com o trio de atores, e um quarto é utilizado para enviar o áudio para o público. O sinal desse quarto iPod passa por uma mesa de som, de onde o sinal é enviado para distribuidores de fones, e então para os fones do público. O sinal do iPod destinado ao público é duplicado para outro canal na mesa de som, que por sua vez é endereçado para caixas de som direcionadas para os atores, como alternativa de segurança caso o aparelho de algum dos atores pare de funcionar, permanecendo desligado durante a maioria das apresentações. Ainda na pesquisa dos equipamentos que seriam adquiridos para o espetáculo, o grupo optou por um modelo de fones com controle de volume, para ajustes individuais de cada espectador; e de cabo longo, para ser ligado diretamente ao distribuidor de fones. Nas primeiras temporadas foram utilizados 20 fones, e 10 fones na última temporada em 2019, refletindo sempre a quantidade de espectadores por apresentação; quantidade limitada, em parte, em decorrência das restrições orçamentárias do projeto, condição mencionada por D'Errico (2020).

Em conversa, o dramaturgo e um dos atores de *Oliver* Leandro D’Errico conta sobre o processo de criação e aspectos técnicos do espetáculo. Segundo D’Errico (2020), o espetáculo foi criado desde o início para a técnica de holofonia, inspirado pelo experimento de som binaural *Virtual Barber Shop*<sup>84</sup>. O texto foi escrito especificamente para a técnica, contendo divesas rubricas de posicionamento dos sons ao redor da cabeça, como um som de pá no ouvido direito ou um som de chuva vindo de cima, além de sons que localizam os personagens pelo espaço. Essa localização parte do ponto de escuta do personagem Oliver, que é o mesmo ponto de escuta do espectador, uma vez este passa a ser o próprio personagem central, ainda que ele esteja em alguns momentos no corpo de outros personagens. O espectador escuta precisamente o quê e como Oliver escuta em relação a direções e distâncias das fontes sonoras ao redor. Isso determina a disposição dos corpos, movimentos e ações dos atores pelo espaço, que se guiam pelos sons escutados nos fones, como uma faca sendo afiada ao lado do ouvido de Oliver, ou um personagem entrando em cena ao fundo.

O espetáculo foi reconfigurado uma série vezes durante os ensaios, sendo que no início, todos os personagens era representados por atores em cena. Depois de diversas experimentações, os personagens que faziam parte do tempo passado dentro da história passaram a ser apresentados como reconstituições. Na primeira versão apresentada no MIS, esses personagens eram representados com animais empalhados, emprestados por uma parceria com o Museu de Zoologia da USP, e eram manipulados em cena pelos atores a partir da escuta de suas falas nos fones. Pelo fato de que o trabalho era baseado na escuta, refazer as cenas significava, antes de tudo, regravar as vozes. A primeira gravação completa do som do espetáculo não havia funcionado bem, por ter sido realizada captando as vozes e o som ambiente ao mesmo tempo, de modo que o equilíbrio de volumes entre essas camadas não podia ser refeito na pós-produção. Por isso, o grupo decidiu regravar tudo separadamente. A captação binaural dos sons ‘diegéticos’ (que ocorrem dentro do universo ficcional da cena) foi realizada então em duas partes: as vozes dos atores foram gravadas em estúdio, e as paisagens sonoras e ruídos foram gravados nos ambientes reais, como em um restaurante ou em um boliche. Já as músicas incidentais ‘extradieéticas’ (que ocorrem fora do universo ficcional da cena, podendo portanto ser escutadas pelo espectador, mas não pelos personagens) e as canções foram gravadas de forma convencional e mixadas em estéreo.

A relação espacial entre o que se vê e o que se escuta condiz com a posição dos atores no palco em relação ao ponto de escuta de Oliver. O gestual e movimentação pronunciados auxiliam

---

<sup>84</sup> Ver capítulo 2 para mais informações sobre captação de som binaural. Áudio de *Virtual Barbershop* disponível em: <<https://youtu.be/IUDTlvagjJA>>. Acesso em: 11 jan. 2020.

a identificar qual personagem está falando, uma vez que os lábios em movimento não podem ser vistos por conta do uso da máscara (Figura 23). Essa referência visual na localização da fonte sonora indica também em qual corpo está Oliver a cada momento, na medida em que o ponto de escuta do qual o espectador compartilha passeia pelos corpos vistos no palco. O corpo que está abrigando Oliver em determinado momento (e portanto abrigando sua escuta) pode ser identificado pelo posicionamento dos elementos sonoros ao redor, como algo na cena soando à direita de determinado personagem soando no ouvido direito do espectador.

**Figura 23:** Cena de *Oliver* no MIS, 2015.  
Imagem: Leticia Godoy.



*[Descrição da imagem: Fotografia colorida. Em primeiro plano, um homem na contraluz, com máscara no rosto, careca, com rosto abaixado e gesticulando com as mãos. Ao fundo, um homem em pé e um sentado à mesa, ambos de máscara e olhando para o homem à frente. Sobre a mesa, um letreiro no qual se lê “OLIVER É:”.]*

Considerando que voz é corpo, o trabalho vocal e o registro vocal de um texto são em si trabalhos corporais. Dessa forma, podemos identificar que o processo de criação do espetáculo passou por três etapas: a elaboração do texto dramaturgico, já com rubricas sonoro-espaciais; o registro fonográfico do texto na voz-corpo dos atores; e um segundo trabalho de corpo a partir da escuta das vozes registradas em áudio. Temos então um primeiro trabalho de interpretação corpóreo-vocal materializado em áudio, e um segundo trabalho de corpo (neste momento o corpo se torna também visual) a partir da escuta das vozes gravadas em áudio. O processo passa portanto de um trabalho de corpo-voz, durante o registro fonográfico no estúdio de gravação; para um trabalho de corpo-escuta, na corporificação das vozes gravadas que se inicia na sala de ensaio e se estende ao palco no momento da apresentação.

De acordo com D'Errico (2020), a pesquisa de corpo passou por diversas experimentações, como comédia dell'arte, máscara neutra e palhaço, além de referências de personagens de videogame, com a intenção de que a máscara não morresse em pausa total, nos momentos das falas de outros personagens e cena. Nos videogames, para que o jogador perceba que o jogo não está em pausa, os personagens estão sempre em movimento, com uma pulsação, uma respiração ou um leve balanço, mesmo quando estão em repouso. Ao longo das experimentações durante o trabalho de corpo, buscou-se não ser literal nem pontuar demais o que já estava contido no áudio, o que deu aos atores abertura para experimentar movimentos menos óbvios. Excetuando as regras básicas de posicionamento no espaço estipuladas no texto, em relação a estarem à direita ou à esquerda uns dos outros, a movimentação dos corpos tiveram a liberdade de não se prender a formas predeterminadas. Se por um lado o áudio dos ruídos, músicas e vozes gravados não se altera, os corpos dos atores se modificam a cada apresentação em relação a esse áudio. Na medida em que não há expressões faciais por conta das máscaras utilizadas, o que muda é o que o ator irradia de seu corpo. O espetáculo é compreendido pelo grupo também como dança, e não apenas nos momentos musicais das canções coreografadas, mas pela forma como os corpos respondem aos sons escutados nos fones e desenham movimentos no espaço. Assim, os atores se permitem ser afetados pelas palavras das vozes escutadas nos fones, e de que forma elas reverberam em seus corpos. A cada dia o corpo do ator está de uma maneira diferente, então o trabalho em cena está em associar “o corpo daquele dia” com a reverberação do áudio no corpo e o que ele significa para o ator naquele dia (D'Errico, 2020).

**Figura 24:** Caminhos no Rio de Janeiro, 2019.  
Imagem: Pedro Henrique Dias.  
Disponível em: <<https://www.instagram.com/ciaenviezada/>>.  
Acesso em: 12 jan. 2019.



[*Descrição da imagem: Fotografia em preto e branco. Em primeiro plano, um homem à esquerda e uma mulher à direita estão apoiados de costas em um poste em sentidos opostos. Ambos estão lendo jornal e usando fones de ouvido auriculares. O homem segura o jornal acima da linha do rosto, e a mulher abaixo. Ao fundo, pessoas caminham pela calçada da cidade.*]

Em outro trabalho no qual o som é transferido para o corpo, a cena é realizada no espaço urbano, sobrepondo aspectos do teatro dramático a elementos de intervenção urbana. Em *Caminhos: Uma Intervenção Urbana*<sup>85</sup> (2011) da Cia. Enviezada, os atores contracenam, e realizam coreografias e pequenas performances no espaço urbano a partir da trilha sonora escutada nos fones, também escutada pelo público. Essas ações cênicas são definidas previamente e abordam questões ligadas à violência contra a mulher, apresentando em cada momento maior ou menor porosidade para a realidade urbana ao redor. A sequência, os momentos de início e as durações

<sup>85</sup> Registro de *Caminhos* disponível em: <<https://youtu.be/q-f18EdBwtc>>. Acesso em: 26 nov. 2020.

das ações são determinadas pela trilha sonora, que contém diálogos, depoimentos, trechos de reportagens, músicas incidentais e canções. O público se desloca pelas ruas ora seguindo os atores, ora seguindo uma pessoa da produção que carrega três bandeiras, que funcionam como legenda para três diferentes comportamentos do público, estabelecida pelo áudio antes do início da caminhada. A bandeira de pano verde levantada indica para seguir a caminhada, a de pano vermelho para parar, e a de pano amarelo amarelo para olhar ao redor. Em algumas partes da caminhada, as bandeiras verde e amarela são levantadas ao mesmo tempo, indicando um trecho de deslocamento que deve ser particularmente percebido, e não simplesmente percorrido.

Em diferentes momentos do espetáculo, são escutados depoimentos de mulheres sobre diferentes formas de agressão conjugal sofridas, reportagens sobre estatísticas de violência verbal contra parceiro, e comentários sobre como o ciúme pode levar à morte. Durante um dos momentos de reprodução dessas vozes, os atores lêem jornais separadamente pelo espaço, se agrupando gradualmente (Figura 24), até se unirem e formarem um coro de leitura e de escuta para as questões tratadas. As questões sobre o feminicídio, levadas a ruas com grande fluxo de pessoas, insere a cena em uma multidão de corpos que carregam inúmeras histórias e memórias. Assim como em *Oliver*, as cenas não podem ser modificadas sonoramente, uma vez que o áudio pré-produzido se mantém inalterado do início ao fim do espetáculo. Porém, em *Caminhos* a dramaturgia sonora leva o artista e o espectador a estabelecerem relações com a cidade ao redor, que são imprevisíveis e mais profundamente individuais. Com isso, as relações que influenciam a presença e a atuação do artista em cena mudam de natureza, passando da condição de ser fundamentalmente entre atores que contracenam, ou entre ator e público no ambiente teatral; para serem relações entre artista e som, na escuta em fones de ouvido, e entre artista e espaço urbano.

Durante uma cena de discussões de casais, o público observa os atores ao longe do outro lado da rua, porém, os diálogos soam próximos, escutados nitidamente por meio dos fones. Seguindo o ritmo impresso na dramatização sonora, os atores dão corpo às vozes previamente gravadas, sincronizando suas bocas aos diálogos em uma forma de dublagem inversa à cinematográfica. Ainda que previamente demarcadas, as imagens e ações corporais são produzidas a partir da escuta do conteúdo verbal das vozes, e em relação ao enquadramento emocional delimitado pela música. Ao final, uma voz gravada convida o espectador a experienciar a mesma cena novamente de uma forma diferente: “Tudo, sem exceção, tem mais de um ponto de vista. Tudo, digo a realidade, ou isso que você percebe à sua volta. Tudo poderia ser diferente. Como? Observe a mesma cena com outra trilha sonora.”. A trilha musical é alterada, e a dublagem labial e a atuação dramática dão lugar a uma dança previamente coreografada. A



camada musical passa então de uma função melodramática, se relacionando com o diálogo e as ações dramáticas; para uma função estrutural da dança, com a qual os movimentos dos corpos se relacionam. Os descompassos da vida a dois passam do diálogo verbal para o gesto e os movimentos da dança, colocados agora em relação mais específica com os elementos da cidade. Como o farol de pedestre que se fecha na imagem de uma mão vermelha, sincronizado incidentalmente com o mesmo gesto na dança, no qual a mulher bate na mão erguida do homem. O ritmo da cidade fica em suspenso, dando lugar ao ritmo da música e da dança.

Ao som de *Solitude* (1934) de Duke Ellington, cantada por Billie Holiday, os atores realizam diferentes microperformances, como uma mulher que prepara um chá com seu absorvente em uma xícara com água; um homem que pinta as unhas; e uma mulher que raspa as axilas com o aparelho de barbear. Essas intervenções no espaço urbano abrem frestas poéticas na vida comum, levando fragmentos de grande intimidade para o espaço público. Há uma triangulação entre a música, as microperformances de hábitos cotidianos e o espaço urbano, sobrepondo diferentes maneiras de se estar só: a solidão no ambiente privado; a individualidade em meio ao espaço público; e a solidão amorosa cantada na voz de Billie Holiday, como desdobramento do rompimento dos casais na cena anterior. Os fones fornecem a atmosfera para as ações dos atores, e a chave de leitura da cena performativa para o público, na medida em que a canção escutada estabelece a solidão como vínculo entre os hábitos diários e os deslocamentos urbanos no ambiente público.

Ao final do espetáculo, os atores surgem sobre uma ponte segurando uma faixa contendo escrito “ninguém manda no que a rua diz”, concluindo a jornada na qual o público foi levado ao incontrolável espaço público para escutar sobre o assunto silenciado em ambientes privados.

*ESCUA IMPREVISÍVEL  
E VERBATIM  
INCIDENTAL*

Existem espetáculos que incorporam o verbatim em termos formais enquanto técnica, pela reprodução em tempo real do que se escuta em fones de ouvido, porém, que diferem em algumas questões fundamentais das obras que utilizam a técnica dentro do teatro documentário. O primeiro ponto está na escolha do material a ser reproduzido em cena e no momento em que os atores tomam contato com esse material pela primeira vez. Enquanto o verbatim documental leva ao público exclusivamente ou em maior parte depoimentos reais previamente gravados, que

incluem relatos de grupos sociais comumente não escutados, narrativas não hegemônicas, ou sínteses sobre assuntos e eventos de interesse público; os espetáculos não documentais passam a incluir outros elementos, lidando com materiais diversos como a narrativa hegemônica propagada pelos meios de comunicação de massa, ou textos dramaturgicos e poéticos. A cena desloca sua centralidade na apresentação de documentos reais pesquisados, para uma nova forma de criação e inventividade a partir do material a ser reproduzido em cena pela técnica verbatim. Essa apropriação do verbatim enquanto técnica não impede de forma alguma que o que é posto em cena tenha equivalência crítica ou política em relação verbatim documental. Enquanto o verbatim documental carrega uma importante capacidade de levantar para a sociedade questões do momento de forma ágil, pela rapidez com que sua dramaturgia pode ser elaborada e encenada para ser apresentada ao público; os trabalhos aos quais me refiro aqui como ‘verbatim incidental’, elevam essa capacidade quase que à simultaneidade entre material e reprodução verbatim. O caráter imprevisível, incidental, do que será escutado nos fones, abre outras possibilidades poéticas e performativas para a cena.

O segundo ponto refere-se à forma de apresentação do material escutado nos fones em cena. Enquanto no verbatim documental de fones o ator busca o máximo de fidelidade e o mínimo de criação sobre o material escutado, no verbatim incidental ocorre o inverso. O ator tem liberdade em criar diferentes sonoridades para o que escuta, se colocando em jogo com os demais artistas em cena. Diferentemente de grande parte dos espetáculos de verbatim documental, nos quais os atores geralmente permanecem sentados todo o tempo com o intuito de não distrair o espectador da narrativa tecida pelo encadeamento dos depoimentos transmitidos; os atores no verbatim incidental se relacionam de maneira livre e propositiva com o cenário e os objetos de cena distribuídos pelo espaço, que estão disponíveis para a composição de fragmentos de dramaturgias de cena incidentais. Os textos escutados nos fones são um elemento disparador da performatividade da cena, que acontece sem conhecimento prévio do conteúdo do áudio. O foco está na resposta poética ao material escutado nos fones, de forma que o eixo da dramaturgia se desloca da colagem documental para uma performatividade conceitual a partir da escuta. Enquanto o verbatim documental contribui para ampliar o leque de vozes e narrativas, o verbatim incidental traz para uma escuta crítica os discursos hegemônicos e seu impacto na sociedade. O procedimento da performance pode ser roteirizado em linhas gerais, porém, não há conhecimento prévio do quê exatamente será escutado pelos performers em cena. O som escutado pelo público é mediado pela voz dos performers, que materializam os efeitos do que escutam em seus corpos, ou partem desses sons para estabelecer jogos ou realizar ações.

É nesse sentido que a performance *A Gente Se Vê Por Aqui*<sup>86</sup> (2017) de Nuno Ramos estabelece uma relação performativa entre o material sonoro escutado nos fones e a cena. Encerrando a programação da MITsp de 2018, os atores Danilo Grangheia e Luciana Paes passam 24 horas confinados dentro do espaço cenográfico de uma casa, com sala, cozinha e demais cômodos (Figura 25). Há aqui um ambiente disposto para o jogo; pela cenografia, que dispõe móveis e objetos pelo espaço para serem acessados livremente pelos atores, e pela liberdade de construção de micro narrativas ou dramas na relação entre o que está fisicamente presente ali e o que é escutado nos fones e repetido em tempo real. Diferentemente da noção do verbatim como construção dramatúrgica baseada na edição de documentos, em *A Gente Se Vê Por Aqui* presenciamos micro dramaturgias incidentais estimuladas por aquilo que os atores escutam.

**Figura 25:** *A Gente Se Vê Por Aqui* na MITsp, 2018  
Imagem: (frame da transmissão ao vivo da MITsp).



*[Descrição da imagem: Fotografia colorida. Um palco com diversos móveis residenciais e objetos dispostos pelo espaço. À frente, uma sala com dois sofás, almofadas, tapete e mesa. Ao fundo, uma cozinha com mesa, fogão e geladeira à esquerda, e um banheiro químico à direita. Uma mesa de jantar no centro à direita, e uma cama no centro à esquerda. Um ator descalço ao lado direito dos sofás, e uma atriz ao fundo na cozinha. Ambos portam fones de ouvido circunaurais.]*

<sup>86</sup> Fragmento de registro audiovisual de *A Gente Se Vê Por Aqui* disponível em: <<https://youtu.be/0p7F5YApnuY>>. Acesso em: 13 jan. 2019.

Os atores escutavam nos fones a programação da Rede Globo na íntegra durante 24 horas, iniciando no programa *Fantástico* na noite de domingo e terminando no *Jornal Nacional* ao final do dia seguinte. Entre os sons escutados e reproduzidos haviam diálogos de novelas, noticiário, propagandas, programas matinais, *Big Brother Brasil*. Os móveis e objetos dispostos pelo espaço estavam disponíveis para um jogo de cena criado em tempo real em relação com a programação escutada. Essa cenografia integrava o que Ramos chamava de “kit sobrevivência”, com itens básicos como geladeira, fogão, cominda, banheiro, sofá, cadeiras e colchão; o “kit jogos”, com baralho e peteca; o kit atuação, com perucas, maquiagem e vestimentas; além de aparelhos de academia, como um saco de pancada, bicicleta e halteres (FIORATTI, 2018).

Após a experiência da estreia em Porto Alegre com os atores Pingo Alabarce e Vika Schabbach no ano anterior, Ramos recomendou para a apresentação da MITsp que os atores não se preocupassem em mimetizar o que escutavam da programação na íntegra, dado o grande volume de texto. A escuta seria um “banquete que está sendo oferecido aos atores”, do qual deveriam selecionar aquilo que lhes interessasse (FIORATTI, 2018).

Em uma primeira camada, o público presencia um reality show com dois atores confinados em um palco teatral. No entanto, o que está sob vigilância e escrutínio não são os atores em si, mas a própria emissora de televisão, e por extensão, os meios de comunicação como um todo. Ao ressignificarem a programação televisiva, a deslocando das salas residenciais para o teatro, os atores desnudam a maquinaria midiática, e de que forma a programação agenda<sup>87</sup> os assuntos a serem comentados. Com cobertura de 99,6% da população (PARENTE; POSSEBON, 2020), a TV Globo sintetiza em seu slogan “A gente se vê por aqui” o retorno diário de grande parte dessas pessoas à sua programação, e portanto a suas narrativas. Ramos comenta sobre o poder da mídia em pautar os assuntos que circulam na população diariamente: “Diante de instituições tão precárias, como é no Brasil, ela acaba se configurando à frente. Isso tende a mudar quando discutimos e debatemos.” (NUNES, 2018). A transposição do conteúdo controlado e envernizado da televisão para o jogo cênico no teatro revela o grau de manipulação com o qual os assuntos, discursos e narrativas jornalísticas são construídas, além de fazer a estética, o desejo e as aspirações construídos e estimulados pela indústria cultural e pela propaganda soarem patéticos.

Ramos já havia realizado outro trabalho com a mesma duração, também transmitido ao vivo pela internet, atingindo 1 milhão de pessoas (NUNES, 2018). Como um resgate de sua instalação *111* (1992), Ramos volta a abordar o massacre do Carandiru, ocorrido em 1992, na

---

<sup>87</sup> A ideia de ‘agendamento’ aqui considera o sentido da hipótese do *agenda setting* no jornalismo, proposto por McCombs e Shaw (1972), expandindo para os demais programas televisivos, que de modo equivalente influenciam os assuntos comentados diariamente pela população.

performance *111 Vigília Canto Leitura*<sup>88</sup> (2016). Durante 24 horas, artistas como José Celso Martinez Corrêa, Helena Ignez, Paulo Miklos, Laerte, Ferréz, além de estudantes secundaristas, professores e advogados, realizam diante da câmera uma leitura contínua dos nomes dos 111 assassinados durante a invasão do complexo penitenciário. A performance foi realizada em protesto contra a anulação pelo Tribunal de Justiça de São Paulo dos julgamentos do caso realizados entre 2013 e 2014, que levaram à condenação dos 73 policiais militares pelas mortes dos presidiários (MELLO, 2016). Para além de retomar aspectos formais de duração e transmissão online ao vivo, *111 Vigília Canto Leitura* e *A Gente se Vê Por Aqui* também se conectam em relação ao papel da mídia no debate de questões de interesse público, como se Ramos indagasse: se esse desfecho do caso do Carandiru está sendo devidamente abordado na televisão, então escutemos o que de mais importante está se passando por lá. É revelado então que, a condição de que diariamente ‘a gente se vê por aqui’, não significa necessariamente que ‘a gente se escuta por aqui’.

DRAMATURGLIA  
IMPERMANETE  
E ESCUTA RITUAL

A relação particular entre artista e material escutado e reproduzido em tempo real pela técnica verbatim, presente no espetáculo *Memórias Impressas*<sup>89</sup> (2015) do Núcleo Bartolomeu de Depoimentos<sup>90</sup>, desloca a reprodução das ‘narrativas do outro’ (nos depoimentos do verbatim documental) e ‘narrativas hegemônicas’ (como as da programação televisiva), para a reprodução em ressonância de ‘narrativas nossas’ (nós, mulheres). Em um cenário-instalação composto por vestidos e tecidos pendurados que recebem projeções de imagens e textos, as atrizes-MCs<sup>91</sup> Luaa Gabanini, Fernanda D’umbra, Lucienne Guedes, Nilcéia Vicente<sup>92</sup> e Sandra Lessa exploram questões do feminino, e da violência física e do assédio moral contra mulheres, a partir de suas

<sup>88</sup> Fragmentos de registro audiovisual de *111 Vigília Canto Leitura* disponíveis em: <<https://www.facebook.com/111UmaVigilia/videos>>. Acesso em: 25 jan. 2020.

<sup>89</sup> Registro de *Memórias Impressas* disponível em: <<https://vimeo.com/186469211>>. Acesso em: 12 jan. 2020.

<sup>90</sup> Fundado em 2000, o Núcleo Bartolomeu de Depoimentos funde o teatro épico à cultura hip hop, criando uma linguagem própria. O grupo, composto por Claudia Schapira, Eugênio Lima, Luaa Gabanini e Roberta Estrela D’Alva, aborda temas sociais e políticos, que ocorrem sobretudo no espaço urbano, a partir de materialidades do real, como relatos ao vivo e gravados, e *samples* intertextuais de outras obras artísticas.

<sup>91</sup> O ator-MC nasce no espetáculo *Acordei Que Sonhava* (2003) do grupo a partir da fusão do narrador épico (que tem como características o distanciamento, o anti-ilusionismo, o gestus, a determinação do pensar pelo ser social) com o mestre de cerimônias (MC) do hip hop (por seu autodidatismo, contundência, estilo inclusor, libertário e veemente), dando origem a uma atuação performativa baseada na autorrepresentação e no depoimento (D’ALVA, 2014: 75-76).

<sup>92</sup> Nilcéia Vicente integrou o elenco de *Memórias Impressas* nas apresentações no SESC Pompeia em 2018. As cenas do espetáculo aqui descritas são referentes à temporada de estreia.

memórias e subjetividades. As atrizes improvisam micronarrativas e performances simultâneas, desenvolvidas a partir de textos que se modificam a cada dia. Escutados por meio de fones de ouvido, os textos fornecem indicações de ações a serem realizadas, e são repetidos em tempo real utilizando a técnica verbatim<sup>93</sup> como ‘dispositivo cênico’ (SÁNCHEZ, 2016) que dispara o jogo teatral. Definido pela diretora Cláudia Schapira como “um jogo de improvisação e de disponibilidade para o jogo cênico que convida artistas e plateia a construir juntos uma narrativa distinta a cada noite” (GLOBO, 2015), o espetáculo também abre a escuta para outras histórias e memórias reais. Além dos novos textos criados para cada apresentação por Schapira, o público feminino pode enviar seus relatos em texto, vídeo ou áudio para o e-mail do grupo para serem integrados à cena, tendo as autoras suas privacidades sempre respeitadas (FUNARTE, 2015).

Ainda que tenham ciência do universo feminino como tema central, as atrizes apenas tomam contato com os textos aos quais devem responder cenicamente no momento da apresentação. Nesse formato ao qual Schapira se refere como “dramaturgia impermanente”, os textos são renovados a cada apresentação: “é uma dramaturgia que nos permite criar uma espécie de teatro diário, de teatro de crônica com um toque performático” (SCHAPIRA, 2017). Schapira explica que a ideia era que as atrizes criassem imagens próprias sobre os temas, e como preparação, sugeriu que elas “estudassem poemas, danças, músicas sobre mulheres e suas dores, mulheres sofridas, com segredos e maculadas” (FUNARTE, 2015). Durante a entrada do público, Luaa, Fernanda e Lucienne estão vendadas e ajoelhadas de frente para a plateia, enquanto soa uma máquina de costura e os versos cantados em loop “ela é fogo ela é água, ela é dia ela é noite, ela é lua ela é mar”. Sandra introduz ao público o dispositivo cênico do que será apresentado, explicando como se dará a criação em tempo real das atrizes a partir dos textos escutados nos fones pela primeira vez:

O que acontecer hoje, não mais acontecerá. As atrizes irão conhecer primeira vez o mote deste espetáculo-intervenção. Cada texto, cada palavra, cada espaço, desconhecido lugar de ação. Assim será feito. Assim será feito um bordado. Assim será feito um bordado em construção. Arrematado no último dia desta temporada. Um espetáculo esculpido à luz do observador. De seu olhar feito fosso. De uma lua em seus ciclos a nos guiar. Cada noite, um novo espetáculo esculpido no instante. Amanhã, não mais. O percurso: por instruções serão guiadas, por mim auxiliadas, pela música, ou ainda a luz, vai induzindo as atrizes a agir. Agora.

De véu na cabeça e buquê de flores nas mãos, Luaa reproduz um texto sobre estar “pronta para o amor, para o outro, para entrega”. Ao final do texto, a atriz explicita o

---

<sup>93</sup> Ver capítulo 4 para mais informações sobre teatro verbatim.

procedimento ao abrir ao público a instrução escutada nos fones, ao mesmo tempo em que demonstra a transmissão do ritual do matrimônio pela cultura oral, portanto pela escuta: “Isso agora é uma instrução. Vire de costas. Conte um, dois, três” e joga o buquê em direção à plateia. Em outro momento em que o procedimento é revelado, a atriz remove seu corpo-voz do circuito e transmite o comando que soa nos fones diretamente ao microfone, de modo que o público pode escutar diretamente a gravação: “Tira o fone e entrega para a Luaa Gabanini. Peça para ela falar o texto da faixa 2 com a mesma intenção que você, Fernanda, estava falando”. Luaa retoma a declamação do poema, e quando chega ao final, faz uma pausa enquanto escuta atentamente, e repete para o público o comando da ação escutado, a qual executa na sequência: “Devolva o fone para a Fernanda. Depois, caia no chão”.

Diferentemente do verbatim documental de fones, que busca preservar a prosódia e outras sonoridades da fala comum nos depoimentos de pessoas comuns, Fernanda declama o poema sobre “a anti dama das camélias” com a interpretação meticulosamente desenhada da *spoken word* (performance poética oral), trabalho realizado em conjunto com a consultoria poético-musical de Roberta Estrela D’Alva. Desse modo, a reprodução palavra por palavra do teatro verbatim é preservada, porém a sonoridade da fala comum dá lugar à musicalidade construída da palavra.

Há uma relação importante entre o que as atrizes escutam por meio dos fones, e o que escutam sem essa mediação. Em uma determinada cena, o texto com que Luaa se relaciona e pelo qual é afetada, é dito ao microfone por Fernanda e escutado também pelo público. A fala de Fernanda constrói a escalada de uma voz masculina que gradualmente se torna extremamente violenta, partindo de comentários aparentemente despreziosos e que geram riso na plateia, que rapidamente passam uma condição de assédio, e terminam com uma ameaça de estupro. A fala se torna ainda mais violenta na medida em que o texto pretende fazer crer que a mulher é, gosta e pede tudo o que está sendo descrito. Essa voz masculina, dita abertamente, em público, em alto e bom som, e sem retaliações, faz um contraponto com os textos e comandos ditos de maneira discreta, íntima e diretamente aos ouvidos das atrizes por meio dos fones. Assim, por oposição à cena de assédio, a escuta pelos fones passa a ter contornos de uma escuta carregada de cuidado.

Em um outro momento no qual as atrizes se relacionam com uma figura masculina, a fala do homem, antes representada por uma atriz, dá lugar a vozes masculinas reais. Após uma coreografia realizada pelas atrizes ao som dos versos cantados “ela chega de noite, fugindo da noite que noita nela”, Lucienne realiza duas ligações pelo celular em frente ao microfone, permitindo que se escute o que está do outro lado da linha. Na primeira ligação, Lucienne canta *Love Me Tender* (1956) para um homem, quem agradece pela serenata telefônica, e ambos se

despedem. Os dois parecem ter uma relação íntima, amorosa e de escuta. Depois, a atriz liga para falar com seu pai, mas sua mãe atende e diz que ele não está, e ambas se despedem. Durante a segunda ligação, Luaa canta em paralelo um pequeno trecho dos versos da coreografia anterior (“ela chega de noite, fugindo da noite que noita nela”), e passa a murmurá-los como fundo musical. A conexão com essas duas figuras masculinas se dá a partir de ligações (telefônicas e interpessoais) consentidas, em uma relação de dupla escuta.

**Figura 26:** *Memórias Impressas* na programação *Nós Tantas Outras*, SESC Pompeia, 2018.

Imagem: Sérgio Silva

Disponível em: <<https://www.facebook.com/nucleobartolomeu/photos/>>.

Acesso em: 27 jan. 2020



*[Descrição da imagem: Fotografia colorida. Quatro atrizes em círculo voltadas para dentro. Duas à esquerda seguram um fone de ouvido circumaurais cada e apertam um botão do aparelho. Duas à direita parecem estar fazendo a mesma coisa, porém, estão com suas mãos encobertas.]*

Mais adiante, há uma interessante associação de vozes e qualidades corporais diversas a partir da escuta na cena em que as atrizes apresentam interpretações paralelas para o mesmo



texto. As atrizes fazem uma contagem e acionam a reprodução do áudio nos fones simultaneamente (Figura 26), e então, cada atriz repete o texto escutado nos fones com sua interpretação própria, estabelecendo um coro polifônico. Uma multiplicidade de nuances sonoras e de interpretação justapostas é produzida pelas atrizes, que modulam suas vozes entre fala, canto e pausas; entre diferentes ritmos e melodias; entre vozes contidas e vozes explosivas. Se por um lado o coro de vozes femininas dá unidade à questão da sociedade da violência contra a mulher; por outro, na medida em que o texto escutado nos fones ressoa de maneiras diferentes no corpo-voz, no gestual e nos movimentos de cada atriz, é possível escutar o feminino como diverso.

Retomando o dispositivo cênico e a temática da mulher na sociedade presentes em *Memórias Impressas*, o espetáculo performativo *Efeito Cassandra: Na Calada da Voz*<sup>94</sup> (2016) se inicia com a seguinte mensagem gravada, reproduzida em loop durante a entrada do público:

Uma performance em construção. É isso. Acontece cada noite a partir de alguns procedimentos. Novos textos são gravados para cada apresentação, e colocados no fone, utilizado como dispositivo. Assim, a atriz entra em contato com estas novas vozes na hora da cena. A dramaturgia cênica é criada para cada apresentação a partir dos acontecimentos do dia anterior. Os elementos e as instruções são reorganizados de forma que a atriz não assimile o roteiro. Estamos em experimentação a cada novo espetáculo. Vamos à cena.

Na performance, Luaa Gabanini atualiza o mito de Cassandra, a profetiza que carrega consigo o futuro, punida pelo deus Apolo por ter resistido a ter com ele relações sexuais. Seu dom de prever o futuro a partir da escuta das vozes dos deuses é amaldiçoado por Apolo, de forma que Cassandra é desacreditada em todas as suas previsões. A figura mítica da mulher desacreditada e silenciada é confrontada ao longo da performance por discursos violentos contra a mulher, reais e atuais. Nas palavras da diretora Claudia Schapira (2017), *Efeito Cassandra* “fala um pouco sobre mulheres que são silenciadas, que não podem ser escutadas, porque são loucas, são histéricas, sempre têm algo a que responder. É um trabalho com mulheres que não se submetem. Sobre a violência contra a mulher que se levanta intelectualmente”.

A performance gira em torno de fragmentos sonoros previamente gravados, incluindo discursos misóginos, homofóbicos e de apologia ao estupro, muitos deles disparados sem o conhecimento prévio da artista. Alguns dos textos são escutados apenas por Luaa nos fones, com os quais a performer se relaciona em cena. Outros, soam por todo o espaço como sons metadieéticos, como se o público compartilhasse da escuta de Cassandra. Luaa responde a esses estímulos sonoros em tempo real, buscando formas de colocar sua voz em meio às vozes

<sup>94</sup> Fragmento de registro de *Efeito Cassandra: Na Calada da Voz* disponível em: <<https://vimeo.com/179885132>>. Acesso em: 12 jan. 2020.

dominantes. As ações performativas ocorrem tanto em uma camada simbólica de resgate atualizado do mito, como na dimensão crua e despida da performer, a mulher real, diante do espectador contemporâneo a seu tempo.

De acordo com Jorge Glusberg (2013: 100), “(a)s performances, como verdadeiras emergências estéticas, são transgressões dentro de uma cultura em que o corpo, a partir das convenções vigentes, é alienado de si próprio.”. Nesse sentido, a voz pode ser considerada como um dos campos no qual se trava o conflito na busca pela propriedade e autoria do próprio corpo, apontada por Amanda Weidman como poderosa metáfora da individualidade, autoria, autoridade e poder (2015: 232). A voz que se afirma, que rompe o silêncio, e que anuncia os tempos que estão por vir, é trabalhada em cena como aspecto simbólico de liberdade e autorrepresentação. De acordo com Weidman (2015: 232), ‘ter voz’ possui um significado para além do fenômeno material e sonoro, sendo uma poderosa metáfora que ativa uma série de associações culturalmente relevantes, entre voz e individualidade, autoria, agência, autoridade e associações de poder que são feitas diariamente em nossa fala comum: ‘encontramos’ nossa ‘voz’ ou descobrimos uma ‘voz interior’; nós ‘temos voz’ em assuntos ou ‘damos voz’ às nossas ideias; nós ‘expressamos preocupação’ e somos ‘vocais’ em nossas opiniões.

A abordagem de aspectos culturais de uma sociedade por meio do som, diante de um grupo de pessoas que presenciam uma figura condutora, como ocorre em *Efeito Cassandra*, resgata dinâmicas da performance arte e de rituais tradicionais. Em um retrospecto, o qual Renato Cohen chamaria de pré-história da performance, resgata-se que há uma corrente ancestral dessa linguagem, que passa pelos primeiros ritos tribais e pelas celebrações dionisíacas dos gregos e romanos, trazendo a função social do corpo como portador de símbolos e como o próprio discurso (COHEN, 2013: 40). Segundo Mary Douglas (1976: 50), os ritos, como atos cotidianos e simbólicos, dentre diversas funções, permitem-nos isolar certos fenômenos e valorizá-los, delineando um quadro. O fato de acontecer em tempo e lugar pré-estabelecidos desperta em nós uma espécie de atenção particular. A dimensão temporal e espacial que constitui a moldura desse quadro que atrai atenção seria definida pelo som. Para Anthony Jackson (1968: 295), de todos os estímulos físicos, o som seria essa moldura espaço-temporal ideal, por sua característica penetrante e por seu grande alcance espacial, além de sua capacidade de infinita variação, ao contrário das limitações do que é captado pela visão.

Dessa forma, o ritual de escuta em *Efeito Cassandra* é antes um manejo ritual do som e da voz. Durante as tentativas da atriz-MC-performer em ser escutada, sua voz é captada por microfones, e passa por processamentos em tempo real pelo uso de um Kaoss Pad (*sampler* e processador de efeitos de áudio), que são expostos ao espectador revelando uma introdução de

ruído na comunicação. Como resultado da manipulação sonora, as vozes soam distantes ou distorcidas, e se repetem ciclicamente perdendo volume (pelo uso do efeito de repetição *delay*), e por vezes pouco inteligíveis, como metáfora da descrença na voz feminina e ausência de escuta pela sociedade.

Assim, o som como antigo condutor do ritual volta a ter função importante como elemento simbólico e articulador do contexto social. Ao mesmo tempo em que convoca a atenção ao tempo presente em que a ação do performer se desenvolve, a performance integra o público em uma experiência simbólica, coletiva e atemporal. Sobre esse aspecto, Cohen (2013: 98) afirma que “(i)ssso cria a característica de *rito*, com o público não sendo mais só espectador, e sim, estando numa espécie de comunhão [...] A relação entre o espectador e o objeto artístico se desloca então de uma relação precipuamente estética para uma relação mítica, ritualística, onde há um menor distanciamento psicológico entre o objeto e o espectador”. Ao mesmo tempo, há um contraponto entre a performance artística e os ritos tradicionais. Enquanto a função dos ritos é “limar as arestas sociais” (SEGALEN, 2002: 39), a performance artística em *Efeito Cassandra* se ocupa de expô-las, questioná-las, e as colocar em outra perspectiva. Desse modo, em oposição à função dos rituais tradicionais, Glusberg (2013: 122) afirma que “[a] história fornece os elementos com os quais o performer manejará, como o mago, embora seus objetivos sejam humanísticos e não religiosos.”.

Além desses aspectos, outro ponto de contato entre o papel fundamental do som na condução de rituais tradicionais e na performance artística, é o de anunciar o chamamento à comunidade, marcando o início do ritual e o desencadeamento de suas etapas. Em determinados momentos, o som convoca a atenção a um determinado objeto ou etapa do ritual; em outros, coloca os participantes em uma mesma atmosfera, que os suspende das trivialidades do cotidiano, por vezes os conduzindo ao transe. Murray Schafer (1994) resgata que, antes de ser retratado imageticamente, Deus foi concebido por muitas culturas como som ou vibração. Também antes da escrita, a escuta tinha papel de destaque: a palavra divina, as histórias das tribos e todas as informações importantes eram escutadas, e não vistas (SCHAFER, 1994: 10).

Pela repetida exposição dentro de um determinado contexto, alguns eventos sonoros adquiriam significado simbólico, criando uma associação que podia ativar pensamentos, emoções e memórias associados àquele contexto, apenas pela execução de determinado som. Esses “ícones sonoros”<sup>95</sup>, portadores de significados simbólicos especiais, fundiram visões religiosas e filosóficas do cosmos à vida na terra. O som em geral, e particularmente os ícones sonoros,

---

<sup>95</sup> Os autores trazem a ideia de *earcon* como um análogo ao ícone visual *icon*, que sonoramente poderia ser percebido como *eyecon* (representação visual). Porém, como o *earcon* seria uma representação sonora convencionalizada pela repetição, entendo poderia ser mais adequado se fazer uma analogia com ‘símbolo’, ao invés de ‘ícone’.

conectavam o ‘aqui’ com o ‘ali’ (BLESSER; SALT, 2007: 82). Para diversas civilizações antigas, o uso de objetos que produziavam sons sagrados era atividade central em rituais, como pequenos sinos usados na celebração de fertilidade humana e agrícola, pela proteção de guerreiros, e na criação do jardim do paraíso (BLESSER; SALT, 2007: 83). Na Guiana, os nomes dos instrumentos musicais dos povos que habitam a região do rio Mazaruni utilizados em interações sagradas, que “distribuem músicas e textos a profetas e a pessoas que repetem suas palavras”, como *wai* e *arawera*, são utilizados também para se referir a gravadores de fita e equipamentos de som (STAATS, 2009: 130).

Em seu artigo *Arte ou artefato* sobre arte indígena brasileira, Els Lagrou (2010) aborda a agência do canto sobre o corpo em rituais da etnia Kaxinawa. Em ritos de passagem, os jovens recebem pinturas corporais que abrem a pele para uma intervenção ritual, deixando penetrar os cantos e os banhos medicinais sobre eles aplicados, que moldam, fabricam e transformam seus corpos para a vida adulta (LAGROU, 2010: 18). Transpondo esse aspecto para a cena performativa em *Efeito Cassandra*, o corpo de Luaa é moldado pela escuta dos discursos que incidem em cena. Seu corpo se desdobra em movimentos, e se contorce em repulsa pela agência do som violento, ora pelo texto escutado, ora pela fisicalidade da pressão sonora.

Em dois momentos determinados, seu corpo passa por um processo de transformação de mulher em cavalo enquanto escuta um extenso discurso violento contra a liberdade sexual e de imposição da maternidade à mulher: “[...] Prazer pelo prazer. Isso destrói a família. Cria-se uma sociedade onde só tem homossexuais. Então, a sociedade está fadada a desaparecer. Porque ela não gera filhos [...]”. Na medida em que o discurso se estende, Luaa articula movimentos e objetos simbólicos em sua transformação: caminha no lugar, passa a andar rápido, a correr, a calvagar, e finaliza em uma menstruação (sobre uma bacia contendo pétalas de rosa e líquido vermelho). Em outro momento mais adiante, se torna o próprio cavalo, aos versos cantados: “Eu monto meu cavalo, meu cavalo me remonta. Eu sou, eu sou, o cavalo que conta”.

Enquanto no trabalho de intervenção psicológica nos atores por meio de estímulos sonoros e cenográficos Stanislavski buscava recriar a realidade no palco, em *Efeito Cassandra* é estabelecida uma relação direta e performativa com o real, contido nos áudios dos discursos misóginos que Luaa e o público escutam. Diferentemente de *Memórias Impressas*, em que as atrizes compartilham de suas histórias e dores, em *Efeito Cassandra* Luaa está sozinha em cena, assim como Cassandra, sem ter em quem se apoiar ou com quem compartilhar suas experiências. É dentro desse isolamento que Cassandra se faz escutar, ao menos por um breve período (e Luaa, para além da cena), conduzindo um ritual de escuta, por meio do qual o público compartilha de suas vozes internas, e as que a cercam.

**Figura 27:** Luaa Gabanini em *Efeito Cassandra*, SESC Ipiranga, 2016.

Imagem: (frame do registro audiovisual de) Bianca Turner.

Disponível em: <<https://vimeo.com/179885132>>.

Acesso em: 13 jan. 2019.



*[Descrição da imagem: Fotografia colorida. Uma atriz deitada no chão de lado e de costas, segurando um microfone nas mãos junto à boca e portando fones de ouvido circumaurais.]*

Em dois momentos, Luaa tenta provar que o que está dizendo é verdadeiro ao demonstrar o que está escutando. Logo após sua entrada no espaço cênico, quando a performance se inicia, Luaa expõe as primeiras instruções gravadas em áudio sendo reproduzidas colocando um gravador de mão diante do microfone, amplificando o som para o público. Em outro momento, em que reproduz o texto escutado nos fones deitada no chão (Figura 27), Luaa afasta um lado dos fones e aponta o microfone para ele. Mas nada disso parece creditá-la. Na última cena, Luaa anuncia para quem tiver escuta o final de uma era: “O tempo da servidão já deu. Os olhos da cobra veem. Ela fala na cabeça de quem tem ouvido de ver. Pronto, profetizei.”. Nesse momento, uma série de tiros acertam Luaa sonoramente, encobrendo a tentativa de retomar sua apresentação inicial: “Meu nome é Cassandra, e eu sei que tudo o que eu disser vai ser usado contra mim”. Após uma série de tentativas entrecortadas pelos disparos, sua voz mingua até o silêncio total. Na mitologia, Cassandra advertiu seu pai, o rei Príamo, que o

cavalo de madeira construído pelos gregos deveria ser destruído. Porém, por não tê-la escutado, seu pai permitiu a queda de Troia.

*ÁGORA ESCUTADA:  
DEBATE  
EM RESSONÂNCIA*

Em *Deutschland 2*<sup>96</sup> (2002) do Rimini Protokoll, uma sessão do Parlamento Alemão foi reperformada em tempo real no Theaterhalle Bonn-Beuel em 27 de junho de 2002 utilizando a técnica verbatim. Diferentemente das peças de tribunal<sup>97</sup>, que buscam condensar os pontos principais de meses de processos jurídicos em duas horas de espetáculo, *Deutschland 2* acontece na duração real e no quase inexistente deslocamento temporal do debate. Após um período de inscrição, 247 cidadãos da cidade de Bonn foram selecionados para corporificarem os discursos de seus representantes eleitos. A sessão foi transmitida ao vivo do Parlamento em Berlim e enviada aos fones de ouvido dos cidadãos de Bonn, que repetiam o que escutavam em tempo real, incluindo discursos, protestos, votações e aplausos. Durante a sessão, mais de 600 membros do parlamento que representam o país e as pessoas que votaram neles, foram debatidos diversos assuntos, como questões ligadas a mercado de trabalho, agricultura, saúde, cervejarias ao ar livre, anti-semitismo, energias renováveis, empresas não confiáveis, expansão da União Europeia para o leste, testes genéticos, tecnologia marinha, e turbinas eólicas<sup>98</sup>. Cada eleitor assumiu o papel de um membro do parlamento, reverberando a voz de seu representante em uma forma de representação da representação (Figura 28).

Tendo como proposta inverter por um dia o sistema de representação política, os eleitores não participam da performance como público nem como atores profissionais representando políticos, mas como atores especialistas, cidadãos eleitores *ready-made*<sup>99</sup> inseridos especificamente em uma inversão de papéis com seus representantes políticos. Não se trata simplesmente de retratar os membros do parlamento, mas de materializar o discurso do eleito na boca do eleitor. As formas de representação política e representação teatral são embaralhadas, e a

<sup>96</sup> Fragmento de registro audiovisual de *Deutschland 2* disponível em: <<https://vimeo.com/41969572>>. Acesso em: 14 fev. 2019.

<sup>97</sup> Ver capítulo 4 para mais informações sobre peças de tribunal.

<sup>98</sup> Os assuntos debatidos podem ser visualizados no relatório abreviado do texto da peça, a 245ª sessão do 14º Bundestag, disponível em: <[dip.bundestag.de/btp/14/14245.pdf](http://dip.bundestag.de/btp/14/14245.pdf)>. Acesso em: 15 dez. 2020.

<sup>99</sup> Ver capítulo 3 para mais informações sobre atores especialistas e *ready-made*.

questão que se coloca é de que forma, ou se de fato, os políticos representam seus eleitores nos discursos que realizam no parlamento.

**Figura 28:** *Deutschland 2*, Beuel, 2002.

Imagem: David Becher.

Disponível em <<https://www.rimini-protokoll.de/website/en/project/deutschland-2-theater>>.

Acesso em: 12 jan. 2019.



*[Descrição da imagem: Fotografia colorida. Em primeiro plano, diversas pessoas sentadas de costas na plateia. Ao fundo, no palco, uma pessoa discursando em um púlpito, e atrás dela, quatro pessoas sentadas em uma bancada e uma em pé ao lado da bancada. Todas as pessoas do palco portam fones supra-aurais.]*

A performance seria realizada no prédio do antigo parlamento, porém, o presidente do parlamento Wolfgang Thierse, proibiu o uso do local por entender que a reputação e a dignidade do Parlamento Alemão seriam prejudicadas, e que a realização da performance em um local histórico colocaria em segundo plano o significado do debate plenário real no Parlamento Alemão. O palco proibido que havia sido montado na antiga sala do plenário ficou aberto a

visitas guiadas do público durante o dia da performance, podendo ser acessado por um ônibus circular que partia do local da performance em Beuel (RIMINI, 2002).

Enquanto no panóptico de Jeremy Bentham (2008), seu centro escondido vigiava o entorno; a cúpula de vidro do Parlamento Federal Alemão (Reichstag), que simboliza a transparência da instituição, mantém os trabalhadores constantemente visíveis e vigiados pelo lado de fora. Apesar dessa suposta forma de controle, Ehren Fordyce (2007) questiona o quanto da conduta dos políticos é de fato visto através do vidro: “Ser capaz de olhar para os representantes do Parlamento pela cúpula de vidro do Reichstag indica realmente que se tem acesso a um governo transparente e bom?” (FORDYCE, 2007). A transparência, geralmente associada à visibilidade, passa a ser colocada à prova por meio da escuta. De acordo com Fordyce (2007), *Deutschland 2* “turva a aparente transparência do governo representativo ao transformá-la em um ciclo de feedback mediado, uma *mise en abîme* de re-representação”. Além da revelação da opacidade do sistema político representativo, Fordyce (2007) relaciona a proibição da realização da performance no antigo prédio do parlamento ao viés da mediação:

Talvez parte da ameaça do projeto derive de como ele revela que o fato de estar ao vivo (mediado ou não) não garante uma relação transparente com os eventos. Em uma era de “comunicação generalizada”, estar “ao vivo” funciona quase como um garantidor ontológico de veracidade, mas *Deutschland 2* do Rimini Protokoll mostra outra coisa: que estar ao vivo em si é simplesmente outro simulacro.

Em *Aos Vivos* (2018), Nuno Ramos trouxe para um formato similar os debates dos presidenciais durante as eleições de 2018 no Brasil. Durante a performance, cada ator reproduzia as falas de um candidato em tempo real a partir da escuta do debate ao vivo por meio de fones de ouvido. Diferentemente de *Deutschland 2*, que aborda o sistema de representação política a partir das posições dos políticos eleitos na prática, em seus debates públicos; *Aos Vivos* coloca em questão o jogo entre propostas e promessas no período eleitoral, colocando em evidência determinados aspectos da retórica dos políticos enquanto ainda candidatos. O projeto se desdobrou em três peças apresentadas presencialmente e transmitidas via *streaming* no Youtube.

A primeira performance, *Aos Vivos (Dervixe) – Debate n° 1*<sup>100</sup> foi realizada no Galpão do Folias durante o último debate de 1º turno transmitido pela TV Globo, no dia 4 de outubro de 2018. O espaço cênico era composto por nove pontos organizados de forma circular, cada um contendo um microfone montado em um pedestal, um par de fones de ouvido ligados a um receptor de áudio sem fio, um paletó e uma banqueta. À frente de cada ponto havia demarcado

---

<sup>100</sup> Registro audiovisual de *Aos Vivos (Dervixe) – Debate n° 1* disponível em: <<https://youtu.be/XgxKs6jWifs>>. Acesso em: 12 jan. 2019.



no chão o nome de um dos presidentiáveis que seriam retratados pelos atores, além do mediador do debate. Durante a performance, cada ator se posicionava em um dos pontos, colocava os fones, vestia o paletó, e reproduzia ao microfone as falas do candidato específico demarcado no chão (Figura 29).

**Figura 29:** *Aos Vivos (Dervixe)* – Debate nº 1 no Galpão do Folias, 2018.

Imagem: Mayra Azzi

Disponível em: <<http://mirafilmes.net/photos/aos-vivos-dervixe-debate-no-1>>.

Acesso em: 12 jan. 2019



*[Descrição da imagem: Fotografia colorida. Nove atores em pé e em círculo voltados para o centro. Os atores portam fones e está à frente de banquetas de madeira e diante de microfones em pedestais. Ao centro, uma performer de braços abertos usa roupa branca e chapéu de dervixe, e óculos escuros.]*

Em dois momentos, as luzes se acendem e um alarme composto por um tom grave e um médio soam continuamente enquanto todos caminhavam de costas pelo círculo durante um certo tempo, se deslocando pelos pontos e demarcações dos candidatos. Ao final desse movimento, as posições dos atores haviam mudado de forma aleatória, alternando qual das figuras do debate

cada um iria retratar. Dessa forma, o ator que retratava um político conservador em um momento, corporificava um político progressista em outro, assim como atores e atrizes transitavam por candidatos de ambos os gêneros. Passar os discursos dos debates pela voz dos atores gera um distanciamento crítico que possibilita que os discursos sejam analisados fora do espaço de entretenimento televisivo, para ser escutado pelos atores (nos fones) e pelo público no ambiente de reflexão crítica teatral. Há uma preocupação de se evitar o cômico e o grotesco em uma caricaturização das figuras retratadas, assim, Ramos instruiu os atores no ensaio a tentarem “pegar o aroma, talvez o ritmo, a densidade da fala dos políticos” (MORAES, 2018). O ator Celso Frateschi comenta sobre a experiência durante a performance: “É um negócio de louco e ao mesmo tempo um exercício maravilhoso, pois eu não tenho tempo de ter uma opinião sobre o ‘texto’” (MORAES, 2018).

A transferência das palavras dos personagens políticos para outros corpos já remove a imagem midiaticamente construída e escancara o caráter genérico e demagógico de seus discursos. Dessa forma, não há necessidade em distorcer as palavras dos candidatos na forma como são ditas, nem de sublinhar o cinismo em suas retóricas. Ao centro do círculo, uma performer vestida como dervixe e utilizando óculos escuros gira ininterruptamente durante as mais de 3 horas de debate, ao som de músicas sufi tocadas ao vivo em flauta ney e daf (instrumento de percussão). A música e a dança da performer remetem à ‘sama’, cerimônia realizada pelos dervixes rodopiantes da Ordem sufi Mevlevi que significa ‘escuta’ (SCHAFER, 1994: 10): os dervishes rodopiam com excitação induzidos pela escuta da música até entrarem em êxtase (CAN, 2009: 451). Nesse estado, as imagens dos dervixes podem ser vistas pelos espectadores, porém, eles não estão mais lá; suas reais existências escaparam e foram para o além (CAN, 2009: 451). Em sentido inverso, no paralelo da escuta rodopiante de *Aos Vivos*, vemos um corpo no centro do espaço dedicado à escuta daquilo que está ao seu redor, porém, são os candidatos vocalizados pelos atores que não estão lá.

A segunda peça do projeto, *Aos Vivos (Antígona) – Debate nº 2*<sup>101</sup>, é realizada em 21 de outubro na Casa do Povo, no horário em que ocorreria o debate de segundo turno na TV Record. Pela ideia inicial, a peça associaria o debate à peça *Antígona* (442 a.C.) de Sófocles, no entanto, o debate foi cancelado novamente pela ausência do então candidato Jair Bolsonaro (PSL), que alegava razões de saúde<sup>102</sup>. Mesmo com a perda do elemento central da peça, Ramos

<sup>101</sup> Registro audiovisual de *Aos Vivos (Antígona) – Debate nº2* disponível em: <<https://youtu.be/B2HCTUuQzIU>>. Acesso em: 12 jan. 2019.

<sup>102</sup> O candidato Jair Bolsonaro havia cancelado sua participação no debate do primeiro turno na TV Globo, alegando problemas de saúde. No entanto, cedeu no mesmo dia uma entrevista exclusiva à TV Record ao vivo durante o horário do debate. A entrevista foi alvo de protestos de partidos adversários, que alegaram favorecimento da emissora ao candidato (RICHTER, 2018)

não apenas decidiu manter a apresentação, como respondeu de forma crítica a essa quebra do rito democrático<sup>103</sup>, ao incorporar de forma poética à peça a ausência (de um dos candidatos e do debate) e o silenciamento (do outro candidato, que se propôs a apresentar suas propostas no horário do debate) decorrentes do cancelamento. O material escutado pelos fones passou a ser a programação da emissora veiculada no horário em que ocorreria o debate; o jornalístico *Domingo Espetacular*. No espaço cênico, os três atores utilizando fones de ouvido se posicionavam em pé diante de microfones, sobre os vértices de um triângulo demarcado no chão. Os atores que sopravam pelos tubos de vidro trechos das falas de *Antígona*, apresentados no início da peça como “anjos” ficavam sentados logo atrás de seus respectivos ouvintes. E ao centro, um sétimo ator vestido com sunga, óculos e touca de natação, e roupão, entra no centro do triângulo, explica a mecânica da escuta e falas dos atores, descreve a trama que se desenvolve em *Antígona*, e apresenta quem será representado por cada ator: Antígona, Creonte, o Coro e Polínicês (por ele mesmo). Ao final dessa introdução, Polínicês se desloca para o centro do espaço, cobre-se de cal, e deita sobre esteira debaixo de um microfone pendurado que fica a poucos centímetros de sua boca.

Durante a performance, os atores estavam imersos em uma dupla escuta. O programa televisivo era escutado por três atores por meio de fones em um de seus ouvidos, e no outro ouvido seriam sussurados por outros três atores trechos da tragédia grega através de um longo cilindro de vidro (Figura 30). Com as duas escutas simultâneas, os atores improvisavam a combinação entre os dois textos, decidindo no ato as transições entre a reprodução das falas dos personagens de *Antígona* e das falas do jornalístico (que seriam originalmente os discursos dos candidatos e do mediador do debate). Dessa forma, um terceiro texto era criado em tempo real a partir de colagens aleatórias. Como na de um discurso de Antígona sobre Creonte mesclado a uma reportagem sobre uma profissional da Guarda Civil Metropolitana (GCM) que havia perdido um braço acidentalmente, e segue seus treinamentos físicos disciplinadamente. Essa colagem embaralha as oposições entre figuras masculinas e femininas, autoritárias e vulneráveis, real e ficional, tragédia e televisão, em uma prática que parece unir o fluxo da escrita automática dadaísta com a anterioridade do material sonoro da música concreta. Diferentemente da primeira peça (*Derixe*), em que havia justaposição cênica visível e audível da técnica verbatim à dança e à música; a justaposição dos textos na versão *Antígona* ocorre apenas na escuta dos atores, uma vez que ambos os materiais são mesclados em suas falas e percebidos como unidade pelo público.

Com a mudança do conteúdo do debate para a programação televisiva substituta, foram introduzidas algumas regras na dinâmica da cena, como a alternância de quem falaria a cada

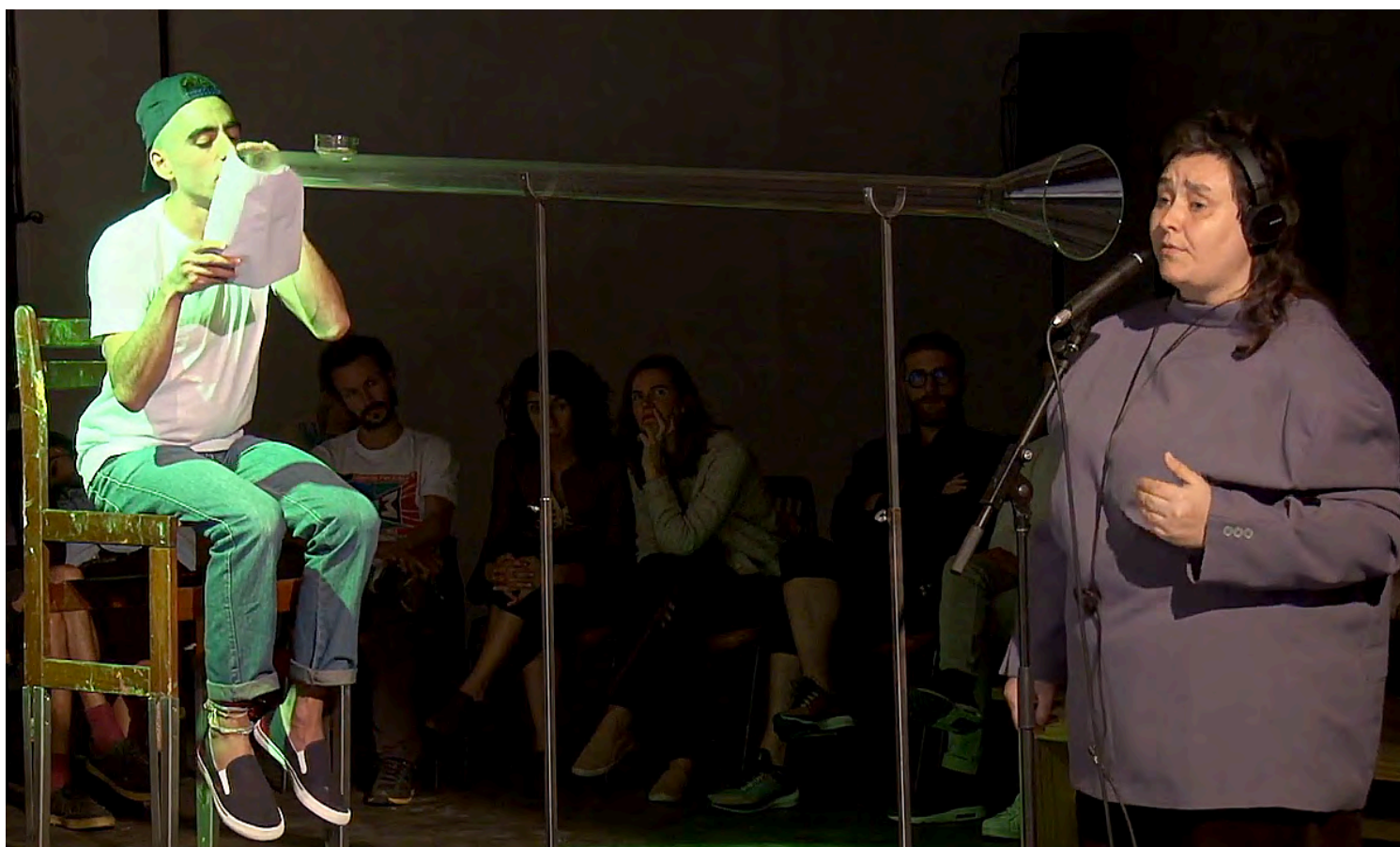
---

<sup>103</sup> Pela primeira vez no Brasil não houve debates no segundo turno entre presidencialistas (CONGRESSO, 2018).

momento a partir da escuta da palavra ‘tempo’, dita por um dos atores. Inicialmente, os sons escutados eram reproduzidos na íntegra, escolhido apenas entre dar vazão vocal ao que lhes entrava pelo ouvido direito ou esquerdo. Durante essas falas, o ator que representava Polínicês, que também escutava em seus fones o programa de televisão, repetia apenas as palavras e expressões que remetem a aspectos temporais, como “madrugada”, “aos poucos”, “algumas horas”, “depois”, “milenares”, “pré-história” e “várias gerações”.

**Figura 30:** *Aos Vivos (Antígona) – Debate n° 2* na Casa do Povo, 2018.

Imagem: (frame da transmissão ao vivo dirigida por) André Catoto



*[Descrição da imagem: Fotografia colorida. Um ator à esquerda sentado sobre uma banqueta de madeira alta segura um bloco de folhas de papel com a mão direita, e a extremidade de um tubo de vidro com a mão esquerda, que está diante de sua boca. Do lado direito, uma atriz posicionada diante de um microfone sobre um pedestal. A atriz porta fones de ouvido circunaurais e está ao lado do tubo de vidro, que possui uma abertura voltada para seu ouvido direito. Ao fundo, o público sentado no nível do palco e na penumbra observa a atriz.]*

Após cerca de 45 minutos de performance, os três atores em pé retiram seus microfones do pedestal e os inserem no tubo de vidro em uma forma de retroalimentação, produzindo uma série de microfônias no sistema de som, enquanto os atores sentados cantam lentamente “os homi ta coa razão”, verso da canção *Saudosa Maloca* (1951) de Adoniran Barbosa que retrata a conformidade diante da injustiça (no caso da canção, da gentrificação promovida pela

especulação imobiliária). Com esse curto-circuito sonoro, causado pela interrupção do fluxo comunicacional, é dado o início da segunda parte da peça, a poetização da ‘espiral do silêncio’ (NOELLE-NEUMANN, 2017). A partir desse momento, a regra de reprodução do ator de Polínicos é adotada pelos demais atores, que passam a repetir as palavras ligadas ao tempo também do texto de *Antígona*. E então, a característica original do verbatim (de reprodução palavra por palavra, sem edições dentro de frases ou de linhas de raciocínio) sofre então uma inflexão, transformando parte da performance em uma espécie de poesia, de ritmo aleatório e rarefeito. O texto se torna polifônico, com as palavras escutadas nos fones ditas em unísono, e as palavras dos diferentes trechos de *Antígona* ditas separadamente por cada ator. Após uma nova transição composta por microfônias e pela recitação do verso de Adoniran, se inicia a parte final da performance. Os atores agora calam a palavra, chegando a expressões não verbais compostas por gestos de negação da escuta, risos, lamentações e espirros, até que a cacofonia gestual e sonora evoluem para o silêncio total.

A última peça, *Aos Vivos (Terra em Transe) – Debate n° 3*<sup>104</sup>, ocorreu no IMS/São Paulo em 26 de outubro, dia em que estava marcado o último debate de segundo turno antes das eleições, que ocorreriam no final daquela semana. No encerramento da trilogia, o procedimento central do projeto se repete: o debate eleitoral é colocado em relação a um elemento selecionado por Ramos; neste caso, o filme *Terra em Transe* (1967) de Glauber Rocha. Porém, a espacialidade sai de um único plano e passa a ser dividida em três níveis (Figura 31): no nível da plateia, estão seis atores que se relacionam com o conteúdo midiático, e que resgatam as duplas formadas pelos que escutam e os que sussurram; no palco, estão os músicos, uma atriz e o regente, que se relacionam com o filme; e no mezanino, um último ator ligado ao filme.

Novamente, o debate televisivo propriamente dito é cancelado em função de uma nova ausência do então candidato Jair Bolsonaro, dando lugar à programação exibida em seu lugar, a novela *Segundo Sol*, seguida do programa *Globo Repórter* especial sobre as eleições que aconteceriam dali a dois dias, incluindo os intervalos comerciais. Buscando onde estaria o debate, que parecia cada vez mais lhe escapar como matéria prima de sua performance, Ramos abre a escuta para outro ambiente, que vem em certa medida pautando o que será notícia e o que será incorporado aos roteiros das novelas na televisão: a internet, em particular as redes sociais. Sobre esse ambiente onde o debate político se refugiou (ou foi de vez enterrado), onde abundam frases curtas de efeito e não parece haver escuta, Ramos comenta:

---

<sup>104</sup> Registro audiovisual de *Aos Vivos (Terra em Transe) – Debate n° 3* disponível em: <<https://youtu.be/KtHhhM80GRY>>. Acesso em: 12 jan. 2019.

O espaço público do país está muito na própria TV, na própria energia que a internet está roubando da TV. Parece que o lugar público virou esse sussurro infundável de coisas incompreensíveis. Aquilo que era, na Grécia, a ágora — onde os donos de terra (que deixavam suas mulheres e escravos em casa) iam e discursavam, os outros ouviam e pensavam o que era melhor para a República, para a Pólis — virou um alarido de gente maluca dizendo as coisas mais malucas. A instância pública no Brasil pode virar isso e anda além disso, se não tomar cuidado. É quase o que está acontecendo, a resistência é pequena. O que dá medo é de ser invadido por uma falsa democratização — que de democrática não tem nada, porque é manipulada pra cacete — onde cada um diz a asneira que quer e acredita na primeira merda que repetem mais para ele. A ideia do Aos Vivos é um pouco tentar sincronizar com isso. (REINA, 2018)

**Figura 31:** *Aos Vivos (Terra em Transe) – Debate nº 3* no IMS/São Paulo, 2018

Imagem: (frame da transmissão ao vivo realizada por) Junae Andreazza, Miguel Ramos, Yllan Carvalho, Lourenço Andreazza e Juliana Cerqueira Leite



*[Descrição da imagem: Fotografia colorida. Em cima do palco, 10 artistas portam fones de diferentes formatos. Da esquerda para a direita, o regente em pé gesticula em direção aos músicos, três sonoplastas sentados diante de uma mesa com diversos equipamentos, quatro musicistas em pé diante de microfones em pedestais e instrumentos de percussão, um baterista sentado à bateria, e uma atriz no centro e à frente das percussionistas. Abaixo, entre o palco e a plateia, seis atores em duplas. Na dupla da esquerda, uma atriz segurando um microfone empurra a cabeça do ator de costas para ela. No centro, a atriz agarra o ator com o braço, que segura seus fones com a mão. À direita, uma atriz agarra outra atriz que segura um microfone, e fala e seus ouvidos, segurando um celular com a outra mão.]*

O que chegava então aos ouvidos dos atores, era uma soma da programação ao vivo da TV Globo, com postagens de eleitores sobre a disputa eleitoral na internet, organizadas pelas

hashtags envolvendo os presidenciáveis e seus partidos. O resultado é uma colagem cacofônica entre uma das ficções televisivas de maior audiência, a novela; e os comentários políticos acalorados (muitas vezes odiosos) dos internautas; como se os atores vocalizassem o pastiche narrativo oferecido diariamente aos ouvidos e olhos do povo.

Assim como na segunda parte do projeto (*Antígona*), os atores dividiam suas escutas entre o que lhes chegava via fones e o que outros atores lhes dizia ao vivo. Há novamente três duplas de atores que dão vazão aos conteúdos, cada uma formada por um ator com fones que repete o que escuta ao microfone, e outro que sopra textos no ouvido do primeiro. Porém, os atores que antes liam tranquilamente os textos (de *Antígona* para dentro do tubo de vidro) saem da posição passiva que ocorria na segunda peça; e passam a soprar agressivamente os textos lidos no celular diretamente aos ouvidos dos outros atores, disputando suas escutas em uma tentativa de impor seus textos sobre os sons que chegavam pelos fones. Os atores com celular agarram seus parceiros com fones por trás, afastam seus fones dos ouvidos de lado, e tentam dominar suas escutas, introduzindo-lhes os textos das redes sociais. Os atores com fones tentam se desvencilhar, afastam os atores com celular com as mãos; mas estes sempre voltam, e se penduram nos corpos dos parceiros de dupla retomando a disputa por suas escutas.

Desse modo, o procedimento cênico de dupla escuta é modificado de uma forma importante. Na versão *Antígona*, o texto da peça grega é conhecido, e sua transmissão de um ator para o outro é visível, transparente e organizada: os atores que portam a peça de Sófocles impressa apenas realizam sua leitura enquanto são iluminados, e se mantêm praticamente todo o tempo a mais de um metro de distância dos atores que escutam; o canal de transmissão, materializado no tubo de vidro, é simbolicamente palpável e transparente ao mesmo tempo (a fumaça de um cigarro é soprada pelo ator que lê na cara do ator que escuta através do tubo, tornando o volume do cilindro de vidro opaco, e a mensagem sólida). Já na peça final, o conteúdo lido pelos atores vaza da vida virtual para a vida real de forma agressiva, em uma situação que beira o incontrolável e o violento. Novamente, a alternância entre as falas se dá pela palavra 'tempo', como o encerramento dos tempos de pergunta, resposta, réplica e tréplica dos debates. Porém, os atores não cessam de ler ou de tentar impor suas leituras à escuta dos atores com fones, mesmo quando estes não estão com a palavra.

Acima do nível da plateia, onde ocorrem os embates entre a televisão e a internet, as falas de *Terra em Transe* são reproduzidas no palco por outros dois atores. Grace Passô assume as falas de Roberto Martins, poeta; e Danilo Grangheia as de Porfírio Diaz, político conservador. A trilha sonora é executada ao vivo pelas musicistas do grupo Côco de Oyá (coro e percussão); pelos músicos Juliana Perdigão (coro e percussão), Guilherme Marques (bateria) e Thiago França

(saxofone); e pelos sonoplastas Ricardo Chuí, Vítor Moraes e Manon Ribatejo. As intervenções sonoras são regidas por França, de acordo com o tempo das cenas do filme, acompanhado em um laptop. França dá indicações para as intervenções musicais e de produção de ruídos que se relacionam com cenas de multidões ou de grande tensão no filme, como palmas e gritos de apoio ao personagem Vieira junto ao som de bateria, em uma composição performativa que remete ao procedimento da obra *Santos Football Music*<sup>105</sup> (1969) de Gilberto Mendes. A relação entre obra audiovisual e performance ao vivo traz elementos similares à montagem de *Hamlet*<sup>106</sup> (2006) do The Wooster Group, na qual os atores reproduziam em cena os diálogos escutados por meio de fones de ouvido de uma adaptação fílmica da mesma peça. Assim como na montagem do Wooster Group, em *Aos Vivos*, o áudio do filme não é escutado pelo público como elemento cênico ‘justaposto à ação do ator’, mas ‘passa através da ação ator’.

Durante os intervalos comerciais da programação, enquanto as dois atores dão voz aos personagens do filme de Glauber Rocha, os atores com fones formam um coro de palavras ligadas a consumo, marcas e produtos (também televisivos), como “Carrefour”, “cinco estrelas”, “smartphones”, “Antena Paulista”, “Samsung,” e “Jornal da Globo”. Há neste momento um contraponto entre a narrativa do filme, materializada pelas interpretações nuançadas dos personagens pelos atores; ao automatismo nas palavras de consumo, ditas pelos atores de forma monotonal e robótica. A performance se encerra com a última fala de Porfírio Diaz no filme (“Aprenderão! Aprenderão! Dominarei essa terra, botarei essas históricas tradições em ordem, pela força, pelo amor da força, pela harmonia universal dos infernos, e chegaremos a uma civilização!”) e a última fala de Paulo Martins ao responder sobre o que provaria a sua morte (“O triunfo da beleza e da justiça”), seguidas de quatro minutos de ruidagem produzida pelo trio de sonoplastas, em sua leitura para os sons de tiroteios e bombardeios que encerram o filme.

Ao espelhar Jair Bolsonaro a Porfírio Diaz e Fernando Haddad a Paulo Martins, Ramos abandona a poetização da ausência e do silenciamento presente na peça anterior (*Antígona*), sobrepondo na terceira (*Terra em Transê*) elementos, corpos, vozes e sonoridades musicais em uma performance caótica, que compete pela atenção e desafia a escuta dos próprios artistas e do público. A soma das falas finais dos personagens do filme, à associação dessas figuras ficcionais aos políticos reais, e ao ritmo frenético e caótico das atuações cênicas e musicais, levam o trabalho a um desfecho catártico que parece prenunciar (mais do que a própria escolha do texto de Diaz reservado para o final), qual seria a tônica da derrota do campo progressista nas eleições daquele ano: no embate fragmentado de estratégias dentro do campo progressista, entre ‘cada

<sup>105</sup> Ver capítulo 2 para mais informações sobre *Santos Football Music*.

<sup>106</sup> Fragmento de registro audiovisual de *Hamlet* do The Wooster Group disponível em: <<https://youtu.be/lbHLsV5cBuI>>. Acesso em: 31 ago. 2020.



fração ter sua razão’ ou ‘impedir a ameaça ultraconservadora’, cerramos a escuta e terminamos todos ‘tendo razão e derrotados’.

Ao longo de suas três partes, o projeto *Aos Vivos* se deslocou do alerta à resistível ameaça autoritária, organizando uma escuta dedicada aos discursos do debate eleitoral, sintetizada na figura do dervixe rodopiante; em direção ao mergulho no caos da impossibilidade de escuta, materializando o projeto com uma profunda ressonância do momento nacional. Hoje, após mais de 200 mil mortos pela crise sanitária e humanitária (PAES-SOUSA; LIMA; BUSS, 2020) de 2020 no Brasil, em decorrência da “estratégia institucional de propagação do vírus, promovida pelo Governo brasileiro sob a liderança da Presidência da República” (CONNECTAS, 2021: 6), seria interessante que se experimentasse no contexto brasileiro um formato similar ao performado em *Deutschland 2*: abordar o desdobramento dos votos vencedores em 2018 na prática política diária, colocando os discursos negligentes e de ódio dos políticos ultraconservadores na boca de seus eleitores. A (re)tomada de consciência sobre as reais ações e posições desses representantes políticos parece ser uma questão urgente a ser abordada para além do período eleitoral, ainda que no momento a escuta esteja gravemente interdita.

## PARTE 3 | O PÚBLICO NA ESCUTA

Nesse teatro do futuro, você, como audiente, irá prender um transceptor de rádio não maior do que uma bolacha de água e sal, e conectá-lo a seus fones de ouvido tão pequenos, que apenas os fios serão perceptíveis enquanto descem pelo seu pescoço e se conectam no rádio. Por codificação / decodificação digital, seu aparelho será capaz de captar seu próprio canal separado, e ainda todas os aparelhos estarão perfeitamente sincronizados. As informações serão transmitidas de uma fonte central de modo que não haverá discrepâncias de tempo devido à velocidade do motor e/ou a fita estarem defasadas, como ocorre no caso dos walkmans disponíveis atualmente. Um exemplo de performance do futuro começaria quando a sua voz interna pré-gravada pedir que você passe por uma porta vermelha e comece a andar por um corredor. Logo, você será abordado por um humanóide; pode ser um holograma, um ator ou outro audiente. Você o ouve falar com você em sua fita. O corredor agora está cheio de seres e o som se torna ensurdecedor. Sua voz interna pede que você passe por uma porta lateral, e você fica sozinho. Você assiste a trechos de uma fita de vídeo, vasculha a sala, troca de roupa. De repente, um homem irrompe empunhando uma faca. Você tem uma escolha: entrar ou lutar. Sua decisão determina sua jogada: o computador central aciona a luta ou a fita da entrada e a jogada continua. Talvez a seguir você seja solicitado a se envolver em jogos de azar ao estilo Hesse, ou em provas de habilidade. Cada decisão ou resultado determinará o próximo passo em sua aventura. (HARDMAN, 1983: 43-44)

## 6. IMERSÃO DO PÚBLICO

Em alguns trabalhos da cena contemporânea, a escuta das sonoridades da cena é mediada pelo uso de fones de ouvido. As vozes dos artistas, a música, os ruídos e os efeitos sonoros são captados por microfones, em tempo real ou previamente gravados, e enviados aos ouvidos do público por meio dos fones. Essa escuta íntima do som que é enviado diretamente aos ouvidos modifica a recepção da cena, estabelecendo, desde a entrega dos fones ao público antes do início do espetáculo, o código de que a experiência que se seguirá requer uma escuta dedicada. Além de sugerir de antemão a importância do som e da escuta, os fones ainda possibilitam uma experiência imersiva a partir de outras situações. Como ao encurtar sonoramente a distância entre o artista e o espectador, por conta da alta fidelidade sonora dos fones e por isolar em grande medida a interferência acústica do local, conferindo a sensação ao espectador de estar imediatamente diante ou dentro do palco. Ao construir paisagens sonoras tridimensionais e hiper-realistas, colocando o espectador no centro da cena. E ao oferecer camadas sonoras independentes ou narrativas descoladas do tempo da imagem, lançando o espectador sonoramente a tempos e espaços distintos daqueles que são vistos. A seguir, serão apresentados alguns trabalhos imersivos nos quais a dramaturgia e o uso de fones de ouvido estão intimamente associados, evocando os próprios processos criativos dos artistas e ampliando suas discussões em uma poética da escuta.

*SONORIDADE DESLOCADA:*

*DA ESQUIZOFONIA*

*AO HIPER-REALISMO*

No início da década de 1990, a artista sonora Janet Cardiff inicia uma série de trabalhos imersivos que experimentam diferentes temporalidades e espacialidades a partir do som. Cardiff conta que quando começou a trabalhar com som, decidiu que esse seria o meio de seus trabalhos, percebendo a forma incomparável com que o som se relaciona com a memória (CARDIFF, 2017). Seu trabalho tem sido feito em colaboração com o companheiro e parceiro artístico George Bures Miller desde o início dos anos 1980, ainda que, como lembra a artista, Miller só tenha passado a ser creditado a partir de 1995 (CARDIFF, 2017). Os trabalhos da dupla são definidos por Cardiff como híbridos de teatro, música e artes visuais (VANCOUVER, 2014),

sendo que grande parte dessas produções lida com ideias de som escultural, intimidade e narrativa (KQED, 2015). Desde os primeiros trabalhos sonoros, Cardiff estabelece uma espacialidade sonora performativa a partir da movimentação do público pelo espaço, que torna o espectador imerso em suas obras corporalmente e pela escuta. Como na instalação audiovisual *Whispering Room* (1991), na qual o público percebe diferentes camadas sonoras emitidas por um sistema de som com 16 caixas acústicas, dispostas pelo espaço sobre pedestais. Em cada caixa são reproduzidas vozes femininas que descrevem situações por diferentes pontos de vista que em alguns momentos conversam entre si, enquanto é projetado em uma parede o filme de uma menina dançando em uma floresta. A história vai sendo revelada ao espectador na medida em que ele se desloca pelo espaço para escutar as vozes nas caixas de som.

Essa abordagem espacial e imersiva foi radicalizada em *The Forty Part Motet*<sup>107</sup> (2001), audioinstalação apresentada em diversos países, e que integra o acervo do Museu Inhotim em Minas Gerais. A obra sonora coloca o público no centro de um coral de 40 vozes distribuídas em 40 caixas de som ligadas em vias independentes<sup>108</sup>, de modo que cada caixa reproduz de forma dedicada o som de cada uma das vozes. O coral executa *Spem in Alium Nunquam Habui* (1556), moteto composto por Thomas Tallis para oito corais de cinco vozes cada. Percebido por Cardiff como uma escultura sonora, a composição foi escolhida devido a sua complexidade harmônica (KQED, 2015). A composição e a performance coral gravada serviram como material para uma apresentação de música acusmática<sup>109</sup> na qual a plateia tem livre mobilidade pelo espaço. Cardiff conta que quando escutou a composição em estéreo, a imaginou como uma peça escultural. Ao ver sua partitura, percebeu os movimentos dos grupos corais como água se movendo em um rio, se deslocando pelo espaço de um coro para outro (TATE, 2017).

Unindo a ideia de escultura pelo espaço ao deslocamento da massa sonora de um grupo coral para o outro, Cardiff distribuiu as caixas de som de forma oval pelo espaço, formando um coral virtual dividido em oito grupos de cinco caixas cada. No processo de gravação, Cardiff utilizou microfones de lapela individuais para cada cantor, obtendo assim o registro de cada voz isoladamente. Essa forma de gravação e reprodução multicanal, permite que o espectador possa escutar as diferentes vozes individualmente ao se aproximar de cada uma das caixas de som, escutando as demais vozes do coro ao fundo. O espectador estático em algum ponto da sala percebe de uma determinada forma as diferentes fontes sonoras em diferentes pontos ao redor,

<sup>107</sup> Apresentação da audioinstalação *The Forty Part Motet* por Janet Cardiff, disponível em: <<https://youtu.be/rZXBia5kuqY>>. Acesso em: 20 out. 2020.

<sup>108</sup> A quantidade de caixas de som não significa necessariamente que haja um mesmo número de camadas sonoras distintas. Independentemente do número de caixas, se todas estiverem reproduzindo uma única pista de áudio, o som será mono. No caso de *Whispering Room*, cada caixa de som reproduz o áudio de uma pista distinta, possibilitando uma espacialização sonora em múltiplas camadas.

<sup>109</sup> Ver capítulo 2 para informações sobre música acusmática.

alterando sua percepção a partir de seu deslocamento pelo espaço. Há portanto uma espacialidade fixa produzida pelas múltiplas camadas sonoras, e outra móvel a partir do deslocamento do espectador pela sala. Ao movimentar seu ponto de escuta pelo espaço, as intensidades das fontes sonoras se modificam e, desse modo, o espectador determina a sua mixagem particular a partir da localização de seu corpo no espaço. À medida em que se desloca pela instalação, o espectador pode perceber as diferentes harmonias vocais formadas pela combinação das vozes de cada um dos grupos corais, ou da totalidade de caixas. Sentado em um dos dois bancos posicionados ao centro das caixas, o espectador escuta as vozes do coral em equilíbrio de volumes, podendo perceber não apenas como as vozes interagem harmonicamente, como também de que forma as dinâmicas das seções corais variam no tempo e se relacionam entre si.

A obra tem duração de 14 minutos e é reproduzida em loop, sendo 11 minutos de música, e uma segunda parte que foi gravada durante uma pausa de três minutos antes da performance coral ser reproduzida novamente. Durante essa pausa, a experiência auditória do público se volta para aspectos humanos da vida comum. Cardiff conta que decidiu seguir gravando os sons dos cantores durante um momento de pausa da performance musical (KQED, 2015). Os microfones presos aos cantores captaram então conversas, respirações e outros sons corporais. Essas sonoridades foram integradas à audioinstalação, de modo que os visitantes podem escutar os sons de cada cantor individualmente, da mesma forma como ocorre durante a performance musical. Ao final dessa segunda parte do ciclo da instalação, é possível ouvir os cantores inspirarem o ar antes de reiniciarem a performance vocal. A respiração é o ponto de recomeço, de renovação e de despertar para uma nova performance.

Sobre um outro contexto, do drama musical de Richard Wagner, Kittler (2013: 124-125) analisa a respiração anterior ao canto em seu ensaio *World-Breath: On Wagner's Media Technology* (2013). No terceiro ato do drama musical *Siegfried* (1876) de Wagner, quando Siegfried encontra Brünnhilde adormecida sobre a rocha, a ária que se segue se origina na respiração de Brünnhilde. Escutada por Siegfried, a respiração afirma que aquele corpo seguia vivo e abre caminho para que Siegfried promova seu despertar. Kittler afirma que 'despertar' para Wagner sempre significa 'cantar', ação nesse caso precedida pela respiração. Cardiff, que explora como seus trabalhos afetam o espectador emocionalmente, destaca o aspecto humano da respiração coletiva (*collective breath*) que precede o canto em *Forty Part Motet* (KQED, 2015). Quando a instalação foi apresentada no MoMA PS1 poucas semanas após o ataque às Torres Gêmeas de Nova York, Cardiff lembra que a equipe do MoMA PS1, os primeiros a visitarem a instalação, se posicionaram em um canto da sala olhando para a cidade através da janela, escutando a obra de

costas para as caixas. Nesse momento, muitos começaram a chorar em luto pelos mortos do ataque, o que ressignificou, dentro desse contexto, o moteto em um requiem (MOMA, 2020). As vozes e respirações da obra dentro da galeria, que remeteriam à origem do mundo em Kittler, entravam em choque com a destruição desse mundo do lado de fora.

Ao longo do desenvolvimento de seus trabalhos, Cardiff passou a experimentar a associação entre o som ao redor e as camadas sonoras gravadas, atuando nos limiares de percepção entre realidade e ficção, e criando ilusões a partir da construção sonora de espaços e presenças. Essa abordagem ocorre no trabalho *Forest (for a thousand years)*<sup>110</sup> (2012), uma instalação em *surround sound* de 28 minutos, produzida com o uso da tecnologia Ambisonics<sup>111</sup>, e reproduzida em 24 caixas de som escondidas entre as árvores de uma floresta em Kassel, na Alemanha. Como uma forma de realidade aumentada sonora, elaborada por uma construção sonora hiper-realista, a instalação coloca o espectador no centro de uma situação de devastação da floresta pela ação humana. A composição sonora inclui sons relacionados ao próprio local, como de vento balançando as árvores, grilos e pássaros; e sons da ocupação humana, como pessoas rindo e cantando, árvores sendo derrubadas, aviões sobrevoando o local, gritos de soldados, tiros de metralhadora e explosões. Os áudios gravados são reproduzidos com tamanha fidelidade sonora, que em alguns momentos dificilmente se distingue quais sons são previamente gravados e reproduzido pelas caixas de som, e quais são reais, vindos da floresta ao redor. As camadas sonoras ligadas à guerra parecem resgatar o ilusionismo da unidade tática *Ghost Army*<sup>112</sup> durante a Segunda Guerra Mundial, porém, reproduzidas de forma ainda mais imersiva e hiper-realista por conta da tecnologia mais sofisticada de áudio utilizada. O mesmo ilusionismo hiper-realista ocorre em *Storm Room*<sup>113</sup> (2009), na qual Cardiff e Miller criam uma tempestade vista e escutada de dentro de uma sala. A instalação parte do momento em que a tempestade se aproxima e a chuva se inicia, e então se intensifica e atinge o ápice, e se dissipa, reiniciando todo o processo. As ações mecânicas do fluxo de água e de ventiladores, bem como as operações de luz e de som são controlados por um computador. Os sons de chuva e trovões são reproduzidos por oito caixas de som e dois subwoofers escondidos, sincronizados com luzes e jatos de água lançados nas janelas ao redor.

Esses dois trabalhos colocam a ideia de esquizofonia, proposta por Murray Schaffer, em outra perspectiva. De acordo com Schafer (1994), a gravação sonora é uma forma de esquizofonia, uma vez que no momento da reprodução, o som e a fonte sonora estão separados

<sup>110</sup> Fragmento de *Forest (for a thousand years)* disponível em: <<https://vimeo.com/73363454>>. Acesso em: 24 out. 2020.

<sup>111</sup> Ver capítulo 2 para mais informações sobre a tecnologia Ambisonics.

<sup>112</sup> Ver capítulo 1 para mais informações sobre a unidade de dissimulação tática *Ghost Army*.

<sup>113</sup> Fragmento de *Storm Room* disponível em: <<https://vimeo.com/7525697>>. Acesso em: 24 out. 2020.

temporalmente e, na maioria dos casos, também espacialmente. Ao refletir sobre *Forest (for a thousand years)*, Miller lembra o episódio em que os irmãos Lumière apresentaram pela primeira vez o filme em que um trem aparecia em movimento na estação, e nesse momento os espectadores se deslocaram para saírem do caminho do trem. Pelo fato de nunca terem visto a imagem em movimento antes, as pessoas não puderam distinguir a ilusão da realidade. Sobre esse episódio, Miller acrescenta: “(i)magine o que teriam feito com som” (WRAY, 2012). Após as primeiras experiências com a fonografia<sup>114</sup> e com o cinema, o aspecto ilusório da reprodução de sons e de imagens em movimento não era mais uma novidade, se tornando elementos comuns na comunicação humana. Depois de mais de um século do surgimento do áudio, temos consciência de que os sons gravados que escutamos remetem a algo que não está presente. A esquizofonia parece ter sido incorporada à vida comum, de tal forma que as pessoas passaram a distinguir sem dificuldades sons reais de sons previamente gravados, ainda que a fidelidade sonora das gravações tenham evoluído sensivelmente desde o início da fonografia por conta dos avanços tecnológicos. No entanto, os trabalhos de Cardiff e Miller voltam a colocar a questão da presença da fonte sonora em dúvida, operando na fronteira entre presença real e virtual por meio da abordagem hiper-realista do som, estabelecendo um descompasso entre a escuta e a visão. Enquanto na esquizofonia a gravação está deslocada espaço-temporalmente da fonte sonora, as caminhadas de Cardiff e Miller inserem ilusoriamente o espectador no mesmo espaço e tempo nos quais a gravação do som escutado nos fones foi realizada. Cardiff comenta esse resgate de situações sonoras do passado como uma ilusão de estarem ocorrendo no presente: “Pode-se dizer que nosso trabalho é sobre viagem no tempo, de certa forma. Especialmente as caminhadas. Um passo para fora da realidade – da realidade consensual – para enxergá-la melhor.” (WRAY, John, NY Times).

Com o uso de fones de ouvido, o aparato sonoro sai definitivamente do raio de visão, tornando o som ainda mais imersivo e hiper-realista. Ainda nos trabalhos instalativos, Cardiff e Miller criam uma experiência de teatro virtual individual e imersivo em *Playhouse*<sup>115</sup> (1997), inspirado pela série fotográfica *Theaters* (1976) de Hiroshi Sugimoto (CARDIFF; MILLER, 2012). O espectador se posiciona diante de uma construção em miniatura da arquitetura de um teatro de ópera, desenvolvido em uma perspectiva distorcida que dá a ilusão de que o interior do teatro, as primeiras fileiras de assentos e o palco, têm dimensões reais. Associado à essa ilusão visual, há no palco uma projeção em vídeo de uma cantora de ópera. O espectador escuta a cena da

---

<sup>114</sup> Ver capítulo 2 sobre as reações das primeiras pessoas que tiveram contato com a fonografia em demonstrações.

<sup>115</sup> Imagens e dimensões de *Playhouse* disponíveis em:

<[https://www.fundacionbancosantander.com/visita\\_virtual/goetzvv/seccion4.1.php?id=3405&lang=EN](https://www.fundacionbancosantander.com/visita_virtual/goetzvv/seccion4.1.php?id=3405&lang=EN)>. Acesso em: 24 out. 2020.

performance musical gravada em som binaural por meio de fones de ouvido, o que o insere sonoramente dentro daquele espaço. Essa obra se desdobrou em duas versões cinematográficas, seguindo a construção a partir de dimensões distorcidas que formam a ilusão da perspectiva de estar sentado na última fileira do interior de um cinema. Na primeira, *The Muriel Lake Incident*<sup>116</sup> (1999), o espaço para o público é ampliado para até três pessoas assistindo simultaneamente em pé à frente da estrutura. Posteriormente, em *The Paradise Institute*<sup>117</sup> (2001), a construção envolve o espectador completamente, incorporando 17 cadeiras em tamanho real ao fundo da estrutura. Na tela, é rodado um filme *noir* produzido exclusivamente para a obra. O som dos diálogos do filme foi inicialmente gravado durante as filmagens em estúdio de forma convencional pelo técnico de captação de som direto, utilizando um microfone boom. Posteriormente, o som do filme foi reproduzido em um cinema real e regravado ali, de modo a reproduzir a sonoridade específica dessa acústica, gerada pelas reflexões do som nas superfícies do cinema. Essa regravação possibilitou traduzir sonoramente a dimensão e o formato da sala, construindo a ilusão de se estar em um cinema de proporções reais. Além da sonoridade do filme construir um espaço virtual, foram criadas situações sonoras hiper-realistas da presença de pessoas nos assentos e fileiras ao redor do espectador, gravadas em som binaural dentro da própria estrutura cenográfica, de modo a garantir verossimilhança acústica. Uma dessas sonoridades ao redor inclui a pessoa que ficcionalmente acompanhou o espectador ao cinema materializada na voz de Cardiff, que senta a seu lado e fala ao seu ouvido direito. Em um determinado momento, Cardiff comenta sua própria imagem no filme, dizendo parecer ter visto aquela personagem em seu sonho da noite anterior; e posteriormente uma pessoa virtualmente em outro assento pede silêncio. A obra associa uma construção cenográfica *trompe l'Oeil*<sup>118</sup> a uma construção sonora *trompe l'Oreille*<sup>119</sup>, por meio das quais o espectador é deslocado de uma experiência de *assistir a um filme* para uma experiência de *se estar no cinema enquanto um filme é exibido*.

Em paralelo a seus trabalhos instalativos, e associado à mobilidade possibilitada pelo uso de fones de ouvido conectados ao Walkman, Cardiff desenvolve desde o início de sua pesquisa sobre som e espaço uma série de audiocaminhadas<sup>120</sup> com a colaboração de Miller. Essas produções são abordadas no livro *Janet Cardiff: The Walk Book* (2005), que inclui processos de

<sup>116</sup> Fragmento de *The Muriel Lake Incident* disponível em: <<https://vimeo.com/78603991>>. Acesso em: 24 out. 2020.

<sup>117</sup> Fragmento de *The Paradise Institute* disponível em: <<https://vimeo.com/73446251>>. Acesso em: 24 out. 2020.

<sup>118</sup> O recurso técnico-artístico *trompe l'Oreille* (enganar o olho) é utilizada para criar uma ilusão de ótica de tridimensionalidade em representações bidimensionais, como em pinturas que utilizam a perspectiva e o claro-escuro (TROMPE, 2020).

<sup>119</sup> Claire Bishop (2005) utiliza a expressão *trompe l'Oreille* para definir a ilusão auditória criada pela criação sonora hiper-realista de *Paradise Institute*.

<sup>120</sup> Essa forma de trabalho itinerante é referido por Janet Cardiff como *audio walk*. Utilizo *audiocaminhada* como tradução, termo também adotado por Paula Diogo em Terra Nullius, para o Teatro Nacional Dona Maria II. Mais informações disponíveis em: <<https://www.tndm.pt/pt/espeticulos/terra-nullius/>>. Acesso em: 10 nov. 2020.



criação, trechos dos textos das vozes gravadas que compõem as narrativas dos trabalhos e fragmentos dos áudios em um CD que acompanha o livro, para serem escutados em fones de ouvido. Cardiff (2017) conta que estava realizando experimentações com um microfone binaural *dummy head*, da fabricante de equipamentos de áudio Sennheiser, quando escutou sua própria voz gravada junto à sonoridade tridimensional do entorno ao acionar por engano a reprodução da gravação. Nesse momento surgiu a ideia de realizar uma caminhada sonora, e então Cardiff produziu o material que deu origem à sua primeira audiocaminhada, *Forest Walk* (1991), realizada em uma floresta de Bahnf, no Canadá. Cardiff gravou os sons do ambiente a seu redor durante uma caminhada que realizou pela floresta. Junto a essa paisagem sonora tridimensional, a voz gravada de Cardiff fornece direções para a caminhada, e observações e reflexões sobre o entorno, tais como:

“Vá em direção à lata de lixo verde amarronzada. Depois, há uma trilha à sua direita. Pegue a trilha, está um pouco coberta de mato. Há uma árvore morta comida. Parecem formigas. [...] Suba pelo caminho. Faz muito tempo que eu não venho a esta floresta... é bom escapar do centro, dos ruídos dos edifícios, para a natureza idílica. Ok, há uma bifurcação no caminho, siga a trilha à direita. [...] Há um pouco de tinta na pedra, parece ser... talvez seja... não, é tinta. Eu me pergunto o que está fazendo ali. Algum artista pintando o pôr do sol, eu acho.” (CARDIFF; SCHAUB, 2005: 254)

O áudio, escutado por meio de um tocador de fita cassette e fones de ouvido no mesmo lugar onde os sons foram gravados, foi percebido por Cardiff como uma trilha sonora cinematográfica para o ambiente físico ao redor (CARDIFF, 2017). A produção foi realizada em um gravador de fita cassette de quatro canais. Mesmo com as limitações técnicas para a edição reconhecidas pela artista, o trabalho abriu o caminho para uma série de produções no mesmo formato, que evoluíram tecnicamente e dramaturgicamente ao longo do tempo. Essa abordagem foi sendo explorada e reelaborada por Cardiff, dando origem a trabalhos de roteiro e produção sofisticados, que colocam o espectador no centro de múltiplas temporalidades e espacialidades minuciosamente construídas pelo som. As caminhadas seguintes passaram por diferentes formatos, sendo algumas delas elaboradas exclusivamente em áudio, como em *Louisiana Walk* (1996), considerada por Cardiff a primeira caminhada no estilo de trilha sonora fílmica que ela viria adotar a partir de então (CARDIFF; SCHAUB, 2005: 258); e *Jena Walk (Memory Field)* (2006), seu vigésimo e último trabalho no formato de audiocaminhada até o momento. Em outras caminhadas, Cardiff faz uso de outros meios e materiais, como em *An Inability To Make A Sound* (1992), em que Cardiff dispõe blocos de concreto e andaimes pelo espaço criando um circuito a ser percorrido, associado à projeção de um filme previamente produzido.

A sonoridade tridimensional produzida pela captação de som binaural coloca o espectador em uma jornada em primeira pessoa. A artista estabelece uma relação intimista<sup>121</sup> com o espectador ao conduzir sua escuta através de uma série de realidades virtuais sonoras, construídas em múltiplas camadas hiper-realistas. Cardiff dirige presenças sonoras para serem gravadas em áudio binaural, como os ruídos das movimentações de atores, *foley*, vozes, e a performance de músicos.

**Figura 32:** Cardiff e Shirley durante a captação de som binaural para *Jena Walk (Memory Field)*.

Imagem: Thomas Bernst © Janet Cardiff e George Bures Miller.

Disponível em: <<https://www.luhringaugustine.com/artists/cardiff-and-miller/artworks/walks?view=slider#3>>.

Acesso em: 24 out. 2020.



[Descrição da imagem: Fotografia colorida. Ao centro, uma mulher com fones de ouvido segura uma cabeça de manequim azul. Ao fundo, passam três mulheres caminhando.]

Durante o processo de gravação, Cardiff carrega seu aparato de captação de som binaural de criação própria apelidado de Shirley, que consiste em uma cabeça de manequim com

<sup>121</sup> A relação de intimidade entre artista e espectador nos trabalhos de Cardiff é tratada no capítulo 9.

microfones acoplados na posição de seus ouvidos (Figura 32), e monitora por fones de ouvido a gravação das sonoridades geradas a partir de sua encenação. De acordo com Cardiff (2017), Miller e ela sempre pensam em texturas sonoras a partir do espaço ao redor durante os processos de criação, levando em consideração as diferenças de sonoridade de locais pequenos, como becos, e de grandes espaços. No processo de produção, Cardiff registra seus passos e sua respiração enquanto realiza o percurso roteirizado para a caminhada. A essa gravação de campo são somadas outras camadas de áudio gravadas posteriormente, incluindo efeitos sonoros, músicas e vozes. A artista afirma que ao escutar essa gravação, “o público e o som são ‘eu’, como uma mistura virtual de mim” (CARDIFF, 2017). Com o intuito de não perder a atenção do espectador no meio da caminhada, Cardiff realiza testes das caminhadas com pessoas diferentes antes de abrir ao público (CARDIFF, 2017). Cardiff (2017) explica que fora do local onde a obra acontece, a escuta do audioguia se torna apenas a escuta de um áudio gravado. No entanto, ao escutá-lo no mesmo local onde fora gravado, semanas ou meses antes, há uma sobreposição de sons ligeiramente diferentes do local, como um cão que não está passando por ali naquele momento. Há portanto o espaço gravado, o espaço físico, e um terceiro espaço que cria um novo mundo na junção de temporalidades diferentes.

*FICÇÃO AUMENTADA:  
NARRATIVA IMERSIVA  
E ENQUADRAMENTO SINCRONIZADO*

Em *The Missing Voice*<sup>122</sup> (1999), uma de suas caminhadas mais analisadas por teóricos da cena e dos estudos do som (BISHOP, 2005; TOOP, 2011; KIM-COHEN, 2009; FÉRAL, 2012), Cardiff trabalha com a sobreposição de vozes e temporalidades, levantando questões sobre intimidade e a relação com os meios. Portando um leitor de CD e fones de ouvido, o espectador caminha pelas ruas e becos de Spitalfields, área histórica de Londres, em um misto de audioguia urbano e filme *noir*. A caminhada se inicia na Whitechapel Library de Londres<sup>123</sup> com a voz de Cardiff dizendo: “Quero que você caminhe comigo. Há algumas coisas que eu preciso lhe mostrar.”. Ao longo da caminhada, a voz gravada de Cardiff comenta situações virtuais ao redor, que podem ser escutadas simultaneamente na gravações, como uma pessoa folheando um jornal,

<sup>122</sup> Áudios e mais informações de *The Missing Voice (Case Study B)* disponíveis em:

<<https://www.artangel.org.uk/project/the-missing-voice-case-study-b/>>. Acesso em: 12 set 2019.

<sup>123</sup> A biblioteca Whitechapel Library não mais existe, então o público passou a iniciar a caminhada dentro da Whitechapel Gallery, no mesmo prédio.

peessoas falando baixo, e um homem olhando a seção de suspenses policiais (*crime section*). Quando o homem devolve o livro à prateleira, Cardiff pede que o espectador pegue o livro, abra na página 88, e narra uma cena do livro. Nesse momento, a cena literária salta virtualmente para fora do livro e é construída sonoramente ao redor do espectador, composta por uma música de suspense, ruídos de passos e gritos. A voz de Cardiff afirma que “às vezes, quando você lê algumas coisas, parece que você está se lembrando delas”. Essa associação entre leitura e memória é partilhada com o espectador, conforme comenta David Toop (2011: 206) sobre sua experiência durante a caminhada: “Eu estou dentro da cabeça dela, ela está dentro da minha e nós dois estamos dentro das histórias de muitos livros”. A voz de Cardiff pede para que o espectador feche o livro e o conduz a outro andar do prédio da biblioteca, indicando as direções e chamando atenção a detalhes no caminho, como a pintura descascada do teto. Esses detalhes do entorno descritos por Cardiff, comuns em diversos momentos de suas audiocaminhadas, produzem algo semelhante ao que Roland Barthes (2004) chamaria na literatura de ‘efeito de real’. Determinados detalhes do texto não atuam em função da progressão da narrativa, mas abrem frestas para o real, como uma simulação de presença. Ao serem adicionados ao texto, esses pormenores descritivos levam o leitor a se esquecer em determinados momentos de que se está em processo de leitura. Da mesma forma como ocorre com o espectador das audiocaminhadas, que pode se esquecer do aspecto esquizofônico da gravação por conta dos comentários de Cardiff, associados ao caráter hiper-realista e imersivo da sonoridade tridimensional.

Ao chegar em outro ambiente, Cardiff pede que o espectador não deixe a porta bater atrás de si, e então a porta é escutada se fechando atrás. Nesse momento, a voz de Cardiff cruza o real de seu processo criativo ‘para a obra’, com o universo ficcional narrado em primeira pessoa ‘dentro da obra’, ao dizer: “Comecei a fazer essas gravações como uma forma de lembrar, para fazer a vida parecer real. Não consigo explicar. Mas depois a voz se tornou outra pessoa”. Com a separação esquizofônica entre artista e gravação, a voz gravada ganha uma certa autonomia semelhante à de um texto em relação a seu escritor. Cardiff conduz o espectador a sair da biblioteca, estabelecendo o ritmo da caminhada em função da escuta de seu próprio caminhar gravado: “Tente seguir o som dos meus passos para nos mantermos juntos”. O espectador, que corporifica a voz e os pensamentos de Cardiff, sai pelas ruas da cidade em busca dessa voz que está ausente (*missing voice*), desaparecida, perdida pela cidade. Durante essa busca, são escutados nos fones sons hiper-realistas do trânsito, de pessoas passando, músicos de rua, e uma série de situações registradas ao longo do deslocamento de Cardiff pelas ruas durante o processo de gravação binaural. Essa construção sonora interfere no senso do espectador sobre o que é real, conforme Seth Kim-Cohen (2009: 228) relata:

À medida que se navega pelo East End de Londres, a ficção do áudio e a realidade das ruas se confundem. Assim como um som não real pode fazer com que o ouvinte se vire para ele, o som de um carro muito real se aproximando pode ser ignorado como sendo parte do áudio. O resultado não é uma maior consciência daquilo que é real, mas da absoluta constituição contextual da realidade percebida.

Além da gravação binaural de campo, realizada nos mesmo locais que o espectador percorrerá, Cardiff constrói determinadas situações pela inserção de efeitos sonoros durante a edição do material, e as espacializa no processo de mixagem de som. Em uma dessas situações, o espectador escuta sons de conflitos de guerra, incluindo sons de tiroteio, bombas, pessoas correndo, alarme antiaéreo e helicópteros. Da mesma forma que os sons registrados na captação binaural *in loco* e os ruídos inseridos na edição são virtualmente dispostos pelo panorama, a voz de Cardiff também se desloca espacialmente ao redor da cabeça do espectador. A mixagem de som mantém sua voz sempre em movimento, a diferenciando de uma voz *over* comum ancorada no centro da mixagem; e garante inteligibilidade do texto falado. Como quando a caminhada passa por músicos à direita do espectador, e a voz de Cardiff se desloca para o ouvido esquerdo, evitando que a música pudesse mascarar sua voz.

Por cima da paisagem sonora, a voz de Cardiff dá indicações do caminho a ser percorrido, e comenta alguns aspectos de sua circulação pela cidade. Como o fato de seguir homens à noite que estejam indo em sua mesma direção para sentir-se mais segura ao passar por túneis escuros à noite. Em um determinado momento, a dramaturgia sonora relaciona a fala de Cardiff sobre ser invisível na cidade à execução da canção *Downtown* (1964), do compositor Tony Hatch:

Quando você está só e a vida o está deixando solitária, você sempre pode ir - ao centro da cidade. Quando você tem preocupações, todo o barulho e a pressa parecem ajudar, eu sei - no centro da cidade. Apenas escute a música do trânsito da cidade. [...] (*When you're alone and life is making you lonely, you can always go - downtown. When you've got worries, all the noise and the hurry seems to help, I know - downtown. Just listen to the music of the traffic in the city. [...]*)

Cardiff (1999) afirma que as histórias criadas para suas caminhadas são em sua maioria respostas ao local onde ocorrem, como se o local se tornasse um teste de Rorschach<sup>124</sup> e ela o estivesse interpretando. No caso de *The Missing Voice*, Cardiff afirma ter sido em parte uma

---

<sup>124</sup> Teste de avaliação psicológica pictórica, na qual o indivíduo analisa imagens formadas por manchas de tinta simétricas, e responde sobre o que as imagens lhe parecem.

resposta a se viver em uma cidade grande como Londres e “ser uma pessoa solitária se perdendo entre as massas” (CARDIFF, 1999). Durante o processo de criação, Cardiff circulava pela cidade tomando notas em seu gravador de voz portátil. Ao escutar as gravações, percebeu que a voz gravada havia se tornado outra mulher, uma personagem diferente de si mesma e uma companheira, representando como “todos nós temos múltiplas personalidades e vozes” (CARDIFF, 1999). Dentro da narrativa, Cardiff afirma que contratou um detetive para encontrar a mulher (a si mesma), e enviou a ele uma fotografia e fitas de áudio. O detetive rastreia a mulher (voz) desaparecida, e sua voz surge em alguns momentos compartilhando alguns pensamentos sobre o caso, como: “Ela está mapeando partes diferentes da cidade; não sei por que ela nota e grava essas coisas”. Entre as camadas de voz de Cardiff ocorrem três níveis: o espectador, que segue os passos da voz gravada; a primeira camada de voz de Cardiff, que segue a voz das gravações em fita; e a outra Cardiff da gravação em fita dentro da gravação em CD. Uma vez gravada, a voz não é mais sua, se perdendo na virtualidade do registro esquizofônico, e se transformando em uma memória virtual que depende do dispositivo de reprodução sonora para ser acessada; uma memória ciborgue. A voz precisa então ser gravada novamente, de modo que vão surgindo novas camadas, em uma espiral de registros e buscas. Essa relação entre dramaturgia e tecnologia é recorrente nos trabalhos de Cardiff, nos quais Kim-Cohen (2009: 224) aponta que o espectador é “freqüentemente confrontado com a mídia dentro da mídia”. Sobre esse aspecto em *The Missing Voice*, Cardiff (2001: 22) reflete:

Se você estiver ouvindo uma gravação em fita e ouvir um gravador diferente tocando dentro de “sua” gravação, isso o coloca como ouvinte em um espaço único. Você pode dizer que está mais no passado do que a voz principal, mas então onde isso o posiciona como ouvinte? A primeira voz é mais real de alguma forma, mais próxima em tempo e espaço à sua realidade.

Cardiff elabora narrativas ficcionais com temporalidades sobrepostas por meio de seu processo de gravação e edição, não apenas entre o real ao redor e o ficcional escutado pelos fones de ouvido, mas também em diferentes camadas temporais dentro do próprio audioguia. Isso ocorre no momento em que o espectador escuta dentro de seu audioguia um segundo dispositivo sonoro, sendo manipulado e reproduzindo gravações em fita. Em diversos momentos, as falas são gravadas dentro da ficção, rebobinadas e reproduzidas novamente pelo gravador de fita utilizado. O espectador, que estava inserido no primeiro nível diegético da narrativa, é removido de sua coprodução performativa e deslocado para uma condição temporária de espectador passivo, assumindo um jogo entre personagem e escuta espiã minuciosamente construído. Em uma escuta dentro da escuta, decorrente da reprodução da fita dentro da fita, o espectador é

colocado em posição ora imersiva (ao escutar o primeiro nível de gravação), ora distanciada (ao escutar a voz que lhe falava até então se relacionando com outra gravação).

A partir do final da década de 1990, Cardiff passa a incorporar dispositivos de vídeo a algumas de suas narrativas sonoras itinerantes, tornando a elaboração espaço-temporal da obra também videográfica. Em *Telescope*<sup>125</sup> (1999), o espectador observa a rua por meio de um telescópio que contém uma tela interna, que reproduz um vídeo filmado no próprio local para onde o telescópio aponta. A rua pode ser observada no presente real, ao olhar por fora do telescópio; e no presente ficcional, ao olhar dentro do telescópio situações, pessoas e automóveis que não mais estão ali. Além da apresentação de uma camada visual previamente produzida, o telescópio recorta fragmentos da paisagem ao se mover mecanicamente, dirigindo automaticamente o olhar do espectador. As primeiras experimentações desse formato foram apresentadas em áreas internas de museus como parte integrante de exposições de Cardiff, acompanhando as audiocaminhadas que ocorriam nos arredores do museu, como *Münster Walk* (1997), para o Westfälisches Landesmuseum, e *Chiaroscuro* (1997), para o San Francisco Museum of Modern Art (SFMOMA). Essa integração entre espaço real e imagem foi incorporada a diversos trabalhos posteriores de Cardiff, acompanhando as evoluções tecnológicas dos dispositivos de vídeo portáteis. A partir de *In Real Time* (1999) e posteriormente em *The Telephone Call* (2001), *Conspiracy Theory* (2003) e *Ghost Machine*<sup>126</sup> (2005), Cardiff amplia a ideia de *Telescope* ao utilizar uma câmera de vídeo portátil como dispositivo de mediação, transferindo a movimentação mecânica do telescópio para os deslocamentos do público pelo espaço.

Após as primeiras experimentações em vídeo, Cardiff incorporou às audiocaminhadas *Taking Pictures* (2000) e *Her Long Black Hair* (2004) o uso de fotografias como elemento material de memória dentro da narrativa. A ideia do uso de fotografias surgiu da sobreposição de imagens de registro e imagens reais no trabalho anterior *In Real Time*, que utilizava vídeo em conjunto com o áudio binaural, e que deu origem às videocaminhadas de Cardiff. Em *Taking Pictures*<sup>127</sup>, Cardiff buscava transformar a sensação de se estar em uma floresta durante o verão por meio da sobreposição de imagens do local durante o inverno (CARDIFF; SCHAUB, 2005: 290), explorando memória e passagem de tempo. Já em *Her Long Black Hair*<sup>128</sup>, Cardiff constrói uma narrativa em múltiplas camadas temporais e de sobreposição de diferentes histórias. O espectador retira em um quiosque um kit que contém um leitor de CD, um CD com seis faixas de áudio,

<sup>125</sup> Um fragmento de *Telescope* pode ser visto no vídeo da palestra de Cardiff para a Harvard Graduate School of Design, disponível em: <[https://youtu.be/MW\\_NOKFwywM](https://youtu.be/MW_NOKFwywM)>. Acesso em: 25 out. 2020.

<sup>126</sup> Fragmento de *Ghost Machine* disponível em: <<https://youtu.be/Tgef5gel4sk>>. Acesso em: 26 out. 2020.

<sup>127</sup> Mais informações sobre *Taking Pictures* disponíveis em: <<https://www.slam.org/collection/objects/38983/>>. Acesso em: 19 nov. 2020.

<sup>128</sup> Mais informações de *Her Long Black Hair* e materiais para download para a realização da caminhada no Central Park disponíveis em: <<https://phiffer.org/hlbh/>>. Acesso em: 22 ago. 2019.

fonos de ouvido, cinco fotografias, e um mapa do Central Park de Nova York, que mostra o roteiro do percurso e indicações dos pontos onde cada faixa de áudio deve ser reproduzida. As fotografias são de dentro do parque, e incluem uma fotografia tirada em 1965, uma fotografia tirada no inverno anterior por Cardiff, e mais três fotografias de uma mulher, encontradas em um mercado das pulgas. Cardiff relata ao longo dos áudios que teve que caminhar horas pelo parque até identificar onde algumas das fotografias foram tiradas. O encontro desses pontos foi fixado no mapa, e agora Cardiff guia o espectador ao longo deles, tecendo comentários sobre as fotos, as situações hipotéticas nas quais foram tiradas, e sobre o parque. Ao chegar a cada ponto, Cardiff pede que o espectador segure uma das respectivas imagens numeradas à sua frente e a alinhe à paisagem ao redor, de forma a encaixar a imagem de registro do passado à imagem real presente. Ao longo da caminhada, o espectador escuta histórias e situações sobre a partida de uma pessoa amada. Como o suposto abandono da mulher das fotografias em relação a seu presumido parceiro, quem teria tirado as fotografias; um homem que perdeu sua companheira, na canção *Black Hair* (1997) de Nick Cave, cantada na voz de Miller; um homem que conta a Cardiff sobre quando tinha sete anos de idade e sua mãe saiu de casa por conta de seu pai alcoólatra; a perda de Yoko Ono com o assassinato de John Lennon na frente do edifício Dakota ao lado do parque; e o mito de Orfeu, que perde definitivamente Eurídice ao tentar resgatá-la do Hades.

Durante os deslocamentos entre um ponto e outro, Cardiff constrói relações entre o som ao redor e diferentes temporalidades. Logo no início, Cardiff chama atenção para o som ao redor: “Está barulhento aqui, não está? Quando você está em uma cidade como Nova York, você precisa pensar em todos os sons como se fossem uma sinfonia, ou você enlouquece um pouco”. Ao fundo, pode ser ouvido o trânsito intenso das ruas ao redor do parque, com a sobreposição de sons de diversos automóveis, buzinas, sirenes de polícia e ambulâncias. Nesse momento, há uma transição em *crossfade* dessa paisagem sonora urbana de 2004 para uma sonoridade que transporta ao passado, substituindo os automóveis por sons de cavalos passando ao redor, e então Cardiff pede que o espectador pegue a primeira fotografia, tirada em 1965. Em outros momentos, há situações que transitam entre o processo de produção artístico real e a ficção construída. Como quando Cardiff atende seu telefone e o espectador escuta a ligação em primeira pessoa, com a sonoridade do alto falante interno do telefone em seu ouvido direito. Em determinado momento no meio da ligação, Cardiff dá uma indicação ao espectador: “mantenha-se à esquerda”. O homem do outro lado da linha questiona o que ela disse, e Cardiff explica que estava gravando, o que gera duas situações contrárias justapostas. De um lado, há uma sobreposição concreta entre o passado no qual Cardiff realizou a gravação de sua voz para a audiocaminhada, e o presente no qual o espectador escuta o áudio de sua voz, em uma situação



esquizofônica comum. De outro, há uma supressão ilusória dessa condição esquizofônica, na medida em que Cardiff e o espectador são situados virtualmente no mesmo tempo e espaço, a ponto de, por um breve momento, o homem do outro lado da linha telefônica parecer estar mais distante de Cardiff que o espectador, dado o caráter hiper-realista da elaboração sonora.

Criando um jogo entre presença e registro, Cardiff estabelece relações entre a fisicalidade da experiência da caminhada e algumas características da fonografia. Em um determinado momento, Cardiff pede para que o espectador volte alguns passos andando lentamente de costas enquanto o som é rebobinado. O espectador escuta a sonoridade clichê de um disco de vinil ou uma fita magnética sendo lentamente rodado ao contrário à mão, com uma sonoridade grave e reversa, familiar das mídias analógicas. Já no final da caminhada, enquanto o espectador olha para a última foto da mulher no final da audiocaminhada, Cardiff resgata o mitema de não olhar para trás do mito de Orfeu e Eurídice. Cardiff fala sobre a impermanência da voz e do corpo, apesar da existência da fonografia e da fotografia como formas de registro: “Minhas palavras estão aqui agora, assim como ela estava aqui. Elas vão desaparecer, embora eu tente mantê-las, gravá-las, reproduzi-las repetidamente na tentativa de me agarrar ao tempo”. O último áudio é finalizado com um último experimento, em que o espectador alinha sua respiração à respiração de Cardiff escutada nos fones, como se assumisse que parte da presença da vida contemporânea é inevitavelmente virtual e mediada.

Em paralelo às experiências com fotografias, Cardiff seguiu elaborando outras caminhadas em vídeo. As produções foram se tornando cada vez maiores, e o equipamento portado pelo espectador foi se modificando. A partir de *Alter Bahnhof*<sup>129</sup> (2012), o dispositivo de vídeo é reduzido para um iPod touch, dispositivo semelhante ao iPhone e que antecipa o uso do smartphone como dispositivo eletrônico de mediação da cena. Esse trabalho acontece na antiga estação central de trem de Kassel, na Alemanha, onde Cardiff e Miller filmam cenas com atores, músicos e uma bailarina na estação, que são depois seguidos virtualmente pelo espectador durante a caminhada. A voz *over*, gravada em estúdio por Cardiff, chama atenção para aspectos históricos da estação, e conduz os deslocamentos do espectador, o levando em determinado momento a uma das plataformas da estação, que foi utilizada para transportar cerca de 500 judeus para os campos de concentração durante a Segunda Guerra Mundial (VOLK, 2012). Já o som direto gravado por captação binaural durante as filmagens, permite ao espectador uma escuta da sonoridade tridimensional da acústica da estação, construindo cenas sonoramente hiper-realistas.

---

<sup>129</sup> Fragmento de *Alter Bahnhof* disponível em: <<https://vimeo.com/73251458>>. Acesso em: 25 out. 2020.

Os dois trabalhos de caminhada audiovisual mais recentes de Cardiff e Miller demonstram diferentes possibilidades do formato em criar experiências bastante diversas. Em *Night Walk for Edinburgh*<sup>130</sup> (2019), o espectador caminha pelas ruas e becos da cidade de Edimburgo, na Escócia, e se depara no meio do caminho com a investigação de um crime ocorrido pouco tempo antes. Já em *Thought Experiments in F# Minor*<sup>131</sup> (2019), o espectador é inserido no centro de uma orquestra virtual, previamente gravada na casa de espetáculos Walt Disney Concert Hall em Los Angeles, Califórnia. Utilizando um iPad mini e fones de ouvido, o espectador circula entre os músicos da Orquestra Filarmônica de Los Angeles, seguindo os deslocamentos vistos na tela, realizados durante as gravações. Na medida em que a filmagem se aproxima de cada instrumentista, o espectador não apenas visualiza a execução de um instrumento musical em particular, como escuta sua sonoridade em destaque. O ponto de escuta móvel acompanha a posição do enquadramento do vídeo, uma vez que a captação de som se movia juntamente com a filmagem. Somadas às filmagens no local, são inseridas imagens produzidas em outros locais, como um gato antropomórfico gravado em estúdio, que surge no vídeo e fala diretamente ao ouvido do espectador.

Ao incorporar o vídeo a suas criações, Cardiff passa a unir a sobreposição de imagens, entre camadas gravadas e o entorno real, à mobilidade de suas caminhadas sonoras. O deslocamento do espectador é coreografado a partir de um roteiro predeterminado em função da necessidade de sincronizar o vídeo ao espaço ao redor. A experiência se dá de forma similar à da realidade aumentada, porém com algumas particularidades. Diferentemente dos casos em que o espectador aciona ou revela uma camada virtual sobre a imagem filmada em tempo real, sem estar preso ao tempo do áudio e vídeo, nas caminhadas audiovisuais de Cardiff o espectador se desloca para entrar em sincronia espaço-temporal com o vídeo previamente gravado. O espectador incorpora então o deslocamento da artista, ligeiramente defasado temporalmente.

A liberdade do espectador em observar o espaço ao redor, promovida em suas caminhadas sonoras anteriores, recua para a atenção focada no recorte do frame retangular da tela do audiovisual. Desse modo, o campo de visão dirigido pela voz escutada nas caminhadas sonoras dá lugar a uma perspectiva visual delimitada pelas poucas polegadas da tela do dispositivo de vídeo. Ainda que se perceba parte do espaço ao redor, a imagem captada pela visão periférica constitui uma moldura real e presente que sangra para fora da tela do dispositivo, se aproximando de uma forma de cinema *in loco*, ou *physical cinema* (cinema físico), na definição dos

---

<sup>130</sup> Fragmento de registro audiovisual de *Night Walk for Edinburgh* disponível em: <<https://youtu.be/7hnwStv7cWo>>. Acesso em: 24 out. 2020.

<sup>131</sup> Fragmento de registro audiovisual de *Thought Experiments in F# Minor* disponível em: <<https://youtu.be/C33G4gBBg74>>. Acesso em: 24 out. 2020.

artistas (CARDIFF; MILLER, 2020). A ideia de ‘realidade’ aumentada parece ter sido invertida, passando a uma forma de ‘ficção’ aumentada. A sobreposição de camadas virtuais à imagem real na realidade aumentada ocorre inteiramente dentro da tela do dispositivo eletrônico, estando a revelação dos elementos virtuais predicada à manipulação do dispositivo eletrônico pelo usuário. Já nas narrativas itinerantes de Cardiff, a realidade ao redor da tela complementa e amplia a experiência do conteúdo ficcional, sendo a produção audiovisual imutável e tendo ritmo próprio. Em certa medida, as experiências que incluem vídeo limitam a livre observação do espaço ao redor, privilegiando a atenção do espectador à imagem previamente produzida e imutável na tela, reduzindo a margem para a construção de imagens mentais, e limitando o grau de imaginação do espectador. No entanto, enquanto a tela delimita visualmente uma fronteira entre o material videográfico produzido e o entorno real, a imersão da escuta por meio do som binaural e do uso de fones de ouvido coloca o limite entre real e virtual em dúvida. Ainda que esses trabalhos mantenham o áudio como elemento imersivo trabalhado de forma bastante sofisticada, a própria artista remove o termo ‘áudio’, se referindo a eles como ‘videotour’. Enquanto muitas produções audiovisuais relegam o áudio a segundo plano, a própria Cardiff, que realiza um trabalho sonoro notório, passa a nomear de forma metonímica seus trabalhos aos quais se soma o vídeo, ao invés de se referir a eles como ‘audiovisualltour’ ou termo equivalente.

Cardiff afirma que as evoluções tecnológicas serviram como inspiração em suas criações ao abrirem novas possibilidades, como a edição digital de múltiplos canais de áudio no computador, usando o DAW<sup>132</sup> Pro Tools (CARDIFF, 2017). Com o tempo, a artista migra de uma forma de sonorização tridimensional, por meio da distribuição sonora pelo espaço físico, para o som tridimensional intimista da escuta por meio de fones de ouvido. Inicialmente, a espacialização sonora de suas instalações, como *The Forty Part Motet*, era possibilitada pela gravação multicanal, utilizando um microfone de lapela para cada cantor. Com isso, os múltiplos canais de áudio eram reproduzidos em diferentes alto-falantes cada, que eram dispostos pelo espaço, oferecendo liberdade ao espectador de diversos pontos de escuta a partir de seu deslocamento pelo espaço. Ao adotar a gravação binaural, Cardiff passa a realizar a captação sonora em apenas dois canais, utilizando sua cabeça de manequim para captar a tridimensionalidade do som ao redor. Desse modo, o espectador passa a ter um ponto de escuta único e fixo, refletindo o ponto de escuta de Cardiff durante as gravações.

---

<sup>132</sup> *Digital Audio Workstation* (DAW) transferiu grande parte dos processos analógicos de produção fonográfica, realizados em equipamentos físicos, para o ambiente digital. A gravação e edição analógicas em fita magnética passam para arquivos digitais em HD; os equipamentos periféricos, como equalizador, compressor e reverb ganham versões virtuais, transformando a mixagem em um processo realizado dentro do computador (*in the box*). [ENVIAR PARA CAP 2]

Essa delimitação do ponto de escuta se dá em favor de dois aspectos ligados à experiência das obras. Primeiramente, há uma relação com a artista de forma íntima quando a voz gravada de Cardiff comenta sobre suas memórias e destaca elementos do entorno. Essa escuta, que se dá em primeira pessoa, se assemelha a uma voz interna do próprio espectador. Em segundo lugar, o espectador tem uma experiência radicalmente imersiva, mascarando o caráter esquizofônico do som gravado, na medida em que os sons captados do entorno borram as fronteiras entre o real e o gravado por conta da característica hiper-realista da captação binaural. Essa mudança da abordagem na construção dos trabalhos altera o processo de gravação, tanto em relação à captação de som quanto em relação à performance dos artistas envolvidos na criação das camadas sonoras. A gravação de som para os trabalhos instalativos trabalhava com diversos canais de áudio captados em estúdio ou em outros ambientes controlados, fazendo uso de diferentes posicionamentos do microfone em relação à fonte sonora, de acordo com a natureza do material gravado (vozes, instrumentos musicais ou ruídos). Para as caminhadas sonoras e audiovisuais, ainda que permaneçam as gravações em estúdio da voz *over* de Cardiff, a base sonora produzida para a obra passa a se concentrar na captação binaural, por meio do par estéreo de microfones montados na cabeça de manequim. Os artistas envolvidos na produção das camadas sonoras, como músicos, atores e bailarinos, deixam a performance estática registrada em estúdio e passa a ganhar deslocamentos pelo espaço, a partir de roteiros coreografados pela encenação de Cardiff. Dessa forma, parte da mixagem de som que seria realizada na fase de pós produção, em termos de intensidade, panorama e profundidade do som, é realizada ao vivo durante a captação de som da performance, de acordo com as localizações e distâncias dos artistas ao redor da cabeça de manequim.

*EXPERTISE (RE)PERFORMADA:  
 ESCUTA E AÇÃO  
 EM PRIMEIRA PESSOA*

Em uma linha semelhante às obras de Cardiff, alguns trabalhos do grupo Rimini Protokoll e de Lola Arias exploram a experiência imersiva do espectador ao reperformatar ações em primeira pessoa, realizadas previamente e registradas em áudio, e algumas vezes também em vídeo. Porém, há uma diferença fundamental nos atores que executaram as ações originalmente. Enquanto os trabalhos de Cardiff transferem ao corpo do espectador as ações da própria artista,

resgatando sua pesquisa e processo criativo; os trabalhos comentados a seguir partem da experiência e das ações de uma outra modalidade de atuação; a dos especialistas (*experts*)<sup>133</sup>.

Em *Situation Rooms*<sup>134</sup> (2013), o grupo alemão Rimini Protokoll desenvolve, em colaboração com o cenógrafo Dominic Huber, uma instalação que remete a salas ou situações onde são decididas questões de vida ou morte. O trabalho foi inspirado na Sala de Crise (Situation Room) da Casa Branca em Washington, Estados Unidos, na qual o ex-presidente norte-americano Barack Obama deu ordem e assistiu ao assassinato de Osama Bin Laden (DOHERTY, 2016). Os criadores do grupo elaboraram um roteiro a partir de entrevistas realizadas com 20 pessoas diretamente ligadas à rede internacional do mercado de armas, ou que foram afetadas por guerras alimentadas por esse comércio, incluindo empresários, traficantes, médicos e colaboradores humanitários. A instalação é construída como um set de filmagem, composta por 15 salas onde as experiências dos entrevistados são performadas, tais como uma instalação de triagem, uma sala de aula congolosa da qual crianças soldados foram recrutadas à força, um mausoléu mexicano que abriga os corpos das vítimas de um cartel de drogas, e uma sala de reuniões onde o comércio de armas é conduzido (DOHERTY, 2016). Apesar dos atores especialistas e o público transitarem pelo mesmo set, ambos não se encontram. As performances dos entrevistados não ocorrem diante da presença do público, mas são gravadas em áudio e vídeo dentro da instalação.

Na apresentação do trabalho, o público toma contato com as histórias dos especialistas mediadas por dispositivos eletrônicos. Ao chegar ao local, cada espectador recebe fones de ouvido e um iPad, no qual é reproduzida uma sequência dos arquivos audiovisuais produzidos previamente pelos entrevistados. Os vídeos foram gravados em primeira pessoa por cada um dos atuantes, utilizando a câmera do exato dispositivo eletrônico que o espectador carrega nas mãos, e na mesma instalação por onde o público circula, tendo as filmagens sido realizadas simultaneamente com todos os 20 protagonistas. Empunhando o iPad preso ao um suporte de mão e na escuta das vozes que soam nos fones de ouvido (Figura 33), o espectador reperforma os deslocamentos, a movimentação, os gestos e atos dos especialistas que gravaram cada cena, guiado pelo enquadramento da imagem vista no dispositivo eletrônico, que deve ser alinhada em tempo real à imagem mais ampla do espaço ao redor. Nessa forma de ‘reenactment’ (AGNEW, 2004) de situações passadas próximas, o espectador vê e escuta as ações do atuante original, ora encaixadas ora ligeiramente deslocadas espacial e temporalmente. Diferentemente de trabalhos em que não há atores nos quais toda a ação se concentra nos espectadores, em *Situation Rooms*, os

---

<sup>133</sup> Ver capítulo 3 para mais informações sobre os atores especialistas (*experts*).

<sup>134</sup> Trailer com fragmentos de registro em vídeo de *Situation Rooms* disponível em: <<https://vimeo.com/66642177>>. Acesso em: 06 dez. 2019.

atuantes desenvolveram e registraram suas ações previamente, e transmitem suas experiências ao espectador, compartilhando de seus mesmos pontos de vista e pontos de escuta.

**Figura 33:** Cena de *Situation Rooms*.

Imagem: © Ruhrtriennale / Jörg Baumann.

Disponível em: <<https://www.rimini-protokoll.de/website/en/project/situation-rooms>>.

Acesso em: 03 dez. 2020.



*[Descrição da imagem: Fotografia colorida.. Iluminação amarelada. À esquerda, um homem sentado no topo de uma escada, segurand um tablet. À direita, e abaixo da escada, uma mulherem pé e de costas com fones de ouvido e um tablet, posicionada na frente de uma porta em que está escrito “Exit” e sua tradução em alfabeto árabe.]*

As 20 histórias duram sete minutos cada, das quais o espectador vivencia apenas metade, sendo necessário participar do trabalho uma segunda vez para poder experienciar as trajetórias dos outros 10 especialistas. Seguindo a imagem e o som, o espectador concretiza em cena o que aparece na tela como ação virtual (SATURNINO, 2017: 70) ao executar as ações dos diferentes especialistas, como um jornalista sul-sudanês que cumprimenta uma criança soldado congolosa

com um aperto de mão, ou um desenvolvedor de sistemas de segurança da Córsega, que coloca um colete à prova de balas nos ombros de um cliente em potencial em uma feira de armas (DOHERTY, 2016). Os espectadores trocam de personagens de forma sincronizada ao final de cada história, com apenas um espectador para cada personagem a cada momento, sendo que alguns se cruzam pelo caminho e interagem entre si.

As perspectivas de cada espectador são radicalmente individuais, sendo eles simultaneamente performers coprodutores de sua própria trajetória, e coadjuvantes para os percursos dos demais espectadores: “no mesmo momento em que estamos atuando como um médico sem fronteiras, estudando um relatório de viagem, somos também um personagem da história de outra pessoa, fazendo, sem termos consciência disso, o papel de diretor de uma empresa” (SATURNINO, 2017: 70).

Ao percorrer a instalação cenográfica reperformando as ações realizadas pelos especialistas durante as gravações, o espectador experimenta o ponto de vista e as ações dessas pessoas ao longo dos ambientes, onde se desenvolvem suas histórias e atividades. Enquanto se movimenta, o espectador escuta nos fones as vozes das pessoas que realizaram as gravações como se fosse sua própria voz soando internamente em sua cabeça. O espectador corporifica por breves minutos cada uma das pessoas envolvidas no projeto, nos atos e movimentações que executa. Imanuel Schipper (2017: 205) comenta sobre a relação entre performance e experiência do espectador: “[é] essa sensação de estar no lugar de alguém em uma reconstrução naturalística de um local original, que funciona melhor se você tentar copiar o ponto de vista do protagonista o mais perfeitamente possível”.

Com características de “um videogame multiplayer em uma instalação labiríntica” (SCHIPPER, 2017: 195), a liberdade de não estar preso a uma cadeira dentro da sala de teatro é limitada pela necessidade de se executar as ações determinadas pelo iPad (DOHERTY, 2016), em uma experiência imersiva com baixo grau de liberdade da qual os visitantes praticamente não podem escapar (SCHIPPER, 2017: 204), e que se relaciona formalmente com a temática do “comércio de armas e a impossibilidade de escapar de suas correntes globais de dinheiro e ciclos de violência” (DOHERTY, 2016). Segundo Kaegi, “[e]ssa é uma parte importante dessa experiência, ser sobrecarregado com instruções e não saber exatamente aonde isso vai levar”, de modo que diversas pessoas entrevistadas pelo artista após passar por *Situation Rooms* afirmam terem se sentido igualmente impotentes (DOHERTY, 2016). Dessa forma, o próprio dispositivo cênico traduz a situação retratada performativamente. Como na escuta da história contada por um soldado israelense que patrulhava a Faixa de Gaza, momento no qual os espectadores repetem suas ações deitando no chão e apontando um rifle imaginário para outras pessoas. Sem

saber quem são os alvos, o espectador escuta nos fones: “Atire na pessoa à esquerda” (DOHERTY, 2016).

Em *Chácara Paraíso: Mostra de Arte Polícia*<sup>135</sup> (2007), os diretores Lola Arias e Stefan Kaegi (Rimini Protokoll) aproximam o público das vidas e atividades de policiais e pessoas relacionadas à polícia. A pesquisa partiu de um mapeamento da instituição policial, que incluiu visitas a centros de formação e treinamento, cerimônias de formatura, centros de atendimento psicológico, cavalarias, ao Corpo Musical e à capela da Polícia Militar de São Paulo. Transitando entre instalação e espetáculo documental, o trabalho apresenta fragmentos de biografias de pessoas que estiveram em algum momento envolvidas com o universo policial das polícias Civil e Militar de São Paulo, como policiais da ativa, aposentados e familiares. Essas pessoas foram selecionadas por meio de anúncios em jornais para reconstruírem em cena alguns momentos de suas atividades, totalizando 14 participantes escolhidos entre cerca de 50 candidatos.

Os encontros ao longo de cada ambiente da instalação possibilitam uma aproximação íntima e subjetiva do público com policiais, ex-policiais e familiares, que “se manifestam de uma maneira que lhes é vedada enquanto guardiões da lei e da ordem: eles podem falar em primeira pessoa” (LOLA, 2007). Segundo Kaegi, “[o]s participantes têm um jeito tímido de falar de si mesmos. Aprenderam a receber ordens e não a responder perguntas. Mas a Lola fixou com eles um roteiro mínimo” (SANTOS, 2007). O compartilhamento das vidas e rotinas dessas pessoas, bem como a transposição de ambientes de treinamento para um ambiente espetacular, preenche o andar vazio do edifício do Sesc com um “*ready-made* teatral”, como observa Ricardo Muniz Fernandes (SESC, 2007). Não apenas os policiais e pessoas relacionadas participam da cena como especialistas (*experts*), da mesma forma como ocorre em outros trabalhos de Kaegi e Arias, como o cenário, a trilha sonora e as ações são também *ready-mades*.

O trabalho imerge o público em uma instalação que remete às áreas e atividades de Chácara Paraíso, local onde está situado o maior centro de formação de soldados da Polícia Militar da América Latina, localizado no bairro de Pirituba, em São Paulo. Diariamente mais de 2000 soldados aprendem marchas, abordagens e ataques no local, onde foi construída uma favela cenográfica “para que os policiais ensaiem simulações de ocorrências ‘as mais próximas possíveis da realidade’, de acordo com eles” (LOLA, 2007). Essa favela cenográfica foi reproduzida pelos artistas para integrar a instalação de forma semelhante à construção do centro de treinamento, sendo a parte da instalação onde ocorre a simulação de dois policiais que adentram o ambiente simulado em busca de assaltantes (SANTOS, 2007). O público percorre as salas e cenários

---

<sup>135</sup> Vídeo de fragmentos de registro de *Chácara Paraíso* disponível em: <[https://youtu.be/b1J\\_m\\_193FQ](https://youtu.be/b1J_m_193FQ)>. Acesso em: 04 dez. 2019.



construídos em referência ao centro de treinamento de Pirituba, dividido em pequenos grupos de seis pessoas que partem a cada 20 minutos.

Ao longo do percurso, os grupos se encontram com pessoas de áreas diversas dentro da segurança pública. Como Marcel, policial do Corpo Musical que executa a Canção da Polícia Militar no contrabaixo; Flávia<sup>136</sup>, uma soldado que atua na central telefônica 190 da Polícia Militar, que conversa pelo telefone com o público e conta sobre as consequências físicas e mentais em atender em média 800 ligações por dia, que incluem trotes e vozes de desespero e medo do outro lado da linha; Amorim, um ex-funcionário do serviço de inteligência da PM que atuava como agente infiltrado acompanhado por sua cadela adestrada Agatha von Dog Park (DAMASCENO, 2008); e Sebastião, um ex-policial militar, que conta sobre o período em que realizou patrulhamento na USP:

O meu primeiro serviço foi na USP, de 64 a 68. Nós éramos muito amigos dos estudantes, mas um dia entrou o batalhão do Choque e a Cavalaria. Queriam invadir o CRUSP. Os estudantes em Frente ao CRUSP, o Choque de um lado e eu no meio. Aí, os estudantes puseram uma bandeira no chão e começaram a cantar o Hino Nacional. Aí, os policiais tiveram que se retirar. (SESC, 2007)

Ao longo do percurso de visitas durante o processo de pesquisa, surgiu para os artistas “uma imagem heterogênea e surpreendente da instituição policial, uma sociedade dentro da sociedade” (LOLA, 2007). A partir dessa complexidade, a peça oferece um “treinamento da percepção do público” (LOLA, 2007) ao questionar a distinção ligeira entre *bom* e *mau*, desviando da visão “da exaltação ou da denúncia” (SANTOS, 2007) da polícia. Os diretores vão na contramão da percepção maniqueísta de herói ou vilão sobre os policiais comumente promovida no cinema, conforme conta Kaegi: “Tropa de Elite tenta pintar uma imagem de heroísmo, como nos filmes de Hollywood. Nós temos uma percepção mais diferenciada. Nosso projeto tenta mostrar o outro lado desse heroísmo, com situações familiares e dificuldades do cotidiano dos policiais” (DAMASCENO, 2008). A proximidade com policiais reais confronta as ideias previamente concebidas do espectador sobre esses profissionais. Lola Arias comenta sobre esse encontro: “Você fica muito próximo com o policial, como nunca ficaria. É uma experiência estranha. As pessoas podem sentir medo ou repulsa, e também se emocionam” (DAMASCENO, 2008).

---

<sup>136</sup> Flávia é um nome falso utilizado para preservar a identidade da pessoa real que trabalha na central telefônica da PM (SESC, 2007).

Em *Cargo Sofia*<sup>137</sup> (2006), o Rimini Protokoll já havia colocado o público para vivenciar a rotina de trabalhadores da vida comum, ao adaptar a traseira de um caminhão frigorífico para montar internamente uma plateia que embarcava espectadores em uma viagem pela rotina de caminhoneiros que trabalham nas estradas europeias. Essa convivência com os trabalhadores da vida comum atuando como especialistas diante do público também ocorre na maior parte das cenas de *Chácara Paraíso*. No entanto, em um momento específico, logo após o encontro inicial com o bombeiro Paulo Roberto, essa vivência deixa de ser presenciada e passa a ser performada pelo espectador. Do alto do décimo quarto andar do prédio do SESC Avenida Paulista, o público recebe fones de ouvido, binóculos, e se senta em cadeiras dispostas em frente a janelas com vista para a avenida. A partir desse momento, o público passa a se relacionar por meio da escuta com Pedro, investigador da Polícia Civil. Pedro está em outro local próximo, porém não é visto pelo público. O policial fala aos ouvidos dos espectadores explicando “o que pode ser suspeito na cidade de São Paulo”.

Enquanto estabelece o que deve ser identificado em meio à multidão, como o uso de mochilas, os espectadores buscam pessoas comuns que caminham pela avenida com as características indicadas. Observando o mesmo local ao mesmo tempo, Pedro chama atenção para pessoas específicas que logo são rastreadas pelos binóculos, como um homem parado no farol carregando uma pasta preta na mão, a quem identifica como um potencial traficante levando drogas a algum dos prédios da avenida. Pedro afirma que “o bandido não tem uma cara específica hoje em dia”, no entanto, explica que um carro com adesivos de rap é um carro suspeito, argumentando: “rap é um som mais da classe periférica, né, que tem a ver com som da violência, da realidade de São Paulo”. Uma escuta atenta a esses comentários pode evidenciar ao público as contradições e os preconceitos presentes nesse *modus operandi*. De início, o olhar do alto do edifício parece meramente voyerístico, porém, à medida em que Pedro oferece os elementos a que se deve atentar, o espectador passa gradualmente a experimentar a prática da vigilância. A experiência se concentra então em questões comportamentais abordadas pela polícia ao traçar o perfil dos suspeitos. Nas demais cenas que se seguem, o espectador presencia a performatividade dos policiais na demonstração de seus treinamentos e abordagens em situações de conflito reais, tais como de que maneira atirar, adentrar a uma cena de crime, ou neutralizar uma ação de risco com o uso de um cão treinado. Porém, no momento em que coloca os fones de ouvido, o espectador tem por meio da escuta seu próprio corpo imerso em uma coprodução performativa da atividade de vigilância. A cena deixa de ser expositiva para ser vivenciada. O

---

<sup>137</sup> Mais informações sobre *Cargo Sofia* disponíveis em: <<https://www.rimini-protokoll.de/website/en/project/cargo-sofia-x>>. Acesso em: 23 dez 2019.

percurso se encerra com a projeção do vídeo de incentivo aos policiais *Eu Acredito*, de produção da própria PM<sup>138</sup>, que exhibe cenas reais do trabalho da corporação ao som de *We Are the Champions* do grupo britânico Queen, música também executada<sup>139</sup> pela Banda dos Seguranças do Metrô<sup>140</sup>.

*AO VIVO:  
ENCURTANDO  
DISTÂNCIAS*

Nos trabalhos em que a performance acontece ao vivo, a distância entre artista e público varia de acordo com as dimensões do espaço do edifício teatral ou espaço urbano, e em relação ao posicionamento de artista e público no espaço. A maior parte da sonorização de espetáculos teatrais é feita pelo posicionamento frontal das caixas de som, que enviam o som do palco para a plateia. A interferência acústica do local compromete em maior ou menor grau na definição do som a grandes distâncias, como nas últimas fileiras de um teatro de grandes dimensões que tenha tratamento acústico inadequado. Além da eventual ininteligibilidade da fala e da baixa nitidez sonora da música vindas do palco, havendo ou não o reforço sonoro de um sistema de áudio, a distância entre fonte sonora e espectador pode reduzir o impacto da cena, em comparação com trabalhos em espaços menores e mais intimistas. Ainda que um determinado espetáculo não exija a proximidade física entre artista e público, e que o tratamento acústico do espaço teatral não apresente problemas, a distância entre cena e espectador pode ser virtualmente reduzida ou até totalmente eliminada, abrindo diferentes possibilidades poéticas para o uso do som na cena. Por meio do uso de fones de ouvido, o espectador pode ser situado sonoramente imediatamente diante do artista e dentro da cena em uma experiência imersiva, construindo uma paisagem sonora tridimensional ao redor do espectador, ou oferecendo nitidez sonora ao texto para uma escuta dedicada a cada detalhe da palavra falada.

Em *Grande Sertão: Veredas* (2017) de Bia Lessa, as vozes microfonadas dos atores, bem como a paisagem sonora e a música de Egberto Gismonti, são escutadas em detalhe pelo público por meio de fones de ouvido. Encenada na área de convivência do Sesc Consolação, a obra é uma peça-instalação baseada no livro homônimo de Guimarães Rosa lançado em 1956. Lessa havia elaborado uma exposição dedicada ao romance do autor para a inauguração do Museu da Língua Portuguesa em 2006, e anos depois retorna à obra para a realização do espetáculo. De

---

<sup>138</sup> Vídeo *Eu acredito na PM* disponível em: <<https://youtu.be/mWoC4mxIkIM>>. Acesso em: 22 dez. 2019.

<sup>139</sup> Canção *We Are the Champions* executada pela Banda dos Seguranças do Metrô disponível em: <<https://youtu.be/xL7nPlprpLI>>. Acesso em: 23 dez. 2019.

<sup>140</sup> Ver capítulo 1 para maiores informações sobre a Banda dos Seguranças do Metrô.

acordo com a diretora, estaríamos em um momento importante para resgatar a obra, em meio ao atual momento do país no qual “não temos mais nada, não temos leis, não temos caminhos, não temos referências, [...] estamos perdidos no meio de uma lama sem lei” (COMPANHIA, 2019a). Assim como o livro tem ressonância com questões atuais do país, há também paralelos entre o momento em que o livro foi lançado e o momento atual, sobretudo o período pós-golpe de 2016 propagandeado pelo slogan “Uma ponte para o futuro”, que se refere ao documento de mesmo nome elaborado pelo partido que havia então assumido o governo (HORTA, 2017). O escritor e crítico literário Silviano Santiago chama atenção para o contexto do lançamento do romance, durante o governo desenvolvimentista de Juscelino Kubistchek e período da construção de Brasília. Segundo Santiago, o leitor deve ter sempre em mente o contraste entre a capital nacional Brasília, uma cidade geométrica, de formas impecáveis e que abriga o artificial Lago Paranoá; e *Grande Sertão: Veredas*, um livro monstruoso, que fala de coisas terríveis do Brasil, e que abriga o Rio São Francisco, o rio da unidade nacional (COMPANHIA, 2019b).

O espetáculo resgata não apenas a história do jagunço Riobaldo, mas a linguagem escrita de Guimarães Rosa. De acordo com Lessa, ao invés de ser uma adaptação, trata-se de uma transposição do romance: “Existe uma fidelidade absoluta no sentido de que todas as palavras ditas são do Guimarães [...] Peguei o livro, selecionei situações, mas deixei o texto como era [...]” (REIS, 2017). A transposição da palavra tal como escrita por Guimarães Rosa preserva a pesquisa do autor por diferentes linguagens, próprias das sonoridades diversas da tradição oral do país, com quem teve contato desde sua infância na cidade mineira de Cordisburgo (COMPANHIA, 2019d).

Ao comentar sobre o tratamento editorial do texto da publicação de 2019 de *Grande Sertão: Veredas* pela Companhia das Letras, o pesquisador Érico Melo explica que tomou como base a edição de 1958, e a comparou com as edições mais recentes com a grafia atualizada pelo acordo ortográfico de 1990. Melo destaca o fato de Guimarães Rosa ter sido o relator do Conselho Federal de Cultura da primeira proposta de acordo ortográfico feita por filólogos portugueses e brasileiros. Na ocasião, o autor redigiu um parecer radicalmente contrário à unificação das grafias portuguesa e brasileira por ser, em sua opinião, uma padronização puramente mercadológica, e que diminuiria a riqueza da diversidade dos dialetos da linguagem oral do Brasil, de Portugal, e nos países de língua portuguesa na África (COMPANHIA, 2019c). As escolhas de Guimarães Rosa pela preservação da riqueza da linguagem oral, de Melo pelo resgate da grafia original do romance na edição de 2019, e de Lessa pela preservação das palavras do texto na fala dos atores, vão na contramão do preconceito linguístico pesquisado por Marcos

Bagno<sup>141</sup>. No caso do espetáculo *Grande Sertão: Veredas*, Lessa cria ainda por meio do uso de fones de ouvido condições para uma escuta coletiva detalhada, dedicada à recepção da riqueza do texto e da sonoridade da linguagem oral brasileira.

Essa aproximação entre performance e público por meio da escuta também ocorre em *Contains Violence*<sup>142</sup> (2008) de David Rosenberg, performado em janelas do escritório do Lyric Hammersmith Theatre em Londres, na Inglaterra; e em *Prime Time*<sup>143</sup> (2010), performado dentro de um edifício residencial. Porém, enquanto em *Grande Sertão: Veredas* atores e público compartilham do mesmo edifício teatral, ambos estão em espaços distintos em *Contains Violence* e *Prime Time*, separados por paredes e janelas. O público acompanha vendo e escutando as performances do lado de fora, da calçada do outro lado da rua. Para ver as cenas à distância, o público de *Prime Time* passeia a olho nu por diversas janelas dos apartamentos que estão com as cortinas abertas, enquanto o de *Contains Violence* utiliza binóculos. Já as vozes dos artistas soam extremamente próximas do público, pelo uso de fones de ouvido, que funciona como uma “lupa acústica” (CIUDADES PARALELAS, 2010). A escuta íntima e imersiva do que ocorre à distância nos apartamentos de *Prime Time* transforma o espectador em personagem, o colocando em uma posição semelhante à de um espião ou tesmemunha oculta de um crime que parece estar prestes a acontecer. No caso de *Contains Violence*, o espectador se torna o personagem ao assumir seu ponto de escuta, pelo uso que o performer faz de um microfone binaural preso a seus ouvidos, captando durante a cena os sons a seu redor de forma tridimensional.

A conexão sonora entre performer e público se torna ainda mais radical em *The Encounter*<sup>144</sup> (2015) de Simon McBurney. Com a mesma técnica de captação de som utilizada por Janet Cardiff em alguns de seus trabalhos, McBurney também cria roteiros sonoros que são executados ao redor de um microfone binaural. No entanto, em *The Encounter* o aparato está aparente, de modo que o performer interage com uma *dummy head* (cabeça de manequim com dois microfones no lugar dos ouvidos) em tempo real, diante do público. O espectador experencia o mesmo ponto de escuta da cabeça artificial que está no palco, de modo que, na medida em que fala e executa sons ao redor da cabeça de manequim (Figura 34), o performer interfere sensorialmente diretamente no público.

O trabalho é inspirado em *Amazon Beaming* de Petru Popescu (1991), livro que conta a história do fotojornalista da National Geographic Loren McIntyre que, em sua jornada realizada

<sup>141</sup> Ver capítulo 1 para mais informações sobre preconceito linguístico.

<sup>142</sup> Mais informações sobre *Contains Violence* disponíveis em: <<https://www.britishtheatreguide.info/reviews/contains-rev>>. Acesso em: 25 fev. 2020.

<sup>143</sup> Ver capítulo 5 para mais informações sobre *Prime Time*.

<sup>144</sup> Informações sobre o processo de criação de *The Encounter* disponíveis em: <<http://www.complicite.org/encounterresource/>>. Acesso em: 03 dez. 2019.

pela Amazônia em 1969 a fim de fotografar o povo Mayoruna (autodenominado Matsés), se viu perdido no Vale do Javari, na fronteira entre Brasil e Peru (COMPLICITÉ, 2015). Durante o processo de criação do espetáculo, McBurney foi à Aldeia Marajá na Amazônia em 2014 para conhecer os Mayoruna, escutar suas histórias, e gravar sons da floresta com a técnica de captação binaural. Paul Heritage, colaborador de *The Encounter*, conta sobre quando McBurney realizou uma demonstração do som binaural para a comunidade indígena, e percebeu nesse momento um caminho cênico para a sua performance. McBurney colocou fones de ouvido no cacique e em sua esposa, e no momento em que começou a criar sons de animais e vozes ao redor da *dummy head*, o casal começou a rir e tentar pegar o que escutava no ar (COMPLICITE, 2016c).

**Figura 34:** Simon ensaiando com a cabeça binaural em julho de 2015.

Imagem: © Sarah Ainslie.

Disponível em: <<http://www.complicite.org/encounterresource/map/a-photo-from-rehearsal/rehearsal-photo-5.html>>. Acesso em: 24 dez. 2020.



[Descrição da imagem: Fotografia colorida.. Fundo preto. Ao centro um homem de boné fala ao ouvido esquerdo de uma cabeça de manequim, sustentada por um tripé.]

Ao comentar sobre o processo, McBurney explica que o espetáculo se desenvolve em diferentes camadas, sobrepondo a história do livro, sua viagem à Amazônia e o próprio processo de elaboração da dramaturgia e de sua performance. A ideia de se relacionar com o aparato eletrônico dramaturgicamente é inspirada no filme *Swimming to Cambodia* (1987), no qual Spalding Gray conta histórias para a câmera diante de um microfone visível na tela. McBurney trabalha com diferentes vozes e cria paisagens sonoras a fim de recriar uma experiência intimista com o público, mas que ao mesmo tempo traduza a solidão de McIntyre em meio à floresta amazônica (COMPLICITE, 2016d). Para as apresentações, os *sound designers* desenvolveram uma infraestrutura para enviar o sinal de áudio para 600 fones de ouvido, um para cada assento na plateia, utilizando quilômetros de cabeamento e microfones para toda a equipe se comunicar e ser escutada por meio dos fones durante o processo de produção (COMPLICITE, 2016a).

No início do espetáculo, McBurney entra em um palco contendo uma mesa, diversas garrafas de água e um microfone, e começa a contar uma história que logo incorpora elementos sonoros produzidos em tempo real, levando o público ao que o artista chama de uma “jornada imaginativa” (COMPLICITE, 2016f). O artista explica como funcionará a apresentação, e a relação da cabeça de manequim com os fones: “[...] então, se você colocasse seus fones de ouvido e eu respirasse no seu ouvido, seu cérebro diria que eu estava realmente respirando no seu ouvido e ele poderia até começar a ficar quente”<sup>145</sup>. Uma das espectadoras comenta que o espetáculo a remeteu aos audiolivros e ao cinema, como se ela estivesse dentro da história (COMPLICITE, 2016b). Essas referências levantam um aspecto interessante sobre *The Encounter* e outros espetáculos que são percebidos como similares à arte cinematográfica. Uma vez que os audiolivros, as peças radiofônicas e os filmes cinematográficos não contam com a presença real e imediata de objetos, paisagens, ou atores corporificando personagens, as recriações sonoras desses elementos passam a adotar um padrão de trabalho detalhista e muitas vezes hiper-realista. Tanto a sonoplastia radiofônica quanto a *foley art* do cinema apresentam sonoridades complexas e esteticamente reconhecíveis pelo público. Ao levar esse trabalho minucioso ao palco, a performance se conecta com o repertório sonoro do público, de modo que permite prescindir de determinados elementos visuais, tornando a dramaturgia sonora autônoma. No caso de *The Encounter*, os objetos utilizados em cena não assumem representações visuais, mas são elementos deliberadamente revelados, utilizados para determinadas funções dentro da criação sonora em tempo real. Ao transferir a dramaturgia da visualidade para uma dramaturgia da sonoridade, o espectador se concentra apenas nas ações do performer e na escuta via fones de ouvido.

---

<sup>145</sup> Fragmentos do espetáculo disponíveis em: <[https://youtu.be/vKWv001zJ\\_Y](https://youtu.be/vKWv001zJ_Y)>. Acesso em: 24 dez. 2020.

A produção de conhecimento em obras artísticas decorrente do encontro com povos da floresta no Brasil não são exatamente novidade. Além dos encontros de McBurney e de McIntyre com os Mayoruna, Heritage lembra em entrevista que na obra *Utopia* (1516), Thomas More teria se baseado nos relatos de marinheiros que regressavam do Brasil com Américo Vespúcio. Essas ideias escritas teriam inspirado a Europa a partir de então a “pensar sobre utopias, novos mundos, transformações possíveis, estado de bem estar para todos” (MIRANDA, 2015). De acordo com McBurney, *The Encounter* é “uma história sobre a escuta e o entendimento de que talvez você não esteja só, e que essa coisa que chamamos de solidão é também talvez uma história que nós no mundo ocidental contamos a nós mesmos” (COMPLICITE, 2016e).

DAÍMON,  
 ESCUTA PROIBIDA  
 E METACENSURA

Em 2015, o Teatro da Pombagira<sup>146</sup> realiza em parceria com o Laboratório de Práticas Performativas da USP o espetáculo *Anatomia do Fauno*<sup>147</sup>, a partir da pesquisa *Homo Eros* na qual o grupo investigava questões relacionadas a identidade, teoria *queer* e homoerotismo. O espetáculo, inspirado na poética utópica de Arthur Rimbaud, se desenvolvia em cenas encadeadas de uma jornada da figura mítica do Fauno, que após ser retirada de seu ambiente natural, é transportada para os dias atuais e inserida na cidade fria e ruidosa de São Paulo. Integrei o grupo no início do processo de criação do espetáculo, e estabelecemos a partir de então uma forma de trabalho no qual a dramaturgia de cena e a dramaturgia sonora foram sendo construídas conjuntamente, uma propondo caminhos para a outra. Em um híbrido de teatro, dança, performance e audiovisual, as cenas do espetáculo, divididas em dois atos, se desdobravam conduzidas por uma trilha sonora ininterrupta, que construía sonoramente os lugares e situações da cidade pelos quais o Fauno passava, lançando elementos sonoros que disparavam ações performativas, ruídos da vida comum que se metamorfoseavam e padrões rítmicos que condicionavam e conformavam corpos coreograficamente. Como no momento em que o Fauno chega à Avenida Paulista e é envolvido por uma textura de ruídos de trãnistô arranjados harmonicamente, que gradualmente vai

---

<sup>146</sup> Mais informações sobre o Teatro da Pombagira disponíveis em: <<https://teatrodapombagira.art/>>. Acesso em: 21 nov. 2019.

<sup>147</sup> Registro do espetáculo *Anatomia do Fauno* disponível em: <<https://vimeo.com/148874759>>. Acesso em: 01 jan. 2021.



recebendo novos elementos sonoros, transformando o caminhar blasé dos pedestres em uma passarela de múltiplas identidades, e ao final, em uma dinâmica do consumo voraz de corpos.

Dando sequência a essa pesquisa, os diretores Marcelo D'Avilla e Marcelo Denny, com a coprodução do Laboratório de Práticas Performativas da USP, realizaram *Demonios*<sup>148</sup> (2017), uma nova criação tomando como ponto de partida o mito do demônio. Em um primeiro momento, foi realizada a apresentação de algumas experimentações iniciais sobre o tema no encerramento do projeto *Residência* do Sesc Santana, em março do mesmo ano. Fui assistir a essa abertura de processo que contava com artistas da dança em uma experimentação com elementos de performance arte e *body art*. A partir daí, iniciou-se um trabalho mais extenso de criação dramaturgica com novas propostas cênicas, momento em que iniciei as primeiras experimentações sonoras durante os ensaios. Ao longo dos meses de trabalho que se seguiram, novos bailarinos, além de artistas da performance e do teatro foram sendo integrados ao processo, ampliando o trabalho para uma criação cênica híbrida, com elementos performativos teatrais, coreográficos e sensoriais.

A pesquisa de *Demonios* abordou alguns estudos sobre essas figuras míticas, que foram sendo desdobrados ao longo dos encontros considerando tanto a etimologia da palavra 'demônio' quanto as apropriações de seus significados por parte de diferentes culturas e períodos históricos. Como na sua associação com a personificação do mal na figura do Diabo, materializado nos efeitos negativos de uma sociedade autodestrutiva e cínica. Esse levantamento era perpassado pelas questões do homoerotismo e do desejo, aproximando a apropriação da figura do demônio na constituição de morais religiosas às questões das relações homoafetivas contemporâneas, sobretudo nos grandes centros urbanos e situadas dentro do contexto social e político do país.

No início dos ensaios, conforme a pesquisa ia se materializando em uma série de experimentos performáticos, eu registrava em áudio as sonoridades dos corpos e dos objetos utilizados; sons que posteriormente compuseram parte da trilha sonora. Em paralelo ao processo de criação nos ensaios, outros caminhos da minha pesquisa chegaram ao que se tornaria a base conceitual para a dramaturgia sonora do trabalho. Resgatando a origem da palavra 'demônio' no 'daímon' grego, me debrucei sobre o período em que o mito era abordado na filosofia, na religião e nas artes da Grécia antiga. Para aprofundar essa pesquisa, entrei em contato com o professor Marcos Martinho, com quem já havia trabalhado no projeto *Cine-Tragédia* (2016) da Oficina Cultural Metropolitana de São Paulo, no qual eu coordenei a oficina de trilha sonora voltada para a realização de curta-metragens baseados em 10 tragédias gregas. Na ocasião, Martinho, livre-

---

<sup>148</sup> Registro do espetáculo *Demonios* disponível em: <<https://vimeo.com/414235253>>. Acesso em: 01 jan. 2021.

docente em literatura latina e doutor em letras clássicas pela FFLCH/USP, era consultor para os aspectos literários e históricos das obras que seriam recriadas em linguagem cinematográfica no projeto. Em conversa, Martinho me indicou caminhos para seguir minha pesquisa sobre o *daímon* grego, e me convidou a participar de uma série de encontros que seriam promovidos na Casa das Rosas, que abordavam as formas como os gregos organizaram seus mitos.

Durante o período do curso na Casa das Rosas, surgiram duas questões que pareciam fazer sentido serem incorporadas ao processo criativo em *Demonios*. A primeira trata do modo como a construção dos mitos, enquanto narrativas de tradição oral (e portanto mutáveis e adaptáveis), eram materializados sonoramente em cena no teatro grego, que formava uma base de conhecimento comum sobre a qual questões de ordem pública eram expostas e debatidas. O texto era entoado pela voz coletiva do coro; e pela voz do personagem, termo que tem a raiz de seu significado na máscara utilizada pelos atores, por onde a voz era dissipada, sendo a máscara posteriormente associada a *personare*, um orifício ou concavidade utilizado para fazer a voz ressoar ampliando seu alcance sonoro, “como o ator a fez ressoar através da máscara” (MORA, 1965: 402). Dessa reflexão surgiam algumas indagações que de certa forma já me acompanhavam durante os ensaios de *Demonios* e que ficaram cada vez mais presentes enquanto eu alternava entre os ensaios e os encontros do professor Marcos: como podem soar as questões contemporâneas postas em cena hoje? E qual grau o de escuta que se dá para a cena e fora dela em nossa sociedade altamente imagética, midiática e imediatista?

A segunda questão anteriormente indicada pelo professor Martinho, e ainda mais específica em relação ao processo de *Demonios*, estava ligada diretamente ao *daímon*. Antes das concepção cristã o caracterizar como a personificação do mal, o *daímon* se referia a uma presença divina indefinida (CASSIN, 2014: 193), diferentemente de *theós*, que se referia a divindades específicas, como Zeus, Hera ou Atena. Já nos diálogos de Platão, o *daímon* aparece de modo particular. No *Banquete* (380 a.C.), Sócrates desenvolve uma noção bastante particular de *daímon*, o definindo como um intermediário entre os deuses imortais e os homens mortais, sendo semi-divindades que estariam entre o homem e os deuses, como era o caso de Eros. Na *Apologia* (399 a.C.), Sócrates afirmava que seu *daímon* o acompanhava desde criança e que o impedia de tomar más decisões, mesmo em situações aparentemente insignificantes. O filósofo dizia que o *daímon* nunca lhe impelia a fazer nada, apenas a evitar situações de risco ou equívoco. No processo em que foi condenado por supostamente não reconhecer os deuses gregos, introduzir divindades novas e corromper a juventude, Sócrates teve a oportunidade de se defender para escapar da morte e sair da cidade em exílio; no entanto, escolheu a morte. No momento final do julgamento, Sócrates abre a escuta derradeira a seu *daímon* ao decidir que escolheria a morte, e

este não se opõe. O *daímon* (ou demônio) de Sócrates lhe falava diretamente, levando a seu ouvido sons que moldariam algumas de suas condutas. Sócrates percebe então essa voz e a escuta, como uma leitura da situação ao redor por meio do som que lhe chega aos ouvidos. Para além dos sons soprados por um demônio pessoal, há o som ao redor que, para uma escuta dedicada, carregam muitas camadas de informação sobre situações e contextos, que podem ser cruciais na leitura de uma situação, ou mais amplamente em uma leitura ou escuta do mundo. E a partir desse pensamento, a trilha sonora de *Demonios* começou a ser criada para ser especificamente escutada soando diretamente ao ouvido, composta por dados de realidade a serem escutados por meio de fones de ouvido em uma experiência auditiva íntima.

Após alguns meses de experimentações durante os ensaios, foram definidas três grandes questões que afetam o homem homossexual a serem trabalhadas, e então o espetáculo foi dividido em três atos, cada um identificado por uma cor que estava presente em todas as visualidades da cena. O Primeiro Ato – Vermelho abordava a potência artificial na lógica do consumo e descarte de bens de consumo, corpos e relações, como reflexo do nosso sistema socioeconômico. O Segundo Ato – Preto trazia a falência do corpo e do desejo, a melancolia, a depressão, e outras patologias mentais em expansão no nosso tempo; além da solidão e do suicídio. O Terceiro Ato – Branco discutia a expansão do conservadorismo do autoritarismo e o processo de higienização das cidades através da eliminação de corpos desviantes, e a destruição de liberdades e garantias conquistadas ao longo das últimas décadas. Os atos eram formados por blocos compostos por cenas não sequenciais que traziam diferentes perspectivas sobre cada tema. Os temas orientavam as proposições cênicas ao longo do processo, e os objetos de cena e figurinos seguiam as cores de cada ato em uma visualidade cromática radical, incluindo três linóleos e três conjuntos de cortinas penduradas ao redor da arena que acompanhavam a cor de cada momento. Além dos elementos visuais, cada ato tinha também uma direção sonora específica.

O bloco de cenas vermelho apresentava o ‘demônio da relação’, que abordava a posse e a violência da conquista nos breves relacionamentos afetivos; o ‘demônio da virtualidade’, que trazia o isolamento narcísico da sucessiva e efêmera produção de si nas redes sociais; o ‘demônio da rotina’, que trazia os automatismos e a letargia da vida urbana; e o ‘demônio da guerra’ (Figura 35), que trazia a violência latente na sociedade prestes a irromper em uma luta de todos contra todos. Esse bloco trazia sonoridades da música pop, massivamente promovida pela indústria cultural, que produz hits de massa presentes nas pistas de dança, rádios e propagandas. Foram utilizados timbres eletrônicos bastante comuns nas produções de artistas pop, e *beats* marcando ritmos que convidam à dança, traçando um paralelo de artificialidade com os objetos plásticos e sintéticos utilizados nas cenas desse bloco. Para a cena que aborda a lógica consumista do

consumo e descarte, foi criada a canção *Sweet Demon*, da qual a voz cantada foi criada a partir de um software de emulação da fala que transforma texto em áudio, como em sistemas de acessibilidade para cegos. A letra criada “*Sweet demon, come and play. Kiss me, dance the night away. Sweet demon, come and play. Suck my soul and fade away*” foi transformada em som a partir de um software de áudio que realizou a leitura falada desse texto.

**Figura 35:** Cena do Primeiro Ato – Vermelho do espetáculo *Demonios*, no Centro Cultural São Paulo, 2018. Imagem: Chico Castro.



[Descrição da imagem: Fotografia colorida.. Iluminação em vermelho. Ao centro, um homem está pulando para a direita, em direção a outro homem sentado, que segura uma arma de plástico. O chão está cheio de objetos e sacolas plásticas. Ao fundo, a platéia está sentada.]

A partir da leitura do texto gerada digitalmente, editei e modulei a altura da voz produzida para construir artificialmente uma melodia pop. A melodia é baseada no “*millennial whoop*” (QUARTZ, 2016), melisma recorrente na música pop, como simulacro do clichê. Enquanto a trilha sonora embalava coreografias semelhantes a videoclipes que se reproduzem com os mesmos códigos e a mesma estética, as imagens revelavam relações superficiais e mecanizadas. A

soma dessas duas camadas gerava um efeito oposto ao da propaganda, na qual essas sonoridades são colocadas em consonância com imagens de relações perfeitas e idealizadas. Desse modo, a artificialidade da música pop era exposta. Somada a essas sonoridades, foram adicionadas diversas camadas criadas a partir da captação dos sons dos atores e dos ensaios, editados e arranjados em uma dramaturgia sonora performativa. Esses sons dos ensaios gravados e escutados nos fones se sobrepunham a sons semelhantes vindo das cenas ao vivo durante o espetáculo, que eram captados por um par estéreo de microfones e enviados aos fones, o que gerava um deslocamento temporal entre a manipulação dos objetos e das ações que ocorriam ao vivo e suas sonoridades.

A trilha sonora chegava aos fones de ouvido através de um sinal FM enviado de uma estação de rádio comunitária. Os fones permitem uma direcionalidade do som mais precisa comparada à trilha sonora tocada nas caixas de som, uma vez que o som das caixas é refletido pelas paredes, teto e piso do local, adicionando uma nova espacialidade acústica à trilha sonora diferente daquela concebida originalmente durante o processo de mixagem de som. Algumas paisagens sonoras foram gravadas utilizando a técnica de captação binaural, sendo percebida em alguns momentos tridimensionalmente ao redor da cabeça, colocando o público no centro da ação performativa. Essa forma de imersão ocorria desde o início da peça durante a locução do áudio de serviço, contendo as informações sobre o local e a temporada do espetáculo, como se o locutor estivesse se deslocando ao redor do espectador, ora distante ora sussurrando diretamente ao ouvido. Em alguns momentos, os sons gravados pela técnica de captação binaural eram associados a outras camadas sonoras espacializadas tridimensionalmente no processo de mixagem. Um desses casos ocorria na cena do ‘demônio da rotina’, em que havia sons de algumas atividades diárias escutadas em primeira pessoa, tais como: lavar louça (escutada como se o espectador estivesse diante da pia realizando essa tarefa), andar de bicicleta, escovar os dentes, estacionar o carro ou acender um cigarro. Esse ponto de escuta propunha colocar o espectador virtualmente no centro dessas atividades, alertando para o anestesiamiento dos corpos frente aos automatismos diários.

O bloco preto reunia, entre outros elementos, algumas sonoridades de objetos domésticos. Em uma das cenas do bloco, que apresenta um corpo melancólico e dopado pelo uso de medicamentos, sua condição psicológica é externalizada na projeção metafórica de uma figura monstruosa que o ameaça (Figura 36). A trilha sonora dessa cena foi composta por três camadas, para as quais gravei sons de um escorredor de louça tocado com arco e percutido com talheres; sons da torneira do tanque de lavar roupa de minha casa (que tinha sonoridade semelhante à de um ganido, quando o fluxo de água estava aberto); e uma voz bastante grave,

gerada pela reprodução em baixa velocidade similar a uma fita magnética em baixa rotação. O ideia para a música dessa cena surgiu ao refletir sobre o modo como esses objetos e ruídos domésticos podem ser percebidos mais detalhadamente, ou de forma não usual quando se está só em um ambiente ou no escuro durante um certo tempo, como em momentos de solidão e reclusão. Nessas situações, a escuta parece se tornar gradualmente mais aguçada, passando a revelar ruídos estranhos dos ambientes da casa que geralmente não são notados. A partir disso, a trilha sonora buscava criar essa condição solitária, e apresentar metaforicamente de que forma a escuta desses sons presentes na vida comum, assim como certas doenças mentais, podem desencadear projeções da mente de situações que não são reais ou de coisas que não estão presentes.

**Figura 36:** Cena do Segundo Ato – Preto do espetáculo *Demonios*, no CAC/USP, 2018.  
Imagem: Renato Godinho.  
Disponível em: <<https://teatrodapombagira.art/portfolio/demonios/>>.  
Acesso em: 23 mai. 2020.



*[Descrição da imagem: Fotografia colorida.. Iluminação roxa. Ao centro e abaixo, no palco esfumado, um homem nu está deitado em posição fetal. Acima do homem, está uma pessoa em um boneco, com pernas de pau que fazem um apoio em quatro patas.]*

Além da captação binaural, outras abordagens sonoras foram utilizadas a fim de ampliar a escuta para o que estava sendo abordado na cena. Em uma cena do bloco branco (Figura 37), são

propostos dois paralelos: os golpes de 1964 e de 2016; e o futebol colocado em relação à polarização política no país. A cena é composta por um coro de figuras neofascistas grotescas sendo idolatradas enquanto soa uma música arranjada para órgão e panela. Surge então uma dupla composta por um jogador de futebol e um corpo grávido comemorando um gol ao som de gravações em áudio dos panelaços, realizados durante os pronunciamentos e o dia do impeachment da ex-presidente da República Dilma Rousseff. O jogador carrega o troféu da conquista de um campeonato de futebol, e a comemoração vai se tornando violenta, até que ele acerta o corpo ‘grávido de futuro’ a golpes até a morte, interrompendo algo novo que estava sendo gestado. Nesse momento, entra uma nova camada sonora sobrepondo a comemoração, criada a partir de uma técnica de defasagem presente na composição minimalista. Um fragmento do anúncio do Ato Institucional nº5, divulgado na rádio em 1968, é editado e montado em uma sequência de *loops*. Essa técnica, bastante explorada nas experimentações do compositor Steve Reich na década de 60, manipula a percepção espacial e temporal a partir do som, que se desloca pelo espaço e é reiterado inúmeras vezes. Nesse processo, duas gravações idênticas são tocadas ao mesmo tempo, uma em cada caixa de som (ou em cada lado dos fones de ouvido), ora ligeiramente defasadas, gerando um efeito de espacialização sonora; ora entrando em outro padrão rítmico, como um cânone.

Na composição *Come Out*<sup>149</sup> (1966), criada a partir de um pedido do ativista dos direitos civis norte-americanos Truman J. Nelson, Reich utiliza parte do depoimento de um dos jovens negros agredidos pela polícia durante o processo de julgamento controverso do caso *Harlem Six* (SUDDLER, 2018) em 1960 nos Estados Unidos. No depoimento, o jovem conta que, para que acreditassem que ele havia sido espancado, ele teve que abrir um dos curativos e deixar o sangue escorrer para mostrar o ferimento: “*I had to, like, open the bruise up, and let some of the bruise blood come out to show them*”. Enquanto a agressão física geralmente pode ser vista, *Come Out* materializa a violência psicológica. O depoimento tem função indicial na medida em que há uma segunda camada de preconceito racial no próprio fato da agressão não ser acreditada, o que é resgatado esteticamente na composição sonora pela repetição do texto. Ao espalhar o depoimento pelo espaço por meio de sua técnica de composição em uma *poien* reiterada, um fragmento de realidade é materializado sonoramente e re-materializado sucessivas vezes, como em uma recusa de se permitir que mais um caso de agressão com motivação racial caia no esquecimento.

Na cena de *Demonios*, a montagem minimalista do anúncio do AI-5 reitera, através do som, um momento nefasto do passado com o qual o país ainda não acertou as contas, e por conta desse esquecimento da história esse passado tem caminho livre para voltar a qualquer

---

<sup>149</sup> Come Out de Steve Reich. Disponível em: <<https://youtu.be/g0WVh1D0N50>>. Acesso em 13 dez. 2019.

momento. Por conta do uso dos fones, a escuta do anúncio do AI-5 é tornada uma escuta imersiva e dedicada; e o efeito da técnica de defasagem minimalista é radicalizado na separação total dos canais estéreo nos dois ouvidos.

**Figura 37:** Cena do Terceiro Ato – Branco do espetáculo *Demonios*, no Centro Cultural São Paulo, 2018.

Imagem: Chico Castro

Disponível em: <<https://teatrodapombagira.art/portfolio/demonios/>>.

Acesso em: 23 mai. 2020.



*[Descrição da imagem: Fotografia colorida.. Oito homens ocupam o palco, cada um com roupas e acessórios brancos, ou nus e pintados de branco, fazendo posições agressivas. O chão do palco, em branco, possui manchas em vermelho. Ao fundo a plateia está sentada.]*

Por fim, gostaria de compartilhar uma questão relativa à operação de som durante o espetáculo. Por incorporar elementos de dança, a trilha sonora precisava ser escutada nitidamente pelos performers, o que exigia um volume sonoro considerável, para que os movimentos coreográficos que acompanhavam as músicas pudessem ser realizados de forma precisa e sincronizados. Pelo fato da performance ser realizada em palco de arena, as caixas de som voltadas para os performers (posicionadas em quatro pontos ao redor das arquibancadas)



sonorizavam inevitavelmente também a plateia. Com isso, o público escutava a trilha sonora tanto pelos fones quanto pelas caixas de som, o que gerava duas situações. Na primeira, as caixas de som atuavam como um *backup* de segurança para a escuta da trilha sonora. Uma vez que os fones sem fio eram passíveis a falhas técnicas (problemas de transmissão ou internos do equipamento), o espectador que deixasse de receber a trilha sonora nos fones podia retirá-los e continuar acompanhando o som do espetáculo pelas caixas de som. Em segundo lugar, o som das caixas, que ressoava pelo espaço, poderia se misturar ao som estéreo escutado pelo público, interferindo na separação estéreo dos fones. Isso afetaria a localização espacial dos sons como havia sido concebida. Para evitar esse problema, a trilha que saía das caixas de som era controlada para se manter em um volume sonoro específico, de modo que sonorizasse o palco com a pressão sonora necessária sem interferir no que era escutados nos fones.

Após a estreia de *Demonios*, o Teatro da Pombagira, com a coprodução do Laboratório de Práticas Performativas da USP, iniciou no final de 2018 uma nova criação dentro da pesquisa *Homo Eros*. A performance *Sombra* (Figura 38) aborda a censura no passado e no presente, na literatura e nas artes em geral, em períodos ditatoriais e nos ditos democráticos. Criada inicialmente como parte integrante da exposição *A Biblioteca À Noite* do grupo Ex-Machina, do diretor e dramaturgo canadense Robert Lepage, a performance foi reapresentada um ano depois no 27º Festival Mix Brasil de Cultura da Diversidade atualizada para o contexto de um país que se modificou drasticamente em poucos meses.

A exposição *A Biblioteca À Noite* partia do livro homônimo do escritor argentino Alberto Manguel, que se debruçou sobre diversos aspectos acerca das bibliotecas – tanto as particulares como as grandes e lendárias – como memória, espaço e mito. A programação era separada em duas partes. A primeira, dividida em dois momentos, era iniciada em uma experiência instalativa dentro de uma recriação da biblioteca particular de Manguel, com uma dramaturgia conduzida por uma voz gravada e focos automatizados de iluminação pelo espaço que dirigiam o olhar e os deslocamentos pelo espaço. Em um segundo momento, o público se deslocava para uma sala ao lado onde recebia óculos e fones de ouvido para uma experiência audiovisual de realidade virtual, vendo e escutando algumas das maiores bibliotecas da história, algumas delas reconstituídas por terem sido destruídas no passado.

A segunda parte da programação era composta por performances criadas a partir do mote da exposição e apresentadas dentro de uma biblioteca no mesmo prédio. A criação da performance *Sombra* partiu de episódios na história em que textos homoeróticos foram proibidos ou ficaram inacessíveis nas prateleiras mais altas das bibliotecas, e dos desdobramentos desse tipo de censura em diferentes períodos e lugares. O trabalho materializava nos corpos dos performers

e bailarinos, bem como no espaço, fragmentos das questões tratadas nos textos, em sobreposição aos modos de violência contra homossexuais, para além de sua exclusão da narrativa normativa e do imaginário construído e aceito. Em paralelo ao encadeamento de cenas que articulavam corpos e música no espaço da biblioteca, uma outra camada era oferecida a uma parte do público que recebia fones de ouvido na entrada da biblioteca. Além da música, escutada também pelo espaço por meio de caixas de som, e que se relacionava diretamente com os elementos visuais da *performance*; uma série de textos eram escutados apenas nos fones, como sendo palavras proibidas de serem ditas em voz alta em público, e que chegam apenas a algumas pessoas. Ainda que cada camada pudesse ser lida de forma independente, esses textos resignificavam o que era visto. As pilhas de livros comuns e de livre acesso espalhadas pelo espaço estabeleciam um contraponto com os textos que não podiam ser ditos em voz alta em público, apenas escutados nos fones.

**Figura 38:** Performance *Sombra* do Teatro da Pombagira, novembro de 2018.

Imagem: Rick Barneschi.

Disponível em: <<http://www.mixbrasil.org.br/27/teatro/sombra/>>.

Acesso em: 23 mai. 2020.



[Descrição da imagem: Fotografia em preto e branco. Três homens se movimentam ao centro, tendo uma pilha de livros no chão e atrás. A plateia está sentada no lado esquerdo e no lado direito. Ao fundo, entre as prateleiras da biblioteca está um homem em pé observando a cena.]

Essas leituras escutadas nos fones eram compostas por textos censurados selecionados pela curadoria de Ferdinando Martins, como *Sodoma Diviniçada* (1923) de Raul Leal, o romance *Bom-Crioulo* (1895) de Adolfo Caminha, e o poema *Boa Noite* (2008) de Hugo Guimarães. Também eram escutados nos fones leituras de decretos de leis e reportagens ligados à censura de textos, além de manifestações em favor da censura, como o manifesto *Aos poderes constituídos e a todos os homens honrados de Portugal* (1923) da Liga de Ação dos Estudantes de Lisboa; e contra a censura, na resposta de Fernando Pessoa a esse manifesto no mesmo ano. A maior parte dos textos foi gravada em vozes contidas, como se fossem uma primeira leitura realizada em um grupo de estudos dentro de uma biblioteca, estabelecendo esse espaço público sonoramente por sua política de convivência. O textos

A criação e montagem da performance ocorreu em 2018 em meio a eleições presidenciais bastante particulares, em que o risco de perda dos direitos sociais adquiridos, sempre presente em anos eleitorais, se agravou para o flerte com o estado de exceção e a ameaça à vida de pessoas já vulneráveis. Em meio a uma campanha pautada pelo ódio a determinadas parcelas da população, a cultura e a arte também se viram ameaçadas como não ocorria desde a ditadura militar do golpe de 1964. O Ministério da Cultura já havia sido extinto no então governo, porém, o ataque que se anunciava era ainda mais profundo. De um lado, pela ameaça de corte de investimentos em projetos culturais, e do outro, pela pressão de pequenos grupos conservadores que divulgavam notícias falsas nas redes sociais a fim de pressionar instituições culturais a cancelarem de suas programações qualquer artista ou obra que supostamente ofendesse seus valores ditos conservadores, que por vezes eram na verdade homofóbicos, transfóbicos, misóginos e racistas. Muitas instituições atenderam a esses grupos, cancelando trabalhos de artistas como Wagner Schwartz, Maikon K, Renata Carvalho e diversos outros; além de exposições como o *Queermuseu*, promovida pelo Santander Cultural em Porto Alegre.

E assim ocorreu também com *Sombra*. A maior parte das ações roteirizadas para a performance e trechos dos textos selecionados para serem escutados nos fones durante a apresentação sofreram censura prévia, sob pena de cancelamento da apresentação a poucos dias da estreia. Como condição para manter a apresentação, algumas ações foram modificadas, e muitas tiveram que ser excluídas dando lugar a outras criadas em um curto espaço de tempo. A questão que se colocava então era de que maneira realizar o trabalho em sua máxima potência naquela circunstância. Havia dois caminhos: apresentá-lo em sua versão original, estando ciente de que aconteceria uma única vez (a temporada previa 4 apresentações), ou encontrar uma saída artística para driblar a censura, ao mesmo tempo em que ela seria exposta pelo próprio trabalho,

assegurando que um público maior presenciaria a performance e aquela situação. A solução para os textos dos fones de ouvido foi reproduzir um modo específico de censura aplicada aos discos de música no período da ditadura militar pós golpe de 1964. Alguns deles eram liberados para serem comercializados e tocarem nas rádios, porém, com ressalvas para algumas partes que deveriam ser excluídas. Alguns artistas modificavam suas letras, no entanto, outros optavam por evidenciar a censura. Nesse caso, as músicas eram mutiladas para mascarar sob ruídos as palavras e expressões proibidas, como “verde e amarelo” na música *A Hora e a Vez do Cabelo Nascer*<sup>150</sup> (1972) de Os Mutantes. As palavras censuradas de *Sombra* foram encobertas por ruídos em uma sucessão de interrupções da palavra e da voz em um áudio que durava cerca de 50 minutos, resultando em uma forma de metacensura de um trabalho que aborda a censura sendo censurado.

Em 2019, um ano após a eleição presidencial, o país que já sentia os desdobramentos do golpe parlamentar, jurídico e midiático de 2016, via o desmonte acelerado do Estado, aprofundando rapidamente a desigualdade socioeconômica através da retração dos direitos sociais e trabalhistas. Nesse cenário, seguiu-se promovendo declaradamente a perseguição a opositores políticos através de processos jurídicos inconstitucionais e às minorias através da criminalização dos movimentos sociais, além da censura a artistas e jornalistas independentes. É nesse contexto que o grupo é convidado a rerepresentar a performance no 27º *Festival Mix: Brasil de Cultura da Diversidade* (Figura 39).

Para esse festival, o maior evento cultural dirigido ao público LGBTQ+ da América Latina, a performance teria a liberdade de apresentar sem restrições a criação originalmente concebida um ano antes. Foram então resgatadas as ações que haviam sido proibidas e incorporadas novas criações, e os textos puderam ser escutados nos fones sem cortes e interrupções. A censura sofrida um ano antes ainda estava presente nos trabalhos de outros artistas fora do festival, e por isso ela precisava ser exposta novamente.

As restrições impostas antes da estreia da performance de *Sombra* em 2018 haviam sido enviadas por mensagens de áudio. Além dos detalhes sobre o que deveria ficar de fora do trabalho, havia uma série de informações que traduziam a complexidade daquela situação, materializadas sonoramente na voz do censor. Podiam ser escutadas as contradições do autoritarismo da censura sendo passado adiante em decorrência do medo vivido pelo próprio censor. O áudio da censura foi editado e colocado em cena como prólogo da performance, preservando a identidade do censor, de modo que não lhe causasse qualquer tipo de dano. Trechos que levassem a identificar os envolvidos foram retirados na edição, pois não se trata de

---

<sup>150</sup> Música *A Hora e a Vez do Cabelo Nascer* de Os Mutantes disponível em: <<https://open.spotify.com/track/1mjYbfGelZlhwQJuPvUjju>>. Acesso em: 13 dez. 2020.

individualizar o problema, o que simplificaria a crítica ao complexo circuito de restrições às liberdades; nem tampouco de personificar o ato da censura causando eventuais prejuízos ao indivíduo, que é também afetado por esses sistema de valores retrógrados em sua vida diária. Além da edição, a voz do censor da instituição foi modificada eletronicamente para que não fosse reconhecida.

**Figura 39:** Performance *Sombra* em novembro de 2019.

Imagem: Lucas Evangelista

Disponível em: <<https://teatrodapombagira.art/portfolio/sombra/>>.

Acesso em: 23 mai. 2020.



[Descrição da imagem: Fotografia colorida.. Iluminação azulada. Um homem nu se contorce ao centro, com livros abertos em sua cara. Ao fundo, a plateia sentada de fones.]

Um outro dado relevante do festival a se destacar é a pequena quantidade de filmes da 27ª edição contendo cenas de sexo ou com roteiros de humor, o que acende um sinal de alerta tão preocupante quanto o da censura externa: a autocensura. Se o tema da edição de 2018 divulgado durante as eleições presidenciais era *Resistir*, o que me remete à narrativa da inevitabilidade do surgimento do fascismo alemão proposta na obra *A Resistível Ascensão de Arturo Ui* de Bertolt Brecht; o tema de 2019 passa a ser *Persistir*, o que me soa como um chamado para que permaneçamos íntegros, sem dar passos para trás em nós mesmos, sem nos autosabotarmos nem

nos autocensurarmos. A performance *Sombra* fez parte da programação do *Festival Verão Sem Censura*, que reuniu em janeiro de 2020 em São Paulo obras censuradas pelo país em 2019.

## 7. ESCUTA ITINERANTE

A partir da portabilidade dos dispositivos sonoros com o surgimento do *Walkman*, diversos artistas passaram a desenvolver trabalhos nos quais a experiência do espectador é conduzida pela escuta de sons por meio de fones de ouvido, que desenham deslocamentos pelo espaço, constroem narrativas e dirigem o olhar, determinando o quê e como perceber o que está a seu redor. Há duas características comuns que unem esses trabalhos: a individualidade do equipamento de áudio portátil, podendo ser um reproduzidor ou receptor de áudio ligado aos fones; e o deslocamento do espectador pelo espaço proposto. Em uma experiência conduzida a partir da escuta, os áudios guiam o espectador por temporalidades e espacialidades, o convidando a transitar por um ambiente específico, ou a se deslocar em determinada direção ou rumo a um determinado local. As abordagens a partir do uso do dispositivo sonoro são bastante heterogêneas, borrando as fronteiras entre diferentes formas artísticas. Alguns trabalhos contam com a presença de atores, transitando entre teatro na rua e narrativa cinematográfica. Em outros, os personagens são sugeridos ou se manifestam apenas pelo som. Existem ainda trabalhos que se aproximam da arte sonora e de instalações ao ar livre, em uma escuta itinerante de aspectos da cidade recortados pelo artista.

O deslocamento pela cidade ou em ambientes fechados guiado pelo som traz uma associação entre escuta e movimento, podendo o movimento ser fixado em um roteiro predeterminado ou livre. O percurso pode ser conduzido por meio de indicações explícitas de deslocamento, do convite para que elementos distantes do espaço sejam observados de perto, ou por uma narrativa que se associa a atrizes e atores presentes diante do público a serem seguidos. Em alguns casos, a posição do corpo no espaço dispara sons para serem escutados. Em outros, os sons enviados aos fones guiam o deslocamento pelo espaço através da escuta, promovendo, da cabeça aos pés, uma sincronização dos sentidos auditivo, visual, e tátil da movimentação a pé.

Além de promover deslocamentos, a escuta do audioguia amplia a percepção do espaço ao redor, definindo o que será assimilado sensualmente do ambiente, através de elaborações estéticas, e de elementos contextuais organizados e transmitidos pela camada sonora do audioguia. A partir disso, podemos considerar duas propostas distintas de relação do espectador com o espaço pela da escuta. Na primeira, o deslocamento conduz o espectador a lugares de escuta, o colocando em ressonância com dimensões invisíveis (em alguns casos também inaudíveis) da cidade, que revelam dinâmicas sociais e políticas. Na segunda, é estabelecida uma base contextual ou ficional sobre a qual uma experiência imersiva na cidade é construída. No

primeiro caso, o audioguia se desenrola *sobre* a cidade; no segundo, *na* cidade. Em ambos os casos, os lugares existem previamente, e é na relação da visão e da presença do espectador no espaço com a escuta que a experiência estética acontece.

*EXPOSIÇÃO GUIADA:  
MOBILIDADE  
E ESCUTA MEDIADA*

Com suas raízes nas transformações na relação entre objeto e público em exposições museais, o audioguia foi idealizado em 1952 por Willem Sandberg, diretor do Museu Stedelijk de Amsterdam. Junto a Marshall McLuhan, Sandberg foi um dos primeiros a defender que o museu deveria se transformar, considerando a voz do visitante tão importante quanto a do museu (BRADBURNE, 2008: x). Com o audioguia, os museus passam a transferir parte da mediação das exposições realizada a grupos de visitantes, que “geralmente são conduzidos por um docente ou pesquisador” (SMITH; TINIO, 2008: 66), para uma forma de mediação tecnológica que já nasceu portátil (TALLON, 2008: xiii). As aulas itinerantes de especialistas eram gravadas em fita magnética em diversos idiomas, reproduzidas a partir de um gravador analógico, e transmitidas em ciclos repetidos por meio de um sistema de transmissão de rádio de ondas curtas, chegando a um receptor de rádio portátil para serem escutadas com fones de ouvido (TALLON, 2008: xiii-xiv). A inovação foi documentada em um cinejornal da época<sup>151</sup>, que apresentava uma das primeiras visitas do Museu Stedelijk em Amsterdã guiadas por áudio, demonstrando não apenas a estrutura tecnológica utilizada na transmissão dos áudios gravados, como também a dinâmica de entrega dos receptores de rádio ao público, destacando a higienização dos fones. Recebendo todos a mesma transmissão, os visitantes “caminham pelas salas olhando ao redor enquanto escutam” (EUROPEANA, 2008), se movendo em grupo pelas exposições “como se guiados por uma força invisível, em completa sincronicidade” (TALLON, 2008: xiv). Em crítica à mediação de determinados trabalhos artísticos, como os de Joseph Beuys, o jornalista britânico Alfred Hickling (2004) acusa o audioguia de ser “uma estratégia para arrancar algumas libras a mais de cidadãos ingênuos felizes em andar por aí como zumbis enquanto uma voz acadêmica descorporificada lhes diz o que pensar”, o que levanta uma questão sobre o que se pode oferecer à escuta sem que seja reduzida a uma experiência de segunda mão.

---

<sup>151</sup> Cinejornal sobre o primeiro audioguia disponível em: <[https://www.europeana.eu/en/item/2051906/data\\_euscreenXL\\_http\\_\\_\\_openbeelden\\_nl\\_media\\_22823](https://www.europeana.eu/en/item/2051906/data_euscreenXL_http___openbeelden_nl_media_22823)>. Acesso em: 25 mar. 2020.



**Figura 40:** Passeio radioguiado da Iron and Steel Gallery em Johnstown, Pensilvânia, 1960.

Fotografia: © Science Museum/Science & Society Picture Library.

Disponível em: <<http://journal.sciencemuseum.org.uk/browse/issue-07/acoustics-on-display/>>.

Acesso em: 22 mar. 2020.



[Descrição da imagem: Fotografia em preto e branco. Um objeto de ferro ao centro, sendo observado por uma mulher e um homem em pé ao lado esquerdo. Ambos seguram um aparelho sonoro próximo aos ouvidos. Na placa acima do objeto lê-se “history of iron and steelmaking”.]

Ao longo de décadas, novas tecnologias e diferentes formas de relação do público com as exposições foram sendo desenvolvidas. Na década de 1950, algumas rádios públicas transmitiam aulas do Museu Americano de História Natural e, ao final convidavam os ouvintes a visitarem o museu para um tour guiado pelas exposições discutidas durante a transmissão (TALLON, 2008: xiv). A reprodução do audioguia, que era inicialmente captada por um receptor de rádio portátil (Figura 40), passou por testes com toca-discos portáteis, até se firmar no toca-fitas portátil (TALLON, 2008: xix). O equipamento de áudio, que inicialmente comportava apenas fones de ouvido individuais, também passou por experiências de escuta a dois na década de 1960, incluindo entradas de fones de ouvido para um par ouvintes, em uma tentativa de transformar a visita ao museu em uma experiência ainda mais social, tendo essa versão de escuta dupla sido mais popular que o equipamento individual (TALLON, 2008: xiv). Ainda na mesma década, foram experimentados os primeiros dispositivos que continham uma variedade de estilos de audioguias dentro de um mesmo dispositivo, oferecendo a possibilidade de escolha ao visitante. Já em 1973, no Museu Público de Milwaukee, foi incluído um aspecto interativo no audioguia, em que uma narração em áudio reproduzida em um toca-fitas portátil realizava uma pergunta e aguardava que o visitante a respondesse em um leitor de cartão perfurado (TALLON, 2008: xxii-xiv). Hoje, a reprodução dos fragmentos sonoros passa para as mãos do visitante, que pode digitar o código do objeto escolhido; ou para seu corpo, que aciona a reprodução de forma automática através de sistemas de detecção de presença ao transitar por locais específicos da exposição.

Enquanto os artistas produzem conhecimento através das mais variadas elaborações estéticas, que posteriormente podem ser exibidas em museus; os museus desenvolvem continuamente pesquisas sobre dispositivos de mediação e diálogo com o público, que abrem caminhos e podem continuar oferecendo *insights* para os artistas. A fim de solicitar e promover a voz do visitante, a organização de arte Creative Time desenvolveu o audioguia *Masterpieces without the Director* (1985) e o levou para o Metropolitan Museum of Art de Nova York. O audioguia foi produzido por um grupo de teatro e montado a partir de entrevistas com visitantes diante de obras de arte específicas. Para escutá-lo, era necessário que o visitante levasse seu próprio toca-fitas portátil para reproduzir as fitas que eram vendidas no museu. Dessa forma, o museu passa a transferir quem detém a posse do dispositivo eletrônico para o público, como ocorre nos dias atuais no caso dos audioguias em MP3, que podem ser baixados e reproduzidos pelo celular e escutados pelos fones do próprio visitante. (TALLON, 2008: xiv).

O museu, enquanto produtor de sentido, molda praticamente todos os aspectos da visita, uma vez em que há relativamente poucos momentos não construídos ou não mediados (BRADBURNE, 2008: ix). Como exemplifica Bradburne (2008: ix-x),

[...] podemos decidir colocar uma pintura de Picasso ao lado de uma máscara africana. Ao fazer isso, criamos deliberadamente um significado e estamos convidando o visitante a explorar esse significado. Muitas vezes pensamos que o que estamos comunicando é puramente conteúdo. Mas o sentido que queremos que o usuário construa não diz respeito apenas à relação entre Picasso e suas referências; trata-se também da relação entre o museu e o visitante. Quem está no controle? Quem produz o sentido? Quem pode dizer quais aspectos foram importantes para Picasso e quais não foram? A produção de sentido no museu sempre teve uma dimensão social e política.

Partindo do contexto museológico, o audioguia passou de uma forma de mediação com objetos dispostos pelo espaço por onde o público transita, para trabalhos que borram a fronteira entre o aspecto educacional e artístico da curadoria da exposição, na medida em que a curadoria estabelece sentidos às exposições, moldando a experiência estética do visitante. Enquanto mediação, o audioguia permite que os indivíduos recebam *insights*, contexto, informações anedóticas, história e proveniência de obras de arte e artefatos (SMITH; TINIO, 2008: 63), podendo incluir entrevistas e músicas criadas originalmente para a exposição (SPECTROOM, 2019). Já no campo da experiência artística, o conteúdo histórico e informacional do audioguia museal é colocado em segundo plano, constituindo-se em uma experiência estética; ou é dispensado, dando lugar a outras formas de criação que apresentam uma dramaturgia sonora autônoma, se tornando ‘parte integrante’ da obra, e não mais ‘mediação sobre’ a obra. Da mesma forma que não há sentido em se escutar o áudio criado fora do espaço proposto para a cena ou performance, ao apenas se deslocar pelo espaço sem escutar a camada sonora, a obra também não acontece. Com isso, alguns trabalhos que utilizam o audioguia podem manter o público em uma posição mais próxima do espectador tradicional enquanto receptor; porém, é a partir de uma escuta ativa solicitada a esse espectador que está a chave das leituras possíveis da cidade ou da cena.

As experiências artísticas que integram dispositivos sonoros individuais e portáteis são bastante diversas, tanto em suas abordagens, como na categorização dos trabalhos. O audioguia (*audiorondleiding*), que parte da junção do termo holandês *rondleiding*<sup>152</sup> (visita guiada) com a tecnologia do áudio, logo assume diferentes terminologias, como *wireless tour* (passeio sem fio),

---

<sup>152</sup> Demonstração do primeiro audioguia como uma visita guiada (*rondleiding*) em áudio transmitido sem fio. Disponível em: <[https://www.europeana.eu/en/item/2051906/data\\_euscreenXL\\_http\\_\\_\\_openbeelden\\_nl\\_media\\_22823](https://www.europeana.eu/en/item/2051906/data_euscreenXL_http___openbeelden_nl_media_22823)>. Acesso em 20 ago. 2019.

*radio-guided tour* (passeio guiado por rádio) e *audio tour* (passeio com áudio). Nas experiências artísticas que promovem a escuta do som da cidade em deslocamentos, ou deslocamentos a partir do som, se tornou comum o uso do termo *soundwalks* (caminhadas sonoras), que no caso da exploração de sons a partir de campos eletromagnéticos das cidades deu origem aos *electric walks* (caminhadas elétricas).

VIRADA DA MOBILIDADE:  
CENA ESCUTADA  
E PÚBLICO ITINERANTE

Com o surgimento do Walkman em 1979, o audioguia deixa de ser de uso exclusivo do contexto museológico, passando de uma forma de mediação ‘sobre’ arte para formas de experiências ‘em’ artes, se aproximando do teatro, da performance e da arte sonora. O pioneiro dessa virada, Chris Hardman, havia estudado formas de teatro itinerante e sem atores com Peter Schumann, criador do Bread and Puppet Theater (ERICKSON, 1986; WICKS, 2017). Hardman fundou o Antenna Theater<sup>153</sup> e iniciou um estudo sobre a mobilidade da cena a partir de dispositivos tecnológicos, sugerindo o Walkman como a espinha dorsal de um novo tipo de experiência teatral (HARDMAN, 1983: 43). Hardman conta que adquiriu um Walkman antes de embarcar em um voo para substituir a escuta da *muzak* do avião (HARDMAN, 1983: 43), e relata sobre o momento em que associou o toca-fitas portátil a novas possibilidades de cena:

[...] este dispositivo moderno bizarro foi lançado no mercado, chamado Walkman, e eu decidi adquirir um. Então, quando o avião estava prestes a decolar, eu liguei o Walkman, e assim que o avião levantou voo, a *Cavalcada das Valquírias* começou a tocar. De repente, percebi que estava acontecendo um evento teatral incrível, e ele se chamava sincronicidade! O visual e o áudio estavam funcionando em sincronia, e além disso, ao invés de assistir de longe, eu estava literalmente dentro do evento. E assim nasceu o “*Walkmanology*” – o estudo do reproduzidor de áudio portátil como ferramenta teatral. (HARDMAN, 2013)

Hardman (2013) sugeriu também que o espectador que se relaciona com uma obra teatral em uma experiência individual altera a perspectiva do público enquanto coletivo, propondo o termo audiente (*audient*) para designar cada membro individual do público (*audience*). A partir do uso do dispositivo portátil, Hardman (1983: 44) vislumbrava uma mudança radical na posição do

---

<sup>153</sup> Maiores informações sobre o Antenna Theater disponíveis em: <[www.antenna-theater.org](http://www.antenna-theater.org)>. Acesso em: 19 nov. 2019.

público, que seria “liberado da caixa do espectador” para circular pelo palco, sendo cada espectador um ponto perceptivo à parte.

Uma reportagem da revista *Squire* em 1986 (Figura 41) questiona se o trabalho de Hardman estava sabotando o teatro americano, ou se o estava salvando. Segundo a revista, ele havia criado “um novo tipo de teatro tão transitório e amorfo que muitos sequer chamariam de teatro” (ERICKSON, 1986: 208). O debate sobre o que é ou não teatro parece voltar sempre que artistas propõem novas experiências estéticas para o público envolvendo o corpo e a passagem de tempo. No caso do audiotour, o debate sobre se essa cena itinerante é teatro ou não, que já leva quase 40 anos, ainda segue aberto. Ao ser questionado sobre seu trabalho *Remote X*<sup>154</sup>, Stefan Kaegi insiste em defini-lo como teatro (LUIZ, 2014).

**Figura 41:** Matéria da revista *Esquire* de 1986 sobre Chris Hardman e o Antenna Theater.

Imagem: Ellen Carey.

Disponível em: <<https://classic.esquire.com/article/1986/3/1/opening-night-in-outer-space>>.

Acesso em: 23 ago. 2019.

SHOW BUSINESS

**Is Chris Hardman sabotaging the American theater, or is he saving it?**

by Steve Erickson

# Opening Night in Outer Space

**YOU'VE**  
just found yourself standing in a place where you've never been. You have a name you've never known and you're involved with a girl you've never seen. You're thinking things you've never thought in a voice you've never heard.

**YOU'RE**  
in a place of seventeen rooms, you're reading signs on the walls, signs on the floors. Music is in the background. You come to a room and there's a waft of perfume and in the corner a bed where someone is lying. "She's asleep," says the strange voice in your head. "Glide over to the jewelry table, and slide onto the stool. You made it.... On the table is Louise's diary. So why not?" You open the diary. Louise's voice is reading tonight's entry aloud, about the great party you just came from but don't quite remember. "Great party," Louise confides to her diary, "but Jay's been putting me off lately. So tonight I faced him." "Did she? You don't quite remember. "He keeps refusing to take me on a vacation. I'm sure he could write the whole thing off as biz, so it really burns me. I'm the only one I know who hasn't been out of the States." Your hand rubs the front edge of the table, and then lifts the top. The voice in your head changes to become...feminine. "Jay," it coos, "you look nervous. Don't be. Relax. Be confident. Now lift up the lid in the center of the table; underneath is a pool of water. It's your final dive. The treasure's in

STEVE ERICKSON is the author of *Days Between Stations*, which was published last spring.



**Chris Hardman**, the founder and director of San Francisco's **Antenna Theater**, whose next production might employ a set or no set, costumes or no costumes, words or no words, a play or no play.

ESQUIRE/MARCH 1986 206 207 ESQUIRE/MARCH 1986

[Descrição da imagem: Fotografia colorida.. Mostra as duas primeiras páginas do artigo. Do lado esquerdo, os escritos “Is Chris Hardman sabotaging the American theater, or is he saving it? By Steve Erickson. Opening Night in Outer Space”, e segue em letras miúdas o primeiro parágrafo do artigo. À direita, fotografia do busto de Chris Hardman, com gravata borboleta e fones de ouvido, estilizada com uma marca d’água de três círculos concêntricos que se fecham com setas.

<sup>154</sup> Ver capítulo 8 para mais informações sobre *Remote X*.

Em seus três primeiros trabalhos com o uso do Walkman e de fones de ouvido, Hardman antecipa elementos fundamentais que serão explorados das mais variadas formas pelos trabalhos de outros artistas ao longo das décadas seguintes: mobilidade, sincronia, imersão, e coprodução. Em *High School* (1981), Hardman realizou o primeiro trabalho artístico que fez uso do Walkman.

Nessa peça itinerante, o público se deslocava por diversos locais dentro de uma escola guiado por uma narração gravada, enquanto escutava ruídos do ambiente previamente produzidos e interagia com estudantes atores e bonecos ao longo da caminhada (HARDMAN, 1983: 45; ANTENNA, ). Em *Pink Prom* (1982), Hardman dá um novo passo na experimentação com a mobilidade possibilitada pelo audioguia ao integrar o público como coprodutor, envolvendo 11 casais na realização de uma coreografia de um baile de formatura, em que performavam a partir da escuta de entrevistas gravadas nos fones. Nesse trabalho, Hardman explora também a sincronia da ação dos participantes por meio da escuta, ao iniciarem a reprodução do áudio no Walkman simultaneamente. Já em *Artery* (1982), Hardman cria um ambiente imersivo, no qual os audientes incorporam o personagem principal de um thriller ficcional *noir*, seguindo instruções de deslocamento por um cenário construído contendo 20 ambientes. Hardman seguiu com uma série de trabalhos, explorando as possibilidades de mobilidade e imersão do Walkman, e posteriormente utilizando a transmissão dos áudios por sinal de rádio.

*DESLOCAMENTOS URBANOS:  
CAMINHADAS SONORAS  
E ESCUTA DA CIDADE*

Antes do surgimento do toca-fitas portátil, havia pesquisas e práticas acerca da escuta do som ao redor. A partir do World Soundscape Project, fundado pelo compositor Murray Schaffer no final da década de 1960, surgiram o conceito de paisagem sonora (*soundscape*) e a prática de caminhadas sonoras (*soundwalks*). Esses elementos passaram a ser explorados por artistas a fim de promover experiências a partir da escuta daquilo que se vê (e também o que não se vê) na cidade. Antes das caminhadas sonoras vestidas de fones de ouvido, como as *Electrical Walks* de Christina Kubisch, as primeiras experiências de escuta da paisagem sonora da cidade eram feitas a ouvidos nus. Como em *Listen*<sup>155</sup> (1966) de Max Neuhaus, que convida o público a escutar o som ao redor;

---

<sup>155</sup> Maiores informações sobre *Listen* disponíveis em: <<https://www.max-neuhaus.estate/max-neuhaus/soundworks/vectors/walks/LISTEN/LISTEN.pdf>>. Acesso em: 31 dez. 2020.

*Oto-date* (1996) de Akio Suzuki, que define pontos na cidade marcados em um mapa a serem escutados, nos quais o público se posiciona sobre pinturas no chão que fundem a imagem de pés e ouvidos<sup>156</sup>. Além desses trabalhos, a pesquisadora em ecologia acústica e compositora de paisagem sonora Hildegard Westerkamp inicia nos anos 1970, junto ao *World Soundscape Project*, a prática de *soundwalking*, a qual define como “um exercício de escuta que nos ajuda a tomar consciência de nosso ambiente acústico imediato. Também diz respeito aos prazeres estéticos de escutar. Escutar sons que, de outra maneira, poderíamos ter perdido; escutar o ritmo dos sons; escutar a ‘voz’ única de uma cidade.” (WESTERKAMP, 2018).

**Figura 42:** Captação de som estéreo para a escuta da cidade em *Le Preneur De Son*. Imagem disponível em: <<https://www.compagniesousx.com/le-preneur-de-son>>. Acesso em: 22 ago. 2019.



[Descrição da imagem: Fotografia colorida.. Ao centro, um homem com uma bolsa branca segura um aparelho de captação de som, usando fones de ouvido. Ao lado esquerdo e ao fundo, duas mulheres de pé com os olhos fechados e fones. Ao lado direito e ao fundo, um homem em pé com os olhos fechados e fones.]

<sup>156</sup> Maiores informações sobre *Oto-date* e mapa para a caminhada em Bruxelas disponíveis em: <<http://www.q-o2.be/en/ongoing/oto-date-akio-suzuki/>>. Acesso em: 12 dez. 2020.

Em sequência a essas experiências, a caminhada *Le Preneur De Son* (2014), da Compagnie Sous X, passa a mediar a escuta captando e amplificando a paisagem sonora urbana em tempo real. Nesse trabalho, o público segue um técnico de captação de som direto (Figura 42), que faz recortes do som ao redor, arbitrando no ato quais serão amplificados e quais soarão em segundo plano. Essa captação e mixagem predicada ao posicionamento do microfone é enviada aos fones do público, que se deslocam em uma hiperescuta dirigida da cidade.

**Figura 43:** *Electrical Walks* em Birmingham, 2006.

Imagem disponível em: <[http://www.christinakubisch.de/en/works/electrical\\_walks](http://www.christinakubisch.de/en/works/electrical_walks)>.

Acesso em: 22 mar. 2020.



[Descrição da imagem: Fotografia colorida.. Três caixas eletrônicas em uma parede na rua. Duas mulheres estão de fone e curvadas em direção ao caixa da esquerda e o do meio, respectivamente.]



Já em uma forma de escuta mais radical da cidade, a artista sonora Christina Kubisch torna audíveis os campos eletromagnéticos de elementos urbanos. Kubisch iniciou seus trabalhos com indução magnética em 1970, tendo participado da *Für Augen und Ohren* (1980), primeira exposição dedicada à arte sonora, realizada na Akademie der Künste em Berlim (KIM-COHEN, 2009: 109). Desenvolvido inicialmente como obra instalativa, na qual uma série de cabos elétricos eram fixados em local fechado ou ao ar livre, em paredes, tetos, pisos, árvores, ou suspensos no ar; Kubisch torna esse trabalho itinerante em *Electrical Walks*<sup>157</sup> (2004), levando a escuta para as ruas (Figura 43), passando por cidades de diversos países (KUBISCH, 1990: 69).

Há uma discussão sobre se as *Electrical Walks* são uma composição musical que materializa os sons da cidade, ou se o trabalho aborda a dinâmica do ambiente urbano, traduzida sonoramente. Kubisch afirma que “A percepção da realidade cotidiana muda quando escutamos os campos eletromagnéticos; aquilo com o que estamos acostumados aparece em um contexto diferente. Nada aparenta ser da maneira como soa. E nada soa como parece.” (KUBISCH, 2020). Seth Kim-Cohen (2009: 119) critica o discurso de que teríamos um “acesso sônico ao real” que acompanha as *Electrical Walks*, e desloca o trabalho de Kubisch de uma criação artística para uma constatação científica e educacional, que nos alertaria “para a presença de fatos até então não revelados” (KIM-COHEN, 2009: 110). Kubisch defende que os sons captados são mais musicais do que se poderia esperar, contendo ritmos, loops e longos drones (KUBISCH, 2020). No entanto, de acordo com Cox (2011), não interessaria analisar o que se escuta a partir de parâmetros musicais, mas como uma investigação do som como uma matéria fluida contínua e heterogênea, distinguida por diferentes velocidades, forças e intensidades, “que torna audível a imanência do ser e do tempo” (COX, 2011: 85).

No Brasil, a artista sonora Bella une em sua *Caminhada Magnética*<sup>158</sup> (2019) aspectos dos dois trabalhos comentados anteriormente: a captação eletromagnética das *Electrical Walks*, associada ao coletivo itinerante que segue o artista em *Le Preneur De Son*. Os captadores de ondas eletromagnéticas saem dos fones e são montados em uma antena carregada na mão, portada por uma pessoa e seguida pelas demais, que escutam a transdução eletroacústica por meio de fones de ouvido. Nesses três trabalhos, o público se desloca em uma investigação dos sons produzidos no momento presente, e quais aspectos da cidade eles podem evocar. Já em *inter\_fluxo*<sup>159</sup> (2019), Bella, em colaboração com a canadense France Jobin, elabora uma caminhada sonora a partir de uma peça produzida previamente, para ser escutada em relação ao tempo e espaço presentes.

---

<sup>157</sup> Documentário sobre *Electric Walks* disponível em: <<https://vimeo.com/54846163>>. Acesso em: 12 jul. 2020.

<sup>158</sup> Mais informações sobre *Caminhada Magnética* disponíveis em: <<https://pt.bel-la.com/works-walks-caminhada-magnetica>>. Acesso em: 22 mar 2020.

<sup>159</sup> Mais informações sobre *inter\_fluxo* disponíveis em: <<https://pt.bel-la.com/works-walks-inter-fluxo>>. Acesso em: 22 mar 2020.

Essa peça sonora escutada nos fones durante a caminhada é resultado da sobreposição de duas camadas, cada uma elaborada por uma das artistas. A primeira se trata de um recorte da paisagem sonora dos lugares atravessados ao longo do percurso, captado previamente por Bella, a qual é adicionada uma composição musical, produzida por France a partir do registro sonoro de Bella.

Em conversa sobre o processo de criação de *inter\_fluxo*, Bella (2020) conta sobre o pedido para que realizasse um percurso por alguns bairros do Rio de Janeiro, e criasse uma sonoridade que seria escutada por meio de fones de ouvido pelo público. A caminhada sonora foi produzida para a 9ª edição do Festival Novas Frequências (RJ) em 2019, e as pessoas poderiam caminhar sozinhas após terem baixado por QR Code o mapa do trajeto e o áudio em MP3. Durante o período de pesquisa antes do festival, Bella desenhou o percurso e gravou sons ao longo do caminho, tendo como única diretriz que partisse do Centro Cultural Oi Futuro, espaço que hoje abriga o Museu das Comunicações e Humanidades (anteriormente Museu do Telephone e Museu das Telecomunicações); e que regressasse a ele ao final da caminhada. A partir da ideia de fluxo, Bella transitou pelos espaços escolhidos livremente, tendo seus deslocamentos guiados apenas pela escuta, de acordo com as sensações que alteravam as direções que tomava. Os deslocamentos foram experimentados ao longo de alguns dias, até que chegasse ao percurso completo de ida e volta, que durava em torno de uma hora e meia no total. Bella (2020) conta que, ao longo das caminhadas durante o processo, experimentava diferentes distâncias de captação utilizando seu próprio corpo como um “corpo gravador”.

Para o registro da paisagem sonora, Bella construiu um par de microfones e os posicionou discretamente atrás dos ouvidos, conectados a um gravador portátil escondido em sua roupa, de modo que pudesse caminhar como uma passante comum, sem chamar atenção e alterar o entorno. O som ao redor gravado ia sendo monitorado por meio de fones de ouvido, o que a tornava um ponto de escuta móvel a ser reperformado pelo público. Segundo Bella, a gravação ia sendo composta de acordo com uma dinâmica desenhada no fluxo das variações do passo, do ritmo da caminhada, e dos diferentes tempos de permanência em cada lugar, como o caminhar lento ao atravessar uma rua, ou a corrida sobre uma ponte. Ao longo da gravação, são escutadas vozes da vida comum, como crianças combinando o futebol do dia seguinte, pessoas comentando sobre o calor de 40 graus; além da presença de Bella, nos passos marcados de sua corrida e seus diálogos em busca de orientação pelas ruas. O registro sonoro foi realizado em uma gravação do percurso de ida, e outra sobre a volta ao local de origem. A manipulação do gravador se limitava a acionar a gravação no início da caminhada, e encerrá-la ao final de cada trecho. Não foram feitas escolhas e edições posteriores, apenas uma emenda dos trechos de ida e

volta para consolidar os áudios em um arquivo único. O registro de Bella foi então enviado a France, que utilizou o material como ponto de partida para iniciar sua composição musical.

France entrou em contato com o lugar pela primeira vez por meio do som gravado por Bella, sem nunca ter estado ali fisicamente. A compositora pontuou alguns momentos do áudio de Bella, gravando sobre ele algumas camadas de sintetizadores em estúdio. As artistas seguiram se correspondendo sobre as gravações, com Bella comentando de volta alguns momentos sobre a composição de France, modificando alguns volumes, até chegarem à peça sonora final. A composição de France reflete sua leitura do fluxo da caminhada, em uma colagem de pads e texturas sobre a gravação de Bella que introduzem diferentes atmosferas sobre os ruídos urbanos, gerando um ligeiro desencaixe do peso da vida comum, em uma sonoridade etérea e fluída. Essas camadas de sintetizador entram gradativamente, soando sob a paisagem sonora e assumindo certo protagonismo em alguns momentos, desestabilizando a caminhada dos ouvintes e deixando as pessoas em um “estado meio flutuante, meio fora do ar” (BELLA, 2020).

Na apresentação de *inter\_fluxo* no Festival Novas Frequências, Bella realizou o percurso junto ao público, servindo como um ponto de referência possível, uma vez que as pessoas tinham seus próprios ritmos e percebiam as diferentes atmosferas sonoras de diferentes pontos da caminhada, sendo que o áudio não contém qualquer tipo de indicação de direcionamentos ou comandos ao público. Bella explica que, ainda que a composição de France possa influenciar o ritmo da caminhada em certa medida, o fundamental é o ritmo interno e particular de cada participante da caminhada. Algumas sincronias entre o som e o entorno podem ser percebidas, e mesmo que a gravação seja um registro do passado, o som escutado afeta o corpo das pessoas no presente (BELLA, 2020). Os arquivos da caminhada, que incluem o mapa<sup>160</sup> do percurso e o áudio em MP3<sup>161</sup>, continuam disponíveis para quem estiver no Rio de Janeiro e desejar realizar a caminhada, a qualquer tempo, bastando portar um telefone celular e fones de ouvido.

Em uma outra relação entre tempo e espaço, o artista sonoro Duncan Speakman pesquisa de que maneira utilizamos o som para nos deslocarmos por ambientes físicos, sociais e políticos (FOSSE, 2018). Speakman tem uma abordagem performativa em seus trabalhos, desde a criação, até o envolvimento do público em uma experiência de coprodução. Na caminhada sonora *A Song for Fifty Hearts*<sup>162</sup> (2008), o público transita ao redor do Bishop’s Palace em Wells, no condado de Somerset, na Inglaterra. A composição sonoro-espacial-performativa foi realizada a partir 50 caminhadas ao redor do Palácio em uma rota definida por Speakman nas quais gravou os sons

<sup>160</sup> O mapa do percurso de *inter\_fluxo* pode ser acessado em: <<https://ridewithgps.com/routes/31519876>>. Acesso em: 19 set. 2020.

<sup>161</sup> O áudio de *inter\_fluxo* pode ser baixados em: <<https://qrqo.page.link/eMwgL>>. Acesso em: 19 set. 2020.

<sup>162</sup> Maiores informações sobre *A Song for Fifty Hearts*, e link para download do áudio da caminhada, disponíveis em: <<http://palaceintrusions.org.uk/benchmarks.html>>. Acesso em: 23 abr. 2020.

ambientes, que foram editados e arranjados em uma colagem e posteriormente processados. O áudio da caminhada podia ser escutado por meio de reprodutores de MP3 disponibilizados pela produção, ou baixado em MP3 para o celular do participante e escutado com fones próprios. Sobre a proposta, Speakman comenta: “[...] quero dar às pessoas a habilidade de ouvir além do que ouviam antes, para escutarem através das paredes, através do chão debaixo de seus pés. Quando você retirar os fones, eu quero que seus ouvidos estejam focados novamente no seu entorno, e sua percepção aumentada.” (FOSSE, 2018).

Nos trabalhos que abordam a escuta dos sons da cidade, sejam eles captados em tempo real ou previamente produzidos, há uma busca pela ampliação da percepção sonora do espectador para além do momento da recepção artística durante os deslocamentos. Podemos pensar então que essas propostas artísticas, mais do que oferecerem momentos de fruição estética, podem operar como formas de preparação e educação para a escuta.

*ROTEIROS E MAPAS:  
ESCUTAR PARA DESLOCAR-SE  
OU DESLOCAR-SE PARA ESCUTAR*

As temporalidades da relação entre audioguia e público podem modificar a experiência do espectador, estabelecendo uma relação de causa e efeito entre som e espaço a partir de como e quando a reprodução dos áudios é acionada. Quando o áudio é enviado via sinal de rádio para os receptores portados pelo público, os espectadores têm uma escuta perfeitamente sincronizada. Essa sincronia acontece também, ainda que possam haver ligeiras diferenças, em casos em que os espectadores dão início à reprodução ao mesmo tempo, acionando reprodutores de MP3 ao comando de um membro da equipe artística. Porém, podem haver experiências em tempos deslocados, quando os audioguias são iniciados em tempos diferentes de acordo com o momento em que cada espectador aciona a reprodução do áudio em seu dispositivo. Existem ainda trabalhos em que a reprodução do áudio não é acionada pelo manuseio dos equipamentos tecnológicos, pelo espectador ou por algum membro da equipe artística, mas sim pela posição do espectador no espaço. Nesse caso, ao invés do som guiar os deslocamentos do público, o público é guiado por pontos da cidade que desencadeiam a reprodução de fragmentos de áudio. Através do reconhecimento espacial por GPS, a navegação programada pelo artista detecta a presença do dispositivo carregado pelo espectador nos locais de escuta definidos, iniciando a reprodução automaticamente ou indicando a existência de um novo fragmento sonoro disponível para escuta.

Dessa forma, o espectador deve chegar ao local indicado no mapa para que o áudio seja reproduzido, deslocando-se em um roteiro de movimentos exploratórios. Ainda que o mapa guie os deslocamentos mais extensos entre os pontos de escuta, o áudio pode convidar o espectador a realizar pequenos deslocamentos no local, para que observe em detalhe alguns aspectos do entorno. Em caminhadas sonoras e audioguias geolocalizados, a relação entre espaço tempo e escuta, se torna uma relação entre lugar e memória.

No trabalho *site specific* do Blast Theory *Take Me To The Bridgewater* (2017), o deslocamento pela cidade desencadeia a reprodução dos áudios. O espectador recebe um smartphone e fones de ouvido na biblioteca Worsley Village e caminha pela vila de Worsley e pelo canal Bridgewater, este que teve grande importância histórica no desenvolvimento da região de Salford, na Inglaterra. Nele, são apresentadas perspectivas de futuro a partir de depoimentos de um grupo de sete jovens entre 14 e 19 anos. Diferentemente do que seria um audioguia sobre fatos históricos relacionados ao canal, o trabalho propõe identificar a conexão dos jovens com o canal, e a partir de suas relações com o local, escutar quais suas perspectivas para o futuro. Cada espectador passa por uma experiência diferente a depender do caminho que faz, alterando sua perspectiva sobre o local. Um mapa acessado pelo smartphone apresenta o local seguinte para onde o espectador deve se deslocar, e ao chegar no ponto indicado, um novo fragmento de áudio com um dos depoimentos dos jovens é reproduzido.

De navegação similar, em *Fixing Point*<sup>163</sup> (2011) o Blast Theory convida o participante a se deslocar até pontos apresentados em um mapa no smartphone, introduzindo um elemento visual ao espaço. Os pontos virtuais do mapa se relacionam com pontos materiais no local. Ao navegar pelo mapa, os participantes encontram estacas de metal enterradas no meio da floresta que, segundo o grupo, traçam no chão “o legado dos Conflitos na Irlanda do Norte” (BLAST, 2011). Ao se aproximar de cada estaca, o smartphone ativa a reprodução de um fragmento de áudio previamente gravado. O áudio traz depoimentos de Anne Morgan sobre o assassinato de seu irmão Seamus Ruddy em 1985, um caso ligado aos Conflitos de grande repercussão pública na época. Seis anos depois da estreia do Blast Theory, o corpo de Ruddy foi encontrado por uma operação que buscava os desaparecidos políticos dos Conflitos em uma floresta na França (BRENNAN, 2017).

Alguns trabalhos do Blast Theory substituem as caminhadas a partir de mapas por deslocamentos a fim de encontrar os áudios espalhados pela cidade. Em *Too Much Information* (2015), o espectador se desloca pelas ruas de Manchester, na Inglaterra, em busca dos áudios que

---

<sup>163</sup> Fragmento do trabalho em vídeo e mais informações sobre Fixing Point disponíveis em: <<https://www.blasttheory.co.uk/projects/fixing-point/>>. Acesso em: 12 mai. 2020.

contêm depoimentos de dois grupos de pessoas: um composto por jovens adultos e outro por pessoas acima de 60 anos. Os depoimentos abordam assuntos íntimos de maneira franca, e por vezes bem humorada. Já em *Rider Spoke* (2007), o participante não apenas escuta depoimentos de outras pessoas, mas troca mensagens de voz com desconhecidos. Porém, a gravação e a escuta das mensagens ocorrem em tempos distintos, e as mensagens precisam ser encontradas antes de serem escutadas, como se os participantes lançassem mensagens dentro de uma garrafa ao mar da cidade. O participante é convidado a gravar mensagens de voz em um local da cidade de sua escolha. Essa mensagem será ouvida por outros participantes ao chegarem ao local da gravação, que por sua vez gravam suas próprias mensagens em outros locais. Os participantes se deslocam pela cidade em uma bicicleta, que pode ser própria ou oferecida pelo grupo. A bicicleta é equipada com um computador portátil que contém um programa de gravação e reprodução interligado ao mapa da cidade, de modo que o local onde a mensagem foi gravada é reconhecido e armazenado no mapa. Os participantes circulam pela cidade em busca dos lugares onde as mensagens estão escondidas. Ao chegar ao local de uma das mensagens, o computador reconhece a localização e inicia a reprodução da mensagem gravada. Desse modo, o participante se desloca para escutar.

Em outro trabalho que inverte a ordem temporal entre a produção de mapas e as experiências do público, *It Must Have Been Dark By Then*<sup>164</sup> (2017), de Duncan Speakman, articula camadas espaciais locais com camadas sonoras globais. O participante é convidado a realizar a caminhada escolhendo locais em sua cidade local, porém, vive uma experiência entre mundos, ao escutar trechos de músicas, narrações e rúidos ambientes gravados em uma jornada por três lugares de diferentes continentes que estão com suas existências ameaçada: os pântanos da Louisiana<sup>165</sup>, nos Estados Unidos; as vilas vazias da Letônia<sup>166</sup>, e a fronteira da Tunísia com o deserto do Sahara<sup>167</sup>. Durante as viagens, Speakman buscou visitar lugares que passavam por rápidas transformações decorrentes de fatores humanos e ambientais, e a partir dos registros criou uma peça sonora “entre um diário de viagem e uma reflexão sobre conexão, progresso e memória” (SPEAKMAN, 2019). Nessa relação entre diferentes tempos e espaços, Speakman inverte o papel dos mapas em audioguias, uma vez que são os deslocamentos dos participantes que produzem os mapas, em cartografias únicas registradas dentro do software de navegação. Os

---

<sup>164</sup> Mais informações sobre *It Must Have Been Dark by Then* disponíveis em: <<https://duncanspeakman.net/projects/imhdbdt/>>. Acesso em: 23 jul. 2020.

<sup>165</sup> Os pântanos que protegem New Orleans estão em um processo de degradação ambiental (MOONEY, 2020).

<sup>166</sup> Após a entrada na União Europeia, o êxodo na Letônia levou à redução de um quinto da população do país (SANDER, 2018).

<sup>167</sup> O processo de desertificação na Tunísia avança, ameaçando a produção de alimentos. (CORDALL, 2017).

mapas sonoros criados por Speakman se relacionam então com os mapas criados pelos participantes, ambos documentando lugares que podem não mais existir no futuro.

Levando a ativação sonora para o ambiente expositivo, alguns trabalhos de Janet Cardiff e George Bures Miller lidam com a dinâmica de disparo de áudios por meio do deslocamentos de forma composicional. Uma série de loops sonoros previamente gravados são reproduzidos de acordo com a posição do espectador no espaço. Inicialmente, na obra instalativa *Experiment in F# Minor* (2013), o espectador circula ao redor de duas mesas contendo 72 alto-falantes soando um loop de dois minutos e meio cada, de instrumentos musicais diferentes improvisando em Fá menor. Os loops são ativados por meio de sensores de presença instalados ao redor de duas mesas de madeira. De acordo com o deslocamento do visitante pelo espaço, novos os sons vão sendo ativados, e os previamente ativados diminuem de volume gradualmente (em *fade out*) conforme a pessoa se afasta dos sensores que os ativaram. A quantidade de pessoas ao redor da instalação interfere na quantidade de sons simultâneos ativados, tornando a massa sonora mais densa ou mais rarefeita. Seguindo essa relação composicional entre obra e espectador, Cardiff e Miller transferem a reprodução sonora dos diversos alto-falantes de *Experiment in F# Minor* para fones de ouvido em *Osaka Symphony*<sup>168</sup> (2018), tornando a escuta individual e a composição sonora individuais. O espectador, que se deslocava ‘ao redor’ da obra em *Experiment in F# Minor*, passa a estar ‘dentro’ dela em *Osaka Symphony*, em um corredor cercado de sensores que ativam loops sonoros em função da posição no espaço do dispositivo portado.

*SITE SPECIFIC,  
CIDADE CENÁRIO  
E CIDADE CONTEXTO*

O sol nasce e ilumina as pedras evoluídas. Que cresceram com a força de pedreiros suicidas. Cavaleiros circulam vigiando as pessoas. Não importa se são ruins, nem importa se são boas. E a cidade se apresenta centro das ambições. Para mendigos ou ricos e outras armações. Coletivos, automóveis, motos e metrô. Trabalhadores, patrões, policiais, camelôs. A cidade não para, a cidade só cresce. O de cima sobre, e o de baixo desce. (CHICO SCIENCE, 1994)

Os trabalhos que acontecem no espaço urbano colocam o artista diante de um organismo de dinâmica extremamente complexa, abordado na poesia de Chico Science: a cidade. É nesse espaço onde a cena performativa se torna ainda mais imprevisível que o habitual, para além dos

---

<sup>168</sup> Fragmento de *Osaka Symphony* disponível em: <<https://youtu.be/ujBg33fCLZE>>. Acesso em: 25 out. 2020.

riscos previstos. Os corpos dos artistas estão fora do ambiente controlado da caixa teatral e da galeria; e somado ao público previsto, há o público ocasional e incontrollável. Em alguns trabalhos, a cidade é o objeto central da pesquisa artística, sobre a qual se desenvolve um trabalho *site specific*, no qual é condição indispensável que a proposta aconteça em uma cidade (ou parte dela) em particular. Outros trabalhos abordam as dinâmicas sociais urbanas de maneira mais ampla, de tal modo que podem ser transportáveis para outras cidades de porte e características semelhantes. Já partindo de uma outra abordagem, há trabalhos que se apropriam da cidade como cenário de uma narrativa ficcional, articulando-a como um *readymade* imago-espacial, ainda que possa incluir elementos performativos que permitam que a realidade ao redor invada a ficção. Há ainda trabalhos que incorporam a cidade como elemento contextual, em uma fricção entre narrativa ficcional e questões urbanas reais.

Em todas essas formas de integração da cidade à cena (ou da cena à cidade), a cidade se impõe em maior ou menor grau à criação artística; tenha o artista desenvolvido seu trabalho ‘sobre’ a cidade ou ‘na’ cidade. Ao transformar os deslocamentos da vida comum em experiências sensoriais construídas artisticamente e mediadas por dispositivos sonoros, esses fluxos pela cidade são modificados a partir da escuta, sincronizando os sentidos e dirigindo o olhar. Esses trabalhos podem ter a presença de atrizes, atores e performers atuando como personagens ficticiais, ou como corpos que articulam signos que relacionam com o espectador e com a cidade. Em alguns trabalhos, no entanto, esses corpos estão ausentes, ao menos em carne e osso. As relações que o espectador estabelece durante a experiência artística são modificadas, passando então a se dar com as vozes dos artistas previamente gravadas em áudio; com os corpos dos cidadãos comuns que transitam pelas ruas; com os corpos dos demais espectadores ao redor; com seu próprio corpo de espectador coprodutor; e com a cidade enquanto organismo vivo, que possui diferentes sons, cheiros, temperaturas, imagens, e agência sobre os indivíduos. Podemos identificar diferentes aspectos nas abordagens artísticas da cidade em trabalhos que utilizam fones de ouvido como dispositivo poético. Em relação ao grau de ficcionalidade, o trabalho pode ser totalmente ficcional, se relacionando com a cidade como cenário vivo no qual a cena se desenvolve; totalmente real, se relacionando com a cidade como personagem ou elemento contextual em uma dramaturgia performativa; ou operar no limiar, articulando elementos ficticiais em relação a questões específicas do ambiente urbano real.

Dentro da abordagem ficcional, a companhia BiNeural-MonoKultur desenvolveu uma extensa produção de peças para fones de ouvido no ambiente urbano, que contam histórias que se desenvolvem na cidade como cenário. Foram realizados 17 trabalhos entre 2005 e 2018 dentro



do projeto *Audiotour Ficcional*<sup>169</sup> em diversas cidades do estado de São Paulo e em diferentes províncias da Argentina, criando percursos e histórias específicas para cada cidade. Já no audiotour *Frequência Ausente 19Hz*<sup>170</sup> (2015), a ExCompanhia de Teatro opera no limiar entre realidade e ficção, adaptando a dramaturgia para cada cidade. A história parte do desaparecimento de um ator logo após a estreia frustrada de seu monólogo, inspirado no romance *A Náusea* (1938) de Jean-Paul Sartre. Ao entrar em cena e se deparar com uma plateia vazia, o ator sai desolado do teatro em uma caminhada sem rumo pelas ruas da cidade, e então desaparece misteriosamente. Um ano depois, o ator ressurgue sonoramente, e leva o espectador em uma jornada existencial pelas ruas da cidade. A experiência se inicia em uma sala fechada, na qual o espectador senta-se em uma cadeira e escuta por meio de fones de ouvido um prólogo sobre o que ocorrera com o ator no ano anterior. O ator no presente narra como se deu o fatídico dia da estreia, falando ao ouvido direito do espectador. Ao mesmo tempo, o espectador escuta em seu ouvido esquerdo a apresentação do monólogo ocorrido no ano anterior. Ao final dessa introdução, o ator descorporificado convida o espectador a segui-lo. Guiado por sua voz gravada, o espectador reconstitui em primeira pessoa o caminho percorrido pelo ator no dia de seu desaparecimento. O trabalho segue a linha das caminhadas audiovisuais de Janet Cardiff, utilizando som binaural no início, e sobreposições de imagens virtuais ao entorno real, nos momentos em que o espectador posiciona fotografias ou a tela do celular encaixadas em um ponto da paisagem. Apesar dessas semelhanças, as criações nascem de pontos de partida diferentes. Enquanto os trabalhos de Cardiff são respostas às cidades em que ocorrem, o audiotour *Frequência Ausente 19Hz* parte de uma base ficcional previamente concebida, sendo adaptado para cada cidade onde é apresentado, incluindo particularidades locais à dramaturgia, como comentários sobre lugares e monumentos históricos.

Em alguns trabalhos performativos que ocorrem na fronteira entre ficção e realidade, a cidade é articulada como contexto vivo. É o caso do espetáculo *Orgia ou de Como os Corpos Podem Substituir as Ideias*<sup>171</sup> (2015) do Teatro Kunyn, que conduz o público por um percurso pelo Parque Trianon, que se inicia dentro da casa da atual sede da administração, passa pela área externa e finaliza em um porão. Inspirado no livro *Orgia: Os Diários de Tulio Carrel, Recife 1960* (2011) do dramaturgo e diretor argentino, a montagem do espetáculo estabelece uma ponte entre os diários de Carrel e a cidade de São Paulo ao ser montado no Parque Trianon, local que se converte

<sup>169</sup> Informações sobre as obras de audiotour ficcional de BiNeural-MonoKultur disponíveis em: <>. Acesso em: 29 mar. 2020.

<sup>170</sup> Fragmento do registro de *Frequência Ausente 19Hz* no Imaginarius Festival de Portugal em 2016 disponível em: <<https://vimeo.com/347641669>>. Acesso em: 26 nov. 2019.

<sup>171</sup> Registro de *Orgia ou de Como os Corpos Podem Substituir as Ideias* disponível em: <<https://youtu.be/hbWhM5Rb-s8>>. Acesso em: 23 mai. 2020.

durante a noite em um dos principais pontos de prostituição masculina da cidade (RIPARDO, 2007; ALVES JR., 2015).

Em outro trabalho que articula a cidade como contexto vivo, o espetáculo *O Retrato Mais Que Óbvio Daquilo que Não Vemos*<sup>172</sup> (2015) do Coletivo Pi aborda o processo de especulação imobiliária e gentrificação na cidade de São Paulo. O espectador percorre um trajeto pelo centro da cidade, presenciando a ficção teatral sobreposta à realidade da paisagem ao redor, composta por uma série de novos empreendimentos imobiliários em meio a áreas urbanas degradadas. Ao longo das cenas, são levantadas questões a respeito da segurança e da violência nas grandes metrópoles, e sobre a dinâmica habitacional desses lugares, que desloca moradores e comércios antigos dos bairros centrais para a periferia, em decorrência da elevação de aluguéis imobiliários e outros custos de vida na região. O espetáculo entrecruza o lançamento de um complexo habitacional fictício, do qual os espectadores figuram como visitantes interessados e potenciais clientes; com situações vividas pela personagem Norma no ambiente urbano. O público é levado para um tour pelo Baixo Centro de São Paulo<sup>173</sup> a fim de conhecer a vizinhança ao redor do lançamento imobiliário. Durante a caminhada, enquanto são apresentados locais triviais do bairro, como uma churrascaria e um estacionamento, o público vai sendo exposto à degradação urbana e social da região. Essa paisagem real do espaço urbano, na qual moradores de rua são apartados da vida social da cidade, se contrapõe ao tom jovial e elitista da campanha de marketing do empreendimento imobiliário, baseada no discurso da cultura de *sharing* (compartilhamento). Em um determinado momento da caminhada, ao passar debaixo do Elevado Presidente João Goulart já no período da noite, o público recebe reprodutores de MP3 e fones de ouvido. Todos acionam a reprodução do áudio<sup>174</sup> simultaneamente e são conduzidos por comandos de uma voz infantil, que dita o ritmo da caminhada, sugere interações entre os espectadores, e os convida a resgatar memórias de suas infâncias. A voz da criança pede para o espectador fechar os olhos, lembrar de uma música de sua infância, e depois abrir os olhos e caminhar com a música em mente, enquanto escuta sons de crianças brincando. Esse resgate do passado relembra as gerações anteriores à verticalização da cidade, que moravam em casas e brincavam nas ruas. A criança retorna ao presente e chama atenção à paisagem ao redor, fazendo comentários a partir de sua imaginação sobre o viaduto por cima da avenida, os prédios e os moradores de rua; e na sequência canta o poema *La Casa*, de Vinícius de Moraes: “Essa rua pra mim é muito diferente, é

<sup>172</sup> Mais informações sobre *O Retrato Mais Que Óbvio Daquilo que Não Vemos* disponíveis em:

<<https://coletivopi.blogspot.com/p/o-retrato-mais-que-obvio-daquilo-que.html>>. Acesso em: 26 nov. 2019.

<sup>173</sup> Teaser com fragmentos de registro videográfico de *O Retrato Mais Que Óbvio Daquilo que Não Vemos* disponível em: <[https://youtu.be/v4Ep9iHh\\_k4](https://youtu.be/v4Ep9iHh_k4)>. Acesso em: 26 nov. 2019.

<sup>174</sup> Audioguia de *O Retrato Mais Que Óbvio Daquilo que Não Vemos* disponível em:

<<https://soundcloud.com/renatonavarro/o-retrato-mais-que-obvio-daquilo-que-nao-vemos-audioguia>>. Acesso em: 30 nov. 2019.

esquisita, parece que tem uma minhoca na cabeça da gente. Essa rua tem um cheiro, tenta sentir! Essa rua tem gente, essa rua tem prédio, essa rua tem casa. Era uma casa muito engraçada. Não tinha teto, não tinha nada. [...]”. As relações entre a visão do entorno e a escuta do audioguia, e entre a percepção do espectador adulto e a percepção da criança, colocam em choque as diferentes cidades: aquela que já foi um dia, a cidade que é hoje, e a cidade que poderia vir a ser.

No limiar entre cidade contexto e cidade cenário, o percurso sonoro ficcional em paisagem urbana *No Visa for This Country*<sup>175</sup> (2014) da Compagnie sous X trata da saída de uma cidade, e mais amplamente, de um país. O título, traduzido como “Sem Visto para Este País” coloca como moldura para a leitura da cena a inviabilidade em se permanecer em um determinado lugar, por falta de credenciais ou de condições para tanto. A sinopse<sup>176</sup> do trabalho menciona 11 mil pessoas por ano que desapareceram inexplicavelmente, ou que mudaram de vida repentinamente. Esse é o número da média anual de redução da população de Paris, que tem motivações mais concretas ligadas ao alto custo de vida e à poluição da cidade, e pela queda na taxa de natalidade (BERROD, 2020). O espectador acompanha a história do desaparecimento da personagem Jeanne, uma mulher vista pela última vez usando chapéu de cowboy carregando uma mala de viagem. De um lado, a ausência da personagem vai sendo construída na medida em que o espectador escuta as mensagens que os pais e amigos de Jeanne deixaram em sua secretária eletrônica. De outro, o público acompanha os aparecimentos e desaparecimentos de uma atriz que corporifica a personagem em fuga, que se desloca pelas ruas da cidade ora em caminhada, ora performando diferentes movimentos coreográficos.

Inspirado no gênero cinematográfico *road movie*, o percurso sonoro coloca o ambiente urbano como local de impermanência e como rota de fuga. Existem nas cidades diversas Jeannes, “que podem estar em qualquer lugar: em uma rua, na esquina de um beco, em uma faixa de pedestre” (COMPAGNIE, 2014). Essa multiplicidade de pessoas que potencialmente deixariam uma cidade ou país é representada por um coro de Jeannes, composto por figurantes homens e mulheres usando a mesma roupa e chapéu que a personagem, que aparecem e desaparecem na paisagem urbana. O subtítulo “*travelling* ficcional na paisagem urbana” do trabalho faz ainda outra referência ao cinema, associando o deslocamento do espectador pelo espaço, a fim de captar as imagens da cena, ao movimento de câmera (*travelling*). Dentre os diferentes movimentos de câmera podemos pensar em semelhanças mais diretas à câmera na mão de Glauber Rocha, que

<sup>175</sup> Mais informações sobre *No Visa for this Country* disponíveis em: <<https://www.compagniesousx.com/color-photography>>. Acesso em: 23 abr. 2020.

<sup>176</sup> Sinopse de *No Visa For This Country* divulgada no site do Centro Nacional de Artes de Rua La Paperie (COMPAGNIE, 2014), que coproduziu a temporada em Saint-Barthélémy-d'Anjou, na França.

imprime o ritmo e a subjetividade dos movimentos do corpo humano, e captura a imagem na altura dos olhos.

Assim como em *The Missing Voice* de Janet Cardiff, em *No Visa for This Country* o espectador sai às ruas em busca de uma mulher ausente, em fuga. Entretanto, há diferenças não apenas dramáticas, como também cênicas entre os dois trabalhos. Na audiocaminhada de Cardiff, o espectador corporifica a busca da artista por sua própria voz ao se deslocar pela cidade, seguindo rastros sonoros e memórias que emergem em primeira pessoa, escutadas dentro de sua própria cabeça. Já no caso da personagem ficcional Jeanne, o espectador não escuta sua voz, mas vê e segue a fuga da mulher presentificada no corpo da atriz, sem no entanto o alcançar, estando sempre um passo atrás. O trabalho de Cardiff transita entre o real, no resgate de seu processo de criação; e o ficcional, na criação de uma personagem de si mesma, projetada sonoramente para fora de seu corpo. A paisagem sonora tridimensional de Cardiff, juntamente à sua voz próxima e cristalina que fala no tempo presente, como se estivesse dentro da cabeça, coloca o espectador no centro da experiência, em primeira pessoa. Já em *No Visa for this Country*, a ausência da personagem em fuga é materializada na baixa fidelidade sonora das mensagens gravadas na secretária eletrônica. Na medida em que as mensagens sonoras se acumulam e não são retornadas, a ausência de Jeanne se aprofunda, e sua imagem diante do espectador se torna cada vez mais um espectro na cidade.

Partindo para uma abordagem performativa inteiramente baseada em aspectos reais da cidade, e sem qualquer elaboração ficcional, algumas criações se dedicam a construir bases para uma escuta política da cidade. Esses trabalhos materializam poeticamente o real, tornando as dinâmicas sociais da cidade audíveis, rastreáveis e mapeáveis, por meio de cartografias sonoras e pelo recorte e ampliação de sons ao redor em tempo real. Dessa forma, os corpos do público são colocados em ressonância por meio da escuta da cidade, como nas caminhadas sonoras, e o olhar do espectador é dirigido por indicações do audioguia para determinados aspectos da cidade. Em *Mapping Invisibility*<sup>177</sup> (2015), Naomi Bueno de Mesquita (TRADERS<sup>178</sup>) realiza em parceria com a Platform-Scenography<sup>179</sup> um workshop de mapeamento performativo digital da cidade de Amsterdã, na Holanda. O workshop integrou o programa cultural Out of State, que incluía performances e debates públicos sobre as consequências práticas das regras holandesas para

---

<sup>177</sup> Mais informações sobre *Mapping Invisibility* disponíveis em: <<http://tr-aders.eu/mapping-invisibility/>>. Acesso em: 23 ago. 2019.

<sup>178</sup> Training Art and Design Researchers in Participation for Public Space (TRADERS) é um grupo que pesquisa as maneiras pelas quais os pesquisadores de arte e design podem “negociar” (trade) ou realizar trocas com diversos participantes e disciplinas em projetos no espaço público e - ao mesmo tempo - os treina para fazer isso. (TRADERS, 2013) Naomi Bueno de Mesquita era uma das doutorandas do TRADERS durante a realização de *Mapping Invisibility*.

<sup>179</sup> Sobre Platform-Scenography.

imigrantes. O trabalho foi analisado por Sigrid Merx em seu ensaio *Mapping invisibility: Surveillance art and the potential of performative cartography* (2017) a partir de sua participação no workshop, no qual o autor discute sobre a produção da cidade por meio da caminhada.

O trabalho, dividido em duas partes, aborda a crise migratória na Europa, em particular a vida dos imigrantes de países africanos que vivem na cidade holandesa. Na primeira parte, cada grupo de participantes do workshop de mapeamento digital transita pelas ruas de Amsterdam, em uma caminhada de quatro horas de duração guiada presencialmente por um imigrante que vive na cidade sem possuir qualquer documentação de residência. Ao longo do caminho, o guia conta sobre sua decisão de deixar seu país natal e migrar para a Europa, responde a perguntas do grupo, e descreve os lugares por onde passa diariamente, pontuando diversos estabelecimentos em que não pode entrar, e os poucos locais onde sua condição de estrangeiro irregular lhe permite acessar. A caminhada ao longo do trajeto segue um ritmo bastante particular, explicado pela fragilidade da presença dessas pessoas na cidade. Como no caso das paradas bastante marcadas em cada semáforo de pedestres fechado, mesmo que não haja automóveis na rua, sobre as quais o guia explica sobre o risco de ser deportado caso seja autuado por essa simples infração (MERX, 2017: 163).

Diante de uma biblioteca pública, o guia que conduz o grupo de Merx manifesta seu gosto pelo local, pela atmosfera calma das pessoas lendo e estudando, pelo conhecimento ali empilhado, pela internet gratuita, e pelo fato de ser um dos poucos locais silenciosos da cidade, no qual ninguém o incomoda e onde se pode tirar um breve cochilo. O guia explica que, para entrar no estabelecimento, é necessário apresentar um cartão da biblioteca, que pode ser retirado com um passaporte ou outro documento de identidade holandês, o que tem tornado seu acesso à biblioteca cada vez mais difícil, um vez que o homem não possui esses documentos (MERX, 2017: 157). Toda a conversa com o guia é documentada em áudio, e o percurso é mapeado por um aplicativo de celular que rastreia a caminhada em tempo real. O trajeto é demarcado no mapa como uma linha azul, e à medida em que o grupo permanece por um tempo maior em um determinado local, a linha vai se tornando mais espessa, até se transformar em um ponto que indica um local de parada. Outros grupos mapeiam outros percursos, criando um mapa coletivo.

Na segunda parte do trabalho, é disponibilizado para download um audiotour, contendo áudios das gravações das vozes dos guias, e um mapa digital. Para ativar a reprodução do áudio da caminhada, o espectador deve se posicionar no ponto de partida exato indicado no mapa, e seguir o mesmo caminho realizado pelo guia. Como uma forma de realidade aumentada sonora, *Mapping Invisibility* sincroniza digitalmente os áudios previamente produzidos a pontos determinados do espaço urbano. Ao se desviar da rota proposta pelo aplicativo, o som das vozes

gravadas desaparece gradativamente, de modo que o espectador deve cuidadosamente refazer os passos do guia entrevistado (MERX, 2017: 157). Por meio da escuta do audiotour, o espectador experiencia outras cidades dentro da cidade, na medida em que reconstitui em primeira pessoa os caminhos diários dos guias.

Compreendendo a prática de caminhada como ato de engajamento social e de coprodução da cidade, Merx insere o trabalho no campo da *surveillance art* (arte de vigilância), e discute sobre como as tecnologias de vigilância podem ser utilizadas para criar “regimes alternativos de visibilidade e participação” (MERX, 2017: 159). Merx (2017: 161) resgata a conceituação de Elise Morrison (2015: 126-127), que propõe que a arte de vigilância se constitui como um gênero particular de ativismo político e de performance, ao fazer uso de tecnologias de vigilância digital (como câmeras de vigilância e rastreamento por GPS) com o intuito de produzir reflexões críticas e criar alternativas às estruturas de poder e participação em uma sociedade de vigilância de massa.

O autor parte da ideia de Michel de Certeau (1984: 97), de que a cidade é produzida pelo conjunto de inúmeros caminhos compostos a partir das caminhadas, para chamar atenção ao fato de que os cidadãos sem documentos participam dessa produção tanto quanto aqueles que possuem documentos. Merx (2017: 159) afirma que, diferentemente de caminhar pela cidade para se deslocar de um ponto a outro, ou para realizar atividades ligadas a consumo (como fazer compras, sair para jantar ou ir a atividades culturais), os imigrantes sem documentos caminham por conta de outras necessidades. Eles têm direito a um abrigo onde podem passar a noite, tomar banho e ter uma refeição no final da tarde, no entanto, têm que deixar o local pela manhã. Essas pessoas sem documentos passam o dia nas ruas, sem a possibilidade de trabalhar, sem dinheiro para comprar nada, e sem poder parar por muito tempo em qualquer lugar por serem muitas vezes vistos como potencialmente perigosos, o que os leva a ter que andar pela cidade durante o dia todo. Merx destaca que esses movimentos pela cidade não são livres nem espontâneos, uma vez que os deslocamentos que realizam para suprirem suas necessidades, como ir à biblioteca em busca de Wi-Fi, ou ir à estação de trem para poderem sentar-se sem chamar atenção; são “caracterizados por repetições e ditados pelo Estado e por padrões de comportamento e de ser modelados pelo mercado” (MERX, 2017: 159). Por um lado, Merx opõe a caminhada controlada e coreografada dos cidadãos sem documentos à caminhada livre e não planejada do flâneur. Por outro, as caminhadas realizadas dentro do projeto *Mapping Invisibility* se aproximam da caminhada do flâneur na medida em que são consideradas por Merx como derivas urbanas, dentro da tradição dos Situacionistas. Essa jornada coperformada possibilita experienciar outras realidades da cidade, de exclusão, invisibilidade e opressão, pela mediação entre participante e guia. Para o

cidadão sem documentos, guiar outras pessoas pela cidade se torna um ato político (MERX, 2017: 161). Merx levanta a questão de que o projeto poderia carregar um dilema ético: expor os imigrantes sem documentação, revelando suas histórias e localizações na cidade. No entanto, o autor destaca que tornar essas trajetórias urbanas visíveis é exatamente a motivação da participação dos guias do projeto, sendo eles inclusive integrantes do We Are Here, um grupo de pessoas em situação de refúgio em Amsterdam que não possuem direito à habitação, nem a trabalhar (MERX, 2017: 162).

A criação do mapa digital se dá de forma colaborativa, compondo diferentes trajetórias em tempo real a partir dos deslocamentos de diferentes grupos. A legenda do mapa foi decidida anteriormente de forma coletiva, e consiste em diferentes emoções, tais como feliz, estressado, desconectado, que pautariam os caminhos dos guias. O guia tinha a tarefa de levar os participantes a locais que se associassem a cada uma das emoções como resposta a elas. As trajetórias foram tornadas visíveis no mapa, indicadas em diferentes cores para cada emoção. Algumas trajetórias eram recorrentes, como no caso da emoção “esperançoso”, que aparece no mesmo ponto em todos os mapas dos diferentes guias. Esse ponto se trata do Het Wereldhuis em Amsterdam, centro de informação, aconselhamento, treinamento e encontros culturais para pessoas sem permissão de residência, sem documentação, e para quem busca abrigo. Merx (2017: 164) pontua a agência dos mapas, na medida em que podem produzir determinados efeitos e construir realidades, e destaca que, dentro da perspectiva de mapeamento performativo, como parte da virada performativa, a atenção migrou de ‘mapas como representações’ para o ‘processo de mapear’. A coprodução desses mapas levaria à coprodução da cidade (MERX, 2017: 165).

Outras relações entre som e cidade foram abordadas nas pesquisas de Lillian Nakahodo e Verônica Veloso. Nakahodo, em sua dissertação de mestrado *Carotografias Sonoras: Um estudo sobre produção de lugares a partir de práticas sonoras contemporâneas* (2014) explora som e lugar, abordando cartografias sonoras e a produção de lugares a partir do som. Por meio da experiência e análise de diversos trabalhos de caminhadas sonoras mediadas por dispositivos portáteis, Nakahodo propõe “estratégias de desautomatização da percepção pela experiência aural” (NAKAHODO, 2014: 151). Já Veloso, em sua tese de doutorado *Percorrer a cidade a pé: ações teatrais e performativas no contexto urbano* (2017), aborda as ações performativas no espaço urbano a partir de diferentes formas de deslocamentos, incluindo alguns deles mediados por dispositivos sonoros portáteis, em uma ação de caminhar como prática estética. Esses trabalhos têm pontos de partida diferentes, mas se encontram pelo caminho, em jornadas complementares na ampliação da discussão sobre a relação entre som e cidade.

QUANDO NÃO É TOUR:  
TRAVESSIA  
E CIDADES OUTRAS

Ao nos deslocarmos pela cidade, nossos ouvidos são sobrecarregados por informações de uma paisagem sonora densa. Dentro do transporte público, em particular, esses sons ao redor moldam a percepção da cidade e coreografam os comportamentos dos usuários por meio de seus dispositivos sonoros de controle<sup>180</sup>. Em meio ao ambiente urbano, os trabalhos audioguiados podem se concentrar em uma escuta exploratória da cidade, como nos *Electric Walks*; ou em uma economia da atenção ligada à escuta das dinâmicas sociais da cidade, se constituindo assim como uma economia política da escuta.

A fim de oferecer uma maneira alternativa de perceber a(s) cidade(s), o Coletivo Estopô Balaio conduz o espectador em *A Cidade dos Rios Invisíveis* por uma travessia do centro para a periferia da cidade de São Paulo, em uma experiência moldada pela escuta. Formado em 2011 em São Paulo por artistas em sua maior parte migrantes nordestinos, o grupo aborda em sua *Trilogia das Águas* questões culturais e políticas do Jardim Romano, bairro situado no extremo leste da cidade de São Paulo. Nessa série de espetáculos teatrais, o Estopô Balaio discute as causas e efeitos do ciclo de enchentes que ocorre periodicamente no local, incluindo os embates com a prefeitura da cidade referentes a uma enchente em particular de grandes proporções ocorrida em 2009, na qual o bairro ficou alagado por três meses. Iniciada em 2012, a trilogia divide o impacto da sazonalidade das chuvas no bairro em três fases. A primeira fase (água) trata do período de chuvas intensas de verão no espetáculo *Daqui a Pouco o Peixe Pula*. A fase (lama) aborda o pós-enchente em *O Que Sobrou do Rio*. E a fase (pó), levanta questões sobre o período de estiagem em *A Cidade dos Rios Invisíveis*.

Finalizando a trilogia das águas, *A Cidade dos Rios Invisíveis*<sup>181</sup> entrecruza o tema das enchentes com aspectos da forte migração nordestina para o bairro e as relações entre periferia e centro nas dinâmicas sociais da cidade. Concebido a partir do romance *As Cidades Invisíveis* (1972) de Italo Calvino, o espetáculo propõe uma vivência de outras cidades dentro da cidade deslocadas do eixo central, ao traçar uma rota poética conduzida por um audioguia que atravessa a cidade ligando o centro à periferia.

O espetáculo se inicia em hora marcada na estação Brás no Espaço Cultural CPTM, localizado em uma passarela sem indicação visível, atrás de um grande outdoor publicitário. O

<sup>180</sup> Ver capítulo 1 para mais informações sobre os dispositivos de controle no transporte público ferroviário.

<sup>181</sup> Registro do espetáculo *A Cidade dos Rios Invisíveis* disponível em: <<https://youtu.be/rLv9Qov-RwA>>. Acesso em: 28 mai. 2020.



público se reúne ao redor de uma pequena bancada para receber reproduzidores de MP3 e fones de ouvido, além de instruções sobre a primeira etapa da viagem, que parte da linha 12 – Safira do trem da CPTM (Figura 44). No trajeto do trem, um arquivo de áudio ouvido nos fones estabelece as bases para a cena. As atrizes e os atores recomendam olhar pelas janelas da esquerda do trem para uma melhor visão da cidade, e indicam o momento em que o público deve dar início à reprodução do arquivo de áudio, todos ao mesmo tempo.

Essa composição sonora em forma de audioguia dirige o olhar do espectador a elementos ao seu redor: a paisagem em constante modificação vista pela janela, as placas e avisos dentro do vagão, os demais passageiros e seus hábitos, os atores e atrizes, e a condição de superlotação do transporte. Na sugestão “avance o olhar” dita pela voz gravada, o espectador é convidado a perceber a mudança gradual na paisagem urbana ao longo da viagem. O movimento do trem, na perspectiva de quem olha pela janela, realiza um recorte específico da paisagem que se move diante dos olhos, de modo semelhante ao movimento de câmera do *travelling* lateral sobre trilhos do cinema. Porém, ao invés de mediada pela câmera de cinema, a cidade que se move diante do espectador é presenciada em uma espécie de *travelling* vivo.

Uma percepção estética e social da cidade é então proposta pela escuta do audioguia, que transforma o movimento comum do trem em uma experiência imersiva. Enquanto dispositivos poéticos de articulação do real, o reproduzidor de MP3 junto aos fones de ouvido conduzem uma vivência sensível do público ao longo deste “não-lugar” (AUGÉ, 1994); um local de passagem que não produz afetos. O audioguia promove então o espectador a intérprete das complexidades da cidade, que cotidianamente passam despercebidas ao passageiro comum que se desloca diariamente pelo transporte público. Ao conjugar dados de realidade com elementos literários da obra de referência, o audioguia constroi relações em momentos de sincronia entre o áudio e a paisagem visual que se modifica gradativamente do centro à periferia. Em determinado momento, o audioguia convida o espectador a um olhar sobre as “caixas empilhadas”, se referindo às casas construídas sem acabamento, chamando atenção para a evolução da precariedade habitacional na medida em que o trem avança. A dramaturgia sonora alterna entre o contexto de questões sociais e fragmentos poéticos, e é composta por depoimentos, poesias, músicas, e indicações do quê perceber ao redor. O áudio estabelece ainda relações do espectador com o trem, os demais passageiros e as paisagens, transformando o trem e a cidade em personagens do espetáculo por meio da escuta.

**Figura 44:** Cena de A Cidade dos Rios Invisíveis no trem da CPTM.

Imagem: Ramilla Souza.

Disponível em: <<https://obeijo.com.br/teatro-pecaa-cidade-dos-rios-invisiveis-do-coletivo-estopo-balaio-estreaia-sexta-12-de-abril-em-plena-linha-12-safira-da-cptm/>>. Acesso em: 02 set. 2020.



*[Descrição da imagem: Fotografia colorida. Dentro de um vagão de metrô, várias pessoas em pé, algumas com fones de ouvido. Um homem ao centro e ao fundo segura um papel amarelo em frente ao rosto, onde está escrito “coragem”. Outros papéis coloridos com letras estão pregados nas barras de segurar do vagão.*

Vimos anteriormente que alguns termos como audioguia, caminhada sonora e *audiotour*, são comumente utilizados para designar os trabalhos que propõem vivenciar a cidade a partir do deslocamento do espectador guiado pelo som escutado nos fones de ouvido. Há duas particularidades em *A Cidade dos Rios Invisíveis* sobre esse aspecto. A primeira, diz respeito ao deslocamento proposto pela voz gravada, bastante comum na condução do espectador ao longo do trajeto proposto pelos artistas. No entanto, em *A Cidade dos Rios Invisíveis* o deslocamento é realizado pelo trem, sendo que as sugestões da voz gravada agem no olhar do espectador, ampliando sua percepção para que identifique a sucessão de cidades dentro da cidade, transferindo portanto a função do audioguia de ‘se deslocar para ver’ para ‘ver para se deslocar’.

A segunda questão surge ao pensarmos na dramaturgia sonora da primeira parte do espetáculo como um *audiotour*. Enquanto *tour*<sup>182</sup> sugere um deslocamento que se encerra na volta ao local original, em *A Cidade dos Rios Invisíveis*, o *audiotour* desloca o espectador em linha reta por 30 km, do ponto de partida rumo ao extremo leste da cidade de São Paulo. A comum devolução do equipamento de áudio no ponto de encontro original do público, encerrando a experiência estética e colocando o espectador de volta a seu cotidiano conhecido e controlado, não acontece após os 40 minutos do guia em áudio. A partir do momento em que a viagem e a vivência poética de atravessar a cidade se encerra, o espectador está dentro do Jardim Romano, em outra cidade dentro da cidade, e a partir dali uma segunda experiência se inicia.

Chegando à estação Jardim Romano, o público é então conduzido pelas atrizes e pelos atores por uma caminhada pelas ruas do bairro. Passando por estabelecimentos comerciais, casas de moradores e pela sede do coletivo, a problemática das enchentes é resgatada, enquanto o público prova das sonoridades e sabores do bairro, presentes nos hábitos afetivos cotidianos. O trajeto vai resgatando as memórias dos moradores até chegar às margens do Tietê onde se dá a cena final do espetáculo, em que os artistas cantam para o rio. Na contramão do apagamento da diversidade sonora da língua, promovido pela padronização das mensagens do trem, *A Cidade dos Rios Invisíveis* reafirma a riqueza da musicalidade nordestina, na sonoridade da fala das locuções e cantos escutados no audioguia, na voz das atrizes, dos atores e de moradores do bairro integrados ao espetáculo, além dos instrumentos musicais utilizados em cena.

A partir desse trajeto a pé, as cenas performativas lançam mão de dispositivos audiovisuais manipulados ao vivo pelos artistas. Em uma perspectiva cômica sobre a problemática das enchentes, os artistas criticam a negligência do poder público e a falta de sensibilização da população de fora sobre o problema do bairro, em comparação com o engajamento que as produções televisivas alcançam. Em determinado momento se instaura “o menor cinema do mundo”: o público se aglomera em volta de um dos artistas, que segura no alto um celular, e reproduz um vídeo gravado no mesmo local onde todos estão. Trata-se de uma cena que acontecia no mesmo espetáculo e local nos anos anteriores, em que a moradora de uma das casas discursava sobre a resposta do poder público à enchente no bairro. A moradora, falecida tempos atrás, se torna uma imagem documental que resiste à ação do tempo, e cabe então aos artistas torná-la visível através da micro sessão de cinema, como uma memória crítica atualizada. Em um momento mais adiante, uma das artistas dá seu depoimento sobre os efeitos da enchente em sua casa, enquanto outro artista a filma com um iPad. A cena apresenta três camadas: uma primeira cena performativa na qual a artista torna pública uma memória real aos

---

<sup>182</sup> Etimologia *tour*.

olhos e ouvidos do espectador; uma segunda, audiovisual, a partir do momento em que o outro artista aponta a câmera do iPad para a artista que performa, enquadrando apenas um de seus olhos enquanto o espectador assiste à cena através da tela; e por fim, uma cena metalinguística que irrompe no momento em que o artista que filma começa a dirigir a atriz, solicitando que ela chore para a câmera para atingir “maior dramaticidade”, a fim de comover o espectador sobre suas perdas na enchente. O espectador presencia as três camadas se desdobrando sucessivamente: teatro, cinema, metateatro. Por meio de dispositivos poéticos, a abordagem performativa do Coletivo Estopô Balaio materializa memórias e amplia a escuta para a paisagem sonora e as questões sociais do bairro. A viagem só de ida para a realidade do bairro é estabelecida desde a abertura do trabalho, ao propor uma travessia audioguiada que subverte os dispositivos de controle do transporte público ferroviário, atuando como um contraponto político ao som ao redor. A dramaturgia do espetáculo tem previsão de ser lançada para ser escutada em audiolivro.

*EXPOSIÇÃO PERFORMATIVA:  
(NÃO) MEDIAÇÃO  
E ESCUTA CONCEITUAL*

Em uma última forma de integração dos dispositivos sonoros portáteis, temos uma associação entre os trabalhos ‘sobre’ arte, como nas exposições museológicas, e ‘em’ artes, como nos casos descritos anteriormete. Alguns trabalhos resgatam o caráter expositivo dos museus, porém, enquanto ambiente ou situação na qual questões conceituais e críticas são colocadas. O áudio escutado nos fones estabelece uma relação com os corpos e elementos visuais do ambiente de forma diferente das caminhadas comentadas anteriormente: mais do que dirigir o olhar a determinado elemento do entorno ou conduzir deslocamentos, esses trabalhos se dedicam a levantar questões filosóficas e críticas sobre a condição humana e sobre o próprio universo da arte, em elaborações metalinguísticas sobre o processo de criação e de montagem de exposições.

Em *Parasite/Noise* (2001), Yasunao Tone distribui fones de ouvido na entrada de uma exposição de seus trabalhos, dando a entender que suas obras visuais serão mediadas por um audioguia. No entanto, o que se escuta nos fones é um texto lido que em nada se relaciona com as obras exibidas. Desse modo, ao invés e fazer a mediação das obras, os fones de *Parasite/Noise* são, como Tone (2011: 102) define, “pseudo audioguias”:

Audioguias têm uma função performativa. E assim como as perfurações que dividem uma folha de selos convidam o usuário a “destacar o selo aqui”, meus fones de ouvido convidam o público a esperar um comentário sobre as obras expostas. De um ponto de vista pragmático, existe uma convenção institucional compartilhada entre os selos e seus usuários; e os fones de ouvido do museu e seus usuários. Eles compartilham as mesmas funções como paratexto. Mas o texto na instalação de fones de ouvido não informa nem se refere aos trabalhos à sua frente [...] *Parasite/Noise* nada mais faz do que mostrar a impossibilidade de decodificação ou decifração de uma obra. Em vez disso, meus fones de ouvido fazem o público alternar entre ouvir os fones de ouvido e ver os outros trabalhos. [...] Esse é o caso de um aparato artístico que chamo de parameio.” (TONE, 2011: 102).

Já em *Zeigen: An Audiotour Through Berlin*<sup>183</sup> (2005), Karin Sander apresenta uma abordagem bastante diferente da exposição de Tone, removendo a necessidade de se optar entre ver ou escutar. Ao não integrar qualquer visualidade das obras dos artistas participantes em sua exposição, Sander leva o público a se concentrar na escuta sobre o que está ausente visualmente. O público adentra uma sala de exposição à primeira vista vazia, e ao se aproximar das paredes, nota a presença de três dígitos ao lado de nomes em ordem alfabética, que reúnem de artistas renomados a jovens artistas menos conhecidos. Para cada nome, o visitante digita o respectivo código em seu equipamento portátil de audioguia, e inicia a reprodução de um áudio produzido por esse artista. A entrega do dispositivo portátil do audioguia em museus e galerias, que pressupõe que haverá a mediação de obras físicas e visuais, aqui estabelece uma virada da preponderância da visualidade nesses ambientes em relação à escuta. Segundo Rosenberg (2011: 222), “pelo fato de nada parecer referir-se a uma obra de arte, os visitantes são confrontados com as suas próprias expectativas de uma exposição com este título e com um elenco tão extenso de artistas participantes”.

Sander solicitou aos artistas que criassem peças sonoras em áudios de dois minutos que traduzissem suas obras ou seus processos de trabalho. As contribuições foram bastante diversas<sup>184</sup>: manifestos que proclamavam os objetivos artísticos das obras; descrições verbais faladas ou cantadas, nas quais críticos, amigos ou crianças eram convidados a explicar as obras; performances musicais, ainda que Sander não houvesse incluído músicos na lista de artistas convidados; ruídos provenientes da produção das obras, documentados em uma espécie de registro do processo (ROSENBERG, 2011: 223). Assim como os artistas, o público também era desafiado, sendo convocado a desenvolver um nível diferente de percepção da exposição. Ao deslocar a leitura visual corriqueira para uma experiência acústica “emancipatória e imaginativa”

<sup>183</sup> Mais informações sobre *Zeigen* disponíveis em: <<https://www.karinsander.de/en/work/zeigen>>. Acesso em: 22 set. 2020.

<sup>184</sup> Alguns fragmentos de *Zeigen* podem ser escutados na reportagem sobre a obra disponível em: <<http://www.art-in-berlin.de/incbmeldvideo.php?id=1790>>. Acesso em 22 set. 2020.

por meio da escuta, as obras passam a existir, não mais “penduradas na parede, mas se materializam na cabeça dos visitantes” (ROSENBERG, 2011: 223).

Em um outro trabalho que ocorre no ambiente da galeria de arte, *La Porte du Non-retour*<sup>185</sup> (2011), Philippe Ducros aproxima o que seria uma exposição fotográfica audioguiada, a uma narrativa documental contendo elementos ficcionais. Diferentemente de *Parasite/Noise* e *Zeigen: An Audiotour Through Berlin*, aqui há elementos visuais que se relacionam diretamente com a dramaturgia do audioguia. Ducros oferece, por meio de sua narrativa em áudio, o contexto social e político de lugares que visitou em viagens à África. O espectador entra em uma sala escura na qual estão expostas nas paredes 49 fotografias divididas em blocos, sendo que cada bloco se relaciona a uma das cenas escutada nos fones de ouvido. Proposto como uma “vernissagem deambulatória teatral e fotográfica” (DUCROS, 2013), *La Porte du Non-retour* trata de deslocamentos; tanto físicos, na medida em que o público circula pelo espaço para observar as fotografias expostas; como também sociais e políticos, ao levar o público a se defrontar com as realidades do continente, da escravidão do passado e dos fluxos migratórios contemporâneos forçados. Ducros aborda a memória dos africanos sequestrados na África para se tornarem escravos nas Américas, e as histórias de pessoas em condição de refúgio deslocadas internamente pelo continente. O áudio guia o público pelos conflitos armados, genocídios, e as migrações de pessoas em condição de refúgio pela República Democrática do Congo e Etiópia. O título do trabalho faz referência aos monumentos encontrados em alguns lugares da África Ocidental, erigidos em memória dos milhões de escravos deportados para a América, uma vez que, depois de passar por essa porta, os africanos sabiam que nunca mais voltariam.

A partir da escuta das percepções de Ducros sobre suas viagens, o público toma contato com os choques culturais que o artista teve diante da barbárie e das condições limite de sobrevivência que presenciou. A dramaturgia é construída a partir de duas viagens. A primeira foi realizada em 2008 e se iniciou na África Ocidental (de onde partiram os navios negreiros) rumo à Etiópia, terminando no campo de Kebribeyah, onde vivem 16.000 refugiados somalis. A segunda ocorreu na República Democrática do Congo, país em que os conflitos armados decorrentes da colonização levaram ao maior número de mortos depois Segunda Guerra Mundial, e onde há uma das mais altas taxas de violência sexual do mundo<sup>186</sup> (DUCROS, 2013).

O trabalho integra também a própria transformação do artista durante as viagens, sobre a qual Ducros (2013) afirma:

---

<sup>185</sup> Fragmentos de *La Porte du Non-retour* (2011) disponíveis em: <<https://youtu.be/PBOahwxZQfw>>. Acesso em: 21 nov. 2020.

<sup>186</sup> Situação relatada e relacionada à construção da masculinidade dos homens no país, na reportagem de Aaron Akinyemi (2019).

Por meio desses audioguias, quero me infiltrar na privacidade do espectador para, suavemente, colocá-lo face a face com essas realidades difíceis de imaginar. E falar também de outra migração mais íntima: a minha. O texto e as fotos que servem de pano de fundo descrevem brevemente o que não podemos ver, o que não queremos ver, a violência da pobreza, a ausência de compaixão.

O texto de *La Porte du Non-retour* apresenta elementos que se assemelham a uma reportagem jornalística ou a um documentário cinematográfico. No entanto, Ducros (2015) explica as diferenças em seu trabalho: “Viajar como artista não é o mesmo princípio que viajar como jornalista. Estou aqui para ser uma esponja de emoção, e para recolher o não dito, o invisível”. Semelhante ao que ocorre no processo de pesquisa do teatro verbatim, Ducros (2015) afirma que as pessoas comuns oferecem relatos de suas condições, histórias e memórias, de maneira mais aberta ao serem entrevistadas por um artista do que quando se a entrevista é conduzida por um jornalista.

Assim como os trabalhos mencionados anteriormente, *La Porte du non-retour* é também realizado dentro de uma galeria de arte, com circulação livre e individual pelo espaço, sobre a qual cada espectador dita em certa medida seu próprio ritmo. Enquanto essa relação contextual direta entre audioguia e objeto exposto remete às origens do audioguia, a abordagem crítica e estética com a qual os áudios são produzidos oferece para a museologia contemporânea outras possibilidades de expansão do audioguia enquanto mediação. Por meio da incorporação da teatralidade, o audioguia de Ducros deixa de ser meramente descritivo ou informacional, e passa a oferecer uma experiência estética sonora que se relaciona com a experiência estética visual, borrando as fronteiras entre exposição, teatro e performance.

Em um caminho inverso, *Delirium Audio-tour*<sup>187</sup> (2015) da Cia. do Trailer parte da performance arte e do teatro de imagens para estabelecer um espaço expositivo. Conduzido por um áudio escutado em fones de ouvido, o público se desloca por diferentes ambientes nos quais são encadeadas uma série de performances. Apresentado como “um rito poético efêmero para transcendências urgentes”, o início do audiotour estabelece a dinâmica da caminhada conceitual: “Minha voz neste áudio lhe guiará para caminhos que escolhermos lhe oferecer. Sou a voz de um convite para sincronizar um olhar e uma escuta. [...] Siga aquela que carrega a luz”. O público entra em um galpão e é conduzido pelos ambientes por uma atriz que carrega um lampião. Em cada ambiente, o espectador transita pelas performances, que são colocadas em uma perspectiva filosófica pela justaposição dessas imagens e ações à escuta de leituras gravadas de uma sequência

---

<sup>187</sup> Registro em vídeo de *Delirium Audio-tour* disponível em: <[https://youtu.be/LYM0sBUkv\\_g](https://youtu.be/LYM0sBUkv_g)>. Acesso em: 21 nov. 2020.

de aforismos de Nietzsche. Como na imagem de um homem com cabeça de touro de um lado, e uma mulher calçando sapatos de salto alto de outro, ambos nus e ligados por uma corda amarrada na altura do umbigo. Durante essa performance se escuta: “O homem é uma corda esticada entre dois extremos. De um lado, os animais; de outro, o super-homem, o além do humano, demasiado humano.”. O homem se afasta da mulher gradualmente andando de costas, até que ela corta a corda com uma tesoura, pega uma espingarda de pressão, e atira em folhas de papel penduradas contendo manuscritos.

Tanto as microperformances quanto os áudios escutados nos fones carregam seus próprios signos, que podem ser lidos de forma independente. Ainda assim, a experiência da sincronia entre a escuta e a visão proporciona sensações e reflexões que ultrapassam a soma das partes, e que se dão apenas no acontecimento. Desse modo, as performances se relacionam com os textos de Nietzsche, mas não se colocam como sua mera ilustração. Assim como esse texto não se coloca como chave de leitura para as imagens e ações corporais. Não há qualquer preponderância de um sentido sobre o outro, mas sim, a soma de elementos em uma construção ritualística que busca romper com o divórcio entre corpo e pensamento.

Além das camadas sonoras conceituais dos aforismos recitados e de outros textos gravados, as camadas musicais cumprem um papel fundamental dentro da dramaturgia sonora do audiotour. A trilha sonora musical estabelece a condução ritualística da caminhada, fazendo uso de padrões rítmicos e sonoridades que desorientam, que incluem vozes, sintetizadores e percussões com *delay*; além do uso de ruídos que evocam sacrifícios, como gritos e sons percutidos sem padrões rítmicos. Antes de passar pelas experiências finais do tour, há um momento em que a trilha sonora, até então mediada pelos fones de ouvido, se relaciona com a própria manipulação desse dispositivo. Há uma interrupção do estado imersivo, e o público volta a estar de ouvidos nus e a se relacionar com o som do mundo comum ao redor, logo após escutar: “Esse é o silêncio que busco, atento às vozes do mundo. Perceba se é possível caminhar no silêncio. E agora, retire seus fones.”.



## 8. COMANDOS AO PÚBLICO

O papel do espectador nos trabalhos performativos, em que são conduzidos por dispositivos sonoros, e nos quais não há atores, bailarinos e performers de ofício, tem sido objeto de experimentações e debate. Após as formas de participação do público em performances relacionais, e a mobilidade de seus corpos em caminhadas guiadas por áudio, alguns trabalhos passam a colocar o espectador no centro da ação performativa. Conduzidos por dispositivos sonoros, o espectador se relaciona com o artista ausente, materializado na voz gravada escutada por meio de fones de ouvido, que envia comandos para que sejam realizados movimentos, gestos, entre outras ações. O espectador então corporifica e vivencia a ação performativa, se tornando um performer a ser presenciado, ao mesmo tempo em que presencia a ação performativa dos demais espectadores. Uma das primeiras experimentações nesse sentido é a performance *Walkpeople* (1985) de Mitchell Rose, na qual sete espectadores eram convidados da plateia para o palco para improvisarem uma dança a partir de comandos escutados em fones de ouvido ligados a Walkmans individuais. Os movimentos dos participantes, que escutavam apenas os comandos nos fones, entravam em sincronia com uma música de Herbie Hancock, escutada apenas pelo público (LEVY, 1987), associando as escutas do público às escutas dos participantes em uma unidade coreográfica musical.

A partir de 2007, o grupo Rotozaza desenvolve o *Autoteatro*<sup>188</sup>, uma série performances auto geradas a partir de comandos escutados por meio de fones de ouvido, algumas individuais, e na maior parte dos casos em dupla. O primeiro trabalho é *Etiquette*<sup>189</sup> (2007), para dois espectadores performers. Ambos se sentam à mesa em um café, recebem fones de ouvido acoplados a um distribuidor de fones com controles de volume individuais e realizam uma série de gestos e ações a partir dos comandos escutados. Algumas das ações, que envolvem objetos, diálogos e interações entre as duas pessoas, apenas se completam com o que se segue na peça sonora, como por exemplo no comando de colocar as pontas dos dedos sobre a mesa, que se sincroniza com o som de um acorde de piano. Em *The Quiet Volume*<sup>190</sup> (2010) de Ant Hampton (Rotozaza) em parceria com Tim Etchells, apresentado no *Cidades Paralelas*, a peça ocorre dentro de uma biblioteca, na qual a dupla se senta à mesa lado a lado. Os comandos sussurrados indicam

<sup>188</sup> Mais informações sobre *Autoteatro* disponíveis em: <[www.rotozaza.co.uk/autoteatro.html](http://www.rotozaza.co.uk/autoteatro.html)>; <[www.anthampton.com/tqv\\_notes.html](http://www.anthampton.com/tqv_notes.html)>. Acesso em: 02 mar. 2020.

<sup>189</sup> Reportagem com fragmentos de registro audiovisual de *Etiquette* disponível em: <<https://vimeo.com/120873104>>. Acesso em: 12 mai. 2020.

<sup>190</sup> Mais informações e fragmentos de registros em vídeo de *The Quiet Volume* disponíveis em: <<http://www.cidadesparalelas.org/bibliotecaing.html>>. Acesso em: 03 dez 2019.

pequenas tarefas a serem realizadas sincronizadamente a partir dos livros dispostos diante da dupla, momentos de leitura, a observação de pontos específicos do entorno e a imaginação de sons inaudíveis por conta do isolamento acústico dos fones: “A primeira coisa que você nota é que, para um lugar dedicado ao silêncio, não há realmente muito desse silêncio. Depois de um tempo você começa a pensar que seria melhor considerá-lo como um lugar dedicado à coleção de sons. Os sons de coisas tiradas de mochilas. [...] Páginas sendo viradas e sendo pressionadas para ficarem no lugar.”.

Em *Artificial Hells*, Claire Bishop (2012: 277) aponta que há, sob a perspectiva do público, transformações nos trabalhos artísticos: de um público que exige um papel, para um público que desfruta de sua subordinação a estranhas experiências a ele criadas por um artista, para um público que é encorajado a ser coprodutor do trabalho. A partir dessa perspectiva, Imanuel Schipper (2017: 196) propõe que a coprodução em culturas digitais atingiu um nível ainda além daquele discutido por Bishop, uma vez que alguns trabalhos só acontecem caso o público seja mais ativo do que a produção artística que propõe a performance, sendo que em determinados casos a performance se aproxima mais de jogos de computador do que de peças dramáticas (no caso do *Autoteatro*, o Rotozaza defende não se tratar desse tipo de jogo por não envolverem competição). Esse tipo de trabalho, que depende que o público atue como coprodutor, solicita que o espectador realize ações a partir de conteúdos em áudio enviados aos fones de ouvido. A partir de um fluxo de regras e dicas enviadas ao público através do áudio, as escolhas do espectador definem o tipo de experiência que ele e os demais espectadores terão (SCHIPPER, 2017: 195).

Em uma virada na arte urbana, do espectador que vê e escuta para o espectador que coproduz, Schipper comenta sobre o papel das culturas digitais no rumo a um espectador performativo (LEEKER; SCHIPPER; BEYES, 2017: 15), resgatando o ensaio *New media dramaturgy* (ECKERSALL; GREHAN; SCHEER, 2015). Nesse trabalho sobre as transformações na performance em decorrência de novas mídias (e vice versa), os autores argumentam que as culturas digitais modificaram cada aspecto da performance, e que uma dramaturgia de novas mídias modificou tudo para o espectador, na medida em que produção e recepção coincidem, de modo que “o uso do espaço e a demanda por nossa atenção enquanto espectadores estão radicalmente diferentes do que foram até o momento” (ECKERSALL; GREHAN; SCHEER, 2015: 376).

A partir de propostas artísticas em que o público se relaciona com o dispositivo tecnológico, não apenas como extensão de seus corpos ou como mediação, mas também como dispositivo que o performa, artistas e teóricos debatem sobre qual seria o papel do espectador na

ausência de atores presentes diante de si. Anne Cauquelin (2008: 173) afirma não haver coautoria na ação do visitante (ou espectador), na medida em que o próprio dispositivo da obra já prevê sua intervenção e eventuais efeitos que possa desencadear. Mesmo dentro da liberdade de ação performativa, “é unicamente o autor que tece os fios onde os visitantes se enredam” (CAUQUELIN, 2008: 174).

Descartada a hipótese do espectador como coautor, no sentido de quem concebe o trabalho artístico e estabelece os parâmetros para que ele ocorra, o espectador estaria então no papel de coprodutor, ou agente que materializa a proposta artística ao corporificá-la. Andrea Caruso Saturnino (2017) discute em seu artigo *Eu/Público, Eu/Cena* a ausência de atores e a relação do público com os dispositivos tecnológicos. Saturnino nos situa que, no lugar de atores de ofício, nem mesmo os atores *ready-mades*, *delegated* ou *experts* estão em cena, e defende que “[t]alvez a máxima de que para se fazer teatro bastava ter o ator e o público deva ser reconsiderada” (SATURNINO, 2017: 67). Dessa forma, Schipper (2017: 205) aponta que nesse tipo de trabalho os artistas propõem performances que dependem completamente da disposição do espectador em coproduzir, e destaca a passagem do espectador como *flaneur* (como em alguns trabalhos que fazem uso de audioguia) ao espectador performativo.

Dentro desse debate, o coletivo alemão de teóricos e artistas de rádio LIGNA é um dos grupos que se dedicam a explorar de forma vertical a performatividade do espectador através de comandos sonoros. O grupo, que teoriza sobre o papel contemporâneo da rádio, discute questões e propõe experimentações sobre o papel das massas em mudanças sociais e políticas. Em seus trabalhos, o coletivo produz peças de rádio para serem, não apenas escutadas, como também performadas, na medida em que são compostas por comandos de voz transmitidos através de uma estação pirata de rádio e escutados em fones de ouvido pelos espectadores. Ole Frahm, um dos artistas do grupo, afirma que em seus trabalhos não há participantes, mas sim coprodutores (DIEHL+RITTER, 2018), que seriam o que Schipper (2017: 191) chama de espectadores performativos.

Ao analisar alguns trabalhos em que o público utiliza dispositivos tecnológicos<sup>191</sup>, Saturnino (2017: 71) afirma que a experiência do espetáculo resulta do jogo da relação entre a presença do público e a materialidade do aparato. Gostaria de acrescentar dois aspectos sobre a materialidade nessas formas de trabalho. Primeiro, que além do aparato, a voz gravada pelo ator escutada no fone de ouvido é também uma forma de materialidade (enquanto áudio), que se desdobra durante a performance como uma forma de re-presença sonora do locutor. Segundo,

---

<sup>191</sup> Saturnino analisa em seu artigo o uso de tablet e fones de ouvido em *Situation Rooms* do Rimini Protokoll (que analiso aqui sob o aspecto da imersão no capítulo 6) e do controle remoto em *Pendente de Voto* de Roger Bernat.

que em trabalhos que acontecem no espaço urbano, além da sincronização dos sentidos (como em audioguias), as ações corporificadas pelos espectadores a partir dos comandos escutados nos fones são simultaneamente objeto e materialidade performativos.

VIGILÂNCIA,  
CONTROLE  
E DISPERSÃO

O Coletivo LIGNA<sup>192</sup> desenvolve peças de rádio que envolvem o espectador como coprodutor performativo, ao corporificar gestos e movimentos propostos por comandos escutados em fones de ouvido. Essa abordagem foi explorada nos trabalhos do grupo de formas diversas, sendo referida como radiobalé (*radioballet*), a partir do primeiro trabalho desse formato, o *RadioBallet – Exercise in Lingering Not According to the Rules*<sup>193</sup> (2002). Nesse primeiro radiobalé, é proposto ao público que tome parte de um exercício de permanência<sup>194</sup> coreográfico, composto por gestos proibidos ou incomuns em espaços públicos controlados por agentes de segurança, e pela própria arquitetura do local. A primeira edição ocorreu em Hamburgo<sup>195</sup>, na Alemanha e depois, no mesmo país, na Estação Central de Leipzig<sup>196</sup>, controlada pela companhia privada alemã Deutsche Bahn desde o meio dos anos 1990, que adota um sistema panóptico comum às estações de grande porte, que regula comportamentos desviantes, como sentar no chão ou pedir esmolas, através do uso de câmeras de vigilância, agentes de segurança e a própria arquitetura (LIGNA, 2009b).

A performance contou com cerca de 500 pessoas comuns (sem serem atores ou dançarinos) equipadas com rádios portáteis e fones de ouvido, com os quais escutavam o programa de rádio. A peça radiofônica é composta por quatro vozes que conduzem um roteiro coreográfico através de comandos de gestos permitidos e proibidos na estação, intercalados com reflexões sobre o espaço público. A transmissão se inicia explicando a proposta da performance e as instruções de funcionamento:

<sup>192</sup> LIGNA é um coletivo formado em 1997 em Hamburgo na Alemanha, composto pelos artistas Ole Frahm, Michael Hueners e Torsten Michaelsen. Diferentemente do radialismo tradicional, o grupo utiliza o rádio de maneira central como dispositivo performativo e de mediação.

<sup>193</sup> Maiores informações sobre *Radio Ballet* disponíveis em: <<http://ligna.blogspot.com/2009/12/radio-ballet.html>>. Acesso em: 28 jul. 2020.

<sup>194</sup> Traduzido a partir de “*Exercise in lingering not according to the rules*”, no qual *lingering* significa permanecer por um tempo estendido, permanecer de forma relutante, ou realizar uma ação no seu próprio tempo ou ritmo.

<sup>195</sup> Registro do *RadioBallet* em Hamburgo disponível em: <<https://vimeo.com/221993144>>. Acesso em: 14 ago. 2019.

<sup>196</sup> Registro do *RadioBallet* em Leipzig disponível em: <<https://vimeo.com/129988595>>. Acesso em: 14 ago. 2019.

Bem-vindo ao Radio Ballet Ligna na Rádio Blau, 97,6 FM. Esta transmissão é apresentada principalmente para ouvintes da estação central de Leipzig. O rádiobalé a seguir examina a área cinzenta entre os gestos permitidos, dúbios e proibidos. Isso ajudará os gestos deslocados a se reintegrarem ao espaço público privatizado. A primeira voz anunciará o nome do gesto. A segunda voz descreverá o gesto a ser executado. Em momentos de descanso e compostura, mais duas vozes delinearão teses sobre este radiobalé e o espaço público. Divirta-se! (LIGNA, 2005: 27)

Após a introdução, as vozes passam a coreografar o espectador através de comandos como “Dispersão: Espalhem-se pela estação de trem”, “Locomotiva: Puxe um freio de emergência imaginário com sua mão direita. Baixe seu braço.” e “Contato: Bata na janela da loja. Bata mais forte na janela da loja. Fuja” (LIGNA, 2005: 27-28). O grupo afirma não se tratar de uma demonstração ou um ornamento de massa, uma vez que cada participante poderia realizar suas ações no espaço que desejasse, como nas escadas, nas plataformas ou pelas lojas da estação. A performance seria um proposta de *Zerstreuung*, termo alemão com diferentes significados: dispersão, distração, distribuição e entretenimento (LIGNA, 2009b); em associações livres e acidentais entre os participantes, que se diferem da coralidade roteirizada em outros trabalhos do grupo. Tanto em Hamburgo quanto em Leipzig, a companhia de trem da Alemanha tentou proibir a performance antes mesmo que acontecesse, sendo que em Hamburgo o caso foi levado ao tribunal, tendo o LIGNA vencido a disputa judicial sob a argumentação de que não se tratava de uma aglomeração, o que seria proibido promover na estação, mas uma dispersão de ouvintes de rádio, o que não pode ser proibido em qualquer local (LIGNA, 2009b).

Assim como em *Radio Ballet*, em *The First International of Shopping Malls*<sup>197</sup> (2010) o LIGNA segue subvertendo o controle do corpo em espaços públicos vigiados, porém, agora em shopping centres, onde são adicionadas questões relativas ao consumismo. Esse trabalho integra o projeto de performances *site specific* itinerantes *Ciudades Paralelas*<sup>198</sup>, com curadoria de Lola Arias e Stefan Kaegi, que aborda como os espaços funcionais da cidade, como hotéis, fábricas e bibliotecas, evidenciam comportamentos ao mesmo tempo globais e locais. A performance acontece simultaneamente em diferentes continentes, em shoppings nas cidades de Berlim, Buenos Aires, Varsóvia e Zurique. Equipado com um rádio portátil do lado de fora do shopping, que recebe a peça através de um transmissor de rádio pirata escondido, o espectador é conduzido por diferentes ações de modo a subverter os comportamentos comuns no ambiente de compras

<sup>197</sup> Registro parcial de *The First International of Shopping Malls* disponível em: <<https://vimeo.com/129920031>>. Acesso em: 27 jul. 2020.

<sup>198</sup> Website do projeto *Ciudades Paralelas* disponível em: <<http://www.ciudadesparalelas.org/>>. Acesso em: 27 jul. 2020.

ditados aos clientes, como andar de costas, parar no meio dos corredores, caminhar em um grande grupo com outros participantes obstruindo a passagem, aplaudir e dançar. Iniciando por dirigir o olhar do participante pelos elementos da arquitetura e decoração ao redor, a voz gravada menciona que “o shopping center é uma continuação da arquitetura da prisão”, tendo configuração similar ao panóptico de Jeremy Bentham (2008). De acordo com Dilma Mesquita (2002: 28):

O Shopping-Panóptico, além de um excelente laboratório de poder, serve também como fonte das linhas mestras da conduta do bem-viver. O comportamento humano é alterado eficazmente e, em cada vitrine, em cada ‘esquina’ de corredores gélidos e bem iluminados, os objetos do poder parecem rir ironicamente da sutileza com que penetram e modificam nossas velhas estruturas de pensamento.

O áudio comanda então uma série de testes para que o participante se torne um agente da “Primeira Internacional de Shoppings” a partir de comandos de ações, que ao serem realizadas ao lado de outros participantes, aparentam ser uma coreografia ensaiada. Algumas ações são realizadas a partir de comandos diretos, como “Vire-se; recline-se sobre o corrimão; coloque sua mão direta sobre o corrimão”, outras, acontecem a partir de hipóteses que o participante coloca em prática ao imitar o que escuta, como em: “Se você posciona agora sua perna esquerda pela em frente à direita, de modo que suas pernas fiquem cruzadas, você está fazendo algo repetido muitas vezes aqui”. Em outro teste, é solicitado que o participante se torne outra pessoa. Ele deve escolher alguém que caminha pelo shopping e seguí-lo, enquanto se reflete sobre de onde a pessoa é, qual sua nacionalidade, seu contexto social, seu caráter. A gravação solicita então que o participante chegue mais perto para investigar a pessoa que está sendo seguida e que imite seus gestos, através do comando “Torne-se o reflexo vivo da pessoa”. Em um momento de interação entre os participantes, é solicitado que peguem um pedaço de papel e anotem um futuro possível imaginado para o shopping e a arquitetura onde estão, e que entreguem o papel secreto a outro participante, trocando assim diferentes escutas e propostas para a pergunta: “Para que esse lugar poderia ser usado se fosse liberado de seu propósito comercial?”.

Em 2014, o LIGNA volta ao shopping center em *Secret Radio* (2014) e transforma o público em agentes secretos. Partindo da frase “O verdadeiro poder começa onde o segredo começa” de Hannah Arendt (1998 [1951]: 453), o trabalho questiona diferentes formas como somos controlados em uma sociedade dependente de serviços que oferecem baixo nível de transparência a respeito de como usam dados de nossas vidas privadas, como sistemas de telefonia, e-mail e cartão de crédito. O participante é então conduzido por uma transmissão de

rádio em uma missão secreta pelo shopping, na qual experimenta técnicas de ocultar suas ações e encontra outros agentes ao longo da experiência. Diferentemente da escuta que pauta e torna visíveis gestos e coreografias nos trabalhos anteriores do grupo, em *Secret Radio* os fones são utilizados como dispositivo de escuta secreta que impede a captura de corpos e suas ações desviantes.

*CORALIDADES COREOGRÁFICAS,  
RESGATES HISTÓRICOS  
E ATUALIZAÇÕES*

No início do século XX, a coreógrafa e pedagoga Jenny Gertz, aluna de Rudolf Laban, desenvolveu um método pioneiro de ensino artístico-pedagógico, no qual trabalhou na dança com crianças como base da educação (KOMMENTARE, 2019). A maior parte de seus alunos vinha de famílias do proletariado, sendo Gertz próxima ao Partido Social Democrata e ao Partido Comunista alemães; porém, sua escola foi fechada pela Gestapo e ela foi obrigada a se exilar em Praga, na então Tchecoslováquia, e depois na Inglaterra (TOEPFER, 1997 [1948]: 304). A nudez era elemento central em seu método pedagógico, o que a levava a trabalhar em lugares abertos, por conta da proibição em se dançar nu dentro da sala de práticas da escola pública em que lecionava (TOEPFER, 1997 [1948]: 72). Gertz incentivava a criatividade e a singularidade da personalidade de cada criança em relação ao coletivo, dentro de coralidades coreográficas que estimulavam a imaginação a partir de comandos sonoros através da fala, fazendo uso dramático de comandos de fala no desenvolvimento da expressividade corporal, conforme resgata Toepfer (1997 [1948]: 303):

Ela solicitava a seus alunos que respondessem de forma imaginativa, por vezes complexa, porém raramente uniforme a comandos quase surrealistas: “corra em volume alto,” “se torne grande bem rapidamente, depois lentamente se torne bem pequeno novamente,” “se torne um pacote bem pequeno no chão, bem embalado,” “sejam pessoas ruidosas quando dois carros colidiram” [...] Gertz combinava esses microdramas corporais em estruturas maiores.

Em 2018, o grupo LIGNA cria *Klasse Kinder!*<sup>199</sup>, uma peça coreográfica para crianças de 6 a 12 anos inspirada no trabalho de Jenny Gertz. Equipadas com fones de ouvido, elas recebem a transmissão via rádio da peça, que mescla instruções de movimentos com histórias. Há um

---

<sup>199</sup> Registro de fragmentos de *Klasse Kinder!* disponível em: <[https://youtu.be/m4us2n\\_C6Ns](https://youtu.be/m4us2n_C6Ns)>. Acesso em: 29 jul. 2020.

resgate do trabalho de Jenny Gertz em dois pontos: na associação descritiva e lúdica entre som e movimento, e principalmente na transmissão de comandos de voz a serem convertidos em ações no ato, sendo no caso do LIGNA via fones de ouvido. Em determinado momento, as crianças escutam um piano, a voz estabelece uma transferência entre som e gesto através da escuta: ao escutarem as notas mais agudas do piano, os gestos vão para o plano alto, e ao escutarem notas mais graves, os gestos se deslocam em direção do chão. O caráter imersivo do uso de fones de ouvido, que isolam parcialmente os sons ao redor, parece favorecer a organização da atividade, na qual as crianças se envolvem nas ações propostas em um grande nível de concentração, porém, sem que percam a liberdade de movimentação e de trânsito pelo espaço.

Já em *Dance of All - A Movement Choir*<sup>200</sup> (2013) o LIGNA propõe um resgate corporal das corralidades de movimentos que faziam parte do movimento de trabalhadores da República de Weimar. Nos anos 1920, os coros de movimento se espalharam pela Europa, definindo a dança como uma prática social e política. A performance não resgata todos os aspectos ou coreografias específicas dos movimentos corais, mas quais questões a estética dos movimentos corais podem levantar no presente, como os limites impostos ao movimento em locais públicos, e como o gesto individual pode se livrar da mecanização e se desenvolver em um gesto coletivo (LIGNA, 2016a). Em entrevista, Ole Frahm conta que, embora os movimentos possam parecer banais para bailarinos profissionais, o interesse está no movimento de massa e como as massas se organizam hoje. Frahm considera que a massa tem significado, e que mudanças políticas pressionadas pelas massas ainda são possíveis. Nesse trabalho em que ensaio e performance coincidem, o líder do coro está ausente (por conta da voz em *off*). Há uma ambivalência na formação dos movimentos na medida em que, enquanto a voz escutada nos fones é autoritária, os ouvintes têm liberdade para se absterem ou se comportarem de formas diferentes. Com isso, existem situações de auto-organização, como quando a voz solicita que todos olhem na mesma direção sem especificar para onde, e os olhares se alinham organicamente. Sobre o uso de vozes gravadas na criação desse espaço de ação coletiva, Frahm comenta: “Nesse trabalho, mais que nos outros, tornamos as vozes redundantes; estamos criando uma situação que funciona como um mecanismo autodeterminante.” (DIEHL+RITTER, 2018).

Outro trabalho do LIGNA que parte de práticas e conceitos de criadores do passado, faz um resgate histórico do período entre guerras em uma performance de multicoralidade coreográfica. Em *The New Man - Four Exercises in Utopian Movements* (2009), o LIGNA resgata a busca de quatro artistas por novas funções para suas artes em novas relações com a vida e a sociedade, em meio à experiência do fascismo e do stalinismo. A performance explora quatro

---

<sup>200</sup> Registro de *Dance of All* disponível em: <<https://vimeo.com/129988594>>. Acesso em 20 jul. 2020.



posições estéticas a partir de Bertold Brecht, que desenvolve as peças didáticas (*Lehrstücke*) e o conceito de gesto social (*gestus*); do coreógrafo Rudolf von Laban, que propõe os movimentos corais (*Bewegungschoere*); do diretor Wsewolod Meyerhold, que experimenta exercícios biomecânicos para renovar os corpos dos atores e moldar uma nova forma de subjetividade; e do comediante Charles Chaplin, que atravessa as promessas utópicas dos três anteriores (LIGNA, 2009a). Ole Frahm, um dos criadores, conta que a peça resgata as utopias do teatro dos anos 1920, que imaginaram o desaparecimento do palco e formas de ativação do público, e lida com a ideia de que um novo corpo produz um novo homem, tendo em Chaplin uma paródia desses conceitos utópicos, apresentado como uma pessoa que não se encaixa com seu corpo nesse tipo de novo homem<sup>201</sup>. Ao realizar esse resgate, a performance investiga que propostas do passado ainda fazem sentido no presente, e que movimentos e gestos permeiam a vida do novo homem.

Sem atores ou bailarinos profissionais no palco, o público executa uma série de movimentos coreográficos a partir da escuta de comandos via fones de ouvido. Antes do início da performance, o público recebe receptores de rádio sintonizados em quatro frequências diferentes, sendo dividido em quatro blocos coreográficos através da escuta. Cada bloco recebe uma transmissão diferente, contendo comandos de movimentos e gestos específicos de uma das quatro propostas. Com isso, quatro coreografias diferentes são executadas simultaneamente, em uma performance de multichoralidade coreográfica. As peças transmitidas para cada bloco duram 15 minutos cada, e depois desse período, as peças são trocadas nos fones dos blocos do público. Ao final, todos os blocos terão passado pelas quatro peças de rádio e experimentado as quatro abordagens coreográficas. Diferentemente da separação espacial do público, a transmissão em diferentes frequências de rádio e o isolamento acústico dos fones de ouvido resulta em uma divisão do público sonora e temporal, permitindo que todos os ouvintes compartilhem do mesmo espaço, sendo atores e espectadores uns dos outros.

Ole Frahm observa que a experiência ocorre tanto em uma dimensão coletiva como individual. Por um lado, há uma forma de ajuste dos movimentos dentro do coletivo, como no caso do comando para que todos apontem para a mesma direção: na primeira rodada, as pessoas apontam de formas diferentes, mas na última há uma harmonia entre os movimentos (LIGNA, 2011: 63). Por outro lado, Frahm explica que o uso de fones de ouvido produz uma experiência singular de cada espectador:

---

<sup>201</sup> Entrevista com Ole Frahm e Torsten Michaelsen do LIGNA disponível em: <<https://vimeo.com/120795795>>. Acesso em: 31 jul. 2020.

O aspecto decisivo é que a experiência singular do espectador não pode ser substituída. Ela é sempre singular. Você pode ser parte de um coletivo, porém sempre se manterá dentro de sua própria esfera de como você percebe o espaço e seu próprio corpo em relação com todos os outros. Essa subjetividade é algo que é criado pelos fones de ouvido. Seria uma situação completamente diferente se nós usássemos um rádio único em volume alto. Porém, isso é justamente a internalização da voz externa do rádio, que cria o espaço pessoal de percepção, que por sua vez produz uma relação insubstituível com o mundo. (LIGNA, 2018: 62).

CIDADE,  
CORPO  
E TERRITÓRIO

Em *Walking the City* (2013) o LIGNA convida o público de oito cidades diferentes a andar pela rua. Esse trabalho se difere de outros que utilizam o audioguia no ambiente urbano por se centrar na ação corporal dos ouvintes, em particular as mais diversas formas de andar. Enquanto alguns audioguias teatrais se desenvolvem ‘sobre’ a cidade, *Walking the City* se centra no corpo ‘na’ cidade, ou mais especificamente, na “inconsciência da caminhada pela cidade” (LIGNA, 2013). Ainda que não aborde questões particulares de uma cidade específica, as ações propostas relacionadas ao caminhar tomam uma dimensão coletiva na cidade, prática que seria diferente em local fechado, uma vez que os deslocamentos na cidade carregam o automatismo e amortecimento da vida comum. Através de gravações reproduzidas via fones de ouvido, o público escuta diversos questionamentos sobre andar, criados pelo grupo a partir da *Teoria do Andar* de Balzac:

[...] não é realmente extraordinário ver que, desde o tempo em que o homem anda, ninguém tenha indagado por que ele anda, como ele anda, se ele anda, se pode andar melhor, o que faz ao andar, se não haveria um meio de impor, de mudar, de analisar sua marcha – questões que dizem respeito a todos os sistemas filosóficos, psicológicos e políticos de que se ocupou o mundo?<sup>202</sup> (BALZAC, 2016 [1833]: 118).

Na performance, que acontece sem a presença de atores, o público é convidado a andar pelo espaço urbano *readymade*<sup>203</sup> através de “constantes, bem compostos e registrados convites acústicos para realizar ações” (SCHIPPER, 2017: 197). O sinal de áudio é enviado ao público através de um sistema de rádio, partindo de um transmissor operado pelos artistas para receptores individuais portados pelos ouvintes, nos quais os fones são acoplados. Schipper

<sup>202</sup> Esse trecho abre a sinopse do trabalho no site do grupo.

<sup>203</sup> “pre-existing ready-made urban space” (SCHIPPER, 2017: 197)

descreve que a experiência completa só acontece se o público de fato experimentar as diferentes formas de andar propostas pelo áudio gravado, mesmo porque, além da experiência individual com seus próprios corpos, os ouvintes se tornam atores e espectadores uns dos outros” (SCHIPPER, 2017: 197).

A respeito da dramaturgia, que oferece também algumas informações históricas sobre o entorno e inclui a reprodução de músicas, Schipper (2017: 198-200) destaca que as experiências das diferentes formas de andar não são contadas pelo texto pré-produzido, que é falado numa voz que porta conteúdo, mas são produzidas pelos ouvintes nas ações de dançar, parar, correr, procurar, pular, marchar e andar a partir de uma voz que imprime uma estrutura à performance. Diferentemente do *flâneur*, que caminha sem um objetivo específico a ser alcançado, o espectador de *Walking the City* segue uma estrutura espaço-temporal que opera como uma rede performativa digital-espacial entre a voz transmitida pelo dispositivo tecnológico e seu corpo. Embora as regras sejam sempre as mesmas, a experiência é diferente, não apenas a cada performance, como também para cada um dos ouvintes (SCHIPPER, 2017: 199). Eles experimentam diversas formas de andar, separados em indivíduos ou agrupados em um corpo coletivo, decorrente de três formas de agenciamento: o agenciamento tecnológico nos comandos enviados pelos dispositivos de radiofrequência aos fones de ouvido, o agenciamento humano nas escolhas individuais, e o agenciamento do imprevisível nos elementos do ambiente não controlado da cidade (SCHIPPER, 2017: 200).

Schipper descreve sua experiência no artigo *Performing Place and Space* (2014): Recebe um pequeno receptor de rádio com fones de ouvido. Uma voz diz para que ande em direção ao bairro Spalenberg. No caminho, chama atenção diversas vezes para sua maneira de andar, os passos que seus companheiros e ele estão dando. Diz para se aproximar dos colegas, dar os braços com eles e andar em ritmo coordenado. Seus passos ecoam pelas fachadas das casas como passos de soldados em marcha. As pessoas que passam pela rua param para olhar, questionam sobre o que se trata. “Alterado pela intervenção visual e acústica, o espaço se torna inquietante”. “Por um breve momento, Spalenberg é transformado de uma charmosa e sonolenta pequena rua comercial (...) em um caminho para um potencial corpo violento de barulhentas pessoas marchando. O grupo toma conta do espaço, empurrando os pedestres para a borda, e de repente a rua parece se fechar”. Depois está só e a voz conduz diversas investigações sobre o ato de andar. A cena muda novamente e a rua se torna um laboratório e um objeto de investigação, na qual os elementos do piso são lidos como um mapa para futuros caminhos, e os buracos e a sujeira são vestígios de atividades passadas. Anda olhando para o chão, para o céu e de olhos

fechados, e depois ziguezagueando entre os dois lados da rua, até que é instruído a encerrar a excursão, e devolve o receptor de rádio e os fones (SCHIPPER. 2014b: 27).

A partir da escuta, o espectador de *Walking the City* passa do andar comum ao andar extraordinário de uma experiência poética. Balzac situa a origem do andar no pensamento, ao afirmar que “[...] o MOVIMENTO abarcou o Pensamento, ação mais pura do ser humano; o Verbo, isto é, a tradução de seus pensamentos; e depois, o Andar e o Gesto, realização mais ou menos apaixonada do Verbo.” (BALZAC, 2016 [1833]: 130, grifos do autor). Em alguns audioguias e trabalhos que solicitam ações ao espectador, em especial em *Walking the City*, a passagem do pensamento ao verbo e do verbo ao andar se dá entre o pensamento do artista (traduzido no roteiro falado aos ouvidos) e a ação do espectador. As mediações do pensamento transformado em verbo, inicialmente materializado pela voz do locutor registrada pelo aparato fonográfico, seguida da reprodução e transmissão via rádio vibrando sonoramente direto aos ouvidos; movem diferentes andares do espectador coprodutor.

Outro trabalho do mesmo ano que propõe deslocamentos na cidade a partir de comandos, traz a relação entre corpo e diferentes tipos de espaço individual e coletivo. Em *Entre Territórios – Composição Urbana* (2013) do Cambar Coletivo, o performer James Turpin propõe experienciar a cidade a partir da noção de diferentes tipos de espaço ao redor do indivíduo, de diferentes raios de dimensão: o espaço íntimo do nosso corpo; um espaço pessoal ao redor do corpo, que cuidamos para que não seja invadido ao desviarmos de outros corpos durante deslocamentos pela cidade; um espaço social, no qual podem adentrar outras pessoas com quem conversamos na rua; e o espaço público, ao redor de nossos outros espaços, onde os espaços do outro cruzam nossos espaços. Essa navegação pela cidade é comentada por Bauman (2011: 67-68) ao propor formas de integração de corpos na era pós-moderna. Bauman argumenta que há uma integração ‘móvel’ de locais de passagem (pensemos aqui abordagem da proibição de corpos parados nas estações<sup>204</sup> de trem em *RadioBallet*), como da rua movimentada (pensemos aqui sobre *Walking the City* e *Entre Territórios*) e do shopping center (pensemos aqui em *The First International of Shopping Malls*). Nesses deslocamentos, os corpos do outro são mantidos na periferia da atenção, como obstáculos a se evitar ou contornar. De acordo com Bauman (2011: 67-68):

Uma navegação rápida e hábil pode manter todos os corpos em segurança na periferia; um pedestre experiente (e sortudo) pode passar de lá para cá sem encontrar *ninguém* e sem ser encontrado. Os poucos corpos que se condensam na forma de estranhos [...] se convertem em intrusos. [...] Na rua, não se pode fugir de estar um *ao lado* do outro. Mas tenta-se fortemente não se estar-com o outro.

<sup>204</sup> Este exemplo se refere especificamente aos locais de passagem da estação de trem, considerando seus acessos e plataformas. Não inclui os vagões dos trens, aos quais Bauman (2011: 68) se refere como integração ‘estacionária’.

A experiência se inicia com o recebimento de um reproduzidor de MP3 e fones de ouvido. Uma gravação é iniciada com as primeiras propostas de deslocamentos e ações pelas ruas do centro comercial da cidade similares a outros trabalhos que fazem uso do audioguia como mediação do encontro com a cidade. A voz convida o espectador a perceber os espaços diferentes tipos de espaço que o envolvem no deslocamento pela cidade e outras questões sobre os indivíduos, objetos e animais de rua ao redor. Ao longo da caminhada, a voz gravada passa a enviar comandos para que o espectador realize ações específicas, como parar em um determinado local por um certo período de tempo, ação que levou um dos espectadores a parar no meio da rua em frente aos carros que aguardavam a abertura o farol. Essa sincronidade não planejada que levou o espectador a parar diante dos carros levanta a questão da não livre circulação pela cidade, e o risco de circular por determinados espaços reservados aos automóveis. Os comandos de voz são intercalados com textos de Pablo Neruda e William Shakespeare, que abordam a questão de sermos atores do mundo; e ao fundo, há uma camada musical composta por um *pad* executado em um sintetizador, que estabelece uma atmosfera de suspensão da vida comum, promovendo uma experiência estética não ordinária.

Em um determinado momento, a voz gravada menciona a presença de um homem em particular vestindo uma camiseta vermelha. O espectador percebe então diante de si a presença do performer seguindo a descrição escutada, e passa a se relacionar com ele a partir das proposições do áudio gravado, como seguir o performer ou dançar com ele. Diferentemente de *Walking the City*, em que a experiência gira inteiramente em torno de um arquivo de áudio gravado, o performer em *Entre Territórios*, que também escutava o mesmo áudio em seus fones de ouvido, entra em cena e realiza suas ações de acordo com o ritmo que a gravação imprime. Essa dinâmica substitui a centralidade da presença do performer por uma intervenção pontual na experiência do espectador mediada pelos fones.

COMO FOI,  
COMO ESTÁ  
E COMO PODERIA TER SIDO

Alguns trabalhos que acessam memórias locais ou recriam eventos que definiram os rumos da história, inserem o espectador no centro desse resgate a partir de comandos sonoros, em uma forma de *reenactment* crítico, ou articulando ações do espectador em relação a fatos históricos. Em *Tríade Tour* (2011), o Núcleo Tríade realiza um trabalho de pesquisa histórica para

um trabalho *site specific*, em que o público realiza uma excursão coreográfica por diferentes locais históricos da cidade. Guiado por um roteiro de áudio, o público não apenas realiza um percurso sobreposto por uma camada sonora que oferece fatos históricos, como tem seus corpos colocando em ações extra-cotidianas coreografadas pelos comandos escutados pelos fones. O formato surgiu como resultado da pesquisa do grupo, apoiada pelo Fomento à Dança para a cidade de São Paulo, e se desdobrou em outras edições, passando por diferentes locais da cidade de São Paulo e pelo centro histórico de Santos.

O roteiro, reproduzido em MP3 e enviado aos fones dos ouvintes, associa composições coreográficas a uma narrativa que mescla informações geográficas, históricas e elementos ficcionais. Através da escuta e do movimento de seus próprios corpos, os ouvintes são removidos do fluxo comum de deslocamentos pela cidade, e colocados em um estado de suspensão poética para experienciar a cidade em outro tempo e com outra qualidade perceptiva, em relação a uma memória histórica empalidecida pela vida diária comum. Mariana Vaz (2012), uma das criadoras, conta que o trabalho busca colocar em perspectiva o que é verdade e o que é construído em uma fricção entre a história oficial e a extra oficial. Vaz conta também que a excursão foi concebida para ser realizada na hora do almoço em dias de semana comerciais, colocando o grupo coreografado em relação às ruas em seu momento mais movimentado na semana.

Na primeira versão, *Triade Tour São Bento*<sup>205</sup> (2011), a narração faz uma viagem pelo antigo centro financeiro e comercial de São Paulo, resgatando fatos históricos dos anos 20 e 30 sobre barões do café, burgueses e imigrantes. A narração tem como eixo o Edifício Martinelli, primeiro arranha-céu da América Latina e símbolo da verticalização da cidade, que vem a se transformar em um cortiço vertical com a migração dos investimentos a outro centro comercial, e sendo posteriormente desocupado de forma semelhante ao processo de desocupações e gentrificação do centro da cidade que ocorre nos dias de hoje.

Um grupo de guias-performers entregam panfletos e se vestem com um cartaz da performance dobrado em duas partes, semelhante às mulheres-placa que vendem ouro no centro da cidade. Apresentadas no início do áudio, as guias passam de atrizes a facilitadoras da experiência, uma vez que a experiência está centrada entre público, cidade e som: “Durante o tour você será acompanhado por nossas guias. Qualquer problema técnico, físico ou coreográfico, não hesite em chamá-las. Elas estão plenamente capacitadas e orientadas para auxiliá-lo no que for necessário”.

---

<sup>205</sup> Documentário com fragmentos de registro audiovisual de *Triade Tour São Bento* disponível em: <<https://vimeo.com/49578825>>. Acesso em: 15 mai. 2020.

De cima do coreto situado na Praça Antonio Prado, ponto de partida da excursão, o público escuta as primeiras questões sobre quem circula por aquele espaço: “Você observa a cidade ou a cidade te observa? Há estrangeiros passando aí por perto? Serão turistas? Novos imigrantes? Em condição similar aos que vieram para a lavoura cafeeira? Melhor? Pior?”.

Os fatos históricos amplamente difundidos, resgatados ao longo da narração, são entrecortados por momentos importantes da cultura popular urbana que ocorreram naquele mesmo espaço, subvalorizados frente à história oficial: “Enquanto a mídia alardeava a decadência do centro durante a ditadura militar, a São Bento torna-se um dos principais cenários de criação e fortalecimento do movimento Hip Hop em São Paulo”. Diversos nomes que ali se reuniam durante os anos 1980 para os rachas (batalhas de break dance) são resgatados, como Back Spin Crew, Nação Zulu, Street Warriors, Fantastic Force, Crazy Crew, entre diversos outros. A presença desses grupos, que abriram caminho para outras formas de ocupação artística da cidade, é lembrada pelo pioneiro da cultura Hip Hop no Brasil, Nelson Triunfo, que conta como a dança havia sido perseguida nos anos 1980 e os b-boys eram agredidos e presos pela polícia<sup>206</sup>.

Entre blocos de narrações de conteúdos informativos, a voz gravada propõe que os ouvintes ocupem o espaço público de diferentes formas, solicitando que caminhem de forma extremamente lenta, e questionando se isso incomoda as pessoas ao redor. Em outro momento, solicita que os ouvintes formem uma fileira e dá instruções para uma dança, na qual as pessoas devem dar “um passo para o lado direito, e em seguida, outro passo para o lado esquerdo”. O ritmo dos passos segue o ritmo da voz: “Um pro lado, outro pro outro. Pra um lado, pro outro. Pa pa pa pa, Pa pa pa pa.”.

Chegando ao Largo do Patriarca, a guia aborda o acesso à cidade: “Recentemente, um vereador pretendia extinguir os calçadões do centro e transformar essa praça em um complexo cruzamento automotivo. Dá para acreditar? Aproveite o espaço aberto e respire profundamente. Caminhe livremente pelo largo. Disfrute a amplitude. Ocupe o espaço. Se quiser, espreguice. Solte os ombros. Como está sua coluna? Solte seu corpo. Se quiser correr, corra. Se quiser pular, pule. Se quiser dançar, dance. Desfrute a liberdade. Ocupe a cidade.”.

Em 2013, duas novas edições do *Triade Tour* são criadas, *Triade Tour Ovirundum*<sup>207</sup> e *Triade Tour Santos*. A primeira, leva a experiência histórico-coreográfica a outro local histórico da cidade de São Paulo, resgatando memórias do bairro do Ipiranga e da Independência do Brasil. Seguindo o mesmo formato, a edição *Ovirundum* intercala narrações históricas e ficcionais com

<sup>206</sup> Documentário disponível em: <<https://youtu.be/JgPR9nYLDDw>>. Acesso em: 25 jul. 2020.

<sup>207</sup> Website do projeto contendo parte da trajetória de pesquisa do grupo disponível em: <<https://triadeouvirundum.wordpress.com>>. Acesso em 21 jul. 2020.

comandos coreográficos, a partir dos quais os ouvintes se relacionam de novas formas com o Parque Independência e seus monumentos.

Já *Triade Tour Santos*<sup>208</sup> (2013) é criada para integrar a programação da 8ª Bienal SESC de Dança, e resgata a história da cidade desde o período colonial em um percurso de cerca de um quilômetro de extensão do centro histórico ao porto. O roteiro aborda a imigração, apresenta o café como protagonista da transformação na cidade, passando pela queda da bolsa em função da crise de 1929, chegando até a exportação do petróleo nos dias de hoje. Os comandos enviados aos fones propõem que o espectador estabeleça uma relação com o café a partir de vasos da planta na rua (identificar, se aproximar, cheirar), e do prédio de poder da antiga Bolsa Oficial de Café, hoje transformado no Museu do Café, sobre a qual a voz gravada narra: “Esse é o grande monumento da principal praça cafeeira do mundo. Olhe para cima e dê um giro completo com o corpo. Perceba todo o tipo de requinte que o estilo eclético de arquitetura pode reunir: ferros da Inglaterra, bronzes da França, mármore da Itália, ladrilhos da Alemanha e cristais da Bélgica. Coloque a mão no chão. Sinta a textura dos diferentes mármore.”. De volta à rua, a voz questiona sobre onde estariam os escravos libertos e os barões de hoje. Mais adiante, o roteiro alterna comentários entre os papéis no fluxo migratório e nas transações comerciais do porto. Os ouvintes acenam com um lenço branco, reproduzindo os gestos de despedida aos familiares regressavam à terra natal, e escutam informações sobre as o fluxo de importações e exportações em uma coreografia colossal de caminhões, contêineres e navios, encerrando com a questão: “Quem fica com os *royalties* do café? E do petróleo?”.

A espectadora Silvia Ventura comenta sobre a introspecção e o foco que o áudio favorece dentro da experiência, enquanto a diretora Adriana Macul destaca que através da escuta do áudio, o espectador entra em um estado extra-cotidiano (VAZ, 2015). O aspecto imersivo dos fones parece então aumentar o enfoque da visão em uma simultaneidade dos sentidos orquestrada. Em passeios guiados por uma pessoa que fala ao vivo, a voz é misturada aos ruídos da rua, e os participantes se desviam da experiência constantemente ao conversarem entre si, atenderem telefones e se distraírem aos ruídos da rua, não havendo a mesma atenção aos detalhes ao redor. O uso de fones antes de qualquer coisa esculpe os estímulos ao redor interferindo no que será percebido ao silenciar parte do som ao redor, que carrega uma gama enorme de informações simultâneas, para que o espectador se concentre em informações específicas e ordenadas no tempo do roteiro em áudio.

---

<sup>208</sup> Documentário com fragmentos de registro audiovisual de *Triade Tour Santos* disponível em. Disponível em: <<https://vimeo.com/114197912>>. Acesso em: 15 mai. 2020.



A mais recente edição desse trabalho, o *Triade Tour Vila Buarque*<sup>209</sup> (2018), relaciona o bairro paulistano a temas como o Golpe Militar de 1964 e a violenta batalha entre grupos estudantis antagônicos na Rua Maria Antônia; e a construção do Minhocão<sup>210</sup>, propagandeado como um “milagre da engenharia nacional”, como agente de degradação urbana. Além dos eventos históricos, a edição volta a colocar em perspectiva o fluxo migratório do passado em relação à ocupação do presente: “No alto, o requinte de Higienópolis. Imigrantes de diversas origens: italianos, espanhóis, portugueses, alemães. Pois é, mas nem tudo eram flores. A modernidade não é pra todos. Os bairros se comunicam, ou há fronteiras? Você consegue competir com o concreto armado, com a cidade que mais crescia no mundo, com o automóvel, com os enquadres do capital? E agora, quem seguirá te conduzindo, dirigindo, coreografando?”.

A peça de radiobalé *À Procura da Revolução Perdida*<sup>211</sup> (2008), do LIGNA em parceria com a rádio portuguesa Antena 2, resgata a Revolução dos Cravos, em que as pessoas saíram às ruas de Lisboa para derrubarem o Regime Militar Salazarista, contrariando a mensagem das Forças Armadas de Portugal transmitida pela rádio, que dizia à população que se recolhessem a suas casas<sup>212</sup>. A performance questiona como as ruas do centro de Lisboa, que haviam sido palco de um movimento incontável de pessoas na luta por liberdade e democracia, se tornaram um espaço destinado à satisfação de desejos de consumo e controlado pela polícia. A peça sonora então relembra a revolução ao convidar as pessoas a ocuparem a Rua Augusta em uma caminhada guiada por vozes transmitidas por rádio, propondo a elas gestos, movimentos e ações que as permite desviar dos movimentos padronizados diários, ao correrem, saltarem e dançarem.

Para participar, além do receptor de rádio e dos fones de ouvido, o público de cerca de 200 pessoas recebia uma máquina fotográfica para registrar alguns momentos, uma esteira e uma flor, entregues dentro de sacolas coloridas. A narrativa e as instruções eram guiadas por quatro vozes gravadas, incluindo da atriz veterana Carmen Dolores. Em determinados momentos, seguindo os comandos escutados nos fones, os participantes montavam formações coletivas em frente às lojas, permanecendo estáticos segurando as sacolas que receberam, como manequins às avessas do lado de fora das vitrines. Em outro momento, as pessoas se deitaram no chão, retiraram da sacola pétalas de flores e as comeram, em referência aos cravos distribuídos aos soldados rebeldes em 1974, ao escutarem o comando: “Coloquem a pétala na língua. Não tenham

<sup>209</sup> Registro de fragmentos de *Triade Tour Vila Buarque*, disponível em: <<https://vimeo.com/373361305>>. Acesso em: 21 jul. 2020.

<sup>210</sup> Nome popular do Elevado Presidente João Goulart, nomeado originalmente como Elevado Presidente Costa e Silva em homenagem a este general no período do regime militar.

<sup>211</sup> Registro de *À Procura da Revolução Perdida* disponível em: <[https://youtu.be/OoC\\_-vWnKrc](https://youtu.be/OoC_-vWnKrc)>. Acesso em: 26 jun. 2020.

<sup>212</sup> Ver capítulo 2 para mais detalhes sobre a relação da rádio com a Revolução dos Cravos.

medo, são combustíveis”<sup>213</sup>. A Rua Lisboa se transformou então em um “espaço de disrupção, eufórico e lúdico, festivo em relação ao quotidiano mais consumista vivido geralmente no centro da cidade” (MADEIRA, 2015: 35). “As pessoas podem unir-se pelas mais variadas razões” diz João Almeida, da Antena 2, e questiona: “E depois do 25 de Abril? As pessoas juntam-se aqui porquê? Para fazer compras? Vamos então juntá-las com outro objectivo” (DN, 2008). Nos fones eram ouvidas mensagens às quais o público respondia se deslocando em conjunto: “Aproximem-se de uma montra. Estão a olhar para um mundo estranho. O estranho mundo do outro lado do vidro é o vosso próprio mundo. Tentem escapar” (DN, 2008).

Madeira (2015: 36) identifica a pertinência do evento para reativar as memórias da revolução no depoimento de alguns participantes<sup>214</sup>, e constata que, até aquele momento, poucos trabalhos artísticos haviam abordado a memória coletiva da revolução e da ditadura portuguesa. No entanto, Madeira argumenta que alguns trabalhos performativos que dão corpo ao roteiro revolucionário do 25 de abril de 1974 (como roteiro *ready-made*), embora carreguem um potencial poder cívico, podem anular ou diluir esse mesmo poder ao incorporarem “uma dimensão de simulacro, fantasmagórica e farsesca” do evento original. (MADEIRA, 2015: 34).

Ao realizar um outro regresso histórico, o LIGNA propõe que se imagine um evento que não chegou a acontecer. Em 1914, a Segunda Internacional Socialista havia planejado um congresso para 23 de agosto em Viena, a fim de impedir a Primeira Guerra Mundial por meio de uma grande greve geral europeia. A greve paralisaria a infraestrutura de guerra em diversos países, cessando a produção de armamentos e insumos que estavam sendo produzidos nas fábricas. No entanto, a guerra foi deflagrada antes que o congresso acontecesse. Em 2014, cem anos depois do início da Primeira Guerra Mundial, *The Great Refusal*<sup>215</sup> questiona como seria o presente caso ela não houvesse chegado a acontecer:

O que teria acontecido, se a ideia de uma Greve Geral Europeia para evitar a Primeira Guerra Mundial estourasse, tivesse sido materializada? Se os partidos de trabalhadores, que eram organizados na Segunda Internacional Socialista houvessem se recusado a seguir o apelo dos estados nacionais – a chamada para a guerra. Se, em vez disso, eles tivessem interrompido a série de eventos supostamente fatídicos, parando de alimentar a máquina de guerra com novos materiais, combustível, trabalho, bucha de canhão? Que tipo de sujeitos seríamos hoje, se eles houvessem recusado a se definir predominantemente pela identidade nacional? (LIGNA, 2016b)

<sup>213</sup> Fragmento da ação disponível em: <<http://videos.sapo.pt/dJKjizkw3Ki8ONwZtPiZ>>. Acesso em: 26 jun. 2020.

<sup>214</sup> Trecho transcrito por Madeira (2015: 35): “Devia-se fazer isto todos os anos, precisamente pelo 25 de Abril ... haver uma iniciativa destas, sendo o ponto de partida o quartel do Carmo e acabar aqui no Terreiro do Paço.”

<sup>215</sup> Registro de fragmentos de *The Great Refusal* na versão para a Alemanha disponível em: <<https://youtu.be/0VrD3xp6Png>>. Acesso em 30 jun. 2020.

O trabalho, dividido em duas partes, propõe imaginar um passado diferente para sensibilizar o presente e politizar o futuro. Na primeira parte, encena uma versão alternativa do passado durante uma reunião sobre a greve, seguindo uma narrativa ficcional e comandos de ações escutados através de fones de ouvido. O público entra em uma sala cercada de cortinas vermelhas e preenchida de fumaça, compondo uma atmosfera entre memória e imaginação, e escutam um conjunto de vozes gravadas que conduzem uma viagem ao passado, relembrando as milhares de mortes durante o período da guerra. As vozes então coreografam os participantes aos comandos: “Pare rapidamente, vire-se, retroceda pela sala”. A ação corporal de parar e andar de costas pela sala desencadeia um retorno no tempo a um momento anterior ao início da guerra, chegando na reunião de 29 de julho de 1914 em Bruxelas no Cirque Royal e na Maison du Peuple, na qual são planejados o Congresso da Internacional e a greve geral, contando com a presença de Jean Jaurès, Rosa Luxemburgo e diversas outras personalidades do mundo socialista (DE LUCA, 2019: 128). A voz gravada parte de discursos pacifistas, como “Abaixo a guerra”, mas migra gradualmente para pensamentos de desonfiança, como “E se você entrar em greve e ele aproveitar a oportunidade para atacá-lo?”, “Quem é o inimigo da guerra, quem é o defensor da guerra?”, “Quem traiu a idéia?”, “Olhe ao seu redor: quem podem ser os espiões?”, “Olhe em volta - seu colega poderia ser um traidor?”. Essas mensagens criam uma “tensão quase insuportável, especialmente quando você não sabe o que a outra pessoa está escutando” (SCHREIBER, 2014). Essa primeira parte não reproduz uma realidade histórica, mas sim traços, estruturas e comportamentos (SCHREIBER, 2014). Sem ações visíveis criadas previamente e externas ao público, os acontecimentos são imaginados e materializados pelo espectador a partir da escuta das narrações, e da conversão da escuta em ações. Com o procedimento assimilado, não apenas os comandos diretos se materializam nos corpos dos participantes, também algumas descrições de situações, como “Os manifestantes arremessam pedras” e “Eles reagem ao arremesso das pedras com tiros na cabeça”, seguidas dos mesmos gestos realizados pelos participantes<sup>216</sup>. Diferentemente da reencenação verbatim<sup>217</sup>, na qual os atores reproduzem depoimentos escutados nos fones tal como foram ditos, a performance *The Great Refusal* convida seus participantes por meio da escuta para a ação a partir de um “resíduo do possível, a fim de abrir um potencial de tempo, através da instalação de um tempo vago e suspenso, um tempo potencial que não é passado nem futuro, mas que emerge das ações no próprio tempo (DE LUCA, 2019: 128).

---

<sup>216</sup> Passagens da versão italiana *Il Grande Rifûto*, acessadas através do registro disponível no em: <<https://youtu.be/LvxwqkS5POM>>. Acesso em: 30 jun. 2020.

<sup>217</sup> Ver capítulo 4 para mais informações sobre verbatim.

Na segunda parte, nomeada como “pedagogia da recusa”, o espectador é convidado a praticar diferentes estratégias e métodos de se negar a agir de determinadas maneiras esperadas, como ensaio de se opor a tomar parte de retrocessos sociais através de recusas individuais e coletivas. O espectador é informado que tem a liberdade de sair do teatro, como em qualquer sala de cinema; ou permanecer, mas que há outras formas de controle na sociedade. É traçado então um paralelo entre a sociedade do passado, frente à iminência da guerra, e a sociedade do presente, controlada pela entrega e manipulação de dados pessoais a sistemas de cartão de crédito, telefonia móvel e redes sociais. A “pedagogia da recusa” é proposta como uma zona de incontabilidade dentro de uma sociedade que controla tudo. Não há mais uma história sendo contada, apenas as ações realizadas pelos participantes conduzidas pelo áudio, ou a recusa delas. São propostos uma série de gestos e movimentos que vão sendo comentados e modificados.

Há uma certa ironia na proposta de recusa que pode se tornar um ruído na própria experiência da performance, a depender do quão literalmente o espectador interpreta a relação do enunciado anterior à performance em relação aos comandos durante a performance: caso se recuse a agir conforme os comandos escutados, nada acontece e a performance passa a não mais existir. A performance parece estar destinada a desaparecer tão logo a hipótese de se aprender a recusar seja introjetada, ou seja, a performance se torna efetiva na medida em que não mais acontece; ou estará presente na medida em que se tornar ausente.

Por um lado, a segunda parte se torna entediante caso os participantes se recusem a agir de acordo com os comandos sonoros, enquanto que, por outro, ao realizar as ações solicitadas é gerada a “sensação de ter caído na armadilha da conformidade” (NEHRING, 2014). Esse dilema parece materializar o mal estar da sociedade contemporânea, na qual as pessoas oscilam entre o tédio fora da vida virtual e a armadilha da necessidade em estar todo o tempo dentro dela, como questiona uma das vozes da peça: “você é capaz de recusar o algoritmo que permeia a sua vida cotidiana? Você é capaz de viver sem o cartão do banco, sem telefone celular e sem internet, que tornam previsíveis seus deslocamentos e desejos?”.

*CHAMADA PARA A AÇÃO,  
DIÁLOGO MÓVEL  
E COMANDO REMOTO*

Alguns trabalhos que levantam questões sobre a relação entre humano, máquina e inteligência artificial, materializam essa alteridade (quase) não humana através de vozes artificiais

ou vozes ao vivo de pessoas reais que seguem protocolos comerciais de maneira robotizada. Parte desses trabalhos utiliza ligações telefônicas, através das quais o público se relaciona sonoramente com uma voz do outro lado da linha como se estivesse em ligações de serviços de atendimento ao consumidor. O espectador pode realizar ou receber uma chamada, utilizando um telefone fixo ou celular, e a experiência pode ocorrer no espaço urbano ou dentro de locais fechados. Um aspecto que aproxima os trabalhos dessa natureza é o uso do telefone<sup>218</sup> como dispositivo de mediação da cena, que aproxima o objeto *readymade* de uso corriqueiro a uma experiência artística baseada na escuta. Trabalhos que utilizam telefones integram receptor e transmissor, reproduzidor e alto-falante em um só equipamento. Vale destacar que, a qualidade sonora dos alto-falantes do telefone celular é inferior à qualidade dos fones fornecidos em determinados trabalhos que utilizam o audioguia, tanto pela limitação da faixa de frequências à região da fala quanto pela reprodução sonora em um único canal de áudio, portanto mono, o que em ambos os casos restringem a qualidade da reprodução de músicas e paisagens sonoras. No entanto, apesar das limitações de fidelidade sonora, há um interessante aspecto hiper-realista da cena, na medida em que a comunicação se dá a partir do mesmo gestual e da mesma sonoridade de uma conversa real ao telefone. Embora haja uma divisão da escuta, entre a comunicação interna à cena em um dos ouvidos, e a percepção da paisagem sonora externa à cena no outro; a experiência se funde em uma percepção que posiciona o público em um universo liminar entre ficção e realidade.

A primeira versão de *Call Cutta* do Rimini Protokoll (2004) aliava características de audiotour, neste caso guiado ao vivo, com comandos ao espectador para que execute ações. O trailer do trabalho inicia com a mensagem: “A cidade é o palco. Você é o espectador. Há uma voz ao telefone te guiando. A voz do ator. Ou você é o ator?”. Um dos operadores se apresenta por Nick, nome usado quando atende. Esconder sua identidade ao trocar o nome verdadeiro por outro que soe mais familiar aos clientes do ocidente é uma prática comum nos *call centres* da Índia, o que reflete uma das práticas do mundo globalizado que apaga as diversidades. Durante a conversa, o operador conta sobre sua cidade, sua educação e seus valores familiares, e o espectador responde sobre esses aspectos de sua vida. Logo o espectador percebe as desigualdades entre dois lugares, como as duas formas de vida se tocam diariamente por meio da escuta nesse tipo de ligação comercial globalizada, mas sem qualquer tipo de conhecimento ou envolvimento com a pessoa do outro lado da linha. Durante aproximadamente uma hora, ocorre em *Call Cutta* exatamente o oposto: ambos trocam informações sobre suas vidas e memórias. O

---

<sup>218</sup> O telefone é incluído nessa pesquisa juntamente aos fones de ouvido como dispositivos sonoros de mediação da experiência artística. Ver capítulo 2 para mais detalhes sobre as relações entre os fones de ouvido e o telefone.

trabalho levanta algumas questões sobre a globalização através das relações que operador e participante estabelecem, sobre a precariedade dos serviços terceirizados internacionalmente e o apagamento das culturas locais acontece a partir da escuta. Helgard Haug afirma não terem a intenção de criticar a globalização em si, uma vez que são um grupo de artistas globalizados, mas de propor que as pessoas repensem os efeitos negativos da globalização (ANCHERI, 2009).

Priyanka Nandy, uma das operadoras que participa como especialista, conta que se sente de fato como atriz durante a conversa. Além de seu trabalho, ela observa que seus principais talentos contribuem para sua performance: gostar de escutar e ser tagarela. Ela parte de um roteiro de ações proposto pelos diretores e a partir dele conta sobre sua vida e algumas memórias familiares, eventualmente improvisando novas histórias no ato de acordo com os rumos da conversa. O espectador participa sob a incerteza se a voz de fato vem de um *call centre* da Índia e descobre repentinamente aspectos misteriosos ao seu redor enquanto é guiado pelas ruas. Ainda assim, Priyanka Nandy diz ficar surpresa como os participantes se dispõem a realizar todo tipo de tarefa que ela propõe (BEHRENDT, 2007).

Na temporada que ocorreu em Berlin, a operadora guiava os espectadores pelo bairro Kreuzberg, utilizando um telefone celular e um roteiro elaborado. Durante uma conversa animada, a operadora contava histórias ocultas sobre o líder do movimento de independência indiano Subhas Chandra Bose, que viveu na Alemanha Nazista entre 1941 e 1943. Além de trazer aspectos históricos e políticos sobre a ligação entre os países da operadora e do participante, a conversa era também um intercâmbio cultural. Priyanka Nandy conta que os participantes faziam perguntas sobre sua educação, idade comum em que as mulheres indianas casam, como os casamentos arranjados ocorrem e também sobre o cinema de Bollywood. Ao longo da conversa se estabelecia uma relação de confiança, e os participantes passavam a contar a ela sobre assuntos extremamente privados (BEHRENDT, 2007).

Em *Call Cutta in a Box - An intercontinental phone play* (2008) do Rimini Protokoll, o participante passa por uma experiência individual com outra pessoa que está a milhares de quilômetros de distância. Após comprar seu ingresso, ele recebe as indicações de como chegar ao local da apresentação, que pode ser uma sala dentro de um teatro, um escritório ou um apartamento. Chegando ao local, o participante encontra um telefone tocando, atende e começa uma conversa com uma pessoa desconhecida. Logo se nota uma sonoridade diferente na fala da pessoa do outro lado da linha; trata-se de um operador que está ligando de um *call centre* na Índia. O operador pergunta se o participante sabe onde ele está e então revela sua localização. “Você está muito distante, mas sua voz está muito próxima”<sup>219</sup>, diz o participante de uma das chamadas,

---

<sup>219</sup> Fragmento da peça teatral registrado disponível em: <<https://vimeo.com/49314900>>. Acesso em: 14 jul 2020.

o que nos coloca a proximidade sonora da escuta mediada pelo telefone. Diferentemente de uma ligação comercial comum, o operador passa a dar indicações de tarefas ao espectador, que vai desde reparar em outras pessoas do prédio à frente através da janela, até buscar e manipular objetos localizados na sala ou quarto. Em um certo momento durante a conversa, um monitor de computador que estava sobre uma mesa à frente do participante passa a mostrar o atendente do outro lado da ligação. Inicialmente o operador segura a webcam próxima a seu próprio olho, e depois revela seu ambiente de trabalho, em meio a diversas baias com outros atendentes. O operador então pede para que o participante levante uma caixa de madeira com uma planta em cima, e uma câmera que estava dentro é desbloqueada. A partir desse momento, ambos podem se ver em seus monitores de vídeo e a ligação telefônica passa a uma videochamada. Um série de ações são propostas ao participante, e durante a realização de algumas delas a comunicação volta a se dar apenas pelo som. O operador inicia a reprodução de uma música e convida o participante a dançar com ele e lhe ensina os passos; uma participante comenta ser estranho dançar sem sentir o corpo de seu par. Apesar da intimidade proporcionada pela escuta através da ligação telefônica, é a caixa que contém a câmera de vídeo que dá nome ao trabalho, o que reforça uma cultura contemporânea altamente visuocêntrica. A experiência chega ao final quando o atendente pede ao participante que abra uma das gavetas da escrivaninha, onde é encontrado um presente. Ambos se despedem e a chamada é encerrada. Como em outros trabalhos do grupo, os atores profissionais dão lugar aos especialistas<sup>220</sup>, pessoas comuns que participam dentro de suas próprias atividades ou profissões como *readymades* teatrais. Apesar do atendente seguir um programa de ações como na performance arte, os criadores afirmam se tratar de um trabalho de teatro<sup>221</sup>.

Em *Remote X*<sup>222</sup> (2013) do Rimini Protokoll, a voz escutada nos fones passa a assumir um aspecto ficcional. Enquanto em *Walking the City* e *Entre Territórios* não há indício de que as vozes gravadas tenham qualquer relação com a prática que elas conduzem pela cidade, a voz de Rachel<sup>223</sup> em *Remote X* se constitui como um personagem que, ao se relacionar com o espectador, cria um ambiente entre ficção e realidade. No início, essa personagem de inteligência artificial se apresenta e descreve seu funcionamento, se constituindo como não humana, (“não tenho lábios,

<sup>220</sup> Teatro de especialistas (*theatre of experts*) é o modo como os artistas do grupo se referem aos atores não treinados, que atuam como si mesmos (BOENISCH, 2008).

<sup>221</sup> Stefan Kaegi comenta em entrevista sobre a definição de seu trabalho como teatro no artigo *Stefan Kaegi: o teatro em trânsito* (LUIZ, 2014).

<sup>222</sup> Registro da performance em Berlim disponível em: <<https://vimeo.com/116552002>>. Acesso em: 14 ago. 2019.

<sup>223</sup> Os nomes dos guias virtuais originais Rachel e Peter (em que Rachel se transforma a partir de um determinado momento) são adaptados em diferentes cidades, adotando nomes locais como Aiste e Juozas na versão lituana *Remote Vilnius* (ALPERYTĖ, 2018: 101), Heather em *Remote Denver*, Fabiana em *Remote Milano* e Margot e Bruno em *Remote Avignon*.

não tenho boca, não tenho cabeça”) enquanto o público a escuta atentamente sentado na grama. Embora os fones de ouvido atenuem os sons ao redor, esse momento une os espectadores, formando uma coralidade de escuta. O espectador parte então em uma expedição pela cidade guiado pela voz de Rachel, que o convida a realizar ações coletivamente, tais como: retirar um objeto da mochila e segurá-lo com a mão erguida, caminhando como se estivesse em uma manifestação; dançar; caminhar no ritmo da música ditando os passos (“um, dois, um, dois”), após ter afirmado que o *walkman* foi inventado para a caminhada; aplaudir os usuários de uma estação de metrô como se fossem atores de um espetáculo teatral incidental; amarrar o tênis dentro do vagão; imitar uma câmera de segurança com o olhar enquadrado pelas mãos posicionadas em forma de binóculos na frente dos olhos, e varrer o espaço ao redor seguindo as coordenadas em graus para girar para os lados; tirar uma foto dentro de um shopping center para guardar de recordação; ou correr ao disparo de um tiro de largada. A voz, que simboliza o atual avanço para um futuro no qual as máquinas tomam o lugar dos humanos, chama atenção para a transitoriedade da vida, tecendo comentários sobre a impermanência do corpo, em um cemitério e dentro de uma igreja, e sobre o funcionamento de respiradores mecânicos em um hospital. Conforme aponta Verônica Veloso (2013: 109), “[...] pode-se dizer que *Remote Avignon* é o roteiro de um viajante que já esteve naquele lugar e que o espectador optou por repetir, como se fosse possível refazer a viagem de alguém e compartilhá-la.”. Nesse sentido, *Remote X* carrega uma dimensão bastante humana, ainda que fictícia, na seleção e compartilhamento de memórias e emoções, que remete à prática de criação de *mixtapes*<sup>224</sup> nos anos 1980 e ao trabalho artístico-museológico *Gift*<sup>225</sup> do Blast Theory.

Ainda que possa haver pequenas liberdades em de que maneira se deslocar, para onde olhar, ou até se recusar a realizar as ações sugeridas, a experiência é condicionada aos tempos e proposições previamente estabelecidas e predicadas ao desenrolar sonoro do arquivo de áudio, criado previamente e de duração fixa. Além de lidar com temporalidades (o nosso presente é um passado remoto para a voz que vem do futuro), o termo *remote* nos remete a diferentes formas de distanciamento. A primeira está nas distâncias temporais, entre a voz que antecipa o futuro em relação ao presente, e entre o espectador desse presente e a vida na cidade em um tempo passado. Rachel chama atenção para a condição de crescente automação da cidade através dos sistemas eletrônicos, como o caixa eletrônico, e da inteligência artificial. Em paralelo, o espectador experencia memórias sonoras dos lugares por onde passa ao escutar atividades que não estão mais acontecendo ali. Ao passar por um playground vazio, o espectador escuta uma

---

<sup>224</sup> Ver capítulo 2 para mais informações sobre mixtape.

<sup>225</sup> Ver capítulo 11 para mais informações sobre *Gift*.



paisagem sonora esquizofônica, com sons de crianças brincando, em uma forma de realidade aumentada sonora. Essas paisagem sonora, ao ser, gravada através da técnica de captação binaural<sup>226</sup> e escutada em estéreo<sup>227</sup> através dos fones de ouvido materializa uma sonoridade indistinguível do som ao redor real. Aqui, a ‘esquizofonia’ (SCHAFER, 1994: 88) é utilizada como elemento dramático, ao apresentar paisagens sonoras anacrônicas, como sobreposição do tempo presente ao tempo remoto. No som das crianças brincando, há uma dupla relação temporal: a voz gravada nos alerta para um possível futuro a partir da paisagem sonora esquizofônica que nos resgata um passado próximo, sobre o qual podemos nos questionar por quê esse espaço público (playground) não está ocupado por pessoas no presente. Como em uma visita a um museu de realidade aumentada sonora, essa experiência traça um paralelo entre nosso presente e um possível futuro apontado por Rachel. Ao nos apresentar o que existiu (crianças brincando) e que pode vir a não existir mais (futuro dominado por máquinas), o áudio nos convida a repensar o momento presente a partir do que se escuta em relação a aquilo que está ausente visualmente. Esse recurso dramático da esquizofonia é utilizado também para comentar a própria condição da unidade dos deslocamentos coletivos produzida a partir da corralidade de escuta, como no momento em que se escuta nos fones o som do vôo de morcegos que não são vistos no local, acompanhado de um *sample* de programas sobre natureza: “os morcegos voam em unidade perfeita, sempre cientes dos vizinhos mais próximos”.

Uma segunda forma de distanciamento temporal diz respeito à sonoridade artificial da voz gravada, gerada a partir de transformação de um roteiro textual em áudio no programa de acessibilidade para cegos *Text to Speech* (ALPERYTE, 2018: 101), que soa como as falas dos aparelhos de navegação por GPS. Escutá-la, indica que Rachel fala a partir de um tempo atual ou não mais distante que um futuro próximo, pela baixa qualidade de emulação da fala gerada artificialmente sob as limitações tecnológicas do nosso tempo; mas que em breve será indistinguível com uma emulação mais sofisticada. O que separa a percepção entre fala humana e artificial, é principalmente esse processo de edição e montagem das vozes gravadas, o que nos coloca uma questão do que é artificial. Tanto as falas de outros audioguias gravadas por locutores quanto a fala artificial usada em *Remote X* passaram por processos inicialmente semelhantes, uma vez que as falas artificiais utilizadas em recursos de acessibilidade e em *Remote X* são vozes humanas reais, gravadas e fragmentadas em palavras ou em sílabas. Esses fragmentos são

<sup>226</sup> Ver capítulo 2 para maiores informações sobre a técnica de captação binaural.

<sup>227</sup> Antes de iniciar a excursão, a voz gravada conduz um teste para que o espectador se certifique que os fones estejam corretamente posicionados, e que possa invertê-los caso necessário. Um ruído é reproduzido de um dos lados do fone, sendo indicado pela voz como o lado esquerdo, e o mesmo ocorre para o lado direito. O uso correto dos fones em relação à posição dos canais esquerdo e direito é fundamental para a percepção espacial tridimensional decorrente da captação binaural.

montados de acordo com uma configuração textual, e é nesse momento que a prosódia pode soar artificial, pelo fato de materializar na montagem dos fragmentos de voz uma temporalidade rítmica e entonações diferentes da fala comum. Diferentemente da maneira como utilizei essa emulação da fala na canção *Sweet Demon* do espetáculo *Demônios*<sup>228</sup>, em que manipulei o áudio editando e modulando a altura da voz para construir artificialmente uma melodia pop que não se distinguísse de um canto real; em *Remote X*, as imperfeições da emulação da voz são mantidas. Enquanto *Demônios* falava da condição presente de plastificação das relações humanas sob a lógica capitalista do consumo e descarte, *Remote X* traz um futuro distópico possível para o presente, alertando para a mecanização do trabalho e da mediação das relações humanas.

Outro aspecto do termo *remote*, que associa distância temporal a distância espacial, está na condução das ações do espectador pelo artista através dos comandos da voz gravada. Como se manipulasse um joystick, o artista realiza ações através do corpo do espectador. O artista não está em cena para ser visto e escutado, mas conduz as ações remotamente. Assim como em videogames que utilizam controles de voz, os comandos programados pelo artista performam os corpos do público, trazendo para a ação (ou negação) do espectador a materialização da discussão sobre em que medida as ações e relações humanas estão sendo condicionadas cada vez mais pela inteligência artificial. Em um paralelo entre os videogames e a experiência controlada pela voz artificial, surgem então questões sobre quem controla quem: enquanto os videogames, que já ultrapassaram o cinema em faturamento anual (HARADA, 2020) e mantêm o jogador horas à fio dentro de casa na frente da tela, o espectador de *Remote X* é resgatado de sua casa para uma experiência pela cidade rigidamente delineada. Condicionada, a caminhada pela cidade é colocada em perspectiva por uma fala de Rachel que ironiza a própria manipulação do espectador através do áudio: “Políticos são exatamente como eu. Eles também dizem o que outra pessoa escreveu para eles. Eles também tentam apelar para as suas emoções. Mas eles fingem que não se trata de uma experiência.”

Apesar de ser concebido como um trabalho *site specific*, adaptando a dramaturgia para cada cidade onde o audioguia é montado, as relações criadas com a cidade parecem levantar questões urbanas e de relação com as máquinas genéricas, como no momento em que Rachel leva o público para dentro de um banco para observar um caixa eletrônico, parecendo ser indiferente qual caixa eletrônico especificamente integra a cena, ou onde ele está. Segundo Veloso, que participou do audiotour em três cidades diferentes (Avignon, São Paulo e Paris) e analisa o trabalho em sua tese *Percorrer a cidade a pé*, o trabalho construído pelo diretor Stephan Kaegi em conjunto com um uma equipe de dramaturgo, desenhista de som e produtores locais que

---

<sup>228</sup> Ver capítulo 6 para maiores informações sobre o espetáculo *Demônios*.

auxiliam na pesquisa de campo, levanta a questão sobre a superficialidade da adaptação do modelo artístico às esferas locais de cada cidade (VELOSO, 2017: 74). Daí decorre o “X” de *Remote X*, o que levanta a questão sobre de quê se trata a fórmula do trabalho: uma cidade *ready made* inserida em uma peça teatral, ou uma peça teatral *ready made* para uma cidade qualquer? Ao ser adaptado para cada cidade sem maiores modificações estruturais, o trabalho se desdobra pelos continentes em uma linha de produção globalizada, oposta ao trabalho de escuta na pesquisa local de *Chácara Paraíso*, do mesmo diretor juntamente com a diretora Lola Arias.

Enquanto em *Call Cutta* as ações realizadas pelo participante estabelecem uma relação pessoal com uma pessoa real falando em tempo real, em *Remote X*, o uso da fala artificial desloca a relação humana para o coletivo de escuta que se forma no bloco intinerante de espectadores. Em um trabalho que une aspectos de *Call Cutta* e *Remote X*, utilizando a mediação do telefone celular, porém sem o humano real do outro lado da linha; o participante é levado a lidar com suas próprias escolhas éticas agindo sozinho na maior parte do tempo. Em *A Machine To See With* (2010) do Blast Theory o espectador atua como protagonista em uma performance ficcional, que se passa em sua cabeça em decorrência de seu olhar alterado pela ficção que se desenvolve e suas ações semi-induzidas a partir de sua escuta atenta ao celular. Combinando uma estrutura narrativa cinematográfica a elementos de jogos baseados em localização, teatro e audioguia, a performance é conduzida por um roteiro a ser experienciado em primeira pessoa, porém, com uma série de decisões a serem tomadas pelo caminho que alteram os rumos da narrativa individual e de outros participantes. Cada participante segue um roteiro similar, porém com rumos diferentes de acordo com suas escolhas. No ato da compra do ingresso ou da inscrição online, o participante fornece o número de seu telefone celular, e no dia recebe uma ligação três horas antes do início que solicita que o participante vá a um determinado local no horário marcado com seu telefone celular com a bateria completamente carregada e levando alguma quantidade de dinheiro. Outros espectadores participam iniciando de lugares diferentes e com uma defasagem de 15 minutos cada um. “Bem-vindo a *A Machine To See With*. Ligue de volta para esse número para receber suas instruções de início”<sup>229</sup>. A partir da chegada no local e horário predeterminados, o participante passa a receber novas chamadas automatizadas, transmitindo uma voz que comanda uma série de ações a serem realizadas pela cidade como parte de uma missão: roubar um banco. A voz inicia com um alerta sobre as condições a serem aceitas para a participação, transferindo ao participante toda a responsabilidade por seus atos: “Ao participar de *A Machine to See With*, você concorda que será responsável por sua própria segurança e por suas ações durante esse período. Você concorda em

---

<sup>229</sup> Mensagem inicial disponível em: <<https://www.dailyserving.com/2011/02/sundance-film-festival-blast-theory-2/blast-theory-1/>>. Acesso em: 20 jul. 2020.

cancelar e ignorar qualquer chamada ou mensagem além daquelas recebidas de mim. Digite 1 para confirmar que você compreende e concorda com essas condições de participação.”<sup>230</sup>. “Se a polícia for chamada, elas não levarão em consideração qualquer de suas desculpas”<sup>231</sup>. “Eu sou uma central automatizada, e em casos de emergência, eu não poderei ajudá-lo.”. “Você só fará o que achar certo, você não fará o que lhe for dito para fazer” (BLAST THEORY, 2011b).

Além dos alertas sobre os riscos da missão, a voz solicita uma série de confirmações sobre o progresso do participante e algumas escolhas e perguntas morais que devem ser respondidas ao sistema digitando respostas no celular, como: “Se eu lhe apresentasse a declaração 'Eu me vejo como uma pessoa que poderia roubar um banco', e você concordasse com essa declaração, você digitaria 1.” (KERR, 2011). Com uma dramaturgia *site-specific*, a voz solicita ações e dá direções detalhadas em relação ao local. Instruções como: ir a um banheiro público e esconder seu cartão de identidade e seu dinheiro em algum lugar no corpo para não ser identificado. Por serem automatizadas, as instruções são reveladas em momentos determinados, e o participante tem um tempo estipulado para realizar as ações, sendo algumas delas urgentes, como descer as escadas e sair do prédio em 90 segundos ou entrar no banco e alcançar a porta em cinco segundos.

Em um determinado momento, a voz alerta que o participante irá encontrar seu parceiro de missão, mas que ainda não é possível ter certeza em quem confiar. Ambos são conduzidos a um estacionamento onde se encontram dentro de um carro. O primeiro a chegar entra no carro e aguarda o outro se aproximar, enquanto escuta a voz gravada falar sobre corrupção, bancos e o colapso da economia global. O outro participante chega, bate três vezes na janela e entra. “Vocês vão roubar um banco em sete minutos. Tenham certeza do que farão”. A partir daí ambos podem seguir juntos e levar a missão a cabo, ou caso um dos dois desista, o outro digita no celular a opção de continuar sozinho e permanece seguindo as instruções remotas (MCLEAN, 2011). Caso concordem em seguir, a voz os conduz ao banco que irão roubar. A voz então sugere que se posicionem diante do banco em um local com boa visão, mantendo contato visual com seu parceiro, e para que pensem de onde a polícia poderia aparecer e qual a melhor rota de fuga a pé. “Se você for pego, apenas negue que sabia que estava infringindo a lei. Apenas diga às autoridades que redistribuir capital de onde não está sendo utilizado para onde será utilizado é um serviço” (BLAST THEORY, 2011a).

A montagem do trabalho se inicia com o mapeamento das ruas e locais escolhidos na cidade em uma visita de três dias ao local três meses antes da estreia. A partir daí, a estrutura do

<sup>230</sup> Trecho da performance disponível em: <<https://youtu.be/Bn8D9rRTVq8>>. Acesso em: 19 jul. 2020. e <https://youtu.be/cD26y4ncDe4>

<sup>231</sup> Trecho da performance disponível em: <<https://vimeo.com/29157478>>. Acesso em: 19 jul. 2020.

roteiro é desenvolvida e as mensagens de voz são gravadas (BLAST THEORY, 2013b). Os áudios gravados são então inseridos em um software de call centre automatizado que permite a identificação do local e momento da performance de acordo com as interações do participante pelo celular. A comunicação programada pelo colaborador de longa data, Richard McGregor, permite que o participante interaja com um computador através de uma central telefônica por VoiceXML, um sistema telefônico interativo que fornece informações, responde a comandos de voz e à digitações no teclado do telefone, e grava informações em um banco de dados baseadas nas interações com o usuário<sup>232</sup>.

Criada a partir da fala “Meus olhos são uma máquina usada para ver” (My eyes are a machine to see with) do personagem de Jean Paul Belmondo no filme *Pierrot Le Fou*, de Jean Luc Godard (BLAST THEORY, 2013a), a performance leva o participante a transitar pela linha entre realidade e fantasia trabalhada nos filmes de Godard (BLAST THEORY, 2011a). Partindo da inspiração no cinema (meio no qual se define o que será visto a partir do enquadramento de câmera e da edição da materialidade do filme), a performance transfere a definição do que será visto para a relação entre a voz automatizada e as ações que o espectador decide acatar. A voz então não dirige o olhar contemplativo como em outros audioguias, mas dirige as ações que levam a ver situações geradas a partir de escolhas. O nome do trabalho também parte da reflexão sobre a agência das máquinas sobre nossa vida, e como nós performamos o digital enquanto o digital nos performa (LEEKER; SCHIPPER; BEYES, 2017). Um dos criadores, Matt Adams, afirma ser também uma referência a como nossas experiências pessoais são estruturadas por máquinas, no caso, conduzidas pelas ligações telefônicas automatizadas (BATES, 2010), e reconhece o fato do contato com a máquina não ser uma forma de interação agradável, sendo esse o trabalho mais determinista do grupo até então (ADAMS; TANDAVANTIJ; DIAS, 2012). Criado após a crise financeira de 2008, o trabalho leva o participante a uma série de decisões éticas enquanto trata de questões ligadas ao capitalismo global. A autonomia dessas decisões é colocada em perspectiva frente à influência da máquina, que se apresenta como um ponto de vista externo e dado, ao afirmar ao participante: “Seus olhos são máquinas de ver, e eu sou uma máquina de ver”. Com isso, surgem algumas questões como: se vamos seguir nossa própria visão ou a visão da máquina, qual o limite entre jogo e crime, e quem define se a transferência de capital a quem necessita é antiético ou crime.

Nesse trabalho vivido em primeira pessoa, as questões éticas são delegadas ao espectador. A partir dos comandos escutados nos fones, o espectador não apenas realiza escolhas, como as vivencia com seu próprio corpo. Outros trabalhos guiados por áudio de certa forma também

---

<sup>232</sup> Maiores informações sobre a tecnologia disponível em: <<http://www.codeface.com/page/news.html>>.

enviam comandos ao espectadores, ainda que sejam mais sutis. As vozes gravadas podem sugerir caminhos a serem percorridos, pontos de chegada para onde se deslocar, elementos da arquitetura para observar e assim por diante. No entanto, no caso do espectador como coprodutor, a arquitetura de comandos desenvolvida pelo artista e materializada no roteiro sonoro, toma uma outra dimensão. O que acontece ao seguir o roteiro sonoro não apenas é sensualmente ‘percebido pelo corpo’ do espectador, como ‘acontece a partir do corpo’ do espectador. Diferentemente dos trabalhos em que o espectador se relaciona com a cidade ou com o som ao redor, a materialidade da cena em que o espectador atua como coprodutor está também em seu próprio corpo, não estando mais apenas diante de seus olhos ou ao redor de seus ouvidos. A experiência não se dá mais apenas a partir do que o espectador escuta e vê, colocado em relação a seu repertório e a suas memórias auditiva e visual; mas também a partir do que seu corpo realiza, em termos de movimento, gestos e posições; em relação a seu repertório, memória corporal, e outras formas de memória desencadeadas. O espectador torna-se espectador de si, porém não a partir da visão de sua própria imagem refletida, a ser capturada pelos olhos; mas na percepção de como seu próprio corpo se manifesta em resposta aos comandos sonoros. Essa é uma forma de experimentação de si; mas é também de negociação, com os outros corpos ao redor, e principalmente na medida em que é o espectador quem decide se responde ou não corporalmente à provocação dos comandos sonoros escutados.

## *PARTE 4 | EXCESSO, ACESSO E ACESSIBILIDADE*

A maioria dos membros da platéia parecia mais impressionada com o escândalo do que com os sons, e poucos foram capazes de levar a experiência para uma apreciação desses sons em suas vidas diárias. (NEUHAUS, 1990)

## 9. IMERSÃO VERSUS ISOLAMENTO

O uso de fones de ouvido pelo público ou pelo artista em cena levanta algumas questões sobre o isolamento acústico em meio ao coletivo. Nos trabalhos em que o público utiliza fones, o som do ambiente e os sons produzidos pelos demais espectadores é atenuado. Já nos trabalhos em que o artista utiliza os fones em cena, os sons vindos da plateia são parcialmente barrados pelos fones. Retomo aqui alguns dos trabalhos analisados nos capítulos anteriores, e acrescento alguns novos para uma reflexão sobre se (ou em que medida) os envolvidos em uma experiência artística estariam apartados entre si em função do uso dos fones, e quais as implicações desse isolamento.

Em trabalhos nos quais o público utiliza fones como mediação da cena ou como dispositivo poético em uma dramaturgia da experiência, ocorrem possíveis modificações no modo como o público se configura enquanto coletivo. Existe algum limite em que a imersão desloca o espectador do entorno não espetacular a ponto de afastá-lo de um dos elementos ecoados como fundamentais ao teatro, o aspecto coletivo do público? Haveria um limiar definido que separa a experiência imersiva fundamentalmente individual da vivência coletiva de um grupo de espectadores que se relacionam entre si, mesmo que apenas pelo fato coabitarem um mesmo espaço-tempo? Ou será que talvez essas questões não se apliquem à cena contemporânea, por suas investigações sobre o sensível por meio, não apenas das diferentes experimentações no corpo do artista, mas também das experiências sensoriais no corpo do espectador? Em outras palavras, haveria um ‘excesso’ de imersão a ponto de descaracterizar a experiência artística como teatral? No artigo *Quitter la communauté?* (Deixar a comunidade?), Anyssa Kapelusz (2013) comenta sobre as implicações do uso de fones pelo espectador a partir da análise de duas obras de abordagens cênicas diferentes: o percurso sonoro *Car J'étais avec eux tout le temps*<sup>233</sup> (2010) de Célia Houdart e Sébastien Roux, e o espetáculo imersivo *Terra Nova: Une Expédition Cérébrale*<sup>234</sup> (2011) de Eric Joris (CREW<sup>235</sup>). Enquanto em *Terra Nova* o espectador é imerso em uma experiência de realidade virtual guiada pelos performers (que têm suas vozes captadas e enviadas em tempo real para os fones do público) e pela equipe técnica, em *Car J'étais avec eux tout le temps*,

<sup>233</sup> Áudios do percurso sonoro *Car j'étais avec eux tout le temps* (Porque eu estava com eles o tempo todo) disponíveis em: <<https://open.spotify.com/album/29bnRZFC1RBUL2fE4VLIGT>>. Acesso em: 27 nov. 2020.

<sup>234</sup> Fragmento de registro audiovisual de *Terra Nova* disponível em: <<https://vimeo.com/109117241>>. Acesso em: 27 out. 2020.

<sup>235</sup> O grupo teatral CREW fundado por Eric Joris investiga as relações entre arte e percepção humana em trabalhos imersivos a partir do uso de diferentes tecnologias como mediação, como realidade virtual e fones de ouvido. Mais informações disponíveis em: <<https://crew.brussels/en>>.



o espectador é guiado em uma caminhada sonora *site specific* de dramaturgia fragmentada, composta por memórias de um relacionamento acabado. Embora sejam propostas bastante distintas, ambos os casos inserem o espectador no centro da cena de forma imersiva através do som (e também dos óculos de realidade virtual em *Terra Nova*), de tal modo que Kapelusz questiona se essa imersão levaria à perda do aspecto coletivo do teatro, na medida em que o isolamento acústico do espectador durante a experiência o alienaria do contato e convívio com os demais espectadores. Certamente a atenuação dos sons ao redor por conta do uso de fones de ouvido modifica a relação do espectador com o espaço e com os elementos do entorno, incluindo outros espectadores. No entanto, não podemos considerar o aspecto imersivo em si do uso de fones como uma ruptura com o coletivo do público. Sobre esse aspecto, me alinho ao pensamento de Andrea Saturnino (2017: 75) de que o público já não pode ser aludido exclusivamente como o grande ressonador no fenômeno de copresença entre cena e sala teatral, e de que não se pode concordar com Kapelusz (2013: 125) quando esta afirma que os fones de ouvido gerariam uma experiência privada na qual o ouvinte se fecharia em si mesmo, o isolando dos seus semelhantes e provocando uma dissolução do coletivo formado pela sala teatral. Resgatando Josette Féral, Saturnino (2017: 75) argumenta que:

A ideia de vivenciarmos cada singularidade, em singularidade, propicia o confronto consigo mesmo, e, se aparentemente nos isola do restante do público, tem por outro lado a força de nos afetar e despertar de uma letargia que é muitas vezes camuflada pela massa da plateia. A experiência teatral ressoa no espectador, ainda que o público não seja o “grande ressonador”, reforçando que a teatralidade pertence sobretudo, e, antes de tudo, ao espectador.

Assim, quando Kapelusz questiona se o uso de fones levaria o público a deixar a comunidade, surge a pergunta: de qual comunidade ou de qual noção de comum estamos falando? E ainda, a imersão do espectador seria um fenômeno recente e exclusivo da presença de fones na cena, ou uma característica que na verdade já ocorre há muito tempo?

*ESPAÇO COABITADO:  
DIVISÕES DO PÚBLICO  
E ESCUTA IMERSIVA*

Do teatro popular a céu aberto na Grécia antiga e nos mistérios medievais nas ruas, passando por períodos em que as produções adentraram em diferentes edifícios teatrais a partir

da proibição da apresentação teatral nas ruas em 1574 (CARON, apud ZILIO, 2010: 157), até o retorno ao espaço urbano na cena contemporânea, o teatro passou por diferentes formas de organização e controle da presença e do comportamento do público perante ou dentro da obra artística, tanto a partir de inovações técnicas como estéticas. As formas de comunidade estabelecidas pela arquitetura teatral passaram por diversas transformações, estando o público dividido em classes no teatro à italiana (separado em balcão e frisas) ou, em determinados momentos, em um espaço comum, como no teatro elisabetano, resgatando a convivência dos teatros medieval e grego (ROSENFELD, 2009: 162). As relações entre espaço, espectador e comunidade se dão de diferentes formas ao longo do tempo: ágora grega, teatro elisabetano, arena, público estratificado, casa de ópera, espectador itinerante e coprodutor, e copresença coletiva virtual mediada por fones de ouvido. Em contraste com os aspectos rituais e festivos dos teatros grego e medieval, o teatro do século XIX passa a buscar um alto grau de ilusionismo, no qual as transformações na arquitetura do teatro são medidas decisivas em direção à imersão do público. Após um resgate da *Poética* aristotélica na Renascença, o Romantismo Alemão implementa reformas estruturais no teatro e novas formas de composição artística, algumas que perduram até os dias atuais.

Enquanto o Teatro Elisabetano tinha forte presença popular (plateia plana, com diferentes classes sociais misturadas, público iluminado que conversava durante a apresentação, sendo que parte ficava em pé), o compositor romântico Richard Wagner estabeleceu uma série de modificações na estrutura do teatro ao idealizar o Bayreuth Festspielhaus, destacando o palco de modo a minimizar a interação entre os espectadores para que não se distraíssem com interferências ao redor:

A própria versão de Wagner da Gesamtkunstwerk, expressa em seus “dramas musicais” épicos [...] buscou não apenas uma síntese das formas de arte, mas também o Santo Graal de muitos esforços multimídia: a imersão do usuário. Wagner tentou criar uma experiência de público totalmente imersiva por meio de uma variedade de estratégias técnicas e artísticas, desde esconder a orquestra da vista para negar qualquer “efeito de alienação” até o uso de *leitmotifs* musicais hipnoticamente repetitivos e acordes sonoros e alongados. As ambições imersivas de Wagner se estenderam à construção de seu próprio teatro, o Bayreuth Festspielhaus (inaugurado em 1876), que foi projetado com um auditório em forma de leque para garantir linhas de visão perfeitas de todas as poltronas, e que eliminou as distrações visuais dos teatros tradicionais do século XIX (pilares, sacadas, caixas, douração e assim por diante) para concentrar toda a atenção na ação do palco. O teatro acusticamente sofisticado também utilizou as últimas inovações em maquinário de palco para intensificar a ilusão das imagens míticas de Wagner [...] (DIXON, 2007: 41-42)

Uma das principais medidas de Wagner foi escurecer o teatro, iluminando apenas o palco, o tornando fonte única de imagem e som e mantendo o espectador apenas como observador de um projeto nacionalista que resgatava os mitos germânicos (RICON, 2017), em um teatro de acesso restrito a um público elitizado. Do Bayreuth deriva a escuridão das salas de cinema (KITTLER, 2013: 122) e de grande parte dos teatros até hoje, sobre a qual Clemens Brockhaus, sobrinho de Wagner, escreveu ao visitar o Bayreuth Festspielhaus em 1876: “A noite mais profunda foi criada na sala de concerto, de modo que não se podia sequer reconhecer o vizinho” (WIESZNER apud KITTLER, 2013: 354). Estar imerso não significa necessariamente, no entanto, estar inconsciente da realidade ao redor ou passivo em relação ao que é apresentado.

No século XX, ocorrem diversas transformações no espaço teatral e na relação com o público. Meyerhold defende a convivência de diferentes camadas sociais no mesmo espaço: “[...] devemos remover as caixas e abolir os assentos em camadas. O único projeto adequado para uma performance criada pelos esforços combinados de atores e espectadores é o anfiteatro, onde não há divisão do público em classes distintas, dependendo da posição social e dos recursos financeiros” (BRAUN, 2016: 321). A posição apartada da cena e passiva do espectador é criticada e reconfigurada por diversos artistas, como Piscator e Brecht no teatro épico, por Augusto Boal no Teatro do Oprimido e por Peter Handke em *Insulto ao Público* (1966). Neste último caso, além do coletivo temporário que os espectadores constituem na plateia em um determinado espaço e tempo, Handke realiza esse enquadramento do público também no discurso que os espectadores recebem dos atores. Em uma sequência de julgamentos dirigidos frontalmente à plateia, os atores ironizam a condição do público ao descrever o trajeto que o espectador realiza até chegar ao teatro, a forma passiva, apática e silenciosa como ele se porta durante o espetáculo, e o rumo que toma após sair da apresentação incólume, podendo regressar a sua casa como se nada tivesse lhe acontecido:

Vocês estão sentados em fila. Vocês formam um padrão. Vocês estão sentados numa certa ordem. Vocês olham numa certa direção. Vocês estão sentados equidistantes um do outro. Vocês são uma plateia. [...] Vocês vieram ao teatro. Vocês se prepararam para vir ao teatro. [...] Vocês se prepararam para ficar sentados, para ficar sentados nas poltronas que vocês compraram e assistir a alguma coisa. [...] Vocês vieram ventindo-se de uma certa forma diferente. Vocês partiram de caminhos diferentes. Vocês se aproximaram desse local por diferentes direções. [...] Vocês encontraram outros espectadores. Vocês se sentiram como cúmplices. [...] Vocês se acomodaram confortavelmente. Vocês ouviram o sinal. Vocês pararam de conversar. [...] Vocês regressarão ao cotidiano. Vocês irão para diferentes direções. Se vocês ficarem juntos, vocês serão um grupo de teatro. Vocês irão para um restaurante. Vocês pensarão no amanhã. Vocês pouco a pouco acharão seus meios de voltar para a realidade. [...]

Nas experiências em que o público utiliza fones de ouvido, a dimensão do coletivo não está ausente, apenas se dá de novas formas, com características particulares. Em trabalhos de dramaturgia ficcional, o uso dos fones de ouvido é apenas mais um elemento da imersão do espectador no ambiente ficcional, com maior ou menor grau de ilusionismo, construído em conjunto com a iluminação, figurino e cenografia. A experiência sonora através dos fones pode atenuar as sonoridades do público, mas a iluminação também assim o faz ao manter a plateia na penumbra da luz que vaza da iluminação cênica. A percepção de coletivo não se resume a ver ou ouvir os demais espectadores ao redor, se não pelo pacto da experiência estética que o espectador realiza com as demais presenças.

Embora a atenuação dos sons do público pelos fones não impeça sua dimensão coletiva, nada impede que esses sons sejam transmitidos pelos fones, juntamente com as demais camadas sonoras da cena. Diferentes tipos de fones de ouvido isolam em graus distintos o som ao redor<sup>236</sup>, sendo que a escolha do modelo de fone interfere diretamente na experiência do público, podendo se configurar também como uma escolha dramaturgicamente. Em trabalhos nos quais é fundamental que se escute o som ao redor, pode-se optar por utilizar fones intra-auriculares, que permitem que grande parte do som ao redor chegue aos ouvidos, mesclando assim os sons ambientes com o som enviado aos fones. Porém, mesmo os fones circumaurais, que cobrem a orelha e atenuam mais significativamente o som ao redor, podem ser utilizados em trabalhos nos quais o som do ambiente é parte fundamental da cena. Essa possibilidade de imersão, que contempla as sonoridades do ambiente e do público como elementos performativos, pode ser construída ao captar os sons do palco e da plateia em tempo real. Com o uso de microfones, os ruídos da cena bem como as reações e interações do público são captados por microfones e enviados para uma mesa de som ou interface de áudio, de onde esse som pode ser processado e enviado aos fones do público. Para isso, é realizado o desenho de som do espetáculo, que estabelece quais equipamentos de som serão utilizados, de que modo serão montados, e de que forma serão operados. O termo desenho de som (*sound design*) tem diferentes significados no cinema na rádio e no teatro. Mais comumente associado à criação ou escolha dos sons de um filme ou peça teatral, em diversos casos, como no teatro musical, o desenho de som se trata do projeto (*design*) técnico-artístico de sonorização do espaço. Esse projeto inclui decisões sobre o sistema de som a ser utilizado (em alguns casos inteiramente construído) para a reprodução de áudios ou a amplificação dos sons da cena, como vozes, ruídos de corpos e objetos, ou instrumentos musicais.

---

<sup>236</sup> Ver capítulo 2 para maiores informações sobre diferentes tipos de fones de ouvido.

No espetáculo *Demônios*<sup>237</sup>, os ruídos de cena e do público eram captados por um par estéreo de microfones, permitindo que o espectador pudesse escutar os ruídos ambientes nos fones, passando por um processamento em tempo real que adicionava uma camada de *reverb* criando sonoramente um ambiente de grandes dimensões espaciais e em alguns momentos onírico. Mesmo que não se opte pelo processamento, os sons da cena e da plateia sempre podem ser captados e incorporado como camada adicional ao áudio enviado aos fones do público.

Em *Sombra*<sup>238</sup>, apenas parte do público recebia fones de ouvido. Na performance, que abordava a censura de textos literários homoeróticos em diferentes lugares e períodos históricos, o uso dos fones estabelecia uma comunidade de escuta do proibido, um coletivo paralelo à outra fração do público que rompia simbolicamente por meio dos fones com a censura imposta no passado (e no presente). A trilha sonora era composta por músicas, vozes da leitura de fragmentos dos textos proibidos, e ruídos. Nas três temporadas realizadas, o ambiente era sonorizado com a camada musical da trilha sonora, com a qual os performers se relacionavam, escutada também pelo público sem fones. Apenas a parcela com fones podia escutar os textos proibidos falados. Na temporada de estreia, a performance foi realizada em uma biblioteca, ambiente onde parte dos textos proibidos era colocado nas prateleiras mais altas ou retirados do acesso do público no passado. Durante a apresentação, os espectadores com e sem fones se mesclavam pelo espaço ao redor de uma passarela central onde a performance acontecia. A não separação espacial de ambas as partes do público (com e sem fones) estabelecia que ambas pudessem acessar igualmente a parte visual da realidade performada. Porém, os fones criavam uma rede auditória paralela que dava acesso a um conhecimento invisível contido nas vozes preteridas pela sociedade. Enquanto havia copresença e unidade espacial entre as duas partes do público, havia uma copresença auditória específica na parcela que portava os fones.

A segunda temporada foi levada ao palco de arena da Sala Adoniran Barbosa do Centro Cultural São Paulo, onde a disposição do público foi alterada. O público com fones foi disposto sobre o palco em dois conjuntos paralelos de fileiras de cadeias. Na plateia fixa do teatro, no andar do palco e no mezanino, foi acomodada a parte do público que não recebia os fones, e que escutava apenas as músicas através das caixas de som, sem acesso aos textos proibidos gravados. Nessa disposição, havia uma separação entre quem escutava ou não os textos proibidos não apenas sonora, mas também espacial e visual. A localização do público com fones dentro do palco associava o acesso aos textos proibidos à proximidade aos performers. Nesse caso, era necessário estar imerso na cena em todos os sentidos para se ter acesso ao universo de censura e

---

<sup>237</sup> Ver capítulo 6 para mais informações sobre o espetáculo *Demônios*.

<sup>238</sup> Ver capítulo 6 para mais informações sobre o espetáculo *Sombra*.

opressão de que esses corpos compartilham. O público com fones visualizava e escutava a performance de dentro; escutava a situação. Já o público da plateia, sobretudo do mezanino, visualizava o público com fones como parte integrante da performance. Dessa maneira, uma escuta performativa estaria predicada a uma proximidade dos corpos da performance, em contraponto aos universos não acessados por aquele que se distancia.

Em locais públicos, a divisão entre parcelas do público com e sem fones de ouvido leva a despertar o interesse dos passantes para o que está ausente do espaço acústico. Em *Página Aberta*<sup>239</sup> (2017) do grupo Caixa de Imagens, é formada uma roda de histórias contadas diretamente aos ouvidos no saguão principal da Estação da Luz em São Paulo. Os espectadores recebem fones de ouvido e escolhem qual dos textos que estão dispostos pelo espaço irão escutar: *Conto de Verão nº 2: Bandeira Branca* de Luís Fernando Veríssimo ou *Cadê o beija-flor* de autoria do grupo (SÃO PAULO, 2017). As histórias são lidas e encenadas por dois atores, cada um em seu respectivo microfone, e acompanhadas de músicas executadas ao vivo em seus instrumentos musicais. As narrações são escutadas apenas pelos espectadores por meio dos fones de ouvido, de modo que algumas pessoas ao redor que passam pela roda de escuta param para ver, mas não podem ouvir o que está acontecendo. Aquelas que têm interesse aguardam o término da sessão em andamento, que tem tempo médio de 15 minutos, para serem os próximos a entrarem na roda de escuta, e assim passarem pela experiência completa.

Um caso semelhante interesse pelo som restrito diante de uma comunidade auditória ocorre na performance *Pulsstudie*<sup>240</sup> (2018) de Mardulier & Deprez, realizada como parte do Theaterfestival Boulevard de Hertogenbosch, Países Baixos, em 2018. A performance apresenta uma sessão de improviso de um pianista que segue como andamento o pulso do batimento cardíaco dos performers holandeses Mardulier & Deprez. O performer alterna entre exercícios em uma bicicleta ergométrica e a circulação pela plateia, o que modifica o ritmo do batimento cardíaco, e conseqüentemente o improviso do pianista. Em contrapartida, a música criada no ato pelo pianista também influencia o performer e o público, que escutam o coração e piano através de fones de ouvido, e modificam as interações entre si. A performance foi apresentada em uma praça a céu aberto em meio à circulação de pessoas. O público assistia sentado em pequenas fileiras de cadeiras. Embora isolados da paisagem sonora da praça pelo uso de fones supra-aurais, os espectadores se constituíam em uma “bolha auditória” (BULL, 2005) estabelecida pela escuta compartilhada. Diversas formas de interação entre ciclista, pianista e público retroalimentavam a performance. Trocas de olhares, gestos e toques físicos alteravam o andamento e humor das

<sup>239</sup> Mais informações sobre *Página Aberta* disponíveis em: <<https://www.caixadeimagens.com/espetaculos>>. Acesso em: 2 dez. 2019.

<sup>240</sup> Composição a partir de *Pulsstudie* disponível em: <<https://youtu.be/rLYXE10YUhQ>>. Acesso em: 30 ago. 2010.

interações. As pessoas que circulavam pela praça paravam para ver, não apenas a performance, mas a reação do público que acompanhava a música pelos fones de ouvido. Da parte de fora da performance, os curiosos não podiam ouvir o som do piano, mas se concentravam nos risos e outras reações do público com fones. Isso trouxe um peculiar sentido de comunidade entre os performers e o público, mesmo que aparentemente isolados pelos fones de ouvido.

O uso dos fones não acarreta necessariamente em uma experiência individualizada, se pensarmos em alguns trabalhos como audioguias relacionados a comunidades que promovem uma escuta a vozes não hegemônicas. Esses trabalhos carregam uma mensagem de que, para se exercitar uma escuta ativa é necessário antes silenciar. O ato de colocar fones, que impedem a comunicação verbal com pessoas ao redor por um determinado espaço de tempo é, antes de tudo, aceitar ser atravessado por outras vozes e existências de maneira particular. Em oposição ao som e imagem distantes em palcos convencionais, ao participante é exigido um nível de atenção e envolvimento ainda mais dedicados. Ainda que a relação seja mediada pela gravação de áudio e pelo dispositivo tecnológico dos fones, essa forma de escuta implica o espectador em um nível mais íntimo. Nessa experiência estética sonora, o som musical ou a voz sussurrada diretamente aos ouvidos, diferentemente da visão, afetam o corpo do participante diretamente, em uma experiência sensual semelhante ao sentido tátil<sup>241</sup>.

Nos trabalhos que acontecem no espaço urbano, o uso de fones pode criar três tipos de comunidades auditórias ou conexões coletivas. A primeira é uma comunidade auditória semelhante à que ocorre em experiências imersivas dentro dos espaços teatrais convencionais. O público estabelece uma conexão através da escuta e se desloca pelo espaço em blocos itinerantes. Na segunda, o espectador estabelece uma conexão com a comunidade de um lugar em particular, como no audioguia de *Take me to the bridgwater*<sup>242</sup>. Em um terceiro, há trabalhos em que os espectadores recebem comandos para executarem ações mais específicas em tempo real, os tornando coprodutores da obra. Nesses trabalhos, os espectadores se conectam em uma primeira instância por uma escuta ativa e, a partir do início da execução das ações sugeridas através de comandos escutados nos fones, iniciam a segunda forma de conexão pelas ações físicas executadas, simultânea à primeira: no primeiro momento se estabelece uma rede de escuta, e em um segundo, uma rede de ações. Dessa maneira, a conexão entre os participantes acontece mesmo que os ruídos de suas presenças estejam atenuados pelo uso dos fones. Esse som ao redor é substituído pelo fluxo sonoro proposto pelos artistas, que convocam os participantes a formarem uma comunidade de escuta e de ações. Nesses trabalhos, a coprodução do participante

---

<sup>241</sup> Ver capítulo 2 para mais informações sobre a relação entre tato e audição.

<sup>242</sup> Ver capítulo 7 para mais informações sobre *Take me to the bridgwater*.

também o insere em uma comunidade de produtores estéticos junto aos artistas que lhes deram os disparadores para a experiência. Se em *Insulto ao Público* o espectador recebia um diagnóstico de sua passividade, aqui, ele é convocado à ação em uma comunidade de escuta e respostas ativas.

*AUDIODESCRIÇÃO:  
TRANSCRIÇÃO  
E ESCUTA ACESSÍVEL*

Ao contrário da ideia de que o espectador se isola e deixa a comunidade do público teatral por conta do uso de fones, em espetáculos que contam com o recurso de audiodescrição, são justamente os fones que permitem a integração do público, entre pessoas videntes e não videntes. Os fones possibilitam que a pessoa com deficiência visual se integre à sociedade de maneira mais ampla, não apenas tendo a possibilidade de acesso a atividades culturais por meio da audiodescrição de espetáculos e exposições escutada nos fones, como podendo participar dessas atividades ao mesmo tempo e no mesmo espaço que as pessoas videntes. Assim, as pessoas com deficiência não são separadas do restante da sociedade, tendo a necessidade de frequentar apenas atividades exclusivas e apartadas. Esse trabalho de acessibilidade, que requerer planejamento e disponibilidade orçamentária para ser implementado, tem um papel fundamental na inclusão de pessoas com deficiência visual nos circuitos da vida cultural e artística das cidades.

Para termos um breve entendimento e retrato da dimensão atual da deficiência visual, vejamos brevemente algumas definições e um panorama dos casos no Brasil e no mundo. De acordo com a Classificação Internacional de Doenças - versão 10 (CID 10), a OMS estabelece quatro níveis de função visual: visão normal, deficiência visual moderada, deficiência visual grave e cegueira (CBO, 2019). Segundo as estimativas publicadas no documento *As Condições da Saúde Ocular no Brasil 2019*, elaborado pelo Conselho Brasileiro de Oftalmologia (CBO, 2019), a cegueira afeta 39 milhões de pessoas no mundo, e 216 milhões possuem deficiência visual grave ou moderada; sendo estimados 1,5 milhões de cegos no Brasil. As condições econômicas e de desenvolvimento humano de cada país influenciam na quantidade de casos, uma vez que aproximadamente 90% dos casos estão presentes em locais de baixa e média renda (CBO, 2019: 16). As condições de vida dessas pessoas varia em cada país a depender das condições de integração social garantidas por leis e implementadas nas cidades, que incluem acessibilidade no trabalho e em locais públicos, incluindo teatros, cinemas, galerias, centros culturais e casas de concerto.



Além das medidas de arquitetura e urbanismo, parte fundamental da acessibilidade reside na comunicação, por meio do sistema braille de escrita ou da mediação de dispositivos tecnológicos. No caso das artes total ou parcialmente visuais, tais como artes plásticas, cinema e teatro, a audiodescrição é uma das formas de mediação com a obra ou performance que já leva décadas de estudos e aplicação. No Brasil, há o grupo TRAMAD (Tradução, Mídia e Audiodescrição) do Instituto de Letras da UFBA, pioneiro no estudo da audiodescrição no Brasil; e o projeto TRAMADAN (Tradução, Mídia, Audiodescrição e Dança). No Rio de Janeiro, o Instituto Benjamin Constant (IBC), centro de referência nacional na área da deficiência visual, oferece a preparação de profissionais de audiodescrição, além de ter diversas competências ligadas ao desenvolvimento intelectual, humano e à inserção social de pessoas com deficiência visual, incluindo a Imprensa Braille, que edita e imprime livros e revistas em braille e oferece um vasto acervo eletrônico de publicações científicas.

As condições que antecedem o surgimento da audiodescrição estão ligadas ao período pós-guerra na Europa e as novas possibilidades surgidas a partir do áudio e da fonografia no início do século XX. Com a condição de alguns soldados que haviam ficado cegos ou com danos graves à visão na Primeira Guerra Mundial, e que tinham dificuldades de adaptação ao sistema braille de lectoescritura tátil, é desenvolvido no Instituto Nacional Real para Cegos (RNIB), na Inglaterra, o livro falado (*talking book*), que registravam a leitura de livros em um disco de 78 rpm e tocado no gramofone. O fato do extenso conteúdo dos livros necessitar que houvesse uma mídia com duração maior que os cinco minutos de cada lado do 78 rpm levou ao desenvolvimento do disco de vinil *long play*, inicialmente com 22 minutos de cada lado. Na década de 1940, na Espanha, a Radio Barcelona transmitia a trilha sonora (diálogos, ruídos e músicas) dos filmes em cartaz para quem não podia ou não queria se deslocar ao cinema local, sobrepondo a descrição de alguns elementos dos filmes, como expressões dos personagens, idumentárias e cenários. Em 1971, foi criada nos Estados Unidos a emissora de rádio Audio Reader, que transmitia os livros falados. Tanto os livros falados na Inglaterra e Estados Unidos quanto a descrição das imagens dos filmes são consideradas práticas que dariam origem à audiodescrição (ADERALDO; NUNES, 2016).

A primeira audiodescrição para o teatro ocorreu em 1981, realizada por Margareth Rockwell e Cody Pfanstiehl para a peça *Major Barbara* de Bernard Shaw, exibida no Arena Stage Theater de Washington (ADERALDO; NUNES, 2016). No Brasil, a audiodescrição se inicia com *Andaime* (2007), o primeiro espetáculo apresentado em circuito comercial a utilizar esse recurso no país, exibido no Teatro Vivo em São Paulo (MAZUCHELLI, 2012: 57); seguido de *Os Três Audíveis* (2008) do Grupo X de Improvisação em Dança, o primeiro espetáculo de dança

audiodescrito; Sansão e Dalila (2009) a primeira ópera, apresentada no XIII Festival Amazonas de Ópera; chegando aos espetáculos infantis com *O Fio Mágico* (2010) em Recife e *A Vaca Lele* (2011) no Ceará (ADERALDO; NUNES, 2016).

A audiodescrição é uma tradução intersemiótica da imagem para a palavra, “que não exime o espectador da sua autonomia interpretativa” potencializando a compreensão da obra “ao traduzi-la em consonância com a semântica do espetáculo de referência” (NASCIMENTO, 2017: 25-26). O ouvinte responde com a formação de imagens mentais à proposição verbal do audiodescritor, que faz escolhas lexicais e semânticas encurtando e enriquecendo palavras ou condensando frases em palavras por conta do limite de tempo (NASCIMENTO, 2017: 62-63). Seu roteiro é composto majoritariamente por inserções que narram as ações da cena, seguidas por inserções referentes caracterização dos personagens e as ambientações e recursos visuais em cena. Dentre esses elementos descritos estão a posição dos atores no palco, a fisionomia e demais expressões corporais dos personagens, os figurinos e objetos cênicos e a iluminação; além da descrição o local e do público, incluindo a quantidade de espectadores, onde estão sentados, como estão vestidos e se comportam, sendo muitas dessas informações fornecidas antes do início do espetáculo em notas proêmias ou introdutórias, quando não é possível que sejam inseridas durante a cena (TAVARES, 2013: 77). A experiência teatral migra de uma sincronia de sentidos visual e auditivo do público vidente para uma sincronia de escutas pelo público não vidente, entre a escuta sensual das qualidades poéticas dos diálogos, ruídos e músicas da cena, e a tradução de elementos visuais através de uma dupla mediação: a do roteiro e locução do audiodescritor, e uma segunda mediação do recurso tecnológico dos fones.

O roteiro de audiodescrição é subordinado às características temporais, de linguagem e estéticas do espetáculo, tendo como delimitação para as inserções os espaços (sobretudo) entre os diálogos dos personagens, estando ainda presentes as escolhas de caráter subjetivo do audiodescritor (NASCIMENTO, 2017: 63). Para Nascimento (2017: 101), as escolhas devem ser realizadas a partir do estudo da obra a fim de elencar os elementos cênicos visuais que atuam como signos de destaque da cena dentro da estética do espetáculo. Além do processo de elaboração do roteiro de audiodescrição em palavras, a sonoridade da locução é parte fundamental da transcrição. Nascimento (2017: 69) levanta a questão de que, uma locução monocórdica seria incompatível para descrever cenas na medida em que a locução neutra, ao desconsiderar a estética da obra, poderia desfavorecer a musicalidade da cena. Assim, Nascimento (2017: 69) defende que o locutor acompanhe o movimento da mudança de timbres de voz dos atores para facilitar a identificação dos espectadores com os personagens. Sobre seu processo de audiodescrição do espetáculo *De Janelas e Luas* (2013) de Mayra Montenegro,

Nascimento conta que era mais relevante determinados momentos descrever a movimentação dos tecidos cenográficos do que a expressão facial da atriz durante a ação, uma vez que seus estados emocionais podiam ser inferidos em sua voz, pela intensidade dos movimentos dos tecidos e pelo timbre de voz da própria locução da audioscrição (NASCIMENTO, 2017: 101).

Diferentemente da audiodescrição para cinema, em que um roteiro é elaborado a partir das imagens do filme finalizado e a locução é gravada em áudio; a audiodescrição para teatro é realizada ao vivo durante o espetáculo, a partir de um roteiro previamente elaborado. Durante a cena, o audiodescritor explora as pausas ou faz uso de notas introdutórias para auxiliar o espectador na formação de imagens mentais sobre o cenário, os personagens, as ações e a iluminação (NASCIMENTO, 2017: 25-26). Dada a singularidade de cada obra, as estratégias do audiodescritor variam, como fazer ou não uso de notas introdutórias, que tipo de voz utilizar na leitura do roteiro e de que maneira se relacionar com os momentos de silêncio. Nascimento (2017: 67) defende que o excesso de descrições compromete o potencial semântico do silêncio durante e a cena, o que justifica a escolha por realizar algumas descrições nas notas introdutórias do espetáculo. Essas decisões são tomadas em conjunto com o grupo, o artista ou com a direção responsável pelo espetáculo, de acordo com as características do espetáculo e do local onde será apresentado (NASCIMENTO, 2017: 41). Uma outra forma de mediação leva os espectadores não videntes ao palco para um reconhecimento de suas dimensões e para uma exploração tátil dos objetos cênicos e do figurino, prática utilizada como experiência complementar às informações fornecidas pela audiodescrição, podendo acontecer antes ou depois do espetáculo (TAVARES, 2013: 79), possibilitando que os espectadores se apropriem de elementos de cena e do figurino “de forma a confirmar, negar ou redefinir as leituras realizadas” (NASCIMENTO, 2017: 140).

Os elementos da cena descritos têm particularidades nas diferentes artes. A audiodescrição cinematográfica inclui informações sobre enquadramento, direção de arte, montagem, cores, iluminação e movimento de câmera; enquanto a teatral inclui cenografia, iluminação, figurino, maquinaria e aspectos do edifício teatral. Já no caso da dança, além de alguns elementos comuns à audiodescrição teatral, são incluídas descrições específicas de movimentos e coreografias. Para essas descrições, há um processo particular de tradução dos movimentos em palavras realizada com a cocriação de consultores cegos. No processo de elaboração do roteiro de audiodescrição para o espetáculo *Pequetitas Coisas Entre Nós Mesmos* (ano), Oliveira (2013) realizou vivências do grupo de dança com 20 consultores cegos. Foram desenvolvidas vivências práticas que os prepararam para a realizarem a descrição dos movimentos

e realizarem a consultoria para a elaboração do roteiro, nas quais os consultores experimentam exercícios de dança com seus corpos, incluindo oficinas de contato-improvisação.

Em uma situação ficcional curiosa, essa percepção tátil da dança é retratada em uma das cenas do filme *Dançando no Escuro* (2000) de Lars Von Trier. A personagem Selma, que está ficando cega por conta de uma doença genética, vai ao cinema com sua colega de trabalho Cvalda para assistir a um filme musical. Estando já em uma etapa de baixa visão, Selma escuta as músicas, mas não pode ver as imagens, o que leva sua colega a lhe sussurar uma descrição das danças exibidas na tela. Incomodado com as vozes de ambas, um outro espectador pede silêncio. Para transmitir as imagens, Cvalda reproduz então os passos de dança do filme tocando a palma da mão de Selma com as pontas dos dedos. Além da percepção tátil dos movimentos coreográficos, essa cena demonstra também a convivência de não videntes e videntes em uma experiência artística que envolve a visão, situação que poderia ter maior fluência da experiência por parte dos espectadores se houvesse a disponibilidade da audiodescrição escutada por meio de fones de ouvido.

Diferentemente do que ocorreria caso fosse transmitida por meio do sistema de som do teatro, com o uso dos fones, o som da audiodescrição é enviado exclusivamente às pessoas com deficiência visual, de modo que não interfere na performance dos artistas em cena nem na experiência das pessoas videntes. Há com isso, por conta do isolamento acústico promovido pelos fones, uma integração que permite que as pessoas não videntes coabitem o mesmo tempo e espaço que as videntes em sessões mistas. Um outro aspecto do uso de fones é o fato de conferir maior nitidez à fala do audiodescritor, reproduzida diretamente aos ouvidos sem a interferência acústica do local, que poderia causar perda de inteligibilidade decorrente da reverberação do som pelo espaço.

A audiodescrição é realizada de dentro de uma cabine instalada em um local com boa visão da cena, geralmente ao fundo da plateia de frente para o palco, sendo fundamental que a cabine tenha um bom isolamento acústico para que a voz do audiodescritor não vaze para a plateia. O áudio da locução realizada em tempo real é enviado por radiofrequência aos receptores portados pelos espectadores, aos quais são ligados os fones de ouvido. O processo completo de audiodescrição segue diversas etapas: contato da produção da peça com o audiodescritor ou equipe de acessibilidade; discussão do projeto quanto às possibilidades de acessibilidade, quantidade de apresentações e orçamento; compartilhamento do roteiro ou filmagem da peça com o audiodescritor; ensaio com o audiodescritor para a elaboração do roteiro de audiodescrição, e ensaio da locução desse roteiro junto ao elenco; revisão do roteiro por um consultor de audiodescrição cego; definição das datas das apresentações com audiodescrição para

locação dos radiotransmissores; o audiodescritor comparece ao teatro, e faz a narração de dentro da cabine técnica de som no teatro (TAVARES, 2013: 78-79). Ao longo do processo, é fundamental que o roteiro seja avaliado por um consultor não vidente e por um vidente, que irão julgar as informações fornecidas pelo roteirista da audiodescrição em relação à clareza e objetividade (NASCIMENTO, 2017: 33).

Apesar das questões ligadas a acesso e acessibilidade serem ambas de fundamental importância para a inclusão social, os termos apresentam diferenças conceituais e de formas de abordagem. De acordo com Manzini (2010), enquanto o acesso estaria ligado ao espaço físico ou situação que reflete status social (como uma rampa de acesso para cadeirantes ou ingressos gratuitos ou a preços populares para a população de baixa renda); a acessibilidade estaria ligada não apenas em condições físicas, mas a condições comunicacionais, como LIBRAS (Língua Brasileira de Sinais) para pessoas com deficiência auditiva, ou audiodescrição para pessoas com deficiência visual (MANZINI, 2010). A partir dessas diferenças, Nascimento (2017) destaca que, apesar do acesso ao teatro pela maior parte das pessoas com deficiência, “ainda são raras as oportunidades de recursos de acessibilidade que permitam assistir ao espetáculo de forma autônoma” (NASCIMENTO, 2017). Outra questão relacionada à inclusão de deficientes está na diferença entre formação de público e formação do espectador. Enquanto a formação de um público de deficientes visuais está ligada à descrição da cena por meio de audiodescrição e a demandas objetivas, como acesso financeiro por meio de desconto nos ingressos, divulgação, e disponibilização de transportes; a formação do espectador está relacionada ao conhecimento as linguagens cinematográfica, teatral, e da dança, “possibilitando aptidão para leitura da obra teatral” (NASCIMENTO, 2017: 58). Nascimento (2017: 26) argumenta ainda que, apesar do eixo principal da mediação ser a audiodescrição, ela pode se estender à formação na linguagem artística, a vivências do processo de criação, e a experiências antes e depois do espetáculo, como a exploração tátil e a desmontagem de palco. A obra de arte exigiria portanto a formação estética não apenas do audiodescritor, como também do espectador com deficiência visual (NASCIMENTO, 2017: 40).

Há no Brasil alguns eventos de inclusão social, que não apenas oferecem espetáculos acessíveis, como contam com a participação de artistas com deficiência, como a Virada Inclusiva e o Festival Sem Barreiras em São Paulo, e a Mostra de Arte Sensorial e Inclusiva de Brasília. Além do recurso de audiodescrição, há um formato de espetáculo teatral que conta com parte ou a totalidade do elenco formada por cegos, e que acontece completamente no escuro, o público participa de uma experiência imersiva que passa por diversas sensações ligadas ao tato, o olfato, o paladar, e principalmente à audição. Esses estímulos compõem os espaços, as temporalidades e

ações das cenas, permitindo que o público perceba através dos sentidos a cenografia (pelo som de portas, passos em escadas e outros ruídos ligados ao espaço), os objetos de cena (que emitem sons ao serem manipulados, ou odores e paladares, no caso de alimentos e bebidas) e a localização dos atores no palco (pelo som de seus passos, vozes e respirações). Alguns dos trabalhos realizados no formato incluem o espetáculo *Uma Coisa Que Não Tem Nome*<sup>243</sup> (2005) do grupo Estandarte de Teatro, baseado no livro *Ensaio Sobre a Cegueira* de José Saramago, apresentado em Natal e em alguns municípios do RN; e *O Grande Viúvo*<sup>244</sup> (2012), a partir da peça de Nelson Rodrigues, *Acorda, Amor!* (2014) de Paulo Palado, apresentados em São Paulo e que são referidos como Teatro Cego.

Pensando para além do caráter descritivo, alguns recursos sonoros são utilizados na audiodescrição ampliando a experiência do espectador na relação com a obra no sentido de uma escuta poética. O primeiro caso é o trabalho de voz que o audiodescritor realiza modulando seu timbre vocal de modo a acompanhar o clima, o humor e o estado emocional da cena, em oposição a uma voz neutra. Outro caso se refere ao uso de música, efeitos sonoros e palavras em audiodescrições dentro do contexto museal, estudado por Josélia Neves (2010) a partir de uma proposta de *sound painting* (pintura sonora). O audioguia descritivo de obras de pintura é ampliado para a condição de uma nova camada artística a fim de “transmitir mensagens e sensações que essas mesmas obras transmitem assumindo como uma outra obra de arte inspirada na primeira” (NEVES, 2009: 191). Com o intuito de construir imagens mentais tão expressivas quanto as geradas pelas pinturas, há uma escolha criteriosa das palavras, o desenho da cadência da voz, a seleção da trilha sonora e a inclusão de efeitos sonoros, levando os “para dentro dos quadros” (NEVES, 2009: 191).

Essas abordagens de produção sonora para a audiodescrição são trabalhadas na exposição de fotoperformance *Afecto* (2021) do Atelier Transe, produzida em parceria com a Oficina Cultural Oswald de Andrade. Em uma série de fotografias divididas em 11 salas temáticas, as imagens são transcritas em uma audiodescrição poética, a partir de roteiros e timbres de voz que refletem as sensações provocadas pelas imagens (sendo algumas vozes espacializadas tridimensionalmente por meio da captação binaural), junto a atmosferas sonoras que permitem reconstruir os espaços e situações que ocorrem em cada sala por meio da escuta, inserindo o visitante no centro de cada ambiente.

---

<sup>243</sup> Mais informações de *Uma Coisa Que Não Tem Nome* disponíveis em: <<http://www.tribunadonorte.com.br/noticia/teatro-as-cegas/200948>>. Acesso em: 03 mar. 2020

<sup>244</sup> Mais informações e entrevistas sobre *O Grande Viúvo* e o Teatro Cego disponíveis em: <<http://caleidocultura.com.br/teatro-cego-o-grande-viuvo/>>. Acesso em: 03 mar. 2020.

Há diversas possibilidades sonoras para a audiodescrição ainda a serem exploradas como uma ponte entre acessibilidade e experiência imersiva, como a captação do som dos ruídos e diálogos produzidos no palco e envio aos fones junto à audiodescrição, de modo que cheguem com maior grau de nitidez aos ouvidos do público. Ou ainda, realizar a captação de som ao vivo e a gravação da trilha sonora pela técnica binaural, de modo que o espectador possa ser inserido na cena de forma imersiva, percebendo os sons do palco como se estivessem ao seu redor. Seguindo a ideia de traduzir arte com arte (NEVES, 2009), essas novas experimentações podem ampliar a experiência do público não vidente para além da superfície das imagens.

(DES)CONEXÕES:  
METAESCUTA  
E VIRTUALIDADES

A conexão entre artista e público se dá de diversas formas, sendo a mais direta a realização de ações de um perante o outro, ambos estando no mesmo tempo e espaço. Alguns trabalhos da cena contemporânea, no entanto, modificam de diversas formas essa configuração, o que levanta questões sobre presença e as fronteiras entre linguagens. Dentre essas diferentes abordagens, temos uma primeira situação na qual o artista está sonoramente imerso pelo uso de fones de ouvido em cena, como no teatro verbatim ou em performances nas quais o artista responde em tempo real a comandos escutados durante a cena. Em uma segunda situação, o artista sai do campo de visão e se faz presente por meio de sua voz gravada, escutada pelo espectador em meio a uma experiência imersiva sonora, que pode ser tridimensional, hiper-realista e itinerante. Em uma terceira situação, o artista volta a aparecer visualmente, porém agora enquadrado na tela e tendo seu som e sua imagem transmitidos via fluxo de dados pela internet.

Em trabalhos em que o artista utiliza fones em cena, surge a questão de uma possível desconexão com o público por conta do isolamento acústico promovido pelos fones. Em *Efeito Cassandra – Na calada da voz*<sup>245</sup>, os fones utilizados por Luaa Gabanini, pelo contrário, são o elemento através do qual o público observa a escuta materializada da artista, que desencadeia repetição dos textos escutados e aproxima o espectador da mulher real presente em estado performativo. No caso do verbatim de fones<sup>246</sup>, o artista está parcialmente isolado acusticamente pelo uso dos fones ao mesmo tempo em que está imerso na presença virtual das pessoas

---

<sup>245</sup> Ver capítulo 5.

<sup>246</sup> Ver capítulo 4 para mais informações sobre teatro verbatim.

entrevistadas através de seus depoimentos gravados, que soam diretamente aos ouvidos e constituem a dramaturgia do espetáculo. Se por um lado os fones atenuam o som da plateia, por outro, o artista estabelece uma relação bastante particular com o público como mediador das vozes reais gravadas. Nos trabalhos que partem de entrevistas com pessoas comuns, os depoimentos são endereçados frontalmente ao público, o que o implica como parte dos diálogos reperformados, estando na posição do entrevistador. Nas peças de tribunal, o público toma parte na audiência, colocando o performer em uma posição suscetível a respostas e interferências. Essa forma de performance, além de exigir um alto grau de concentração e presença para que a técnica de reprodução dos depoimentos em tempo real seja possível, solicita que o performer estabeleça uma relação profunda e direta com o público, para que os depoimentos (mediados primeiramente através dos fones e depois do corpo do performer) rompa a distância espaço-temporal do momento da gravação e encontre ressonância com o público.

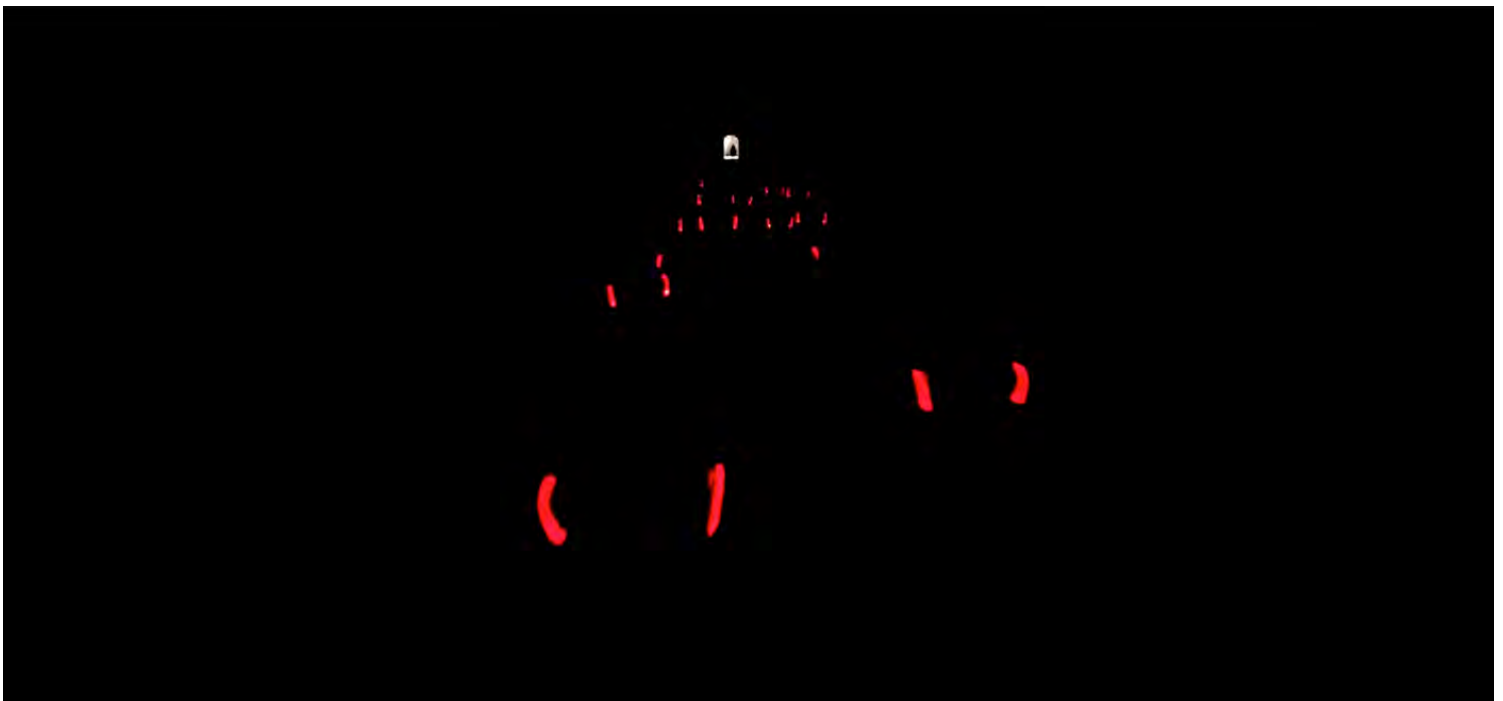
No espetáculo itinerante *Dentro* (2019), do Coletivo Qualquer, o coletivo de escuta pode ser visualizado em destaque no momento em que o público atravessa o túnel de pedestres da Vila Industrial de Campinas completamente escuro, no qual é possível ver os fones iluminados semelhantes a orelhas acesas (Figura 45) em movimento rumo à luz da saída.

**Figura 45:** Cena de *Dentro*.

Imagem: Captura de frame de registro audiovisual.

Disponível em: <<https://www.facebook.com/coletivo.qualquer/videos/378056953128570/>>.

Acesso em: 13 set. 2020.



[Descrição da imagem: Fotografia colorida. Em um ambiente completamente escuro, uma sequência de fones de ouvido com luzes vermelhas no formato circular são vistos em uma longa fila que se afunila ao fundo em direção a uma pequena saída iluminada.]



De acordo com Schipper (2017: 194), a relação entre teatro e espaço adotada desde o final do século XVIII (na qual o espetador permanece imóvel em seu assento em um espaço fechado e escuro olhando para o palco iluminado) é alterada em algumas performances contemporâneas que migram para no espaço urbano e fazem uso de tecnologias digitais, em relações com o espaço e de produção de espaços que afetam o modo como vemos e entendemos coisas, objetos, situações e ações. A respeito dessa abordagem, Schipper (2017: 199) comenta sobre o uso de fones de ouvido na performance urbana *Walking the City*<sup>247</sup>:

Esta é uma mudança fundamental na história do teatro e no conceito de público do teatro: onde um foco arquitetonicamente guiado de um teatro guiava todos os sentidos para o palco, agora existem fones de ouvido com receptores de rádio, muito próximos ao seu cérebro. Por estarem literalmente presos em seus ouvidos, os fones não são mais visíveis; eles são tão leves que a consciência da intervenção técnica desaparece após alguns minutos. Uma infraestrutura técnica é voluntariamente adotada. Este tipo de “leveza ciborgue” torna o sentido auditivo muito sensível às mensagens que saem do transmissor de rádio. Porém, o sensorio óptico e as infinitas possibilidades de movimento estão completamente livres das limitações das infraestruturas teatrais.

Ao contrário do coletivo de espectadores fixos e alinhados nos assentos, os espectadores de *Walking the City* se agrupam como coletivos, se dissolvem em momentos de individualidade e voltam a se agrupar, estando unidos pela ação e pela escuta coletiva. Sobre a performance *À Procura da Revolução Perdida*<sup>248</sup>, o diretor da rádio Antena 2 de Lisboa comenta que as pessoas “estavam unidas pela rádio e unidas também numa ideia de viver a rua de uma outra forma”<sup>249</sup>.

Janet Cardiff (2017) conta que na época em que começou a desenvolver suas caminhadas sonoras circulava a ideia de que o Walkman alienava as pessoas. No entanto, os espectadores comentaram que suas peças sonoras escutadas por meio de fones de ouvido na verdade ampliavam a visão para o entorno, ao mesmo tempo em que sentiam ter uma relação íntima com a voz gravada, compartilhado da experiência da artista no momento em que realizou as gravações. As audiocaminhadas substituem a necessidade da presença física da artista (que se relaciona com o espectador sonoramente) por uma qualidade de presença do espectador, trabalhando essa presença tanto na prática da caminhada, como no próprio discurso dentro da obra, como na fala de Cardiff em seu trabalho que associa som e fotografia *Her Long Black Hair*<sup>250</sup>: “Caminhar é muito calmante. Um passo após o outro, um pé movendo-se para o futuro e

<sup>247</sup> Ver capítulo 8 para mais informação sobre *Walking the City*.

<sup>248</sup> Ver capítulo 8 para mais informação sobre *À Procura da Revolução Perdida*.

<sup>249</sup> Depoimento disponível em: <<http://videos.sapo.pt/dJKjzkw3Ki8ONwZtPiZ>>. Acesso em: 26 jun. 2020.

<sup>250</sup> Ver capítulo 6 para mais informação sobre *Her Long Black Hair*.

o outro para o passado. Você já havia pensado nisso? Nossos corpos estão presos no meio. O difícil é permanecer no presente. Estar realmente aqui.”

Cardiff conta que, quando trabalhava com fotografia, teve a sensação de ter uma relação fria na forma de ver apenas pela via visual um material “*flat*” (plano, sem nuance) e impenetrável. Quando começou a trabalhar com áudio, Cardiff notou que o som envolvia o corpo por completo, criando uma conexão física com o ouvinte, de modo que, ao escutar uma voz falando em seus ouvidos em uma audiocaminhada durante cerca de 15 ou 20 minutos, é estabelecida uma relação de um para um entre a artista e espectador (CARDIFF, SCHAUB, 2005: 189). Essa relação de intimidade entre o espectador e a artista que lhe fala ao ouvido, acontece não apenas pela transposição de experiências de forma imersiva, mas também pelas características de confiança da voz gravada hipnótica de Cardiff. Segundo Bruce Ferguson, curador da exposição *Walking and Thinking and Walking* no Louisiana Art Museum na Dinamarca, na qual Cardiff apresentou *Louisiana Walk*: “A caminhada foi um exercício de confiança entre a artista e os participantes, que nunca sabiam para onde estavam sendo conduzidos, ou realmente até mesmo por quê, e gerou uma atitude ativa e engajada no público e em sua relação com a arte” (CARDIFF; SCHAUB, 2005: 259). Parte fundamental dos trabalhos da artista está na forma como transporta suas experiências durante o processo de criação para a experiência do espectador, sobre a qual Cardiff (1999) relata:

Eu estava tentando me relacionar com o ouvinte, o fluxo de cenários de consciência que eu invento o tempo todo em minha mente quando vejo alguém passar ou caminhar por um beco escuro. É uma das minhas frustrações e divertimentos ter constantemente essas visões e vozes alternativas, muitas vezes assustadoras ou violentas, correndo pela minha cabeça quando encontro a mais simples das realidades. Acho que é um desejo de dramatizar minha vida, torná-la real ao torná-la cinematográfica, ou provavelmente o resultado de ler muitos romances policiais ou assistir a muitos filmes.

Cardiff cria um ‘efeito de presença’ (FÉRAL, 2012) no qual o espectador percebe corpos e objetos no mesmo espaço e tempo em que está, mesmo tendo a consciência de que não estão ali. Assim, a percepção sensorial dos elementos que compõem a peça ocorre independentemente de sua presença física. Féral (2012: 34) relaciona o ‘efeito de presença’ com a ‘percepção’, sendo mais uma sensação do que representação; o *self* do homem seria definido pela sensação de sua presença e o mundo seria mais uma percepção do que uma representação. De acordo com Féral, Cardiff permite que o espectador veja por meio da audição, e não apenas através de seus olhos, de modo que o ouvido “orienta a percepção, permite a identificação, fornece o efeito de presença

e amplia a percepção da realidade”, demonstrando que escutamos não apenas com nossos ouvidos, mas com todo o nosso corpo (FÉRAL, 2012: 42).

Nas caminhadas audiovisuais de Janet Cardiff, como *Alter Bahnhof* (2012) e *Night Walk for Edinburgh* (2019), atores e público estão no mesmo espaço da cena, porém em tempos diferentes. O espectador está em contato ao vivo com o som e o cenário urbano do espaço ao redor, porém, sua atenção está focada em uma tela de vídeo no centro de seu campo de visão. A partir das direções de deslocamento indicadas pela voz gravada e pela imagem na tela a ser seguida, o espectador se torna parte integrante da narrativa semificcional. Enquanto a imagem dos atores filmados (inserida na tela do dispositivo e encaixada no espaço real ao redor) lembra constantemente que se trata de uma montagem do audiovisual com o real, visivelmente bem demarcada na fronteira entre as bordas do dispositivo eletrônico e o espaço ao redor; o aspecto imersivo do som tridimensional captado pela técnica binaural borra as linhas entre real e ficcional, entre ao vivo e gravado.

Passando para o público remoto, a relação do espectador com a obra cênica transmitida à distância se deu em diversos formatos e meios desde o surgimento das tecnologias de áudio: partindo da escuta de peças de teatro através do serviço de telefonia por assinatura Teatrofone em 1881, passando pelo radiodrama da década de 1920 na Europa, o Teatro em Casa na Radio Nacional do Rio de Janeiro na década de 1930, a teledramaturgia ao vivo da TV dos anos 50, a arte telemática dos anos 1980 e 90, e chegando aos trabalhos online de 2020, que resgataram todos os formatos anteriores e experimentaram novos caminhos através de videochamadas e podcasts. Os espetáculos do Teatro Oficina no início dos anos 2000, além do envolvimento do público em um teatro imersivo e ritualístico, passam a acessar também um público remoto através da transmissão das peças pela internet na TV UOL e pela Rádio Cultura AM, constituindo um ambiente referido como ‘terreiro eletrônico’. Sobre essas formas de transmissão das peças em tempo real, Zé Celso comenta: “Sabíamos que era para ter uma orgia entre a comunicação direta do teatro e a virtual. [...] Você vê uma ópera, uma partida de futebol, Carnaval, os acontecimentos de guerra. Por que o teatro não está plugado também?” (ANGIOLILLO, 2001). Dado o caráter imersivo dos trabalhos do Teatro Oficina, as transmissões online e radiofônicas poderiam ter sonoridade tridimensional, ao serem captadas por meio de um microfone binaural posicionado nos ouvidos de uma pessoa na plateia, ou até mesmo nos ouvidos de um dos atores.

Uma das formas de integração entre cena real e virtual a partir do uso de dispositivos eletrônicos e da participação do público ocorre em uma das cenas de *Anatomia do Fauno*<sup>251</sup> do

---

<sup>251</sup> Ver capítulo 6 para mais informações sobre *Anatomia do Fauno*.

Teatro da Pombagira. O espaço cênico é dividido em diversos nichos domésticos individuais, nos quais cada performer realiza uma atividade de sua rotina enquanto se fotografa em poses eróticas e envia a imagem via Whatsapp. As mensagens dos performers chegam a um grupo de conversa criado exclusivamente para o espetáculo, ao qual os contatos dos espectadores (que aceitam participar) são adicionados na entrada do teatro. Os espectadores recebem as imagens em tempo real durante a cena, e após o término do espetáculo, o grupo de Whatsapp permanece ativo nas horas seguintes, sendo um meio de comunicação para organizar encontros entre os artistas e o público ao longo da madrugada. Em um determinado momento, um dos performers (que atua como cantor lírico profissional na vida real) estuda a partitura de *Carmina Burana* (1937), de Carl Orff. Ele grava e envia por mensagem de voz um trecho de seu canto para o grupo de mensagens, e imediatamente os espectadores acionam a reprodução desse áudio. Uma série de vozes do mesmo trecho soam então pelo espaço, em um coro eletrônico que se sobrepõe à voz acústica do performer. Após uma certa quantidade de repetições, a voz virtual é enviada ao sistema de som e dá início à transição para a cena seguinte. Nesse momento, uma música é reproduzida de fundo junto ao trecho de voz gravado, como uma base instrumental do canto. Ao término da voz gravada, a cena se encerra e a música instrumental se torna a trilha sonora da cena seguinte. Na cena do grupo de mensagens, o canto real se torna virtual ao adentrar no aplicativo, volta a ser real ao ser reproduzido pelos espectadores em seus celulares, e é incorporado de volta pela cena ao soar no sistema de som e se desdobrar em uma outra música. Em um outro caso que navega entre real e virtual, a performance inclui ainda a mídia televisiva. Na primeira peça de *Aos Vivos*<sup>252</sup>, os espectadores que assistiram de casa pelo *streaming* no canal do Youtube puderam assistir à performance ao mesmo tempo em que acompanhavam o debate real pela televisão, em uma sobreposição de telas (da TV e do computador) e representações (dos atores e das figuras políticas).

Com a crise sanitária e humanitária de 2020 (PAES-SOUSA; LIMA; BUSS, 2020), diversas novas experimentações no ambiente digital passaram a utilizar plataformas de chamada individual ou de conferência coletiva como palco virtual. Os trabalhos incluem leituras teatrais, espetáculos e performances, e borram as fronteiras entre arte ao vivo, audiovisual e arte virtual. A performance se volta mais uma vez a experimentar a linguagem própria do audiovisual, porém, agora com novas possibilidades e limitações. Nesse ano, o grupo Rimini Protokoll cria mais um desdobramento do trabalho *Call Cutta*, agora adaptado ao isolamento social. Após a versão original do trabalho que levava o espectador a uma caminhada pelas ruas da cidade entrecortada

---

<sup>252</sup> Ver capítulo 5 para mais informações sobre *Aos Vivos*.

por tarefas sugeridas escutadas pelo telefone; e da versão *Call Cutta in a Box*<sup>253</sup>, que acontecia dentro de locais fechados, como uma sala de escritório ou de um quarto de hotel; a nova versão *Call Cutta at Home*<sup>254</sup> interliga atores especialistas que trabalham em *call centres* e espectadores, cada um em sua própria residência. Os atores contam sobre o impacto econômico e pessoal em seus trabalhos no *call centre* e o impacto do isolamento social em suas rotinas, até que as conversas evoluem para uma confraternização virtual.

Diversos espetáculos foram disponibilizados online, alguns filmados pela primeira vez e outros resgatados de arquivos dos grupos. Um desses trabalhos que teve sessões de exibição online é *The Encounter*, de Simon McBurney. Nessa transmissão, enquanto a visão do palco e a presença na plateia não podem ser reproduzidos, o áudio escutado por meio de fones de ouvido é exatamente o mesmo da versão original. Já a versão filmada do espetáculo *Oliver*<sup>255</sup> da Cia. dos Inquietos foi realizada especificamente para ser exibido online, adotando a linguagem audiovisual, porém, mantendo também a experiência imersiva da trilha sonora binaural. No caso de *Hotel Mariana*<sup>256</sup>, da Cia da Palavra, houveram poucas adaptações de linguagem, mantendo os fones visíveis e revelando o aparato de áudio por trás da produção.

Algumas produções novas foram criadas, como a websérie *Se Eu Estivesse Ai*<sup>257</sup> (2020) de Gustavo Vaz e Débora Fallabella. Vaz parte de sua pesquisa realizada com a captação de som binaural em *Frequência Ausente 19Hz*<sup>258</sup>, da Ex-Companhia de Teatro, e migra da performance em tempo real para a produção audiovisual, mantendo o aspecto ficcional em uma experiência imersiva através do som tridimensional, porém, sem o aspecto performativo da execução ao vivo. Outras produções foram transmitidas pela internet no formato de radionovela (BENEDETTI, 2020) resgatando a construção sonora de espaços e ambientes ficcionais. O Teatro Oficina lançou podcasts de *Pra Dar um Fim no Juízo de Deus* de Antonin Artaud e *O Bailado do Deus Morto* de Flávio de Carvalho em áudio<sup>259</sup>, nos quais podem ser escutados os textos gravados pelos atores em suas casas junto às músicas das trilhas sonoras das peças. Em outro caso, também exclusivamente sonoro, a performance *Mãe ou Eu Também Não Gozei*<sup>260</sup> (2021) de Letícia Bassit conduz o espectador ouvinte por diversas situações que abordam questões relativas à

<sup>253</sup> Ver capítulo 8 para mais informações sobre *Call Cutta* e *Call Cutta in a Box*.

<sup>254</sup> Mais informações sobre *Call Cutta Home* disponíveis em: <<https://www.rimini-protokoll.de/website/en/project/call-cutta-at-home>>. Acesso em: 12 nov. 2020.

<sup>255</sup> Ver capítulo 5 para mais informações sobre *Oliver*.

<sup>256</sup> Ver capítulo 4 para mais informações sobre *Hotel Mariana*.

<sup>257</sup> Trailer de *Se Eu Estivesse Ai* disponível em: <<https://vimeo.com/447554732>>. Acesso em: 12 nov.

<sup>258</sup> Ver capítulo 7 para mais informações sobre *Frequência Ausente 19Hz*.

<sup>259</sup> Podcasts do Teatro Oficina disponíveis no canal Rádio Uzona em: <<https://open.spotify.com/show/3XVs08uCVleQtB0Ll3sQFs>>. Acesso em: 21 jul. 2020.

<sup>260</sup> Performance sonora *Mãe ou Eu Também Não Gozei* disponível em: <[https://www.sescsp.org.br/online/artigo/15056\\_MAE+OU+EU+TAMBEM+NAO+GOZEI](https://www.sescsp.org.br/online/artigo/15056_MAE+OU+EU+TAMBEM+NAO+GOZEI)>. Acesso em: 20 fev. 2021.

maternidade e à ausência masculina. Em relatos que resgatam seu nascimento, o nascimento de seu filho, relacionamentos com homens e manifestações urbanas pró discriminação do aborto, Bassit transita entre a poesia falada e uma experimentação vocal, repleta de desenhos de timbres, ritmos e intensidades, jogando ritmicamente em alguns momentos com uma bateria, que impõe urgência à sua fala. Em *Deslocamentos Mínimos*<sup>261</sup> (2020), o Coletivo Teatro Dodecafônico cria um álbum sonoro composto por 11 faixas de áudio que conduzem o espectador por trajetórias e tarefas dentro de sua própria casa. O coletivo já havia realizado uma série de audiotours no espaço urbano dentro do projeto *Deslocamentos Urbanos*<sup>262</sup> (2014). Com *Deslocamentos Mínimos*, o espaço de deslocamento físico se torna diminuto, abrindo outras formas de experiências íntimas a partir do espaço privado. Esse espaço, habitado diariamente, é promovido a espaço poético, de memória e laboratório de experimentos com o próprio corpo. Diferentes vozes ao longo das faixas de áudio propõem ações e tarefas com os objetos da casa (fazer um chá, dobrar a roupa de cama ou mapear as roupas do armário) enquanto chamam atenção para a relação do corpo com a atividade realizada; além de conduzirem deslocamentos entre os cômodos e a percepção visual, sonora e tátil do ambiente doméstico e do lado de fora da janela. Os sentidos do ouvinte vão percebendo os espaços e as atividades realizadas, visualizando detalhes do perímetro e da mobília da casa, tateando as texturas de tecidos e objetos, e escutando acústica dos ambientes, como a maneira ressoam as tubulações do banheiro ao projetar a voz para dentro dos ralos.

Em um dos trabalhos virtuais realizados ao vivo, o público participa de forma interativa como júri de uma batalha de atores, que apresentam a cada cena fragmentos de textos teatrais clássicos. Divulgado como um ‘game teatral’, *Parece Loucura Mas Há Método*<sup>263</sup> da Armazém Companhia de Teatro se inicia com um elenco de nove atores, que vai sendo reduzido conforme o público vota (por meio do preenchimento de um formulário na tela do computador) nos atores que devem sair de cena ao longo da apresentação. Sobre o formato, o ator Luís Lobianco destaca a adrenalina da apresentação ao vivo, enquanto que a atriz Liliana de Castro fala sobre a possibilidade de ter se integrado ao elenco se apresentando de sua casa em Los Angeles.

Utilizadas em algumas apresentações realizadas ao vivo, as plataformas de chamadas de vídeo virtuais apresentam particularidades que permitem coralidades através da divisão da tela em dois ou mais atores, além da edição em tempo real através da escolha de quais performers aparecem na tela em cada momento. Ainda que as possibilidades dramáticas sejam inúmeras

<sup>261</sup> Teaser de *Deslocamentos Mínimos* e encarte do álbum sonoro disponíveis em: <[https://youtu.be/4mU\\_YktL\\_cw](https://youtu.be/4mU_YktL_cw)>; <<https://coletivoteatrododecafonico.com/imagens/encarte.pdf>>. Acesso em: 01 mar. 2021.

<sup>262</sup> Mais informações e áudios das peças de *Deslocamentos Urbanos* disponíveis em: <<https://coletivoteatrododecafonico.com/deslocamentosonoros.html>>. Acesso em: 01 mar. 2021.

<sup>263</sup> Reportagem sobre *Parece Loucura Mas Há Método* disponível em: <<https://globoplay.globo.com/v/8724024/>>. Acesso em: 14 out. 2020.

em relação aos aspectos visuais, a ferramenta ainda se limita a uma imagem bidimensional, e que comporta poucas simultaneidades de performers realizando ações diferentes. Por outro lado, o aspecto sonoro pode abrir possibilidades performativas imersivas, hiper-realistas e de registro para uma re-presença sonora<sup>264</sup>, que as limitações da imagem dessas plataformas não permite. Por meio da captação de som binaural<sup>265</sup>, o performer pode transmitir virtualmente o ambiente acústico de onde realiza sua ação, de modo que o espectador pode escutar a performance como se estivesse no mesmo ambiente e diante do performer. O espectador pode escutar o mesmo que o performer escuta e da mesma maneira, como se estivesse dentro de sua cabeça. Ou ainda, o performer pode se relacionar de uma forma mais íntima com o espectador como na performance *The Encounter*<sup>266</sup>, falando diretamente a seus ouvidos ou manipulando objetos ao redor de sua cabeça. Para que essa experiência imersiva ocorra é necessário, além da captação do som pelo por um microfone binaural, que o espectador utilize fones de ouvido e que a plataforma de videoconferência permita a transmissão de áudio estéreo e esteja corretamente configurada.

A partir de ideia de que o teatro é a arte da presença, surge a dúvida se os trabalhos transmitidos online podem ser considerados teatro. Se considerarmos o sentido temporal (e não espacial) da presença, a resposta seria sim. Já se associarmos o teatro a uma presença especificamente física e carnal, em oposição a uma ausência (física e carnal), a resposta seria não. Considero a dimensão temporal do acontecimento teatral como decisiva, ainda que artista e público estejam em espaços diferentes (como em *Prime Time/HOUSE*) ou mediados pela tela e pela transmissão online. A realização da cena ou performance no tempo presente, sem a possibilidade de edição ou reconfiguração das ações e acontecimentos, traz o imprevisível de uma arte viva. Mesmo nas experiências guiadas por áudios escutados nos fones, em que o artista não está visualmente presente, a performance acontece no tempo presente a partir das ações do corpo do espectador, não podendo assim ser reproduzidas de forma rigorosamente igual. Assim, o acontecimento no presente diferencia a situação não controlada do teatro do material audiovisual manipulado e imutável.

Em alguns trabalhos que acontecem sem a presença física dos artistas, há um retorno das impressões do público por meio de um ambiente virtual, disponibilizado para comentários sobre a experiência artística, o que Kapelusz (2013: 128) questiona se seria o rumo para um espectador 2.0. Já nos casos das apresentações via streaming, algumas apresentações, como *O Bailado do Deus Morto* do Teatro Oficina são seguidas de conversas online com o elenco. Para além do contato pós término, existe a possibilidade de troca com o público em tempo real durante as

---

<sup>264</sup> Ver discussões sobre re-presença sonora no capítulo 10.

<sup>265</sup> Ver capítulo 2 para mais informações sobre a técnica de captação binaural.

<sup>266</sup> Ver capítulo 6 para mais informações sobre *The Encounter*.

apresentações, ao captar e enviar ao artista os sons dos espectadores virtuais para que escute suas reações durante a performance. É evidente que nada pode reproduzir sem absolutamente nenhuma perda o encontro de pessoas reunidas em um mesmo espaço e tempo para uma experiência artística. No entanto, as possibilidades de encontros, conexões e escuta do ambiente virtual ainda estão a ser exploradas.



## 10. RE-PRESENÇA SONORA

A efemeridade da arte ao vivo e seu legado material a partir de registros documentais são questões caras a artistas e pesquisadores. Auslander (2006: 1) propõe duas categorias de documentação da performance arte: a documental, como registro através do qual a performance pode ser reconstruída, ainda que limitadamente, servindo de evidência de que a performance aconteceu; e a teatral<sup>267</sup>, na qual a performance acontece exclusivamente em função do registro, geralmente para ser fotografada ou filmada.

A respeito da categoria documental, Auslander argumenta que, enquanto sociólogos e antropólogos estipulam que a presença de público e a interação do performer com o público são partes cruciais da performance, muito raramente o público é documentado no mesmo nível de detalhe que a ação artística. A documentação seria um meio de tornar o trabalho do artista acessível a um maior público, seguindo uma tradição das belas artes de reprodução dos trabalhos, diferente da tradição etnográfica de capturar eventos (AUSLANDER, 2006: 6).

Já dentro da categoria de documentação teatral estão formas de manipulação da presença e de ações que visam a produção de um registro material, como exemplificado por Auslander (2006: 2) por *Salto no Vazio* (Figura 46) de Yves Klein. A fotografia de 1960, que apresenta Klein saltando de uma janela para a rua, foi elaborada a partir de uma série de imagens produzidas de Klein saltando pela janela, até que o artista alcançasse a expressão facial transcendente que desejava, para ser depois montada com outra imagem do mesmo local, esta sem a rede de proteção que o aparava no final da queda. Auslander afirma que “(a) imagem que vemos [...] registra um evento que nunca aconteceu, exceto fotografia em si” (AUSLANDER, 2006: 2), no entanto, defende que *Salto no Vazio* foi tão performado quanto o álbum *Sgt. Pepper’s Lonely Hearts Club Band* dos Beatles, que apenas existe enquanto registro (*recording*), uma vez que a banda nunca performou as músicas do modo como as ouvimos no álbum.

---

<sup>267</sup> O termo teatral (*theatrical*) não parece ser adequado, tendo sido questionado por Lúcio Agra (2014: 62) por sua relação imprecisa com o teatro (lugar de onde se vê) e por evocar aspectos de encenação ficcionais. No entanto, mantereí o termo, me atendo à conceituação da categoria.

**Figura 46:** Artistic action by Yves Klein 5, rue Gentil-Bernard, Fontenay-aux-Roses, France Photography Imagem: © Harry Shunk and Janos Kender J.Paul Getty Trust. The Getty Research Institute, Los Angeles. (2014.R.20) © The Estate of Yves Klein c/o ADAGP, Paris.  
Disponível em: <<http://www.yvesklein.com/en/oeuvres/view/643/leap-into-the-void/>>.  
Acesso em: 29 mai. 2019.



*[Descrição da imagem: Fotografia preto e branco. Homem de terno parado no ar sobre a calçada após saltar da janela de uma casa. Uma pessoa anda de bicicleta na rua.]*

Sobre a materialidade da performance musical, Auslander distingue as gravações documentais, que seriam a captura de eventos sonoros reais, e a fonografia, a qual entende como uma manipulação sonora com a finalidade de produzir registros de músicas nunca executadas da forma como se escuta no álbum. Sobre essa definição, chamo atenção ao fato de que há uma zona cinza na fronteira da distinção proposta, se considerarmos a abordagem de John Cage sobre a escuta do som ao redor como música, a depender do recorte que se faz dele e da escuta que se dedica a ele. Nesse sentido, podemos considerar que toda gravação é uma forma de manipulação temporal de sons; é um recorte arbitrado, ainda que não seja composto por camadas de gravações sobrepostas. Ainda assim, é fato que os fonogramas da música popular passaram por diversas modificações em sua forma de produção de acordo com as possibilidades da evolução tecnológica.

Nas primeiras gravações em estúdio, os músicos executavam as músicas ao vivo juntos, tendo que repetir a performance diversas vezes até chegar ao *take* (tomada) ideal, que era composto pela união da melhor performance com a melhor calibragem do equipamento de gravação. Com o surgimento do gravador em fita magnética, foi possível editar diferentes *takes*, montando partes de *takes* diferentes para se chegar a uma performance (virtualmente) ideal, contendo a melhor execução possível dos músicos, do início ao final da música. Através de constantes avanços tecnológicos, formas de edição mais complexas foram possibilitadas, e a gravação em estúdio passou a não mais buscar uma performance musical quase perfeita, mas uma performance quase completamente livre das limitações da execução humana e impossível de ser executada ao vivo.

Ao longo das últimas décadas, a fonografia se tornou cada vez mais um processo de montagem ou colagem concentrado na pós-produção, e menos um registro direto de uma performance ao vivo realizada a um só tempo, sem grandes edições posteriores ao processo de gravação. Os músicos muitas vezes têm suas performances registradas em estúdio em momentos diferentes, e em alguns casos, também em espaços distintos. De acordo com o planejamento do produtor musical, os músicos podem ser levados ao estúdio em dias diferentes sem nunca se encontrarem. Cada músico leva seu instrumento ao estúdio e realiza sua performance fragmental. A execução segue as gravações dos músicos anteriores como base, enquanto materializa mais uma camada sonora que irá integrar a base da sessão de gravação seguinte. Em alguns casos, as performances dos músicos ocorrem em espaços distintos: o produtor musical pode levar cada músico para um estúdio diferente, por motivos de agenda ou melhor adequação ao instrumento a ser gravado; ou o músico pode enviar ao produtor sua performance registrada em seu próprio *home studio*. Ao final, as camadas de registros fragmentados são reunidas na pós-produção durante

o processo de edição e mixagem, dando origem a um fonograma que simula unidade espaço-temporal. Esse processo é baseado em performances reais de instrumentos musicais, ainda que fragmentadas. Há ainda diversas formas de composição e produção musical a partir da escrita de códigos em *softwares*, e o processo de colagem de *samples* de outros fonogramas. Poucos fonogramas produzidos hoje não apresentam ao menos uma das camadas de gravação deslocada espaço-temporalmente em relação às demais performances.

Assim como na edição de imagens em *Salto no Vazio*, os fragmentos sonoros passaram a ser manipulados temporalmente para uma ilusão de unidade. É curioso notarmos que o termo fotografia (escrita com luz) permaneceu, enquanto que fonografia (escrita com som) foi substituído popularmente por *record* (registro) ou pelo nome do formato de mídia (disco, vinil, cassete, CD, *iPod*).

Retornando a Auslander, me parece bastante pertinente a comparação que o autor faz entre performance arte e música popular (majoritariamente acessada via registro fonográfico), ao afirmar: que o público experiêcia ambas primariamente através da documentação, não estando presente durante as performances ao vivo; que “os documentos efetivamente se tornam as performances” (AUSLANDER, 2006: 10); e que o performer é corporificado através da escuta do registro fonográfico, dizendo que “(a)pesar da ausência física do performer no momento da escuta, os ouvintes não percebem a música gravada como descorporificada” (AUSLANDER, 2004: 5).

Nessa abordagem, Auslander se apoia em parte no trabalho de Susan Fast, quem realiza uma análise da obra da banda de rock inglesa Led Zeppelin, integrando os campos da musicologia, dos estudos culturais e dos estudos da performance. Fast (2001) afirma que, embora há quem prefira compreender a linguagem e a música como sistemas simbólicos separados do corpo, o corpo do performer é bastante presente durante a escuta do registro fonográfico, na medida em que os gestos sonoros articulados através de seu corpo se conectam com os corpos daqueles que o escutam; e que “embora os membros da banda deixem seus corpos falarem a música, são em primeira instância as qualidades cinéticas dessa música que instigam esses gestos” (FAST, 2001: 114).

Assim como o som desencadeia gestos e interferem nos corpos de quem os escuta, o som também evoca imagens, e a partir do registro fonográfico de performances ao vivo ou manipuladas, o ouvinte pode imaginar a performance e o performer, como afirma Simon Frith (1996: 211):

Eu escuto discos completamente ciente de que o que eu ouço é algo que nunca existiu, que nunca poderia ter existido, como uma 'performance', algo acontecendo em um único tempo e espaço; no entanto, agora está acontecendo, em um único tempo e espaço: é portanto uma performance e eu a escuto com tal, imagino os performers performando [...].

Partindo dessa afirmação de Frith, gostaria de propor uma reflexão sobre a documentação em som dos diversos tipos de arte ao vivo. Se considerarmos que um fonograma, que nunca aconteceu enquanto performance em um mesmo tempo e espaço, se torna performance quando o escutamos; então o registro documental de uma performance que de fato aconteceu ao vivo, não apenas se torna performance no ato da escuta, como carrega a autenticidade do acontecimento real diante do público.

A partir das questões relativas a essa forma de presença sonora, é curioso o fato de que, o antológico filme-concerto *The Song Remains the Same* (1976), que documenta a performance do Led Zeppelin no Madison Square Garden de Nova York em 1973, apresenta a noite real da performance apenas sonoramente, uma vez que entrega imagetivamente uma dublagem corporal da visualidade da performance, filmada posteriormente em estúdio por conta de problemas na captação das imagens durante a apresentação diante do público.

Outro caso de imagens dissociadas da performance musical ao vivo, é o trabalho da banda virtual Gorillaz. Criada em 1998, a banda produziu álbuns levando ao limite a fragmentação espaço-temporal das performances registradas em estúdio, com colaborações intercontinentais e fazendo uso de diferentes técnicas de produção musical, unindo performance instrumental, programação de instrumentos virtuais, e pesquisa e edição de *samples*. As performances fragmentadas são desdobradas posteriormente em performances ao vivo para o público. Durante as apresentações da primeira turnê do grupo entre 2001 e 2002, parte das performances eram executadas ao vivo e parte era reproduzida a partir de registros gravados. Sonoramente, as apresentações unem músicos performando ao vivo à reprodução de camadas previamente gravadas (*playback* de *samples*). Já visualmente, via-se no palco animações dos personagens da banda virtual projetados em telões, enquanto apenas as silhuetas dos músicos eram vistas no fundo do palco. Toda a cadeia de produção artística da banda, partindo da produção do fonograma; passando pelo culto aos avatares de seus membros (desenhados como personagens de desenho animado) que estrelam seus videoclipes, chegando às apresentações ao vivo, são constantes alternâncias entre presença e ausência, entre performance coletiva e performance fragmentada, entre real e fictício.

Se por um lado a proposta de uma banda virtual já pressupõe ausências humanas e presenças digitais, por outro, as apresentações que utilizam hologramas dos artistas levantam

questões mais complexas sobre presença e culto à imagem. Artistas que já morreram, como Roy Orbison<sup>268</sup>, Tupac Shakur<sup>269</sup>, Frank Zappa<sup>270</sup>, Ronnie James Dio<sup>271</sup> e Whitney Houston<sup>272</sup> retornam aos palcos como presenças espectrais. As apresentações são híbridos de presença física de outros músicos e presença virtual elaborada em animação 3D. A voz do artista gravada durante uma performance real é sobreposta à camada sonora dos músicos performando ao vivo; e a imagem espectral do artista ausente é vista junto aos músicos performando em tempo real no palco. Temos novamente uma sobreposição entre presenças e ausências. Há uma evolução na fidelidade das recriações dos artistas, como se pode constatar ao comparar o holograma de Roy Orbison com a recriação de Tupac Shakur, mas talvez não tenhamos ainda um distanciamento que permita identificarmos se a imagem holográfica se limita a um deslumbramento com a novidade tecnológica, ou se de fato afeta o público como uma forma de presença virtual, a se estabelecer como mediação entre artista e público.

O uso do playback de samples de instrumentos previamente gravados em performances ao vivo é bastante comum em apresentações de bandas de pop e rock, como o Muse, e relativamente aceito pelo público, desde que a voz principal seja ao vivo. No entanto, a aversão à voz principal em *playback* parece não se aplicar às apresentações com hologramas, o que levanta a questão se o apelo da dimensão visual de algumas performances e espetáculos em sociedades digitais e visuocêntricas pode levar a uma retração da escuta.

*MATERIALIDADE SOBRE O EFÊMERO,  
EFEMERIDADE SOBRE A MATERIALIDADE  
E AMORTECIMENTO DA ESCUTA*

A relações entre a efemeridade da performance, a materialidade do registro, e a experiência do espectador envolvem questões ligadas à escuta. De um lado, a materialidade do registro de uma performance pode ser percebida como uma extensão concreta da criação do artista; de outro, pode limitar-se à condição de mera mercadoria que visa satisfazer um desejo de

---

<sup>268</sup> Fragmento de registro audiovisual do concerto holográfico de Roy Orbison disponível em <<https://youtu.be/WRauG4RxNMI>>. Acesso em: 10 ago. 2020.

<sup>269</sup> Fragmento de registro audiovisual do concerto holográfico de Tupac Shakur disponível em <<https://youtu.be/uJE8pfPfvRo>>. Acesso em: 10 ago. 2020.

<sup>270</sup> Fragmento de registro audiovisual do concerto holográfico de Frank Zappa disponível em <<https://youtu.be/LxQzjORD9Ek>>. Acesso em: 10 ago. 2020.

<sup>271</sup> Fragmento de registro audiovisual do concerto holográfico da banda Dio disponível em <<https://youtu.be/7eiWahgEnFg>>. Acesso em: 10 ago. 2020.

<sup>272</sup> Fragmento de registro audiovisual do concerto de Whitney Houston. Disponível em <<https://youtu.be/PObUosg5ZUg>>. Acesso em: 10 ago. 2020.

consumo, quando não há uma escuta que permita relacionar o tangível com a dimensão efêmera ou conceitual. Dentro da fonografia, a materialidade do disco de vinil, da fita cassette e do CD é tanto o suporte físico (no qual a performance registrada em estúdio é documentada e disseminada) como a expressão visual e tangível do conceito artístico do álbum musical. A materialidade dos suportes fonográficos vai desde a precariedade pela escassez de matéria prima, como no caso dos discos pirata conhecidos como *bone music* ou *x-ray audio*, que eram prensados em exames de radiografia descartados, utilizados para duplicar gravações banidas durante a guerra fria na URSS (PAPHIDES, 2015); a itens bastante elaborados, com projeto gráfico da capa e do encarte, e pintura do disco de vinil ou do CD sofisticados. Essa materialidade como extensão do conceito musical inclui caixas especiais com encaixes elaborados ou embalagens com itens especiais, exploradas em trabalhos como o álbum *Pulse*<sup>273</sup> (1995) do Pink Floyd, com seu LED na lombada da caixa, que pisca no pulso de batimentos cardíacos; a caixa de discos de vinil ou CD *Singles 90/98*<sup>274</sup> (1998) do Massive Attack, com seu revestimento termosensível que deixa marcado o contato das mãos, e grafites do membro 3D impressas; a caixa *Liebe Ist Für Alle Da*<sup>275</sup> (2009) do Rammstein, com seus apetrechos eróticos; e o álbum *The King of Limbs*<sup>276</sup> (2011) do Radiohead, com sua cartela de LSD encartada.

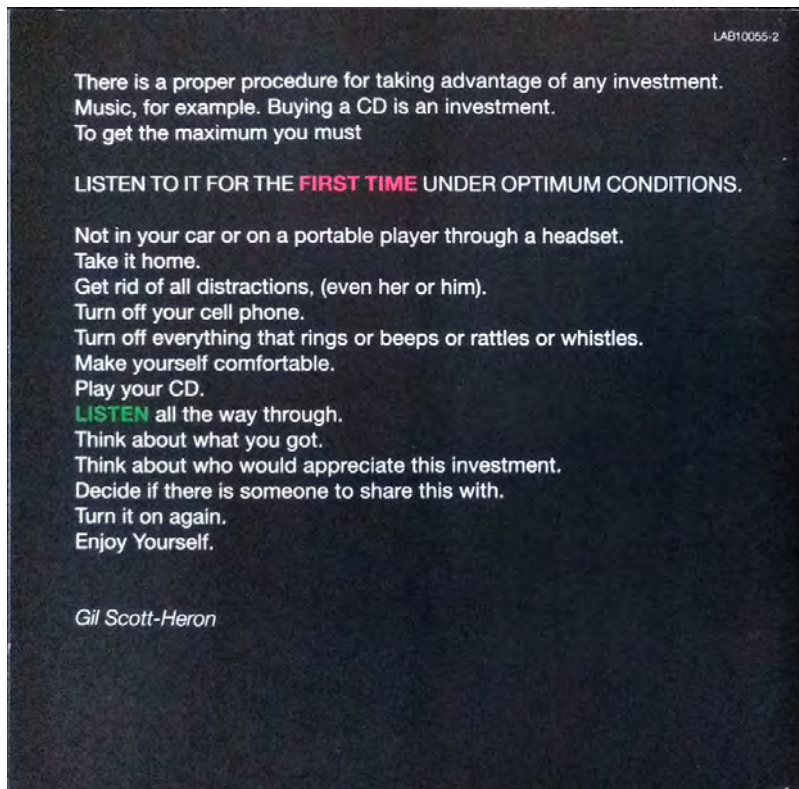
Esses desdobramentos materiais são complementares ao conceito musical, e expandem a experiência do contato com das obras, apenas na medida em que haja escuta, tanto da música propriamente dita quanto da sua relação direta com a materialidade. No encarte (Figura 47) do álbum *I'm New Here* (2010) de Gil Scott-Heron, o artista sugere que se escute sua música de maneira dedicada, ao menos no primeiro contato com o álbum. Scott-Heron propõe essa escuta atenta defendendo a música e o CD como um investimento do qual deve ser tirado proveito. Scott-Heron, um dos principais poetas e performers de *spoken word* norte-americanos, e uma das principais vozes críticas ao racismo e neoliberalismo em seu país a partir da década de 1970, traz nesse jogo de palavras entre arte e mercado nas palavras *música* e *investimento* um caminho de emancipação através da arte, como uma forma de investimento em si e aprendizado na experiência da através escuta.

<sup>273</sup> Imagens de *Pulse* do Pink Floyd disponíveis em: <<https://www.discogs.com/Pink-Floyd-Pulse/release/4926043#images/32797161>>. Acesso em: 13 dez. 2020.

<sup>274</sup> Imagens de *Singles 90/98* do Massive Attack disponíveis em: <<https://www.discogs.com/Massive-Attack-Singles-9098/release/68498#images/1326900>>. Acesso em: 13 dez. 2020.

<sup>275</sup> Imagens de *Liebe Ist Für Alle Da* do Rammstein disponíveis em: <<https://www.discogs.com/Rammstein-Liebe-Ist-Für-Alle-Da/release/2080074#images/5480231>>. Acesso em: 13 dez. 2020.

<sup>276</sup> Imagens de *The King of Limbs* do Radiohead disponíveis em: <<https://www.discogs.com/sell/release/2851025#images/5200649>>. Acesso em: 13 dez. 2020.



**Figura 47:** Verso do encarte do álbum *I'm New Here*.

Imagem: Do acervo do autor.

[Descrição da imagem: Fotografia colorida. Texto escrito em branco sobre fundo preto, exceto as palavras 'first time', em rosa, e a segunda vez que aparece a palavra 'listen' em verde. A seguir, o texto. There is a proper procedure for taking advantage of any investment. Music, for example. Buying a CD is an investment. To get the maximum you must listen to it for the first time under optimum conditions. Not in your car or on a portable player through a headset. Take it home. Get rid of all distractions, (even her or him). Turn off your cell phone. Turn off everything that rings or beeps or rattles or whistles. Make yourself comfortable, Play your CD. Listen all the way through. Think about what you got. Think about who would appreciate this investment. Decide if there is someone to share this with. Turn it on again. Enjoy yourself. Gil Scott-Heron.]

Para além do amortecimento da escuta nas relações superficiais com a materialidade dos registros de performances, há casos em que o contato com a materialidade dispara o acontecimento, e uma mídia se transforma em outra. Na *Exposição-Não-Exposição* (1967) do Grupo Rex, as obras expostas de Nelson Leirner podiam ser removidas da galeria e levadas para casa. A ocasião durou menos de dez minutos e aconteceu no escuro, por conta de um curto-circuito, e as pessoas disputaram violentamente as obras, dividindo algumas em pedaços e utilizando martelos para quebrar as paredes que continham obras afixadas. Algumas pessoas levaram obras para fora da galeria e as venderam na frente do local (LOPES, 2006). Em 2020, uma galeria de arte em Tóquio, Japão, reincarna a *Exposição-Não-Exposição* em uma proposta praticamente idêntica, sugerindo que suas obras poderiam ser levadas para casa pelos visitantes, em um experimento que visava transformar a relação entre artista e público. A ideia era de que a exposição seria discreta, mas a informação se espalhou nas redes sociais, e o experimento que levaria dez dias também durou menos de dez minutos. A experiência da relação com as obras passou a uma experiência do evento, e parte das obras foi parar em sites de leilão (SUZUKI, 2020). Tanto no caso da galeria de Tóquio, na exposição de Leirner e no leilão de *Love is in the Bin* de Banksy, as obras materiais desencadearam *happenings*.

Há um certo fetichismo pela obra material e visual ligado à circunstância em que ela é adquirida, havendo um contraponto entre a experiência estética e a experiência do consumo, como é apresentado na cena final do documentário *Exit Through the Gift Shop* (2010) de Banksy. A



figura central do filme é Thierry Guetta, dono de uma loja de roupas em Los Angeles, Estados Unidos, obcecado por filmar tudo a seu redor o tempo todo. Guetta descobre ser primo do conhecido artista de rua Invader, e passa a se interessar por arte urbana e pelo artista Banksy. Em meio a tentativas de entrar em contato com Banksy, o cinegrafista passa também a grafitar as ruas, e o filme passa a registrar as intervenções urbanas do próprio cinegrafista. Ao final, Guetta produz uma mega exposição sob o nome de Mr. Brainwash, para a qual solicita que os artistas Banksy e Shepard Fairey o auxiliem na divulgação. As mensagens dos artistas repercutem na mídia, e Mr. Brainwash se torna conhecido e sua exposição aguardada. As obras a serem comercializadas são produzidas por uma equipe de designers sob a direção de Guetta e por ele. Mais de 4 mil pessoas visitam a exposição na estreia, e as que ficaram de fora chegaram a forçar o portão de entrada e invadir o local. Especula-se que o filme possa não ser um documentário real, e sim uma ficção. Essa ideia foi rebatida por Banksy, no entanto a dúvida em si parece ser uma provocação típica de seus trabalhos.

Outro filme que aborda o fetiche sobre a circunstância em que se adquire um item material é *Blow Up* (1966) de Michelangelo Antonioni. Em determinada cena, o fotógrafo e protagonista do filme vai a uma performance da banda Yardbirds, que se apresentava em uma formação clássica, com Jimi Page e Jeff Beck nas guitarras. No local, apesar da banda tocar uma forma de hard rock bastante agressivo para a época, o público parece amortecido diante do palco. Durante a performance de uma das músicas, o amplificador de Jeff Beck começa a falhar repetidas vezes e ele perde a paciência. O guitarrista golpeia o amplificador até restabelecer o som do equipamento, mas durante os golpes a guitarra se quebra. Jeff Beck então joga o braço quebrado de sua guitarra em direção ao público e pega outro instrumento para seguir o show. Neste momento, o público parece despertar do amortecimento, e as pessoas passam a se degladiar na tentativa de pegarem o fragmento do instrumento. Em meio à disputa, o fotógrafo leva a melhor e foge correndo, sendo perseguido por outras pessoas. Quando sai do local e chega à rua, ele analisa o braço da guitarra por um momento, o atira no chão e vai embora. Outra pessoa que passava pela calçada pega o fragmento e logo faz o mesmo. O pedaço de madeira que ressoava a performance do guitarrista mudou sua função quando foi separado do corpo da guitarra. Passou das mãos de Jeff Beck, que o instrumentalizava, para muitas outras mãos que o veneraram como objeto de desejo, até ser abandonado no chão e ser tornar lixo.

O fetiche pela mercadoria passou a um crescente fetiche pelo evento. O registro material planejado e controlado de uma performance ao vivo, que além de ampliar o acesso à performance e ser um desdobramento material da obra efêmera do artista, sai das mãos do artista e passa às mãos do público. As presenças em exposições, performances e concertos musicais

passam a ser registradas pela câmera do *smartphone* e compartilhadas como a experiência de *estar*, algumas vezes sem que haja uma relação ou experiência com a exposição. Casos em que pessoas derrubam obras de arte em museus na tentativa de tirar *selfies* (GLOBO NEWS, 2017; JORNAL DA RECORD, 2018), demonstram a busca por um status virtual a partir da produção de imagens de si usando eventos culturais como cenário de fundo. Em performances musicais ao vivo, a presença do público parece não garantir que haja uma escuta para o som ao redor. Em seu aformismo *Noite e Música*, Nietzsche (2007: 218) propõe uma relação entre visão, escuta e música:

Foi somente na noite e na semi-obscuridade das sóbrias florestas e das cavernas que o ouvido, órgão do medo, pôde se desenvolver tão abundantemente como o fez, graças à maneira de viver da idade do medo, isto é, da mais longa das épocas humanas que houve: à luz, o ouvido é muito menos necessário. Disso decorre a característica da música, arte da noite e da penumbra.

Nessa passagem, Nietzsche associa uma agudeza da escuta a um estado de ameaça à vida. Estaríamos a salvo nos dias de hoje a ponto de justificar um amortecimento da escuta em contraponto à centralidade da visão. Para refletirmos sobre essa questão e relacioná-la à dimensão da presença, vejamos o caso da turnê de Roger Waters no Brasil em 2018. As apresentações do músico inglês levaram ao estádio do Morumbi um espetáculo multimídia com incisivo teor político. Em suas apresentações, além da performance de músicas de sua carreira solo e do repertório do Pink Floyd (banda que fundou em 1965), há também um componente espetacular audiovisual na sonorização em *surround sound* (efeitos sonoros como helicópteros se deslocam pelo estádio) e na projeção de vídeos, além de um boneco inflável de um porco, um dos personagens do álbum *Animals*. Embora a visualidade do espetáculo seja de grande apelo aos olhos, ela não é um mero recurso de entretenimento. Enquanto principal letrista do Pink Floyd durante os anos 1970, Waters compôs não apenas canções politizadas, antiautoritárias e anticapitalistas, como criou álbuns conceituais inteiros nessa linha, como *Dark Side of the Moon* (1973), *Animals* (1977) e *The Wall* (1979). Os álbuns e concertos de Waters passam de entretenimento para serem percebidos como uma forma de arte política na medida em que ‘ouví-los’ evolui para ‘escutá-los’.

Em um determinado momento da primeira apresentação em São Paulo, em 9 de outubro, foi projetada na tela ao fundo do palco uma lista de título “O neofascismo está em ascensão”, na qual constavam políticos conservadores e autoritários de alguns países, incluindo o então presidencial Jair Bolsonaro. Essa lista, e outras mensagens como “#ELE NÃO” referindo-se a esse candidato, e “resista ao neofascismo”, foram vaiadas por uma parcela do público (GIANNINI, 2018). No segundo concerto em São Paulo, lia-se em uma faixa estendida na

arquivancada (DEHÒ; VICENTINI, 2018) uma típica demanda da lógica de investimento e retorno e de consumo do ‘sujeito neoliberal’ (DA COSTA, 2017), que compreende que tudo a seu redor está a seu dispor, como mercadorias à venda ou serviços a serem prestados a seu gosto mediante pagamento: “F\*\*k you Roger. Play the song” (Vai se f\*\*\*\*, Roger. Toque a música.). A ironia dessa situação é ampliada em um dos momentos de maior fascinação do público: o surgimento do porco inflável do álbum *Animals* sobrevoando o estádio, personagem que representa as figuras políticas mencionadas na lista da ascensão do neofascismo que fora vaiada. Esse momento revela o deslumbramento em relação ao recurso visual em contraponto a uma deficiência de escuta da música *Pigs*, o álbum *Animals*, e, de maneira mais ampla, da obra do artista como um todo. Em resposta às manifestações anti-anti-neofascistas da primeira apresentação, a mesma lista trouxe a mensagem “Ponto de vista político censurado” no lugar do candidato brasileiro.

Dando continuidade à turnê brasileira, Waters prestou homenagem a duas importantes figuras assassinadas em decorrência de suas posições políticas: na apresentação do Rio de Janeiro, Waters convidou ao palco a irmã, a viúva e a filha da vereadora Marielle Franco (OLIVEIRA, 2018); e em Salvador, fez uma homenagem ao mestre de capoeira Moa do Katendê, assassinado após uma discussão política logo após o primeiro turno das eleições presidenciais (O GLOBO, 2018; QUEIROGA, 2018). Se vivesse nos dias de hoje e no Brasil, talvez Nietzsche pensaria outras relações entre escuta, visão e ameaça à vida. Nesse cenário conservador brasileiro, no qual artistas como Chico Buarque e Caetano Veloso são criticados e agredidos nas redes sociais por se oporem (reiteradamente em suas obras) ao autoritarismo, a escuta parece estar suspensa. Em entrevista realizada com Roger Waters entre o primeiro e o segundo turno das eleições presidenciais de 2018, Caetano Veloso comenta sobre as posições políticas de Waters: “[...] eu sei que lá fora, a maioria das pessoas meio que concordaria com você, estaria interessada no que você está dizendo, mas no Brasil a imprensa está meio que surda a todas as demandas e questões que são colocadas sobre esses assuntos” (MÍDIA NINJA, 2018).

REGISTRO

VERSUS

EFEMERIDADE

Dentro das formas de compra de performances pelas galerias através de partituras que registram o procedimento a ser realizado, com maior ou menor nível de detalhamento, alguns

artistas passam a interditar o registro da obra com o intuito de preservar seu caráter efêmero. Em casos mais radicais, como do artista Tino Sehgal, o próprio contrato que especifica as normas do acordo é inexistente, resultando em um procedimento complexo que coloca os advogados de ambas as partes como testemunhas vivas do acordo (RAMOS, 2015: 45), trazendo de volta uma relação testemunhal dos contratos através de atos de fala (AUSTIN, 1990), na qual o artista extrapola as condições efêmeras e imateriais de sua obra para sua vida, nos dispositivos legais de suas negociações contratuais.

**Figura 48:** Transfer of a Zone of Immaterial Pictorial Sensibility to Dino Buzzati. Series nº1, Zone 05, 26 January 1962. Imagem: © Harry Shunk and Janos Kender J.Paul Getty Trust. The Getty Research Institute, Los Angeles. (2014.R.20) © The Estate of Yves Klein c/o ADAGP, Paris. Disponível em: <[http://www.yvesklein.com/files/picture\\_file\\_1537.jpg](http://www.yvesklein.com/files/picture_file_1537.jpg)>. Acesso em: 29 mai. 2019.



*[Descrição da imagem: Fotografia em preto e branco. Dois homens do lado direito, em pé olhando para o rio do parapeito da ponte. O homem mais à direita estende um papel ao outro homem, que está segurando uma caixa com as folhas de ouro com uma das mãos, e com a outra mão jogando as folhas de ouro no rio.]*

Esse procedimento tem ressonância com as “cerimônias de vendas”, denominadas como *Zona da sensibilidade pictórica imaterial* em 1962 de Yves Klein (Figura 48), nas quais o artista exercia de maneira radical o efêmero ligado ao valor da arte, o registro e a comprovação. Klein vendia sua “sensibilidade imaterial” em troca de folhas de ouro, e emitia um recibo comprovando o trâmite e atestando autenticidade da troca. Mas como se tratava de uma qualidade espiritual intangível, Klein instituía que a materialidade da transação fosse destruída: após assinado o recibo, solicitava que o comprador o queimasse, enquanto lançava ao rio Sena as folhas de ouro que recebia (GOLDBERG, 2007: 184; COHEN, 2013: 35).

Em 2018, o artista de arte urbana Banksy vendeu *Girl with Balloon*, pintura que reproduzia um de seus famosos estêncis de 2002, em uma galeria de arte (BBC, 2018). A ocasião do leilão já dava sinais de que pudesse se tratar de mais uma das críticas do artista (cuja identidade permanece desconhecida) ao mercado da arte, como em suas exposições espetaculares em galerias. Imediatamente após o lance final que definiu o valor de venda da obra em 1.4 milhões de euros, um alarme soou, e um mecanismo montado no interior do quadro fez metade da pintura ser retalhada e deslizar para fora da moldura, como se saída de uma fragmentadora de papel. Ao final, a compradora aceitou a pintura parcialmente recortada (BBC, 2018). Especula-se que alguém que participava do leilão possuía um controle remoto para acionamento do mecanismo, que travou no meio do processo de destruição, supostamente valorizando a obra por conta do acontecimento. Em uma publicação<sup>277</sup> na internet posterior ao leilão, Banksy apresentou a montagem do mecanismo e os testes da engrenagem em funcionamento, no qual havia a intenção da destruição completa da obra. Ao final, o vídeo mostrava a perplexidade dos presentes no momento do leilão em que a obra era destruída. O vídeo foi publicado com o título “‘The urge to destroy is also a creative urge’ – Picasso” (“O desejo de destruir também é um impulso criativo”, frase atribuída ao pintor Pablo Picasso), e teve mais de 15 milhões de visualizações. Posteriormente, a obra foi rebatizada como *Love is in the bin* (O amor está no lixo), em referência ao balão em forma de coração presente na pintura ter como destino (ainda que não concretizado) a lata do lixo. Ainda que o mecanismo não houvesse falhado no dia do leilão e a obra tivesse se autodestruído por completo, o desdobramento da obra material em uma performance midiática estaria assegurado.

Hoje, alguns artistas e grupos optam por extrapolar a efemeridade do acontecimento de suas performances e intervenções urbanas. A ideia de causar algum tipo de afetação em quem escuta e vê, associada às disputas políticas travadas no enorme alcance das redes sociais, levam

---

<sup>277</sup> Publicação sobre o mecanismo do quadro de Banksy disponível em: <<https://www.instagram.com/p/BomXijJhArX/>>. Acesso em: 09 jul. 2020.

alguns artistas a produzirem desdobramentos do efêmero em uma materialidade digital de maior alcance e perenidade. É evidente que a experiência *in loco* afeta o espectador de maneiras diferentes, se comparada com o contato com a performance através da tela bidimensional do computador. No entanto, o debate social e político instaurado pelo choque perceptivo de uma performance ou intervenção urbana pode ser preservado, ainda que remediado pelo registro audiovisual e transmitido pela internet.

Esse é o caso do grupo Desvio Coletivo, que registra e compartilha algumas de suas performances e intervenções urbanas em áudio e vídeo na internet. Ainda que o vídeo não substitua a experiência da presença do corpo do espectador diante da performance no espaço urbano, o alcance dos eventos do grupo pelos vídeos transmitidos em tempo real e compartilhados nas redes sociais supera as limitações de tempo e espaço do evento ao vivo. Como no caso da intervenção urbana *Fascismo*<sup>278</sup>, realizada em São Paulo em abril de 2018, que foi presenciada ao vivo por algumas dezenas de pessoas, mas alcançou através do registro e compartilhamento feito pelo coletivo mais de 45 mil visualizações.

Aproximações entre performance e documento já haviam sido discutidas, como aponta Auslander (2006) em *Photo-Piece* (1969) de Vito Acconci. Tendo como premissa para a realização da performance tirar fotografias sempre que piscasse durante uma caminhada em uma rua de Nova York, as fotografias que o artista produz são ao mesmo tempo evidência de que a performance aconteceu, e parte integrante da própria performance (AUSLANDER, 2006: 4). Nesse caso, ainda que performance e registro sejam simultâneos, existe um período de tempo necessário para que as fotografias sejam reveladas e disponibilizadas para acesso. Hoje, há um colapso temporal entre acontecimento, registro e documentação nas performances transmitidas ao vivo via canais de *streaming*. O acesso mediado à performance, o registro em formato audiovisual, e o arquivo documental são gerados simultaneamente ao acontecimento, ficando o registro disponível a partir do instante em que a performance e a transmissão são encerrados.

Além da questão do alcance de obras performativas pela transmissão e compartilhamento virtuais, há um debate sobre a presença espacial e temporal no acontecimento da performance frente a seu acesso por meio de registros documentais. Em seu texto *Presence in absentia: Experiencing Performance as Documentation*, Amelia Jones (1997: 12) discute sobre a análise de performances através de seus vestígios fotográficos, orais, textuais e de vídeo. Jones discorda da premissa de que deve-se estar presente em carne e osso no local e momento da performance para assimilá-la, defendendo que o contato não presencial com a performance não resulta em perdas significativas para a compreensão da obra, além de que o distanciamento histórico e a análise

---

<sup>278</sup> Registro disponível em: <<https://www.facebook.com/watch/?v=1128385620652915>>. Acesso em: 12 jul. 2020.

contextual favorecem a análise. A autora argumenta que, mesmo que a experiência de ver uma fotografia seja diferente de ter estado no local e momento da performance, “nenhum dos dois tem uma relação privilegiada com a ‘verdade’ histórica da performance” (JONES, 1997: 11). A troca documental entre quem vê ou lê um documento seria tão intersubjetiva quanto a relação corpo-a-corpo da situação ao vivo, e mesmo tendo contato presencial com alguns trabalhos, eles se tornam mais significativos quando acessados anos depois, por conta do distanciamento histórico que permite que se identifique (ou invente, na formulação da autora) padrões “resgatando o passado em um quadro gerenciável, retrospectivamente” (JONES, 1997: 12).

*PERFORMANCE CODIFICADA,  
RE-PRESENÇA DECODIFICADA,  
E O PONTO DE ESCUTA DO ARTISTA*

O entrelaçamento entre a dança e a performance musical reside na temporalidade de seus gestos e movimentos. A ideia de dificuldade ou impossibilidade em se documentar a dança, por seu caráter efêmero e contínuo, tem sido desafiada por artistas e acadêmicos, que têm explorado diferentes formas de registrar, analisar e compartilhar ideias e conceitos em criações coreográficas e de movimento (DELAHUNTA; JENETT, 2017: 63). Nessa busca, deLahunta e Jenett (2017: 65) propõem três perspectivas da notação coreográfica: a “notação para representação”, que comunica os princípios de movimentos ou práticas coreográficas; a “notação de codificação”, para o estudo do comportamento do movimento humano em meios audiovisuais; e a “notação computável”, para o processamento de informações por máquinas ou interoperabilidade.

Partindo da documentação gráfica, como a *Labanotation* de Rudolf von Laban, a notação coreográfica evoluiu para o formato audiovisual, como o CD-ROM *Improvisation Technologies: A Tool for the Analytical Dance Eye*<sup>279</sup> (2011) de William Forsythe, e o livro acompanhado de quatro DVDs *A Choreographer's Score: Fase, Rosas danst Rosas, Elena's Aria, Bartók*<sup>280</sup> (2012) de Anne Teresa De Keersmaecker; e chegou na anotação computável, levando máquinas a performarem, como em *Black Flags*<sup>281</sup> (2014) de William Forsythe. Dentro dessa evolução, o meio digital possibilitou tornar “as complexas relações espaço-corpóreo-temporais envolvidas na dança [...] visíveis, acessíveis e compreensíveis” (DELAHUNTA 2013: 174).

<sup>279</sup> Demonstração da navegação disponível em: <<https://vimeo.com/2904371>>. Acesso em: 7 ago. 2019.

<sup>280</sup> Fragmentos das lições do livro disponíveis em:

<[https://www.youtube.com/playlist?list=PLiH\\_xu1h5rNxHvIK7qrZSYSrIH5Y691ZT](https://www.youtube.com/playlist?list=PLiH_xu1h5rNxHvIK7qrZSYSrIH5Y691ZT)>. Acesso em: 7 ago. 2020.

<sup>281</sup> Registro de divulgação da criação de Black Flags disponível em: <<https://youtu.be/NDVLfuQTafQ>>. Acesso em: 08 ago. 2020.

Da mesma forma como o registro da dança em tecnologias digitais permite a documentação e recriação de movimentos para serem vistos, há também formas de registro e restauração de movimentos para serem escutados, através de re-performance sonora. A tecnologia Zenph Re-performance<sup>282</sup> resgata performances musicais de pianistas virtuosos do passado, que são emblemáticas, porém registradas em baixa qualidade de áudio, e as recria em um complexo processo de re-performance digital e mecânica. Gravações realizadas fora de condições ideais, com equipamentos de baixa qualidade, em ambientes ruidosos ou captadas a uma longa distância, podem ser parcialmente recuperadas e tratadas no processo de remasterização, através de equalização e remoção total ou parcial de diferentes perfis de ruídos. Esse processo de restauração pode ter resultados satisfatórios ou bastante limitados a depender da qualidade do registro. Já no processo de re-performance Zenph, o registro original não passa por nenhum tipo de tratamento enquanto áudio. O que ocorre é um processo complexo de codificação e decodificação, tendo como resultado uma nova gravação em alta definição. Na primeira etapa, o áudio da gravação original é analisado pelo algoritmo de um software que identifica e mapeia com extrema precisão as variáveis da performance original através do som: a altura, a duração e a dinâmica das notas tocadas são codificados em dados digitais gerando um documento MIDI<sup>283</sup> de alta resolução. Após o áudio da performance musical ser transformado em código, o arquivo digital gerado é enviado a um Disklavier<sup>284</sup>, que o decodifica e executa a música mecanicamente, seguindo a execução da performance original com riqueza de detalhes e nuances. Nessa segunda etapa, a performance mecânica do Disklavier é registrada em estúdio, se tornando novamente um arquivo de áudio. Porém, esse novo registro é produzido em condições ideais: a partir de um instrumento de alta qualidade, captado por um sistema de gravação (microfones, preamplificadores e conversores AD) de excelente fidelidade e em uma acústica controlada. O resultado é uma sonoridade cristalina, preservando a performance original.

Um dos álbuns de re-performance lançados resgata performances antológicas do pianista Art Tatum no álbum original *Piano Starts Here* (1968). Lançado originalmente contendo o registro de performances de 1933 e 1949 no *The Shrine Auditorium* de Los Angeles, Califórnia, o álbum ao vivo de Tatum foi recriado pela tecnologia Zenph em 2007. Para completar a busca pela sonoridade mais fiel possível às performances originais, a re-performance foi gravada também no *The Shrine Auditorium*, captando as mesmas reflexões acústicas da arquitetura do local, e o piano

---

<sup>282</sup> Fragmento de documentário sobre a tecnologia de re-performance Zenph e o processo de gravação. Disponível em: <<https://youtu.be/Q-568EhUTRY>>. Acesso em 09 ago. 2020.

<sup>283</sup> O Musical Instrument Digital Interface (MIDI) é um protocolo criado em 1982, que possibilitou a comunicação entre equipamentos musicais diferentes e de diferentes fabricantes.

<sup>284</sup> Piano mecânico desenvolvido em 1987 pela Yamaha, que toca a partir de dados MIDI ou de performance memorizada. Vídeo de demonstração disponível em: <<https://youtu.be/sTS9FuGepd0>>. Acesso em: 7 ago. 2020.



foi posicionado no palco no mesmo ponto do concerto original. Parte das músicas foi gravada com a presença de público, que escutou as músicas como se estivesse no mesmo momento e diante da performance original. O álbum da re-performance foi lançado em 2008 como *Piano Starts Here: Live at The Shrine* no formato SACD<sup>285</sup> híbrido, contendo versões em estéreo, *surround sound* e binaural. No processo de gravação, além das técnicas de captação estéreo mais tradicionais empregadas na gravação de pianos, é gravada também uma versão com a técnica de captação binaural, para ser escutada em fones de ouvido. Essa versão permite que o ouvinte escute a performance musical do ponto de escuta do pianista, como se estivesse escutando o piano sentado no banco de frente para o instrumento. As cordas mais graves do piano são ouvidas à esquerda e as mais agudas à direita; o movimento do pedal mais abaixo, e os ruídos e aplausos vindos da plateia à direita e ligeiramente atrás, na posição em que o pianista escutava o público durante a performance. A re-performance de Art Tatum trouxe duas formas de re-presença sonora: do ponto de escuta do público presente no evento original, e do ponto de escuta do artista durante a performance.

Além da produção de álbuns com as performances recriadas em alta qualidade de áudio, a tecnologia também permitiu a participação de outros músicos junto à re-performance, como no álbum *Spanish Masters*<sup>286</sup> (2011), em que juntamente ao piano re-performado foram gravados voz e cello. Em outras experiências, a re-performance foi apresentada ao vivo e acompanhada de músicos performando ao vivo<sup>287</sup> diante do público, que presenciou a re-performance do artista descorporificado junto às outras presenças no palco. Ao contrário da prática de ouvir gravações em áudio, em que não se vê a performance, mas ouve-se um som esquizofônico (SCHAFER, 1994: 88); durante uma re-performance Zenph ao vivo, a imagem do piano que toca sozinho pode parecer fantasmagórica, porém o som está sendo produzido diante do espectador.

Em duas situações envolvendo o compositor Frank Zappa (1940-1993), registro e performance são associados em resgates do passado. No primeiro caso, Frank Zappa acessa na biblioteca da Universidade da Califórnia, Berkley uma série de partituras do compositor italiano de música de câmara do final do século XVIII Francesco Zappa (sem parentesco com o músico

---

<sup>285</sup> O Super Audio Compact Disc (SACD) é um formato bastante popularizado entre audiófilos, de codificação digital diferente do CD convencional (DSD no lugar de PCM) que possibilita um maior armazenamento de dados, permitindo arquivos de áudio de alta definição e arquivos multicanais para reprodução em *Surround Sound*. Os discos são reproduzidos por aparelhos reprodutores de SACD, podendo ser híbridos, o que permite que sejam reproduzidos também em aparelhos de CD e DVD convencionais em estéreo (apenas o reprodutor SACD permite a leitura dos arquivos multicanais).

<sup>286</sup> Vídeo de depoimentos sobre o a produção de *Spanish Masters* disponível em: <<https://youtu.be/3z2AWgZVgd0>>. Acesso em: 09 ago. 2020.

<sup>287</sup> Registro de fragmentos de re-performances acompanhadas por outros músicos e diante do público disponível em: <<https://youtu.be/lmXyb7t9qmw>>. Acesso em: 09 ago. 2020.

norte-americano), e as orquestra e programa para serem executadas no sintetizador Synclavier<sup>288</sup>. Frank Zappa registra pela primeira vez uma composição de Francesco em áudio (performada pela máquina), e ironiza na capa do álbum o acesso a uma composição, que até então estava restrita ao ambiente da biblioteca, através de um registro em áudio digital acessível a um grande público: “Sua primeira gravação digital em mais de 200 anos”. Enquanto Frank Zappa partiu das partituras das composições de Francesco para programar a performance digital do Synclavier, na re-performance Zenph de Art Tatum a codificação partiu do registro em áudio da performance original. De um lado, o álbum *Francesco Zappa* codifica e materializa composições; de outro, o álbum *Piano Starts Here: Live at The Shrine* codifica e materializa performances.

Em um segundo caso, as performances durante a turnê *Bizarre World of Frank Zappa* (2019), a banda composta por antigos colegas de palco de Frank Zappa executa as músicas ao vivo diante do público enquanto a imagem de Zappa é projetada no palco. A performance é construída ao redor de gravações de Zappa de 1974, que são reproduzidas e seguidas ao vivo pelos músicos presentes no palco como a base temporal e de repertório.

Diferentemente dos concertos que utilizam hologramas de artistas que já morreram, ou de casos em que uma partitura musical é codificada para ser performada pela máquina, a utilização da tecnologia Zenph não resgata a imagem, o áudio ou a composição desses artistas, mas a sua performance, codificada digitalmente e decodificada durante o processo mecânico reverso pelo Disklavier. A re-performance de Zenph resgata o gesto a partir do som, e o som materializa o gesto, e portanto presentifica o corpo sonoramente.

As formas de notação e documentação da dança e da música apresentam um paralelismo quanto a seus suportes: as notações em papel, como nas partituras musicais de Francesco Zappa e nas partituras coreográficas de Anne Teresa De Keersmaeker em *A Choreographer's Score*; o registro temporal, como no CD de *Francesco Zappa* de Frank Zappa e no CD-ROM *Improvisation Technologies* de William Forsythe; e a codificação digital do gesto, como na re-performance Zenph de Art Tatum e em *Black Flags* de William Forsythe. Porém, o registro sonoro da re-performance de Art Tatum, a ser captado pela técnica binaural, permite ainda que o público experencie a performance através do ponto de escuta do artista.

---

<sup>288</sup> O Synclavier é um sintetizador, sampler e estação musical digital desenvolvido no final da década de 1970, que permitia transformar código em som, através de programação.

*ESCUITA IMERSIVA  
E PERFORMATIVIDADE  
DO PÚBLICO EM EXPOSIÇÕES*

Os registros de performances, espetáculos teatrais e de dança são comumente fotográficos e audiovisuais, e em menor proporção exclusivamente em áudio, exceto quando se trata de trabalhos nos quais o consumo da música separada da cena ou da imagem é comum, como na ópera ou no teatro musical. Há uma primazia do registro imagético, em sua grande maioria em imagens bidimensionais, seja em fotografia ou vídeo. No entanto, uma experiência tridimensional sonora a partir do registro binaural de um espetáculo cênico ou performance se mostra relativamente simples e possível, necessitando apenas um microfone para a captação binaural e fones de ouvido para escutar.

Para essa gravação, o técnico de gravação de som deve-se posicionar no local de onde se escolhe escutar o espetáculo, como por exemplo sentado na plateia centralizado em relação ao palco, ou no meio do público em uma performance participativa. Essa posição deve refletir a experiência do espectador, pois ao escutar o registro sonoro, o som ao redor será ouvido da mesma maneira que o técnico de gravação ouviu ao participar do espetáculo ou performance. Esse registro sonoro se aproxima da experiência efêmera do momento da performance ou cena teatral de forma imersiva a partir do ponto de escuta do espectador. O registro sonoro pode ainda ser associado a outras formas de documentação, como anotações e fotografias, ou compor um registro audiovisual com uma filmagem comum. Neste caso, a imagem enquadrada na tela ofereceria uma perspectiva bidimensional, enquanto o som seria tridimensional e imersivo. Em uma possibilidade mais elaborada, o registro pode ser totalmente imersivo caso também seja filmado em imagem tridimensional, necessitando que o equipamento completo de realidade virtual seja disponibilizado pelo museu, galeria ou centro cultural.

Para acessos virtuais a acervos nos websites dessas instituições, o registro sonoro binaural pode oferecer uma experiência imersiva tridimensional, necessitando apenas do uso de fones de ouvido pelo visitante virtual. Assim como os trabalhos que oferecem audiodescrição passam por um trabalho de planejamento cuidadoso na produção de uma experiência mediada, o registro de trabalhos realizados ao vivo pode ser planejado, desenvolvido e posteriormente exposto de forma que o público se relacione com o registro não apenas como documento histórico, mas como uma nova forma de experienciar a criação artística.

A evolução da documentação de trabalhos ligados à efemeridade, passaram então de formas de notação, registro e documentação para formas de re-presença: 1) o registro da

composição em partitura, 2) o registro audiovisual da performance, 3) a re-performance a partir da codificação computacional, 4) a recriação da experiência sonora pelo público, 5) e a recriação da experiência sonora do artista enquanto performa. Com isso, é possível acessar a performance não apenas como documento, mas como experiência. Através do registro sonoro utilizando a técnica de captação binaural, é possível reconstituir a atmosfera sonora da performance e resgatar a presença do público através do som em uma forma de re-presença virtual. Esse método, que simula a maneira como o ouvido humano capta os sons de diferentes direções e distâncias ao redor da cabeça, traz por meio do uso de fones de ouvido uma escuta em primeira pessoa, da mesma forma como a escuta de um espectador que esteve no ato da performance.

Na performance interativa *Nylon bites*<sup>289</sup> (2018) da artista sonora Mariana Carvalho, o evento se desdobrou em uma instalação audiovisual a partir do registro de imagem e som em primeira pessoa. O ponto de vista de um dos participantes da performance é reproduzido em tela bidimensional, porém, por conta da captação binaural do som, o ponto de escuta do espectador da instalação se aproxima do ponto de escuta do performer durante o ato, resgatando em parte a experiência da performance de maneira imersiva.

Na performance *O Universo Nu*<sup>290</sup> (2018) de Célia Gondol, que ocorreu na 15ª edição da *Verbo – mostra de performance arte* em 2019, um coral móvel materializa sonoridades e movimentos pelo espaço inspirados em arquivos do banco de dados sonoros da NASA. A performance traduz as frequências emitidas pelos planetas em sons cantados pelos cantores, cada um assumindo a frequência de um astro. O canto parte dessas frequências e alterna para outros tons, ora formando clusters, ora mudanças de altura e dinâmica. Em um determinado momento, os performers interrompem o canto e recitam fragmentos do poema de cordel *O Lumático* (recebido pelo público antes do início da performance) do repentista Sebastião Marinho, e depois retornam às texturas sonoras.

Apesar de não haver uma recomendação explícita para que o espectador feche os olhos durante a performance, alguns expectadores experimentam concentrar-se de olhos fechados, e outros acabam por seguir essa escolha. A ideia de inserir o espectador no centro do coral se assemelha inicialmente à audioinstalação *The Forty Part Motet*<sup>291</sup> de Janet Cardiff. No entanto, em *O Universo Nu*, a movimentação pelo espaço é inversa, uma vez que os cantores orbitam em movimentos independentes ao redor do público. O que se presencia são texturas sonoras que se deslocam pelo espaço, em uma experiência sensorial imersiva, sonora e háptica. Além de cantar

<sup>289</sup> Vídeo de divulgação com fragmentos da performance disponível em: <<https://youtu.be/I0To24CBwuo>>. Acesso em 30 jul. 2020.

<sup>290</sup> Registro de O Universo Nu de Celia Gondol no Centro Cultural São Paulo em 13 de julho de 2020. Disponível em: <<https://vimeo.com/403427430>>. Acesso em: 11 ago. 2020.

<sup>291</sup> Ver o capítulo 6 para maiores informações sobre *The Forty Part Motet*.

as frequências dos planetas, os performers também se deslocam pelo espaço como no cosmos, e essa passagem é sentida pelo calor e deslocamento de ar dos corpos e da emissão das vozes.

A documentação da performance em um registro audiovisual levanta questões sobre como tornar material e disponível para acesso essa experiência sensorial. Mesmo que algumas pessoas tenham mantido os olhos abertos pela curiosidade em ver a performance do coral, o que se via era bastante trivial. No entanto, a experiência de olhos fechados destinava toda atenção perceptiva corporal para a escuta e o tato. Considerando isso, a filmagem e gravação sonora realizada, com o ponto de escuta do microfone externo à performance, não dão conta de captar a potência sensorial da experiência. Esse registro serve satisfatoriamente como documentação de que a performance aconteceu e como material de divulgação para novas apresentações. Porém, por sua característica sensorial, a exposição do registro dessa performance em uma galeria ou museu, ou o acesso dessa documentação para estudo, poderia levar em consideração a posição do espectador, de modo que pudesse resgatar sua experiência. A imagem poderia ser registrada do centro da performance, captando as movimentações dos performers da menor distância possível; ou, uma vez que a escolha de fechar os olhos potencializa a percepção dos outros sentidos, a imagem poderia ser meramente ilustrativa, sendo filmada de fora da performance, estática através da fotografia, ou ser dispensada. A dimensão tátil do calor e deslocamento de ar dos corpos é um aspecto bastante potente da experiência, porém ainda não há tecnologia acessível que registre e reproduza a experiência desse sentido. O que nos leva ao som, que além de ser o elemento central da performance (em todos seus parâmetros, em destaque sua espacialidade), é o elemento que pode ser registrado e reproduzido da maneira mais próxima e fiel à experiência no tempo e espaço em que a performance ocorreu, por meio da técnica de captação binaural<sup>292</sup>. Temos, portanto, diferentes formas de acesso a performances distantes espacial ou temporalmente através do som, do início da fonografia até chegar às tecnologias mais recentes. Do teatrofone, com a transmissão em tempo real da performance ao vivo; passando pela gravação de peças de teatro em disco de vinil, como forma de documentação, registro e codificação em áudio; até chegar a uma forma de re-presença sonora por meio da captação binaural, colocando o ouvinte no mesmo ponto de escuta do espectador que estava presente durante a performance original.

Além das formas de re-presença sonora de performances, vejamos três casos que apresentam formas de imersão e envolvimento do público através do som em exposições ou no acesso a acervos em museus, galerias ou centros culturais. O primeiro caso se trata de uma exposição imersiva que utiliza o som binaural associado a imagens também tridimensionais, através da realidade virtual. Partindo do livro homônimo do escritor Alberto Manguel, *A*

---

<sup>292</sup> Ver o capítulo 2 para maiores informações sobre a técnica de captação binaural.

*Biblioteca à Noite* (2018) de Robert Lepage oferece uma experiência imersiva sobre memória e cultura material em um tour virtual por diferentes museus pelo mundo e de diferentes momentos históricos. Na exposição, o espectador explora o ambiente interno de bibliotecas de grande importância histórica através de realidade virtual, incluindo bibliotecas que haviam sido destruídas e que foram reconstruídas digitalmente. Ao longo da história, diversos edifícios históricos, bibliotecas e obras de arte foram destruídos e saqueados em guerras, ou pereceram devido a políticas de preservação material negligentes, interrompendo a continuidade científica e artística de diversas civilizações. Através do aparato de realidade aumentada, que inclui óculos especiais e fones de ouvido, o público experimenta uma imersão visual e sonora em 360°: o visitante não apenas visualiza o espaço e ouve a acústica da arquitetura interna das bibliotecas, como também pode direcionar o olhar e a escuta ao mover-se em torno do próprio eixo sentado em sua cadeira. Além do contato com diferentes culturas e histórias através das arquiteturas e acústicas das bibliotecas, a exposição sensibiliza o público para a importância das políticas de preservação da cultura material e imaterial.

Em um segundo caso de abordagem sonora em museus, a exposição *Björk Digital* (2019) realizada no Museu da Imagem e do Som (MIS), que tem como elemento central uma experiência imersiva através do recurso de realidade virtual, traduz a versatilidade da artista por diferentes linguagens. Produzidos a partir de canções de seu então mais recente<sup>293</sup> álbum *Vulnicura* (2015), os videoclipes vistos e escutados em espacialidade tridimensional colocam os visitantes diante da artista a uma curta distância. Tanto a artista se desloca pelo espaço ao redor do espectador, saindo do raio de visão e sendo escutada atrás da cabeça, como o espectador, pode mudar de perspectiva visual e espacialidade sonora ao se mover. Além das salas de realidade virtual, a exposição oferecia outros dois ambientes com trabalhos em linguagens diferentes. Em uma dessas salas estavam expostos os aplicativos criados a partir do álbum *Biophilia* (2011), que unem arte, educação e ciência. Na última sala, eram projetados os videoclipes da artista, parte importante de seu trabalho que conta com a colaboração de diretores de cinema como Michel Gondry e Spike Jonze.

Apesar da importância da visualidade dos videoclipes, a expressão da artista parte da composição musical e sonora, e nesse ponto, o MIS mais uma vez deixou o elemento ‘som’ de sua proposta museológica em segundo plano, como já havia ocorrido na exposição *David Bowie* (2014). Os videoclipes de Björk foram reproduzidos em estéreo, na mesma mixagem dos álbuns da artista, perdendo uma grande oportunidade de ter ampliado a experiência imersiva da exposição, caso houvesse sido montado um sistema de som *surround sound* para reproduzir os

---

<sup>293</sup> A estreia da exposição ocorreu em 2016 em Sydney, Austrália.

videoclipes que foram mixados em 5.1<sup>294</sup>. Outra possibilidade irrelevada teria sido criar um ambiente para a escuta imersiva dos álbuns na íntegra nas suas mixagens em 5.1. Essa mixagem tem grande relevância na discografia da artista, tendo sido lançada mais de uma vez em diferentes formatos: os álbuns *Verspertine* e *Medúlla* em SACD multicanal em 2004, e a caixa *Surrounded* (2006), contendo os 6 primeiros álbuns remixados em 5.1.

Na exposição de David Bowie, o público recebia na entrada um receptor de áudio com fones de ouvido, e escutava músicas do artista de acordo com a sua posição dentro do espaço expositivo. Os áudios eram acionados pelo deslocamento do visitante enquanto circulava pelas salas que remontavam a trajetória do artista, nas quais estavam expostos manuscritos, figurinos e instrumentos musicais originais que constituíram sua obra. No entanto, apesar da riqueza de materiais visuais, as sonoridades da obra de Bowie presentes na exposição eram limitadas aos já conhecidos fonogramas de sua discografia. Uma abordagem que favorecesse a escuta, juntamente à apreciação visual e contextual do acervo apresentado, poderia abrir outras dimensões da obra e do processo criativo do artista. As sonoridades dos instrumentos musicais poderiam ser reproduzidas nos fones dos visitantes, em faixas de áudio isoladas obtidas a partir da materialidade das gravações originais multipista. Esses áudios das performances de cada instrumentista, bem como a voz isolada de Bowie, escutados separadamente em detalhe, poderiam estar associados a seus respectivos instrumentos musicais que estivessem expostos. Essa seria uma prática semelhante à realizada no Museu dos Instrumentos Musicais (MIM)<sup>295</sup> em Bruxelas, na Bélgica, um dos maiores acervos de instrumentos musicais do mundo. Nele, o audioguia da exposição é controlado pelo acionamento manual de faixas de áudio referentes aos instrumentos expostos. Cada instrumento possui um código para ser digitado no dispositivo, que dispara a reprodução de uma gravação sonora daquele instrumento.

Uma outra situação na qual o foco exposição estava na materialidade visual, ocorreu em *Queremos Miles!* (2011) do SESC Pinheiros. Apesar de promover grandes concertos paralelos em celebração do artista, com participações de Ron Carter, Billy Cobham e Wallace Roney, as performances musicais aconteceram no palco do teatro da unidade, fora do ambiente expositivo, mantendo a separação comum entre som e música de um lado, e objetos e visualidades de outro.

O terceiro caso de envolvimento do público aborda o compartilhamento da experiência com acervos museológicos mediada pelo som. Em *Gift*<sup>296</sup> (2017) do Blast Theory, o visitante do museu utiliza seu smartphone para criar um audioguia pessoal e enviar a outra pessoa. Utilizando

---

<sup>294</sup> Ver capítulo 2 para mais informações sobre estéreo, *surround sound* e mixagem 5.1.

<sup>295</sup> Mais informações sobre o Museu dos Instrumentos Musicais disponíveis em: <[www.mim.be/](http://www.mim.be/)>. Acesso em: 12 dez. 2020.

<sup>296</sup> Vídeo de divulgação com fragmentos de registros do funcionamento de *Gift* disponível em: <<https://vimeo.com/298647523>>. Acesso em: 07 ago. 2020.

o aplicativo do projeto, o visitante grava mensagens de voz enquanto circula pelas exposições do museu, criando uma trajetória singular e afetiva que será escutada pela pessoa que irá receber, e a guiará ao longo do mesmo percurso. O visitante pega um cartão postal na bilheteria e acessa o website indicado, digitando o endereço da página ou fotografando o *QR code* que estão sob um selo; e ao acessar esse *link*, abre as imagens dos três objetos escolhidos pelo museu. Por meio de fones de ouvido, ou diretamente ao telefone, o visitante escuta uma mensagem em áudio associada a diferentes objetos, que conta por que aqueles objetos em particular foram escolhidos, e dá indicações de como encontrá-los dentro do museu. Depois de encontrar as sugestões do museu, o visitante é convidado a criar o seu presente (*gift*) para outra pessoa<sup>297</sup>. Uma voz gravada solicita ao visitante que pense em uma pessoa querida para ser guiada a explorar o museu. O visitante deve então escolher três objetos de arte, fotografá-los, e gravar uma mensagem de áudio sobre cada um. As gravações são enviadas junto às respectivas imagens para a pessoa escolhida através do aplicativo<sup>298</sup>, como um presente e um convite a visitar a exposição no museu, caso esteja na mesma cidade.

A pesquisa do Blast Theory, em colaboração com universidades e museus da Europa e Estados Unidos, investigava como aplicativos de celular podem potencializar experiências em espaços físicos. A plataforma de realidade mista (*mixed reality*) é disponibilizada para uso gratuito e em código aberto, podendo ser expandida ou adaptada gratuitamente ou com o suporte técnico do grupo. Além de uma relação emocional com arte e patrimônio cultural, essa troca de afetos através do compartilhamento de um item relacionado à arte com outra pessoa remete às *mixtapes*<sup>299</sup> gravadas durante os anos 1980, que consistiam na gravação de músicas selecionadas em fitas cassette, e posteriormente na entrega a outra pessoa como presente ou forma de trocar repertórios, preferências musicais ou afetos. Em *Gift*, o visitante elabora o que será dito e registrado sonoramente a partir da própria experiência com Ele deve se relacionar com a exposição de forma dedicada e refletir sobre ela, para então escolher os três objetos sobre os quais irá elaborar uma nova experiência a outra pessoa. Tanto o caso da mixtape como o da proposta de Gift se configuram a partir de escolhas altamente pessoais, que estabelecem uma relação de compartilhamento de experiências estéticas das obras, organizada e conduzida através da escuta.

O Gerente Digital do *Museu De Brighton e Galeria de Arte* do Reino Unido Kevin Bacon, um dos colaboradores que participaram do desenvolvimento de *Gift*, conta que muitas pessoas

<sup>297</sup> Simulação da navegação do aplicativo disponível em: <<https://demo.thegift.app/>>. Acesso em 09 ago. 2020.

<sup>298</sup> Simulação realizada pelo autor, a título de exemplificar o que é enviado, disponível em: <<https://demo.thegift.app/gift/059cf603-b7bd-41d3-95bd-dc348bf2c319>>. Acesso em: 02 fev. 2021.

<sup>299</sup> Ver capítulo 2 para mais informações sobre *mixtape*.



buscavam experienciar o museu através de percursos não lineares ao longo das exposições, e que o projeto buscava uma forma de compartilhar essa experiência de maneira mais estruturada, rica, engajadora e inspiradora. Bacon explica que, além de ser uma visita a um ambiente de aprendizado cultural, ir ao museu é também uma visita social, e afirma que o compartilhamento dessa experiência através das redes sociais muitas vezes é centrado na exposição da própria pessoa, deixando os objetos e as coleções em segundo plano (BLAST THEORY, 2019). Em *Gift*, há um deslocamento do público do museu de uma condição de visitante para uma ação performativa através do som. Em culturas digitais baseadas nas relações virtuais através das redes sociais, muitas das relações dos visitantes dos museus com as exposições passam pela produção de imagens. No entanto, as *selfies* se limitam a indicar que o visitante esteve no museu em um momento coincidente ao que determinada obra capturada pela câmera esteve exposta ali, não significando que tenha havido qualquer relação com a obra.

A documentação de obras performativas se constitui como uma atividade fundamental para o acesso a obras de caráter efêmero e presencial. Enquanto os registros dos trabalhos são majoritariamente textuais ou imagéticos, a documentação pelo som abre uma gama de possibilidades ao oferecer experiências imersivas e interativas com as obras e exposições. Com isso, a união entre escuta e ação performativa do visitante se mostra como um campo ainda a ser explorado, que pode proporcionar experiências individuais e coletivas mais presentes e reflexivas no âmbito museológico, tanto no espaço físico quanto no ambiente virtual.

## *CONSIDERAÇÕES FINAIS*

Mas quem tem coragem de ouvir  
 Amanheceu o pensamento  
 Que vai mudar o mundo  
 Com seus moinhos de vento  
 (QUENTAL, 1990)

Em meio a uma multiplicidade de usos dos fones de ouvido, novas possibilidades continuam a se abrir para a construção da cena e a participação do espectador. Enquanto dispositivo de cena, ainda há um grande espaço de investigação sobre abordagens poéticas de temas atuais e urgentes a partir da experimentação de materiais reais colocados em cena (como nos depoimentos reais na técnica verbatim). Mais do que questões formais, o uso dos fones de ouvido carrega um resgate ao trabalho e ao estudo do som como potente elemento de materialidade do real e acesso a diferentes níveis de percepção, para além da imagem.

O uso dos fones em cena coloca a escuta como uma ação que precede todas as outras ações. O artista que escuta depoimentos de pessoas reais em cena, revela ao espectador essa escuta. Se pensarmos que o uso de fones de ouvido por artistas em cena é, antes de tudo um exercício de escuta, e que esse exercício reflete um momento de necessidade de ampliação da escuta de toda a sociedade para vozes e sonoridades até então silenciadas, qual será o próximo passo? O espectador com voz ativa, como produtor da trilha sonora escutada pelo performer, com a qual este se relaciona em tempo real? Ou o público escolherá qual trilha sonora dentre diversas versões dramáticas escutará em seus fones de ouvido?

Em uma cultura visuocêntrica, na qual somos simultaneamente produtores e consumidores contumazes de imagens, estamos condicionados a nos relacionarmos com as superfícies de objetos, pessoas e situações. É necessário entrarmos em ressonância com esses elementos por meio da escuta. Nesse ponto, a cena contemporânea parece caminhar no sentido de uma (re)educação do espectador para a escuta, seja ele como receptor de experiências imersivas de escuta, seja ele integrado a proposições artísticas como coprodutor, que age colocando seu corpo em situação a partir da escuta.

Por um lado, a imersão escutatória pelo uso dos fones de ouvido possibilita incorporar o outro, levando o espectador a vivenciar em primeira pessoa, por meio da escuta, a vida daqueles que não são vistos. Por outro, deve se estar atento para que essa imersão não leve a uma transição das trocas humanas reais para uma vida completamente mediada. Como a imersão pode ser uma forma de sensibilização conectada com temas sociais e políticos?

Por fim, deixo em aberto a possibilidade de caracterizarmos alguns dos trabalhos aqui analisados como sendo criações *sound specific*. Assim como o termo *site specific*, que define o espaço em que algumas obras artísticas acontecem enquanto elemento determinante para a produção, apresentação e recepção do trabalho artístico; a ideia de um trabalho (ou parte dele) *sound specific* traz o uso de uma materialidade sonora ou de um dispositivo sonoro específicos como determinantes na construção e recepção da obra, sem o qual o trabalho não seria possível tal como concebido pelo artista.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ADAMS, Matt; TANDAVANITJ, Nick; DIAS, Marcos Pereira. A Machine to See With (and Reflect Upon): Interview with Blast Theory Artists Matt Adams and Nick Tandavanitj. **Liminalities: A Journal of Performance Studies** Vol. 8, No. 1, April 2012.

ADERALDO, Marisa Ferreira; NUNES, Maria da Salette. A audiodescrição e a acessibilidade visual: breve percurso histórico. In: ADERALDO, Marisa Ferreira et al. (org.). **Pesquisas Teóricas e Aplicadas em Audiodescrição**. 1ª edição eletrônica. Rio Grande do Norte: Editora da UFRN, 2016.

AGAMBEN, Giorgio. **Profanações**. Tradução de Selvino José Assmann. São Paulo: Boitempo, 2005.

AGAMBEN, G. **O que é contemporâneo? e outros ensaios**. Tradução de Vinícius Nicastro Honesko. Chapecó, SC: Argos, 2009.

AGENCIA Estado. Mário Brasini criou o ponto eletrônico. **Estadão**, 04 nov. 2002. Disponível em: <<https://cultura.estadao.com.br/noticias/geral,mario-brasini-criou-o-ponto-eletronico,20021104p5516>>. Acesso em: 01 jul. 2020.

AGNEW, Vanessa. Introduction: What Is Reenactment?. **Criticism**, vol. 46, nº 3, verão de 2004, p. 327-339.

AGRA, Lúcio José de Sá Leitão. Performance e Documento, ou o que chamamos por esses nomes? **Revista Brasileira de Estudos da Presença**, Porto Alegre, v. 4, n. 1, p. 60-69, jan./abr. 2014. Disponível em: <<http://www.seer.ufrgs.br/presenca>>. Acesso em: 12 mai. 2020.

AKINYEMI, Aaron. O país onde 48 mulheres são estupradas a cada hora. **BBC Africa Eye**, 18 mai. 2019. Disponível em: <<https://www.bbc.com/portuguese/internacional-48225486>>. Acesso em: 21 set. 2020.

ALVES JR. Dirceu. Com “Orgia” e memórias de Tulio Carella, Teatro Kunyn reforça a temática homossexual e ocupa Parque Trianon. **Veja São Paulo**, 24 jun. 2015. Disponível em: <<https://vejasp.abril.com.br/blog/na-plateia/com-8220-orgia-8221-e-memorias-de-tulio-carella-teatro-kunyn-reforca-a-tematica-homossexual-e-ocupa-parque-trianon/>>. Acesso em: 23 mai. 2020.

AMAYO, Theresa. **Ficção e Realidade**. São Paulo: Imprensa Oficial, 2009. (Coleção Aplauso). Disponível em: <<https://aplauso.imprensaoficial.com.br/livro-interna.php?iEdicaoID=272>>. Acesso em: 14 abr. 2020.

ANCHERI, Saumya. Reality Bites: In conversation with Helgard Haug and Miriam Yung Min Stein. **The Bengaluru Pages**, 16 jan. 2009. Disponível em: <<https://www.rimini-protokoll.de/website/en/text/reality-bites>>. Acesso em: 19 fev. 2020.

ANDERSON, Michael; WILKINSON, Linden. A Resurgence of Verbatim Theatre: Authenticity, Empathy and Transformation. **Australasian Drama Studies**, St. Lucia, abr. 2007. v. 50, p. 153-169.

ANGIOLLILO, Francesca. Oficina pluga sua ópera orgiástica em “Bacantes”. **Folha de S.Paulo**, 29 set. 2001. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/fsp/acontece/ac2909200101.htm>>. Acesso em: 12 mar. 2020.

AOS Fatos. Quatro anos depois, Brasil ignora maioria das recomendações da Comissão da Verdade. **Aos Fatos**, 29 mar. 2019. Disponível em: <<https://www.aosfatos.org/noticias/quatro-anos-depois-brasil-ignora-maioria-das-recomendacoes-da-comissao-da-verdade/>>. Acesso em: 23 jan. 2020.

ARIEDE, Natália. Banda dos seguranças do Metrô no Jornal Nacional. **Jornal Nacional**, São Paulo, 22 set. 2015. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=T5k25vI-vKk>>. Acesso em: 24 abr. 2019.

ATLAS Histórico do Brasil. Greve Geral de 1917. **Fundação Getúlio Vargas**, 2016. Disponível em: <<https://atlas.fgv.br/verbetes/greve-geral-de-1917>>. Acesso em: 19 fev. 2019.

ATTALI, J. **Noise: the political economy of music**, translated by Brian Massumi. Minneapolis: The University of Minnesota Press, 1985.

AUGÉ, Marc. **Não-Lugares: introdução a uma antropologia da supermodernidade**. Tradução de Maria Lúcia Pereira. Campinas, SP: Papirus, 1994.

AUSLANDER, Philip. The Performativity of Performance Documentation. **Performing Arts Journal**, vol. 28, n. 3, p. 1-10, 2006.

AUSLANDER, Philip. **Performance Analysis and Popular Music: A Manifesto**. Contemporary Theatre Review, vol. 14, n. 1, p. 1-13. 2004.

AUSTIN, John Langshaw. **Quando dizer é fazer**. Tradução: Danilo Marcondes de Souza Filho. Porto Alegre: Artes Médicas, 1990.

BAGNO, Marcos. **A norma oculta: língua e poder na sociedade brasileira**. 8ª edição. São Paulo: Parábola Editorial, 2009.

BAGNO, Marcos. **Preconceito linguístico: o que é, como se faz**. 49ª edição. São Paulo: Edições Loyola, 2007.

BALLOUSSIER, Anna Virginia. Bope abre templo evangélico e utiliza versículos para justificar letalidade. **Folha de São Paulo**, São Paulo, 23 jul. 2017. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/cotidiano/2017/07/1901929-bope-abre-templo-evangelico-e-utiliza-versiculos-para-justificar-letalidade.shtml>>. Acesso em: 24 mai. 2019.

BANKSY. “The urge to destroy is also a creative urge” – Picasso. Disponível em: <<https://www.instagram.com/p/BomXijhArX/>>. Acesso em: 09 jul. 2020.

BARTHES, Roland. O efeito de real. In: **O rumor da língua**. Trad. Mário Laranjeira. 2ª Edição. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

BAUMAN, Zygmunt. **Vida em fragmentos: sobre ética pós-moderna**. Tradução de Alexandre Weneck. Rio de Janeiro: Zahar, 2011.

BAVER, Kristin. This is the Way: How Innovative Technology Immersed Us in the World of The Mandalorian. **Star Wars**, 15 mai. 2020. Disponível em: <<https://www.starwars.com/news/the-mandalorian-stagecraft-feature>>. Acesso em: 09 nov. 2020.

BBC. The Original BBC Radio Ballads – History. **BBC**. Disponível em: <[https://www.bbc.co.uk/radio2/radioballads/original/orig\\_history.shtml](https://www.bbc.co.uk/radio2/radioballads/original/orig_history.shtml)>. Acesso em: 22 abr. 2020.

BBC News Brasil. Após leilão, mulher decide manter compra de quadro de Banksy que se autodestruuiu. **BBC**, [S.l.], 11 out. 2018. Disponível em: <<https://www.bbc.com/portuguese/geral-45831534>>. Acesso em: 08 mai. 2019.

BECK, Leda. Caso Nassif: Profissionais se unem para acabar com assédio judicial contra jornalistas. **Diálogos do Sul**, 14 jan. 2021. Disponível em: <<https://dialogosdosul.operamundi.uol.com.br/brasil/68091/caso-nassif-profissionais-se-unem-para-acabar-com-assedio-judicial-contra-jornalistas>>. Acesso em: 15 jan. 2021.

BECK, Sarah. **Appropriating Narratives of Conflict in Contemporary Verbatim Theatre: A Practice-as-Research-led Investigation Into The Role of the Playwright**. Tese de doutorado. Department of Media and Communications Goldsmiths College, University of London, 2016.

BENEDETTI, Leila. Radionovelas viram alternativa no ramo do teatro nesta pandemia. **Universo Retrô**, 14 jul. 2020. Disponível em: <<https://universoretro.com.br/radionovela-vira-alternativa-no-ramo-do-teatro-nesta-pandemia/>>. Acesso em: 19 jul. 2020.

BERROD, Nicolas. Municipales: 11 000 habitants quittent-ils Paris chaque année à cause de la pollution? **Le Parsien**, 04 mar. 2020. Disponível em: <<https://www.leparisien.fr/elections/municipales/municipales-11-000-habitants-quittent-ils-paris-chaque-annee-a-cause-de-la-pollution-04-03-2020-8272149.php>>. Acesso em: 30 nov. 2020.

BERTOLOTTO, Rodrigo. Escolha o seu pesadelo. [s.l.] **UOL**, São Paulo, 09 jan. 2017. TAB. Disponível em: <<https://tab.uol.com.br/distopia/#escolha-o-seu-pesadelo>>. Acesso em: 26 jul. 2018

BENJAMIN, W. **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura**. São Paulo: Brasiliense, 1994.

BENTHAM, Jeremy. O Panóptico ou a casa de inspeção. In: TADEU, Tomaz (org.). **O Panóptico**. 2ª edição. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2008.

BINKOVITZ, Leah. When an Army of Artists Fooled Hitler. **Smithsonian Magazine**, mai. 2013. Disponível em: <<https://www.smithsonianmag.com/history/when-an-army-of-artists-fooled-hitler-71563360/>>. Acesso em: 16 ago. 2019.

BIRDSALL, C. **Nazi Soundscapes: Sound, Technology and Urban Space in Germany, 1933-1945**. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2012.

BISHOP, Claire. **Installation art**. Londres: Tate, 2005

BISHOP, Claire. **Artificial Hells: Participatory Art and the Politics of Spectatorship**. Londres: Verso, 2012.

BLAKE, C. N. (2013). "A New Social Art": The Paterson Strike Pageant. The Armory Show at 100. New York Historical Society Museum & Library. Disponível em: <<http://armory.nyhistory.org/a-new-social-art-the-paterson-strike-pageant/>>. Acesso em: 29 jan. 2020.

BLAST THEORY. **Blast Theory**, 2011a. A Machine To See With (Banff) by Blast Theory. Disponível em: <<https://youtu.be/cD26y4ncDe4>>. Acesso em: 14 ago. 2019.

BLAST THEORY. **Blast Theory**, 2011b. A Machine To See With. Disponível em: <<https://vimeo.com/29157478>>. Acesso em: 14 ago. 2019.

BLAST THEORY. **Blast Theory**, 2013a. A Machine To See With: Step into a bank heist as you walk through the city. Disponível em: <<https://www.blasttheory.co.uk/projects/a-machine-to-see-with/>>. Acesso em: 14 ago. 2019.

BLAST THEORY. **Blast Theory**, 2013b. A Machine To See With Tourpack. Disponível em: <[https://www.blasttheory.co.uk/wp-content/uploads/2013/02/amtsw\\_tour\\_pack.pdf](https://www.blasttheory.co.uk/wp-content/uploads/2013/02/amtsw_tour_pack.pdf)>. Acesso em: 14 ago. 2019.

BLAST THEORY. **Blast Theory**, 2019. Gift, museums and digital technology: Kevin Bacon, Digital Manager shares his perspective on #Gift. Disponível em: <<https://vimeo.com/343629924>>. Acesso em: 09 jul. 2020.

BLESSER, B; SALTER, L. **Spaces Speak, Are You Listening?: Experiencing Aural Architecture**. Cambridge: MIT Press, 2007.

BLYTHE, Alecky. Alecky Blythe. In: HAMMOND, Will; STEWARD, Dan (eds.). **Verbatim Verbatim: Contemporary Documentary Theatre**. London: Oberon Books, 2008. p. 77-102.

BLYTHE, Alecky. Interview with Alecky Blythe. [Entrevista cedida a] Lib Taylor, 16 set. 2011. Disponível em: <[http://www.reading.ac.uk/web/files/ftt/alecky\\_blythe\\_16th\\_september\\_2011.pdf](http://www.reading.ac.uk/web/files/ftt/alecky_blythe_16th_september_2011.pdf)>. Acesso em: 02 jan. 2020.

BOAL, Augusto. **Teatro do Oprimido e Outras Poéticas Políticas**. Segunda edição. Rio de Janeiro: Editora Civilização Brasileira, 1980.

BOAL, Augusto. **O Teatro Como Arte Marcial**. Rio de Janeiro: Editora Garamond, 2003.

BOAL, Augusto. Teatro Jornal – Primeira edição. **Acervo Augusto Boal**, 2018. Disponível em: <<http://acervoaugustoboal.com.br/teatro-jornal-primeira-edicao>>. Acesso em: 02 jan. 2020.

BOENISCH, Peter M. Other people live: Rimini protokoll and their 'theatre of experts'. **Contemporary Theatre Review**. 01 dez. 2008; 18(1): 107-113. Disponível em: <<https://www.rimini-protokoll.de/website/en/text/other-people-live-rimini-protokoll-and-their-theatre-of-experts>>. Acesso em: 14 jul. 2020.

BOST, Bernadette. Entrer ou rentrer en scène? La question du retour dans Qu'ils crèvent les artistes de Tadeusz Kantor. **Agôn** [online], mai. 2012. Disponível em: <<http://journals.openedition.org/agon/2413>>. Acesso em: 24 abr. 2020.

BRADBURNE, James. Foreword. In: TALLON, Loïc; WALKER, Kevin. **Digital technologies and the museum experience: handheld guides and other media**. New York: AltaMira Press, 2008. xix-xii.

BRANDELISE, Vitor Hugo. Curso de locução para melhorar os avisos do Metrô. **O Estado de São Paulo**, São Paulo, 28 jul. 2010a. Disponível em: <<https://sao-paulo.estadao.com.br/noticias/geral,curso-de-locucao-para-melhorar-os-avisos-do-metro-imp-,587056>>. Acesso em: 24 abr. 2019.

BRANDELISE, Vitor Hugo. Sabe as vozes do Metrô de SP? são Ana e Doni. **O Estado de São Paulo**, São Paulo, 01 mai. 2010b. Disponível em: <<https://sao-paulo.estadao.com.br/noticias/geral,sabe-as-vozes-do-metro-de-sp-sao-ana-e-doni,545696>>. Acesso em: 24 abr. 2019.

BRASIL. **Ministério Público Federal**. Procuradoria Geral da União. Inquérito nº 4367. Requerimento de arquivamento de inquérito nº 51593/2017: Rodrigo Janot, 08 set. 2017. Disponível em: <<https://politica.estadao.com.br/blogs/fausto-macedo/wp-content/uploads/sites/41/2017/09/ARQUIVAMENTO.pdf>>. Acesso em: 25 mai. 2019.

BRAUN, Edward (ed.). **Meyerhold on Theatre**. 4ª edição. Londres: Bloomsbury Methuen Drama, 2016.

BRECHT, Bertolt. O rádio como aparato de comunicação: Discurso sobre a função do rádio. Tradução de Tercio Redondo. **Estudos Avançados**, São Paulo, v. 21, n. 60, p. 227-232, Aug. 2007.

BRENNAN, Eoin. The Disappeared: The life and death of Seamus Ruddy. **Al Jazeera**, 22 jun. 2017. Disponível em: <<https://www.aljazeera.com/indepth/features/2017/05/disappeared-life-death-seamus-ruddy-170524080859203.html>>. Acesso em: 23 jul. 2020.

BULL, M. No Dead Air! The iPod and the Culture of Mobile Listening. In: **Leisure Studies**, v. 24, n. 04, 2005. 343-355

BULL, M. The audio-visual ipod. In: STERNE, J. **The sound studies reader**. New York: Routledge, 2012. 197-208.

BUMILLER, Elisabeth. Video Shows U.S. Killing of Reuters Employees. **The New York Times**, 05 abr. 2010. Disponível em: <<https://www.nytimes.com/2010/04/06/world/middleeast/06baghdad.html>>. Acesso em: 17 jul. 2020.

CAGE, John. **Silence: lectures and writings**. Middletown: Wesleyan University Press, 1961.

CAMPOS, Ciro. Operadores de som e DJs se tornam as vozes da torcida nos estádios durante a pandemia. **O Estado de São Paulo**, São Paulo, 05 mai. 2020. Disponível em: <<https://esportes.estadao.com.br/noticias/futebol,operadores-de-som-e-djs-viram-as-vozes-da-torcida-nos-estadios-durante-a-pandemia,70003388375>>. Acesso em 06 ago. 2020.



CAN, Şefik. **Fundamentals Of Rumis Thought: A Mevlevi Sufi perspective**. New Jersey: Tughra Books, 2009.

CANTON, Katia. **Temas da arte contemporânea**. 6 volumes. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2009.

CAR j'étais avec eux tout le temps. **Festival d'Avignon**, 2010. Disponível em: <<https://festival-avignon.com/en/edition-2010/programme/car-j-etais-avec-eux-tout-le-temps-23214>>. Acesso em: 27 nov. 2020.

CARBAJOSA, Ana. O escândalo da 'Der Spiegel': parem as máquinas, é tudo mentira. **El País**, [S.l.], 18 fev. 2019. Disponível em: <[https://brasil.elpais.com/brasil/2019/02/12/eps/1549973689\\_120344.html](https://brasil.elpais.com/brasil/2019/02/12/eps/1549973689_120344.html)>. Acesso em: 14 mai. 2019.

CARDIFF, Janet. Making The Missing Voice: (Case Study B). Lethbridge, set. 1999. **Artangel**. Disponível em: <<https://www.artangel.org.uk/project/the-missing-voice-case-study-b/>>. Acesso em: 12 nov 2019.

CARDIFF, Janet. Palestra "Open House Lecture: Janet Cardiff, 'An Overview of Installations and Walks'". **Harvard University Graduate School of Design**, Cambridge, Massachusetts, 6 abr. 2017. Disponível em: <[https://youtu.be/MW\\_NOKFwywM](https://youtu.be/MW_NOKFwywM)>. Acesso em: 24 out. 2020.

CARDIFF, Janet; MILLER, George Bures. Artist Talk: Janet Cardiff & George Bures Miller with Carolyn Christov-Bakargiev. [Entrevista concedida a] Carolyn Christov-Bakargiev. **Haus der Kunst**, 16 abr. 2012. Disponível em: <<https://youtu.be/xMWd50TmuHs>>. Acesso em: 10 nov. 2020.

CARDIFF, Janet; MILLER, George Bures. Night Walk for Edinburgh Guide. **The Fruitmarket Gallery**, 2020. Disponível em: <[https://www.fruitmarket.co.uk/wp-content/uploads/2020/09/CM\\_GUIDE\\_APP20\\_FINAL.pdf](https://www.fruitmarket.co.uk/wp-content/uploads/2020/09/CM_GUIDE_APP20_FINAL.pdf)>. Acesso em: 9 out. 2020.

CARDIFF, Janet; SCHAUB, Mirjam. **Janet Cardiff: The Walk Book**. Vienna: Thyssen-Bornemisza Art Contemporary, 2005. Disponível em: <[https://issuu.com/tba21/docs/the\\_walk\\_book\\_complete](https://issuu.com/tba21/docs/the_walk_book_complete)>. Acesso em: 12 nov. 2018.

CARLSON, M. **Performance: uma introdução crítica**. Tradução: Thaís Flores Nogueira Diniz e Maria Antonieta Pereira. Belo Horizonte: UFMG, 2010.

CARVALHO, Vinicius Mariano de. **História e Tradição da Música Militar**. 2007. Disponível em: <<http://ecsbdefesa.com.br/fts/MUSICAMILITAR.pdf>>. Acesso em: 29 abr. 2019

CASSIN, Barbara (ed.). **Dictionary of untranslatables: a philosophical lexicon**. Princeton, New Jersey: Princeton University Press, 2014.

CASTRO, Fábio de. Grande São Paulo tem alta prevalência de transtornos mentais. São Paulo, **FAPESP**, 2012. Disponível em <<http://agencia.fapesp.br/grande-sao-paulo-tem-alta-prevalencia-de-transtornos-mentais/15215/>>. Acesso em: 26 jul. 2018

CASTRO, Manuel Antônio de. Der Prozess e a arte: anotações para uma poética de Kafka. **Revista de estudos de literatura**. Belo Horizonte (Centro de Estudos Literários/UFMG), v. 5, p. 263-280, out. 1997.

CASTRO, Manuel Antônio de. Poética e poiesis: a questão da interpretação. **Revista Veredas**. Porto. v. 2, p. 317-340, dez. 1999.

CATRACA Livre. Sanfoneiros cegos criam, ao vivo, trilha sonora para filme mudo. **Catraca Livre**, 06 abr. 2010. Disponível em: <<https://catracalivre.com.br/rede/sanfoneiros-cegos-criam-ao-vivo-trilha-sonora-para-filme-mudo-da-decada-de-20-no-mis/>>. Acesso em: 14 mar. 2019. <https://catracalivre.com.br/rede/sanfoneiros-cegos-criam-ao-vivo-trilha-sonora-para-filme-mudo-da-decada-de-20-no-mis/>

CAUQUELIN, Anne. **Frequentar os incorporais**: contribuição a uma teoria da arte contemporânea. Tradução de Marcos Marcionilo. São Paulo: Martins, 2008.

CERTEAU, Michel de. **The Practice of Everyday Life**. Berkeley: University of California Press, 1984.

CHADE, Jamil. Brasil é o país mais depressivo da América Latina. São Paulo, **Estadão**, 2017. Disponível em: <<https://saude.estadao.com.br/noticias/geral,brasil-e-o-pais-que-mais-sofre-com-depressao-na-america-latina,70001676638>>. Acesso em: 26 jul. 2018

CHADE, Jamil; PALHARES, Isabela. Brasil tem maior taxa de transtorno de ansiedade do mundo, diz OMS. **O Estado de São Paulo**, São Paulo, 23 fev. 2017. Disponível em: <<https://saude.estadao.com.br/noticias/geral,brasil-tem-maior-taxa-de-transtorno-de-ansiedade-do-mundo-diz-oms,70001677247>>. Acesso em: 26 jul. 2018.

CHICO SCIENCE. A Cidade. **Da Lama ao Caos**. Rio de Janeiro, Chaos, 1994.

CHRISTOFOLETTI, Rogério. Grampos e as responsabilidades da mídia. **Observatório da Imprensa**, 24 mar. 2016. Disponível em: <<http://www.observatoriodaimprensa.com.br/crise-politica/grampos-e-as-responsabilidades-da-midia/>>. Acesso em: 30 mar. 2020.

COHEN, Renato. **Performance como Linguagem**: criação de um tempo e espaço de experimentação. 2a ed. São Paulo: Perspectiva, 2013.

COMPAGNIE sous X. **La Paperie**, 2014. Disponível em: <<http://www.lapaperie.fr/soutien-creation/projets/compagnie-sous-x>>. Acesso em: 30 nov. 2020.

COMPANHIA das Letras. Bia Lessa e as adaptações de “Grande sertão: veredas”. **Companhia das Letras**, 08 abr. 2019a. Disponível em: <<https://youtu.be/2y2WquKeD9A>>. Acesso em: 29 dez. 2020.

COMPANHIA das Letras. Silviano Santiago e a publicação de “Grande sertão: veredas”. **Companhia das Letras**, 08 abr. 2019b. Disponível em: <<https://youtu.be/VjRieBpNNQY>>. Acesso em: 29 dez. 2020.

COMPANHIA das Letras. Érico Melo e o estabelecimento de texto de “Grande sertão: veredas”. **Companhia das Letras**, 08 abr. 2019c. Disponível em: <<https://youtu.be/WyM88e6yvyY>>. Acesso em: 29 dez. 2020.

COMPANHIA das Letras. José Miguel Wisnik fala sobre “Grande sertão: veredas”. **Companhia das Letras**, 11 abr. 2019d. Disponível em: <<https://youtu.be/ZfA5ho38B-w>>. Acesso em: 29 dez. 2020.

COMPLICITÉ. **The Encounter**, 2015. Disponível em: <<http://www.complicite.org/productions/TheEncounter>>. Acesso em: 24 dez 2020.

COMPLICITE. **The Encounter Sound Designers**, 17 fev. 2016a. Disponível em: <<https://youtu.be/gZSVPSmZc4M>>. Acesso em: 24 dez. 2020.

COMPLICITE. **The Encounter: Audience Reaction 6**, 01 mar. 2016b. Disponível em: <<https://youtu.be/Ktssixk-wIO>>. Acesso em: 24 dez. 2020.

COMPLICITE. **The Encounter Artistic Collaborator Paul Heritage**, 03 mar. 2016c. Disponível em: <[https://youtu.be/\\_fRT\\_x8CpKw](https://youtu.be/_fRT_x8CpKw)>. Acesso em: 24 dez. 2020.

COMPLICITE. **The Encounter Simon McBurney**, 12 abr. 2016d. Disponível em: <<https://youtu.be/2cxnzcsHuKM>>. Acesso em: 24 dez. 2020.

COMPLICITE. **The Making of The Encounter part 1 | Solitude**, 12 out. 2016e. Disponível em: <<https://youtu.be/l3i80wSbrHQ>>. Acesso em: 24 dez. 2020.

COMPLICITE. **The Making of The Encounter part 3 | Imagination**, 03 nov. 2016f. Disponível em: <<https://youtu.be/ZBHpdp8ArNVg>>. Acesso em: 24 dez. 2020.

CONNECTAS. Mapeamento e análise das normas jurídicas de resposta à Covid-19 no Brasil. **Conectas**, 20 jan. 2021. Direitos na pandemia, Boletim n. 10. Disponível em: <[https://www.conectas.org/wp/wp-content/uploads/2021/01/Boletim\\_Direitos-na-Pandemia\\_ed\\_10.pdf](https://www.conectas.org/wp/wp-content/uploads/2021/01/Boletim_Direitos-na-Pandemia_ed_10.pdf)>. Acesso em: 21 jan. 2021.

CONGRESSO Em Foco. Globo cancela programa e, pela primeira vez, país não terá debate entre presidencialistas no segundo turno. **Congresso Em Foco**, 23 out. 2018. Disponível em: <<https://congressoemfoco.uol.com.br/eleicoes/globo-cancela-programa-e-pela-primeira-vez-pais-nao-tera-debate-entre-presidenciais-no-segundo-turno/>>. Acesso em: 13 fev. 2019.

CORDALL, Simon Speakman. ‘If the land isn't worked, it decays’: Tunisia's battle to keep the desert at bay. **The Guardian**, 13 out. 2017. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/global-development/2017/oct/13/tunisia-battle-to-keep-desert-at-bay-acacias-for-all>>. Acesso em: 17 out. 2019.

COSTA, Iná Camargo. O enfeitado de 1913. **Crítica Marxista**, São Paulo, Boitempo, v.1, n. 13, 2001, p. 108-118.

COUTINHO, Paula. Livro destaca o papel do rádio na Campanha da Legalidade. **Jornal do Comércio**, Porto Alegre, 31 ago. 2011. Disponível em: <<https://www.jornaldocomercio.com/site/noticia.php?codn=71622>>. Acesso em: 21 nov. 2019.

COX, Christoph. From Music to Sound: Being as Time in the Sonic Arts. In: KELLY, Caleb (ed.). **Sound: Documents of contemporary art**. Cambridge Massachusetts: The MIT Press, 2011. 80-87.

CRAINE, Anthony G. Anna Deavere Smith. Website Name: Encyclopaedia Britannica. Publisher: Encyclopaedia Britannica, Inc. Date Published: 14 set. 2019. Disponível em: <<https://www.britannica.com/biography/Anna-Deavere-Smith>>. Acesso em: 28 abr. 2020.

CRUZ, Maria Tereza. Trio de músicos é agredido e algemado por seguranças do Metrô de SP. **Ponte**, São Paulo, 18 out. 2018. Disponível em: <<https://ponte.org/trio-de-musicos-e-agredido-e-algemado-por-seguranças-do-metro-de-sp/>>. Acesso em: 30 abr. 2019.

CUSICK, Suzanne G. Towards an acoustemology of detention in the 'global war on terror'. In: BORN, G (ed.). **Music, Sound and Space: Transformations of Public and Private Experience**. Cambridge: Cambridge University Press, 2013. 275-291

D'ALVA, Roberta Estrela. **Teatro Hip-hop: a performance poética do ator-MC**. São Paulo: Perspectiva, 2014.

DA COSTA, Marta Nunes. (Des)Construindo o sujeito neoliberal a partir de Foucault. **Veritas**, 2017. Porto Alegre, v. 62, n. 2, maio-ago. p. 354-376. Disponível em: <<https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/veritas/article/view/27378>>. Acesso em: 12 dez. 2020.

DAMASCENO, Márcio. Polícia vira peça de teatro-documentário. **SWI swissinfo.ch**, 03 jun. 2008. Disponível em: <<https://www.swissinfo.ch/por/polícia-vira-peça-de-teatro-documentário/6697880>>. Acesso em: 08 dez. 2019.

DAWSON, Gary Fisher. **Documentary Theatre in the United States: An Historical Survey and Analysis of Its Content, Form, and Stagecraft**. Westport, Connecticut: Greenwood Press, 1999.

DE PAULA, Celia Regina do Nascimento; VIEIRA, Fernando Antonio da Costa. A Comissão da Verdade no Brasil: a luta pela memória em uma democracia fragilizada. **Revista Crítica de Ciências Sociais** [Online], nº 121, 2020. Disponível em: <<http://journals.openedition.org/rccs/10371>>. Acesso em: 28 nov. 2020.

DEHÒ, Maurício; VICENTINI, Rodolfo. Em 2º show em SP, Roger Waters "censura" nome de Bolsonaro, mas evita #EleNão. **UOL**, 10 out. 2018. Disponível em: <<https://entretenimento.uol.com.br/noticias/redacao/2018/10/10/em-2-show-no-brasil-roger-waters-censura-nome-de-bolsonaro.htm>>. Acesso em: 13 mai. 2020.

DELAHUNTA, Scott. Publishing choreographic ideas: discourse from practice. In: WILSON, Mick; RUITEN, Schelte van (eds.). **SHARE: Handbook for Artistic Research Education**. Amsterdam: ELIA, 2013. 170-177

DELAHUNTA, Scott; JENETT, Florian. Making digital choreographic objects interrelate: A focus on coding practices. In: LEEKER, Martina; SCHIPPER, Imanuel; BEYES, Timon (eds.). **Performing the digital: performativity and performance studies in digital cultures**. Bielefeld: transcript Verlag, 2017.

DENZIN, Norman K. The reflexive interview and a performative social science. **Qualitative Research**, Londres, 2001. Vol. 1(1), p. 23-46.

DIEHL+RITTER. **DIEHL+RITTER no Vimeo**, 2018. Ligna: “Tanz aller” – Interview mit Ole Frahm (OMU). Disponível em: <<https://vimeo.com/290861182>>. Acesso em: 12 ago. 2019.

DIXON, Steve. **Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation**. Cambridge: The MIT Press, 2007.

DOHERTY, Mike. The Situation Rooms is an immersive journey, opening the fourth wall between spectator and performer. **National Post**, 14 jun. 2016. Disponível em: <<https://nationalpost.com/entertainment/theatre/the-situation-rooms-is-an-immersive-journey-opening-the-fourth-wall-between-spectator-and-performer>>. Acesso em: 08 dez. 2018.

DOUGLAS, M. **Pureza e perigo**. Tradução: Mônica Siqueira Leite de Barros e Zilda Zakia Pinto. São Paulo: Perspectiva, 1976.

DUBATTI, Jorge. **Introducción a los estudios teatrales**. Mexico: Libros de Godot, 2011.

DUCROS, Philippe. La Porte du Non-Retour. **Théâtre Contemporain**, 07 jul. 2013. Disponível em: <<https://www.theatre-contemporain.net/spectacles/La-Porte-du-Non-Retour/ensavoirplus/>>. Acesso em: 30 set. 2020.

DUCROS, Philippe. Entrevista cedida para o programa De qui? De quoi? Êtes-vous le contemporain?. **airelibre.tv**, Montreal, 18 mar. 2015. Disponível em: <<https://youtu.be/oNWFoZKHR5E>>. Acesso em: 21 set. 2020.

EDITORS of the American Heritage Dictionaries. **The American Heritage Dictionary of the English Language**. 3ª edição. Boston: Houghton Mifflin, 1994.

EL PAÍS. A música que há 44 anos deu início à Revolução dos Cravos. **El País**, 25 abr. 2018. Disponível em: <[https://brasil.elpais.com/brasil/2018/04/25/cultura/1524648806\\_683408.html](https://brasil.elpais.com/brasil/2018/04/25/cultura/1524648806_683408.html)>. Acesso em: 23 mai. 2020.

ENO, Brian. **A Year With Swollen Appendices**. Londres: Faber and Faber, 1996.

ERICKSON, Steve. Opening Night in Outer Space: Is Chris Hardman sabotaging the American theater, or is he saving it?. **Esquire Classic**, 01 mar. 1986. Disponível em: <<https://classic.esquire.com/article/1986/3/1/opening-night-in-outer-space>>. Acesso em: 19 nov. 2019.

EUROPEANA. **Europeana**, 2008. Wireless tour in the Stedelijk Museum in Amsterdam. Disponível em: <[https://www.europeana.eu/en/item/2051906/data\\_euscreenXL\\_http\\_\\_\\_openbeelden\\_nl\\_media\\_22823](https://www.europeana.eu/en/item/2051906/data_euscreenXL_http___openbeelden_nl_media_22823)>. Acesso em: 17 ago. 2019.

FAST, Susan. **In the Houses of the Holy: Led Zeppelin and the power of Rock Music**. New York: Oxford University Press. 2001.

FÉRAL, Josette. **Além dos limites: teoria e prática do teatro**. São Paulo: Perspectiva, 2015.

FÉRAL, Josette. How to define presence effects: The work of Janet Cardiff. In: **Archaeologies of Presence: Art, performance and the persistence of being**. GIANNACHI, Gabriela; KAYE, Nick; SHANKS, Michael (org.). New York: Routledge, 2012.

FERNANDES, Sílvia. Kantor no Limiar do Teatro. **Revista Moringa - Artes do Espetáculo**, João Pessoa, UFPB, v. 7 n. 2, p. 111-122, jul./dez. 2016.

FIORATTI, Gustavo. Nuno Ramos confina atores para recriar 24 horas de atrações da Globo. **Folha de S.Paulo**, 11 mar. 2018. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2018/03/nuno-ramos-confina-atores-para-recriar-24-horas-de-atracoes-da-globo.shtml>>. Acesso em: 19 jan. 2020.

FISHBEIN, Leslie. The Paterson Pageant (1913): The Birth of Docudrama as a Weapon in the Class Struggle. *New York History*, Vol. 72, No. 2 (APRIL 1991), pp. 197-233.

FISHER, Amanda Stuart. (2011a) Trauma, Authenticity and the Limits of Verbatim, *Performance Research*, 16:1, 112-122

FISHER, Amanda Stuart. (2011b), ‘“That’s who I’d be, if I could sing”: Reflections on a verbatim project with mothers of sexually abused children’, *Studies in Theatre and Performance*, 31: 2, pp. 193–208

FORDYCE, Ehren. The ghosts of transparency. **This Century's Review**, 16 jan. 2007. Disponível em: <<http://history.thiscenturysreview.com/theghostsoftransp.html>>. Acesso em: 16 jan. 2019.

FORSYTH, Alison; MEGSON, Chris (eds.). *Get Real: Documentary Theatre Past and Present*. Houndmills, Basingstoke, Hampshire; New York: Palgrave MacMillan, 2009.

FOSSE Way Magazine. **Fosse Way Magazine**, 30 mai. 2018. Disponível em: <<http://palaceintrusions.org.uk/benchmarksa.html>>. Acesso em: 23 ago. 2019.

FOUCAULT, Michel. Sobre a História da sexualidade. In: **Microfísica do poder**. Rio de Janeiro: Graal, 2000. p. 244.

FRANCO, Jéssica Vaz. **Comercialização de alimentos em estações de metrô da cidade de São Paulo na perspectiva da Segurança Alimentar e Nutricional**. Dissertação (Mestrado) da Faculdade de Saúde Pública da Universidade de São Paulo, 2018. Disponível em: <<https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/6/6143/tde-30082018-142305/publico/JessicaVazFrancoORIGINAL.pdf>>. Acesso em: 24 abr. 2019

FRASÃO, Felipe; CISLINSCHI, Letícia. Linha Amarela do metrô faz propaganda irregular no sistema de som de vagões. **Veja**, São Paulo, 1 out. 2013. Disponível em: <<https://veja.abril.com.br/brasil/linha-amarela-do-metro-faz-propaganda-irregular-no-sistema-de-som-de-vagoes/>>. Acesso em: 30 abr. 2019.

FRITH, Simon. **Performance Rites: On the Value of Popular Music**. Cambridge: Harvard University Press. 1996.

FUNARTE. Espetáculo “Memórias impressas”, em cartaz no Teatro de Arena Eugênio Kusnet. **Funarte**, 24 nov. 2015. Disponível em: <<https://www.funarte.gov.br/evento/espetaculo-memorias-impressas-em-cartaz-no-teatro-de-arena-eugenio-kusnet/>>. Acesso em: 12 abr. 2020.

G1. Petrobras foi alvo de espionagem de agência dos EUA, aponta documento. **G1**, 08 set. 2013. Disponível em: <<http://g1.globo.com/politica/noticia/2013/09/petrobras-foi-alvo-de-espionagem-de-agencia-dos-eua-aponta-documento.html>>. Acesso em: 16 ago, 2019.

GALFO, Fernando. Clodoaldo Pelissioni resume a situação das principais obras do Metrô e CPTM. **METRÔ CPTM**, 2018. Disponível em: <<https://www.metrocptm.com.br/clodoaldo-pelissioni-resume-a-situacao-das-principais-obras-do-metro-e-cptm/>>. Acesso em: 24 abr. 2019.

GARBER, Megan. Ghost Army: The Inflatable Tanks That Fooled Hitler. **The Atlantic**, Boston, 22 maio. 2013. Disponível em: <<https://www.theatlantic.com/technology/archive/2013/05/ghost-army-the-inflatable-tanks-that-fooled-hitler/276137/>>. Acesso em: 16 ago. 2019.

GARDNER, Lyn. Does verbatim theatre still talk? 2007  
<https://www.theguardian.com/stage/theatreblog/2007/may/07/foreditorsdoesverbatimthea>

GEIROLA, Gustavo. **Teatralidad y experiencia política en América Latina (1957-1977)**. Irvine, California: Gestos, 2000.

GIANNINI, Alessandro. Em São Paulo, Roger Waters chama Bolsonaro de neofascista e divide plateia. **O Globo**. 2018. Disponível em: <<https://oglobo.globo.com/cultura/musica/em-sao-paulo-roger-waters-chama-bolsonaro-de-neofascista-divide-plateia-23144667>>. Acesso em: 09 ago. 2019.

GLOBO NEWS. Visitante tenta tirar selfie, derruba obras de arte e causa prejuízo de US\$ 200 mil. **Globo News**. 2017. Disponível em: <<https://g1.globo.com/globonews/estudio-i/video/visitante-tenta-tirar-selfie-derruba-obras-de-arte-e-causa-prejuizo-de-us-200-mil-6008140.ghtml>>. Acesso em: 12 ago. 2019.

GLOBO Teatro. Núcleo Bartolomeu de Depoimentos reestrea 'Memórias Impressas' em SP. **Rede Globo**, 26 nov. 2015. Disponível em: <<http://glo.bo/1XtcE5p>>. Acesso em: 17 set. 2019.

GLUSBERG, J. **A arte de performance**. Tradução: Renato Cohen. São Paulo: Perspectiva, 2013.

GOLDBERG, Roselee. **A arte da performance: do futurismo ao presente**. Tradução: Jefferson Luiz Camargo. Lisboa: Orfeu Negro, 2007.

GONZÁLEZ, Ángel Abuín. Historia oral, memoria colectiva y comunidad en el teatro del mundo: El caso del teatro "Verbatim". **Revista Signa**, vol. 25, 273-296, 2016.

GOODMAN, S. **Sonic Warfare: Sound, Affect, and the Ecology of Fear**. Cambridge: The MIT Press, 2012.

GRITZNER, Karoline. **Georg Büchner's Woyzeck**. New York: Routledge, 2019.

GUEDES, Cecília. **Uma cartografia do comportamento dos usuários no Metrô-SP**. 16o congresso de transporte e trânsito. Maceió: ANTP, 2007. <[http://files-server.antp.org.br/\\_5dotSystem/download/dcmDocument/2013/01/21/4345263C-C576-4569-B4B8-0768CA959BC9.pdf](http://files-server.antp.org.br/_5dotSystem/download/dcmDocument/2013/01/21/4345263C-C576-4569-B4B8-0768CA959BC9.pdf)>.

GUERINI, Elaine. Adeus, fundo verde: série baseada em “Star Wars” revoluciona efeitos especiais. **NeoFeed**, 28 jun. 2020. Disponível em: <<https://neofeed.com.br/blog/home/adeus-fundo-verde-serie-de-tv-baseada-em-star-wars-revoluciona-efeitos-especiais/>>. Acesso em: 09 nov. 2020.

GUILLEMIN, Henri. Prefácio. In: ZOLA, Émile. **J'accuse**: a verdade em marcha. Tradução de Paulo Neves. Porto Alegre, RS: L&PM, 2011.

GUIMARÃES, Paula. “A imprensa brasileira também precisa fazer sua autocrítica”, afirma Eliane Brum. **Diálogos do Sul**, [S.l.], 14 mai. 2019. Disponível em: <[https://dialogosdosul.operamundi.uol.com.br/cultura/58490/a-imprensa-brasileira-tambem-precisa-fazer-sua-autocritica-afirma-eliane-brum?fbclid=IwAR3uKSsBmxBogtzlUbXb5KsJAXSPTcb2NQevZHHV8R\\_W-Je41bBpzx6l2ww](https://dialogosdosul.operamundi.uol.com.br/cultura/58490/a-imprensa-brasileira-tambem-precisa-fazer-sua-autocritica-afirma-eliane-brum?fbclid=IwAR3uKSsBmxBogtzlUbXb5KsJAXSPTcb2NQevZHHV8R_W-Je41bBpzx6l2ww)>. Acesso em: 14 mai. 2019.

GÚZEVA, Aleksandra. Ponto de teatro russa fala sobre sua profissão, ameaçada de extinção. **Russia Beyond BR**, 12 jun. 2019. Disponível em: <<https://br.rbth.com/cultura/82427-ponto-teatro-russa-extincao>>. Acesso em: 12 mar. 2020.

HADDAD, Fernando. Vivo na pele o que aprendi nos livros: Um encontro com o patrimonialismo brasileiro. **Revista Piauí**, jun. 2017. Disponível em: <<https://piaui.folha.uol.com.br/materia/vivi-na-pele-o-que-aprendi-nos-livros/>>. Acesso em: 16 ago. 2019.

HAMMOND, Will; STEWARD, Dan (eds.). **Verbatim Verbatim**: Contemporary Documentary Theatre. London: Oberon Books, 2008.

HARE, David; STAFFORD-CLARK, Max; HAMMOND, Will. David Hare & Max Stafford-Clark. In: HAMMOND, Will; STEWARD, Dan (eds.). **Verbatim Verbatim**: Contemporary Documentary Theatre. London: Oberon Books, 2008. p. 45-75.

HARADA, Janaína. Que indústria fatura mais: do cinema, da música ou dos games? **Super Interessante**, 2020. Disponível em: <<https://super.abril.com.br/mundo-estranho/que-industria-fatura-mais-do-cinema-da-musica-ou-dos-games/>>. Acesso em: 15 ago. 2020.

HARDMAN, Chris. **Antenna Theater**, 2013. Audient. Disponível em: <<http://antenna-theater.org/audient/>>. Acesso em: 21 ago. 2019.

HATHERILL, Chris. Massive Attack Films - Part 1. **Dazed**, 19 mar. 2010. Disponível em: <<https://www.dazeddigital.com/music/article/7124/1/massive-attack-films-part-1>>. Acesso em: 15 abr. 2018.

HAYWOOD, William D. **Bill Haywood's Book**: The Autobiography of William D. Haywood. New York: International Publishers, 1929.

HEARNE, Ted. The Source. **Ted Hearne**, 09 out. 2015. Disponível em: <<http://www.tedhearne.com/project-details/2015/10/9/the-source>>. Acesso em: 23 jan. 2021.



HEGARTY, Paul. Noise/Music. In: KELLY, Caleb (ed.). **Sound: Documents of contemporary art**. Cambridge Massachusetts: The MIT Press, 2011. 104-107.

HEMMINGS, Frederick William John. Cry From the Pit. In: BLOOM, Harold (ed.). **Emile Zola**. Philadelphia: Chelsea House Publishers, 2004.

HICKLING, Alfred. Block Beuys. **The Guardian**, Town Hall, Huddersfield, 29 nov. 2004.

Disponível em:

<<https://www.theguardian.com/music/2004/nov/29/classicalmusicandopera1>>. Acesso em: 20 ago. 2019.

HORTA, Fernando. De onde vem e para onde vai a 'Ponte para o Futuro'. **Opera Mundi**, 14 mar. 2017. <<https://operamundi.uol.com.br/samuel/46627/de-onde-vem-e-para-onde-vai-a-ponte-para-o-futuro>>. Acesso em: 30 dez. 2018.

HOSOKAWA, S. The walkman effect. In: STERNE, Jonathan (ed.). **The sound studies reader**. New York: Routledge, 2012. 104-116.

IAZZETTA, F. Estudos do som: um campo em gestação. **Revista do Centro de pesquisa e formação**, nº 1, nov / 2015.

IBC. IBC, Rio de Janeiro, 2016. O IBC. Disponível em: < <http://www.ibc.gov.br/o-ibc> >. Acesso em: 25 abr. 2020.

ILUSTRADA. Anos de aflição: entenda as mudanças nas produções teatrais desde 2010. **Folha de S.Paulo**, 30 dez. 2019. Disponível em:

<<https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2019/12/anos-de-aflicao-entenda-as-mudancas-nas-producoes-teatrais-desde-2010.shtml>>. Acesso em: 23 dez. 2020.

INAD SP. **Mapa de ruído urbano**. Disponível em <<http://www.mapaderuidosp.org.br>>. Acesso em: 26 jul. 2018

JACKSON, A. Sound and ritual. **Man: New Series**, Royal Anthropological Institute of Great Britain and Ireland, v. 3, n. 2, 293-299, jun. 1968.

JAY, Gregory. Other People's Holocausts: Trauma, Empathy, and Justice in Anna Deavere Smith's "Fires in the Mirror". **Contemporary Literature**. Vol. 48, n.1 (Spring, 2007), pp. 119-149.

JONES, A. Presence in absentia: Experiencing Performance as Documentation. **Art Journal**, Performance Art: (Some) Theory and (Selected) Practice at the End of This Century, v. 56, v. 4, p. 11-18, 1997.

JONES, Jonathan. Celebrating 1913, a glory year for modern art. **The Guardian**, 19 nov. 2012. Disponível em:

<<https://www.theguardian.com/artanddesign/jonathanjonesblog/2012/nov/19/1913-modern-art-centenary-duchamp-picasso>>. Acesso em: 08 abr. 2020.

JORNAL DA RECORD. Jovens derrubam quadro de Salvador Dalí ao tirar selfie em museu na Rússia. **R7**. Disponível em: <<https://recordtv.r7.com/jornal-da-record/videos/jovens->

derrubam-quadro-de-salvador-dali-ao-tirar-selfie-em-museu-na-russia-03112018>. Acesso em: 12 ago. 2019.

KANTOR/Happening. Polônia: **Centro de Documentação de Arte de Tadeusz Kantor “Cricoteka”; Instituto Nacional de Audiovisual; Telewizja Polska S.A**, 2014. [Vídeo] Duração: 11'10. Roteiro de Max Cegielski e Anna Zakrzewska. Disponível em: <<https://vimeo.com/126380094>>. Acesso em: 04 mai. 2020.

KAPELUSZ, A. Quitter la communauté? L'écoute au casque dans le dispositifs théâtraux contemporains. **Théâtre/Public**. Gennevilliers/Montreuil, Éditions Théâtrales, n. 208, p. 124-128, abr.-jun. 2013.

KEEN, Colette F. **Behind the Words: The Art of Documentary and Verbatim Theatre**. 214 f. 2017. Tese (Doutorado em Drama e Escrita Criativa) - School of Humanities and Creative Arts, Flinders University, Adelaide, Austrália, 2017.

KELLY, Caleb. (ed.) **Sound: Documents of contemporary art**. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2011.

KIM-COHEN, Seth. **In the Blink of an Ear: Toward a Non-Cochlear Sonic Art**. New York: The Continuum International Publishing Group, 2009.

KITTLER, Friedrich A. **The truth of the technological world: essays on the genealogy of presence**. Translated by Erik Butler. Stanford, California: Stanford University Press, 2013.

KLEE, Paul. **Teoría del arte moderno**. Tradução: Hugo Acevedo. Buenos Aires: Ediciones Calden, 1976.

KOBIALKA, Michal. Tadeusz Kantor's Happenings: Reality, Mediality, and History. **Theatre Survey**, v. 43, n. 1, p. 58-79, mai. 2002.

KQED Arts. One Collective Breath: Janet Cardiff's 'The Forty Part Motet'. **KQED Arts**, 4 dez. 2015. Disponível em: <<https://youtu.be/rZXBia5kuqY>>. Acesso em: 8 nov. 2020.

KUBISCH, Cristina. About My Installations. In: LANDER, Dan; LEXIER, Micah (eds.). **Sound by Artists**. Toronto, Ontario: Art Metropole, 1990. 68-72.

KUBISCH, Cristina. **Christina Kubisch**, 2020. Electrical Walks. Disponível em: <[www.christinakubisch.de/en/works/electrical\\_walks](http://www.christinakubisch.de/en/works/electrical_walks)>. Acesso em: 13 jul. 2020.

LACERDA, A. B. M. de; MAGNI, C.; MORATA, T. C.; MARQUES, J. M.; ZANNIN, P. H. T. Ambiente Urbano e Percepção da Poluição Sonora. **Ambiente & Sociedade**, Vol. VIII, nº 2 jul./dez. 2005

LEEKER, Martina; SCHIPPER, Imanuel; BEYES, Timon (eds.). **Performing the digital: performativity and performance studies in digital cultures**. Bielefeld: transcript Verlag, 2017.

LEPECKI, A. Coreopolítica e coreopolícia. **Ilha Revista de Antropologia**, v. 13, n. 01, Universidade Federal de Santa Catarina – UFSC. Florianópolis, SC, 2012. 41-60.

- LEVY, Suzanne. Rose and Epstein's laughdance. **The Washington Post**, 21 mai. 1987. Disponível em: <<https://www.washingtonpost.com/archive/lifestyle/1987/05/21/rose-and-epsteins-laughdance/68a366d7-4e1f-46f7-a63f-77cf54473741/>>. Acesso em: 23 set. 2020.
- LIGNA. **PRELOM KOLEKTIV**, 2005. LIGNA radio group in Novi Sad and Belgrade: reader. Disponível em: <<http://www.prelomkolektiv.org/pdf/reader.pdf>>. Acesso em: 12 ago. 2019.
- LIGNA. **Ligna**, 2009a. The New Man: Four Exercises in utopian Movements. Disponível em: <<http://ligna.blogspot.com/2009/06/ligna-new-man.html>>. Acesso em: 12 ago. 2019.
- LIGNA. **Ligna**, 2009b. Radio Ballet: Exercise in lingering not according to the rules. Disponível em: <<https://ligna.blogspot.com/2009/12/radio-ballet.html>>. Acesso em: 12 ago. 2019.
- LIGNA. The Collective That Isn't One. [Entrevista concedida a] Sandra Noeth. In: **Emerging Bodies: The Performance of Worldmaking in Dance and Choreography**. KLEIN, Gabriele; NOETH, Sandra (eds.). Bielefeld: Transcript Verlag, 2011. 61-70.
- LIGNA. **Ligna**, 2013. Walking the City. Disponível em: <<https://ligna.blogspot.com/p/walking-city.html>>. Acesso em: 12 ago. 2019.
- LIGNA. **Ligna**, 2016a. Dance of all: A Movement Choir. Disponível em: <<http://ligna.blogspot.com/2016/04/dance-of-all-tanz-aller-movement-choir.html>>. Acesso em: 12 ago. 2019.
- LIGNA. **Ligna**, 2016b. The great refusal. Disponível em: <<https://ligna.blogspot.com/2016/04/die-groe-verweigerung-great-refusal-il.html>>. Acesso em: 12 ago. 2019.
- LISBOA. **Mapas de ruído**. Disponível em: <<http://www.cm-lisboa.pt/viver/ambiente/ruído/mapas-de-ruído>>. Acesso em: 26 jul. 2018
- LOLA Arias. Chácara Paraíso. **Lola Arias**, 2007. Disponível em: <<https://lolaarias.com/chacara-paraiso>>. Acesso em: 08 dez. 2019.
- LOLA Arias. Campo Minado. **Lola Arias**, 2016. Disponível em: <<https://lolaarias.com/es/minefield>>. Acesso em: 08 dez. 2019.
- LOPES, Fernanda Cardoso. Éramos o Time do Rei: A Experiência Rex. Dissertação de Mestrado. Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2006.
- LÖWY, Michael. O golpe de Estado de 2016 no Brasil. **Carta Maior**, 19 mai. 2016. Disponível em: <<https://www.cartamaior.com.br/?/Editoria/Politica/O-golpe-de-Estado-de-2016-no-Brasil/4/36139>>. Acesso em: 23 dez. 2019.
- LUIZ, Duran Antonio. Stefan Kaegi: o teatro em trânsito. **Revista Teatro**, 10 out. 2014. Disponível em: <<https://www.rimini-protokoll.de/website/en/text/stefan-kaegi-o-teatro-em-transito>>. Acesso em: 21 ago. 2019.
- MACHADO, Carly. Morte, perdão e esperança de vida eterna: “ex-bandidos”, policiais, pentecostalismo e criminalidade no Rio de Janeiro. In: **Dispositivos urbanos e trama dos**

**viventes:** ordens e resistências. BIRMAN, Patrícia (et. al.). Rio de Janeiro: Editora FGV, 2015. 451-472.

MALZACHER, Florian. Dramaturgies of care and insecurity: The story of Rimini Protokoll. In: DREYSSE, Miriam; MALZACHER, Florian (eds.). **Experts of the Everyday:** The Theatre of Rimini Protokoll. Tradução para o inglês de Daniel Belasco Rogers (et al.). Berlim: Alexander Verlag, 2008.

MANUEL, Pedro. **Theatre Without Actors:** Rehearsing New Modes of Co-Presence. 2017.

MARINETTI, 1909

MARON, Paulo Sergio. Comunicação pessoal, 27 ago. 2019.

MARTIN, Carol. Bodies of Evidence. In: MARTIN, Carol (ed.). **Dramaturgy of the Real on the World Stage.** New York: Palgrave Mcmillan, 2010.

MARTINELLI. Driblar o guarda e ganhar até R\$ 100 por dia: como é cantar no metrô de SP. [s.n.] **UOL**, São Paulo, 2018. Disponível em: <<https://mulherias.blogosfera.uol.com.br/2018/01/05/driblar-o-guarda-e-ganhar-ate-r-100-por-dia-como-e-cantar-no-metro-de-sao-paulo/>>. Acesso em: 26 jul. 2018.

MARTINS, Leonardo. Metrô de SP afasta seguranças que agrediram rapaz em estação; assista. **UOL**, São Paulo, 14 abr. 2019. Disponível em: <<https://noticias.uol.com.br/cotidiano/ultimas-noticias/2019/04/10/metro-afasta-seguranças-que-agrediram-usuario-em-estacao-veja-o-video.htm>>. Acesso em:

MATSUOKA, Naomi. Murakami Haruki and Anna Deavere Smith: Truth by Interview. **Comparative Literature Studies**, vol. 39, nº 4, 2002, p. 305-313.

MAURO, Fillipe. Ações contra camelôs acabam em confrontos no metrô de São Paulo. **Folha de S.Paulo**. São Paulo, 3 jul. 2018. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/cotidiano/2018/07/acoes-contracamelos-acabam-em-confrontos-no-metro-de-sao-paulo.shtml>>. Acesso em: 30 abr. 2019.

MCCHESENEY, Robert Waterman. **Rich Media, Poor Democracy:** Communication Politics in Dubious Times. New York: The New Press, 2015.

MCCOMBS, Maxwell E; SHAW, Donald L. The Agenda-Setting Function of Mass Media. **The Public Opinion Quarterly**, Vol. 36, No. 2. Oxford: Oxford University Press, verão de 1972. 176-187.

MCCORMACK, Jess. **Choreography and Verbatim Theatre:** Dancing Words. Cham, Switzerland: Palgrave Pivot, 2018.

MCGRAITH, Donal. Anti-Copyright and Cassette Culture. In: LANDER, Dan; LEXIER, Micah (eds.). **Sound by Artists.** Toronto, Ontario: Art Metropole, 1990. 73-87.

MCNAMARA, Brooks. Paterson Strike Pageant. **The Drama Review: TDR**, Vol. 15, No. 3 (Summer, 1971), pp. 60-71.

MELLO, Daniel. TJSP anula condenações de policiais acusados do Massacre do Carandiru. **Agência Brasil**, São Paulo, 27 set. 2016. Disponível em: <<https://agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2016-09/tjsp-anula-condenacoes-de-policiais-acusados-do-massacre-do-carandiru>>. Acesso em: 19 jan. 2020.

MELLO, Daniel. Para especialistas, difusão de fake news está ligada à crise do jornalismo. **Agência Brasil**, São Paulo, 04 abr. 2018. Disponível em: <<http://agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2018-04/para-especialistas-difusao-de-fake-news-esta-ligada-crise-do-jornalismo>>. Acesso em: 12 mai. 2019.

MESQUITA, Dilma. **Shopping Center: a cultura sob controle / As relações atuais entre literatura e sociedade de consumo**. Rio de Janeiro: Editora Ágora da Ilha, 2002.

MÍDIA NINJA. Caetano Entrevista: Roger Waters. **Mídia NINJA**. 2018. Disponível em: <<https://youtu.be/uWWRsUPJ0ME>>. Acesso em: 09 ago. 2019.

MIRANDA, Maria da Luz. Paul Heritage, professor de arte e teatro: ‘Temos que olhar o que ainda não se olhou’. **Jornal O Globo**, 03 ago 2015. Disponível em: <<https://oglobo.globo.com/sociedade/conte-algo-que-nao-sei/paul-heritage-professor-de-arte-teatro-temos-que-olhar-que-ainda-nao-se-olhou-17048601>>. Acesso em: 25 dez. 2020.

MIRANDA JÚNIOR, Edmilson Forte; OLIVEIRA JUNIOR, Antonio Wellington de. Meta-dispositivo: uma aproximação entre o dispositivo segundo Foucault e a noção de aparelho em Flusser. In: II Colóquio de Estudos Foucaultianos 2013 GEF UECE, 2013, Fortaleza. **Anais do II Colóquio de Estudos Foucaultianos 2013 GEF UECE**, 2013. v. 1. p. 174-186.

MOMA. Mourning 9/11 with Janet Cardiff’s The Forty Part Motet. **The Museum of Modern Art**, 2020. Disponível em: <[https://www.moma.org/interactives/moma\\_through\\_time/2000/listening-together/](https://www.moma.org/interactives/moma_through_time/2000/listening-together/)>. Acesso em: 19 nov. 2020.

MOONEY, Chris. Loss of Louisiana marshes that protect New Orleans is ‘probably inevitable,’ study finds. **The Washington Post**, 22 mai. 2020. Disponível em: <<https://www.washingtonpost.com/climate-environment/2020/05/22/new-orleans-wetlands-climatechange/>>. Acesso em: 23 ago. 2020.

MOOVIT. Fatos e estatísticas de uso do transporte público em São Paulo e Região, Brasil. [s.l.], **Moovit Insights**. Disponível em: <[https://moovitapp.com/insights/pt-br/Moovit\\_Insights\\_Índice\\_sobre\\_o\\_Transporte\\_Público-242](https://moovitapp.com/insights/pt-br/Moovit_Insights_Índice_sobre_o_Transporte_Público-242)>. Acesso em: 26 jul. 2018

MORA, José Ferrater. **Diccionario de Filosofia**. Volume 2. 5ª edição. Buenos Aires: Editorial Sudamericana, 1965.

MORAES, Fernando Tadeu. Debate na TV Globo motiva performance com atores que repetirão falas de candidatos. **Folha de S.Paulo**, 03 out. 2018. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2018/10/atores-vaio-repetir-falas-de-presidenciaveis-ao-vivo-durante-debate-na-globo.shtml>>. Acesso em: 11 fev. 2019.

MORENO, Javier. “Os protestos mostram que sair da miséria é o início de mais reivindicações”. **El País**, Brasília, 26 nov. 2013. Disponível em: <[https://brasil.elpais.com/brasil/2013/11/26/politica/1385435951\\_832236.html](https://brasil.elpais.com/brasil/2013/11/26/politica/1385435951_832236.html)>. Acesso em: 23 mai. 2019.

MORRISON, Elise. User-unfriendly: Surveillance art as participatory performance. In: **Theater** 43.3, pp. 5-23, 2013.

MORRISON, Elise. Surveillance society needs performance theory and arts practice. In: **International Journal of Performance Arts and Digital Media**. 11/2, pp.125-130, 12 nov. 2015.

MOSER, Whet. Studs Terkel on How to Interview Someone. **Chicago Magazine**, 1 ago. 2011. Disponível em: <<http://www.chicagomag.com/Chicago-Magazine/The-312/July-2011/Studs-Terkel-on-How-to-Interview-Someone/>>. Acesso em: 21 jul. 2019.

NASSIF, Luis. 12 anos depois, meu direito de resposta na Veja, por Luis Nassif. **GGN**, 20 dez. 2020. Disponível em: <<https://jornalgnn.com.br/memoria/12-anos-depois-meu-direito-de-resposta-na-veja-por-luis-nassif/>>. Acesso em: 28 dez. 2020.

NATIONAL Theatre. An introduction to verbatim theatre. **National Theatre**, 16 jan. 2014. Disponível em: <<https://youtu.be/ui3k1wT2yeM>>. Acesso em: 30 set. 2019.

NETO, Antonio Leão da Silva. **Dicionário de Astros e Estrelas do Cinema Brasileiro**. São Paulo: Imprensa Oficial, 2010. (Coleção Aplauso Especial). Disponível em: <<https://aplauso.imprensaoficial.com.br/livro-interna.php?iEdicaoID=312>>. Acesso em: 12 mai. 2020.

NEUHAUS, Max. Listen (1966-1976). In: KELLY, Caleb (ed.). **Sound: Documents of contemporary art**. Cambridge Massachusetts: The MIT Press, 2011. 190-192.

NEVES, Josélia. Comunicação multi-sensorial em contexto museológico. **Actas do I Seminário de Investigação em Museologia dos Países de Língua Portuguesa e Espanhola**, v. 2, p. 180-192, 2009.

NEVES, Josélia. **Sound Painting**: audio description in another light. 2010. Disponível em: <[https://iconline.ipleria.pt/bitstream/10400.8/431/1/Sound Painting.pdf](https://iconline.ipleria.pt/bitstream/10400.8/431/1/Sound%20Painting.pdf)>. Acesso em: 05 mar. 2015.

NEVES

NIETZSCHE, Friedrich. **Aurora**. Tradução: Antonio Carlos Braga. São Paulo: Editora Escala, 2007.

NOELLE-NEUMANN, Elisabeth. **A Espiral do Silêncio**: opinião pública, nosso tecido social. Florianópolis: Estudos Nacionais, 2017.

NORTON-TAYLOR, Richard. Richard Norton-Taylor: verbatim plays pack more punch than the papers. **The Guardian**, [s.l.], 22 out. 2014. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/stage/2014/oct/22/richard-norton-taylor-verbatim-tribunal-plays-stephen-lawrence>>. Acesso em: 25 mai. 2019.

NOVAK, D. Noise. In: NOVAK, D; SAKAKEENY, M. (eds). **Keywords in sound**. Durham, NC: Duke University Press, 2015. 125-138.

NÚCLEO Experimental. Ao pé do ouvido. **Núcleo Experimental**, 2005. Disponível em: <<http://nucleoexperimental.com.br/portfolio-item/ao-pe-do-ouvido/>>. Acesso em: 31 jul 2019.

NUNES, Leandro. ‘Ao Pé do Ouvido’ cria audiopeça e entrevista imigrantes nordestinos. **O Estado de S.Paulo**, 01 set. 2015. Disponível em: <<https://cultura.estadao.com.br/noticias/teatro-e-danca,ao-pe-do-ouvido-retrata-preconceito-contr-nordestinos,1753979>> Acesso em: 23 jan. 2019.

NUNES, Leandro. Nuno Ramos cria ‘reality show’ de 24 horas no palco. **O Estado de S.Paulo**, 11 mar. 2018. Disponível em: <<https://cultura.estadao.com.br/noticias/teatro-e-danca,nuno-ramos-cria-reality-show-de-24-horas-no-palco,70002221315>> Acesso em: 19 jun. 2019.

NUO Ópera Lab. Cântico dos Imigrantes - uma ópera verbatim. **NUO Ópera Lab**, 12 jun. 2018. Disponível em: <<https://nucleodeopera.blogspot.com/2018/06/cantico-dos-imigrantes-uma-opera.html>>. Acesso em: 21 jul. 2019.

O GLOBO. Roger Waters faz homenagem a Moa do Katendê durante show em Salvador. **O Globo**. 2018. Disponível em: <<https://oglobo.globo.com/cultura/roger-waters-faz-homenagem-moa-do-katende-durante-show-em-salvador-23164615>>. Acesso em: 09 ago. 2019.

OCCUPATIONAL SAFETY AND HEALTH ADMINISTRATION. [s.l.], **United States Department of Labor**. Disponível em: <[https://www.osha.gov/pls/oshaweb/owadisp.show\\_document?p\\_table=standards&p\\_id=9735](https://www.osha.gov/pls/oshaweb/owadisp.show_document?p_table=standards&p_id=9735)>. Acesso em: 26 jul. 2018

OLIVEIRA, Luccas. Roger Waters homenageia Marielle Franco em show no Rio de Janeiro. **O Globo**. 2018. Disponível em: <<https://oglobo.globo.com/cultura/roger-waters-homenageia-marielle-franco-em-show-no-rio-de-janeiro-23183194>>. Acesso em: 09 ago. 2019.

OLIVEIRA, Tiago Bernardon de. O golpe de 2016: breve ensaio de história imediata sobre democracia e autoritarismo. **Historiæ**, Rio Grande, v. 7, nº 2: 191–232, 2016. Disponível em: <<https://periodicos.furg.br/hist/article/view/6726>>. Acesso em: 23 dez. 2016.

O'REILLY, Mary Boyle. Labor's New Instrument of Warfare---The Pageant. **Evansville Press**, Evansville, Indiana, 16 jun. 1913. Disponível em: <<https://www.newspapers.com/clip/24715826/evansville-press/>>. Acesso em: 19 fev. 2020.

PAES-SOUSA, Rômulo ; LIMA, Nísia Verônica Trindade ; BUSS, Paulo Marchiori . A pandemia de COVID-19: uma crise sanitária e humanitária. **Cad. Saúde Pública, Rio de Janeiro**, v. 36, n. 7, e00177020, Jun. 2020. Disponível em: <<http://cadernos.ensp.fiocruz.br/csp/artigo/1116/a-pandemia-de-covid-19-uma-crise-sanitaria-e-humanitaria>>. Acesso em: 16 Ago.: 2020. <http://dx.doi.org/10.1590/0102-311X00177020>.

PAGET, Derek. ‘Oh What a Lovely War’: the Texts and Their Context. **New Theatre Quarterly**, v. 6, n. 23, ago. 1990. p. 244-260.

PALMA, Tiago. Cristina Vidal, a última ponto no teatro. “A profissão vai morrer comigo”. **Observador**, 18 nov. 2017. Disponível em: <<https://observador.pt/especiais/cristina-vidal-a-ultima-ponto-no-teatro-a-profissao-vai-morrer-comigo/>>. Acesso em: 19 fev. 2020.

PAPHIDES, Pete. Bone music: the Soviet bootleg records pressed on x-rays. **The Guardian**, 29 jan. 2015. <<https://www.theguardian.com/music/2015/jan/29/bone-music-soviet-bootleg-records-pressed-on-xrays>>. Acesso em: 12 ago. 2020.

PARENTE, Ediane; POSSEBON, Samuel. Globo acelera projeto para ser mediatech. **Tela Viva**, 20 set. 2020. Disponível em: <<https://telaviva.com.br/tv70anos/2020/09/20/globo-acelera-projeto-para-ser-mediatech/>>. Acesso em: 25 jan. 2021.

PAVIS, Patrice. Dicionário de teatro. Tradução para a língua portuguesa sob a direção de J. Guinsburg e Maria Lúcia Pereira. 3ª edição. São Paulo: Perspectiva, 2008.

PAYÃO, F. Metrô de SP paga R\$ 40 mil por mês para ONG gerir playlist de música. **Tecmundo**, São Paulo, 11 jul. 2018. Segurança. Disponível em <<https://www.tecmundo.com.br/seguranca/132098-metro-sp-paga-r-40-mil-mes-ong-gerir-playlist-musica.htm>>. Acesso em: 26 jul. 2018

PEREZ, Fabíola. A temível frota K. **ISTOÉ**, São Paulo, 14 fev. 2014. <[https://istoe.com.br/348126\\_A+TEMIVEL+FROTA+K/](https://istoe.com.br/348126_A+TEMIVEL+FROTA+K/)>. Acesso em: 30 abr. 2019.

POLLOCK, Della. Introduction: Remembering. In: POLLOCK, D. Remembering: Oral History Performance. 1-17. Houndmills, Basingstoke, Hampshire; New York: Palgrave MacMillan, 2005.

QUARTZ. The “millennial whoop” is taking over pop music. **Quartz**, 28 ago. 2016. Disponível em: <<https://youtu.be/MN23lFKfpcK>>. Acesso em: 12 ago. 2018.

QUEIROGA, Louise. Mestre de capoeira é morto com 12 facadas após discussão política, em Salvador. **O Globo**. 2018. Disponível em: <<https://oglobo.globo.com/brasil/mestre-de-capoeira-morto-com-12-facadas-apos-discussao-politica-em-salvador-23139639>>. Acesso em: 09 ago. 2019.

QUENTAL, Dulce. O poeta está vivo. In: Barão Vermelho. **Na Calada da Noite**. Rio de Janeiro, WEA, 1990.

RAMOS, Luiz Fernando. **Mimesis Performativa: A margem de invenção possível**. São Paulo: Annablume. 2015.

REINA, Andrei. Nuno Ramos e o “festim da boçalidade”. **Bravo!**, 25 out. 2018. Disponível em: <<https://medium.com/revista-bravo/nuno-ramos-e-o-festim-da-boçalidade-6380acde9b15>>. Acesso em: 21 dez. 2018.

REIS, Luiz Felipe. Bia Lessa retorna ao teatro com a peça-instalação ‘Grande Sertão: Veredas’. **Jornal O Globo**, 03 set. 2017. Disponível em: <<https://oglobo.globo.com/cultura/teatro/bia-lessa-retorna-ao-teatro-com-peca-instalacao-grande-sertao-veredas-21779825>>. Acesso em: 07 dez. 2019.

RIBEIRO, Amanda. Bia Lessa estreia espetáculo-instalação de 'Grande Sertão: Veredas', de Guimarães Rosa. **Guia Folha**, 08 set. 2017. Disponível em: <<https://guia.folha.uol.com.br/teatro/2017/09/bia-lessa-estrea-espetaculo-instalacao-de-grande-sertao-veredas-de-guimaraes-rosa.shtml>>. Acesso em: 07 dez. 2019.



RICHTER, André. TSE nega pedido para impedir entrevista de Bolsonaro na TV Record. **Agência Brasil**, 04 out. 2018. Disponível em: <<https://agenciabrasil.ebc.com.br/politica/noticia/2018-10/tse-nega-pedido-para-impedir-entrevista-de-bolsonaro-na-tv-record>>. Acesso em: 13 fev. 2019.

RICON, Leandro Couto Carreira. **Historiografia e Romantismo na Alemanha no Contexto da Unificação**: Leopold von Ranke, Richard Wagner e a interpretação política-nacionalista na Confederação Germânica. Tese de doutorado em História Comparada do Instituto de História da Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2017. 325 f.

RIMINI Protokoll. Deutschland 2 (Theater). **Rimini Protokoll**, 2002. Disponível em: <<https://www.rimini-protokoll.de/website/de/project/deutschland-2-theater>>. Acesso em: 19 jan. 2020.

RIPARDO, Sérgio. Michês do Trianon. **Folha Online**, 17 out. 2007. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/folha/colunas/destaquesgls/ult10009u337557.shtml>>. Acesso em: 23 mai. 2020.

RODRIGUES, Tiago. **Sopro** [peça teatral]. 2017.

ROESNER, David; MERLIN, Bella. The Document as Music: Exploring the musicality of verbatim material in performance. **Journal for Artistic Research**, 11 abr. 2018, nº 15. Disponível em: <<https://www.researchcatalogue.net/view/353508/353509>>. Acesso em: 08 fev. 2020.

ROSENBERG, Angela. Hearing and Seeing: Karin Sander. In: KELLY, Caleb (ed.). **Sound: Documents of contemporary art**. Cambridge Massachusetts: The MIT Press, 2011. 222-223.

RTVE. El oficio de apuntador, en vías de extinción. **RTVE**, 10 nov. 2008. Disponível em: <<https://www.rtve.es/alacarta/videos/programa/oficio-apuntador-vias-ed-extincion/336489/>>. Acesso em: 12 mai 2020.

RUFFATO, Luiz. O golpe contra Dilma Rousseff. **El País**, 01 set. 2016. Disponível em: <[https://brasil.elpais.com/brasil/2016/08/31/opinion/1472650538\\_750062.html](https://brasil.elpais.com/brasil/2016/08/31/opinion/1472650538_750062.html)>. Acesso em: 23 set. 2016.

RUSSOLO, Luigi. **The Art of Noise** (futurist manifesto, 1913). Tradução: Robert Filliou. New York: Something Else Press, 1967.

SÁ, Nelson de. Ponto eletrônico é ‘coisa meio vergonhosa’, diz diretor teatral. **Folha de S.Paulo**, 11 jun. 2014a. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2014/06/1468054-ponto-eletronico-e-coisa-meio-vergonhosa-diz-diretor-teatral.shtml>>. Acesso em: 19 fev. 2020.

SÁ, Nelson de. Ponto eletrônico volta aos palcos para ajudar atores a lembrar as falas. **Folha de S.Paulo**, 11 jun. 2014b. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2014/06/1467981-ponto-eletronico-volta-aos-palcos-para-ajudar-atores-a-lembrar-as-falas.shtml>>. Acesso em: 19 fev. 2020.

SALVADORI, Fausto. Migrantes negros são espancados por seguranças do Metrô em SP. **Ponte**, São Paulo, 29 set. 2018. Disponível em: <<https://ponte.org/seguranças-do-metro-espancam-imigrantes-negros-no-centro-de-sp/>>. Acesso em: 30 abr. 2019.

SAMPAIO, Paulo. SP: Protesto contra 'governo negacionista' reúne 120 carros em marcha à ré. **UOL**, São Paulo, 05 mai. 2020. Disponível em: <<https://noticias.uol.com.br/colunas/paulo-sampaio/2020/08/05/sp-protesto-contr-governo-negacionista-reune-120-carros-em-marcha-a-re.htm>>. Acesso em: 06 ago. 2020.

SÁNCHEZ, José. A. Dispositivos poéticos III. **Parataxis 2.0**, 2016. Disponível em: <<https://parataxis20.wordpress.com/2016/05/22/dispositivos-poeticos-iii/>>. Acesso em: 7 mar. 2020.

SANDER, Gordon F. Latvia, a disappearing nation. **Politico**, 01 mai. 2018. Disponível em: <<https://www.politico.eu/article/latvia-a-disappearing-nation-migration-population-decline/>>. Acesso em: 17 out. 2019.

SANTOS, José Vicente Tavares dos. Microfísica da violência, uma questão social mundial. **Cienc. Cult.** vol.54 no.1 São Paulo jun/set. 2002.

SANTOS, Juliano Viali dos. **Ruídos de veículos e som automotivo**. Da infração de trânsito ao crime de poluição sonora. [s.l.] [s.n.] 2006. Disponível em <<https://jus.com.br/artigos/8556/ruidos-de-veiculos-e-som-automotivo>>. Acesso em: 26 jul. 2018.

SANTOS, Valmir. Peça-instalação usa policiais para contar histórias. **Folha de S.Paulo**, 30 jan. 2007. Disponível em: <<http://feeds.folha.uol.com.br/fsp/acontece/ac3001200701.htm>>. Acesso em: 08 dez. 2019.

SÃO PAULO (Estado). Pianos no Metrô. São Paulo. **Governo do Estado de São Paulo**, 2011. Disponível em: <<http://www.metro.sp.gov.br/noticias/pianos-no-metro.fss>>. Acesso em: 26 jul. 2018.

SÃO PAULO (Estado). Estação Luz da CPTM terá interação teatral nesta quarta-feira (30). **Governo do Estado de São Paulo**, 2017. Disponível em: <<https://www.saopaulo.sp.gov.br/ultimas-noticias/estacao-luz-da-cptm-tera-interacao-teatral-nesta-quarta-feira-29/>>. Acesso em: 05 dez. 2019.

SÃO PAULO (Estado). CPTM e Metrô: novas estações e 7,8 milhões de usuários por dia. **Governo do Estado de São Paulo**, 2018. Disponível em: <<http://www.saopaulo.sp.gov.br/spnoticias/ultimas-noticias/cptm-e-metro-novas-estacoes-e-transporte-de-78-milhoes-de-pessoas-por-dia/>>. Acesso em: 26 jul. 2018.

SÃO PAULO (Estado). Banda dos Seguranças do Metrô abre temporada de shows 2019. **Governo do Estado de São Paulo**, 2019a. Disponível em: <<http://www.saopaulo.sp.gov.br/spnoticias/banda-dos-segurancas-do-metro-abre-temporada-de-shows-2019-2/>>. Acesso em: 24 mar. 2019.

SÃO PAULO (Estado). O projeto SP Cultura no Metrô lança músicos de rua. **Governo do Estado de São Paulo**, 2019b. Disponível em: <<http://www.saopaulo.sp.gov.br/spnoticias/ultimas-noticias/o-projeto-sp-cultura-no-metro-lanca-musicos-de-rua/>>. Acesso em: 22 mai. 2019.

SÃO PAULO (município). Lei nº 14.223, de 26 de setembro de 2006. **Município de São Paulo**. Dispõe sobre a ordenação dos elementos que compõem a paisagem urbana do Município de São Paulo. 2006.

SÃO PAULO (município). Lei nº 15.937, de 23 de dezembro de 2013. **Município de São Paulo**. Proíbe o uso de aparelhos sonoros ou musicais no interior de veículos de transporte coletivo nas condições que especifica e dá outras providências. 2013.

SÃO PAULO (município). Lei 16.402, de 23 de março de 2016. **Município de São Paulo**. Disciplina o parcelamento, o uso e a ocupação do solo no Município de São Paulo, de acordo com a Lei nº 16.050, de 31 de julho de 2014 - Plano Diretor Estratégico (PDE). 2016

SCHAFFER, R. M. **The soundscape: our sonic environment and the tuning of the world**. Rochester: Destiny Books, 1994.

SCHAPIRA, Cláudia. Cláudia Schapira. Entrevista concedida a Pepe Santana. **Advenedizo Digital**, 26 mar. 2017. Disponível em: <<http://advenedizodigital.com/2017/03/27/entrevista-claudia-schapira-2/>>. Acesso em: 03 abr. 2020.

SCHECHNER, R. **Performance studies: An introduction**. London: Routledge, 2002.

SCHREIBER, Falk. **Nachtkritik.de**, 2014. Die große Verweigerung – Ligna lassen auf Kampnagel Hamburg die Zuschauer historische Verhaltensweisen reenacten. Disponível em: <[https://www.nachtkritik.de/index.php?option=com\\_content&view=article&id=10346:2014-12-12-06-39-08&catid=206&Itemid=40](https://www.nachtkritik.de/index.php?option=com_content&view=article&id=10346:2014-12-12-06-39-08&catid=206&Itemid=40)>. Acesso em: 13 ago. 2019.

SCOTT, Emmet. Orwell, Huxley and the Emerging Totalitarianism. **New English Review**, Nashville, May 2013. Disponível em: <[https://www.newenglishreview.com/Emmet\\_Scott/Orwell\\_Huxley\\_and\\_the\\_Emerging\\_Totalitarianism/](https://www.newenglishreview.com/Emmet_Scott/Orwell_Huxley_and_the_Emerging_Totalitarianism/)>. Acesso em: 26 jul. 2018

SEGALEN, M. **Ritos e Rituais Contemporâneos**. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2002.

SENADO Notícias. Presidente Dilma não cometeu qualquer crime que justifique o impeachment, afirmam juristas. **Agência Senado**, 03 mai. 2016. Disponível em: <<https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2016/05/03/presidente-dilma-nao-cometeu-qualquer-crime-que-justifique-o-impeachment-afirmam-juristas>>. Acesso em: 23 dez. 2019.

SERRA, Cristina. A praga do jornalismo lava-jatista. **Folha de S.Paulo**, 08 fev. 2021. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/colunas/cristina-serra/2021/02/a-praga-do-jornalismo-lava-jatista.shtml>>. Acesso em: 09 fev. 2021.

SESC. Chácara Paraíso: Mostra de arte Polícia (programa do espetáculo). **Sesc Avenida Paulista**, 2007. Disponível em: <<https://issuu.com/varzeadesign/docs/chacaraparaiso>>. Acesso em: 21 dez. 2019.

SESC. Lado B: O disco de vinil na arte contemporânea brasileira (catálogo da exposição). **Sesc Belenzinho**, 2019.

SMITH, Anna Deavere. **Fires in the Mirror: Crown Heights, Brooklyn, and Other identities**. Nova York: Anchor Books, 1993.

SMITH, Anna Deavere. **Twilight**: Los Angeles, 1992. Nova York: Anchor Books, 1994.

SMITH, Anna Deavere. O Personagem Americano de Anna Deavere Smith. **TED**, 4 jun. 2010. <[https://www.ted.com/talks/anna\\_deavere\\_smith\\_s\\_american\\_character/transcript?source=fac ebook&language=pt-br](https://www.ted.com/talks/anna_deavere_smith_s_american_character/transcript?source=fac ebook&language=pt-br)>. Acesso em: 23 set. 2019.

SMITH, Jeffrey K; TINIO, Pablo P. L. Audibly Engaged: Talking the Walk. In: TALLON, Loïc; WALKER, Kevin. **Digital technologies and the museum experience**: handheld guides and other media. New York: AltaMira Press, 2008. 63-78.

SOANS, Robin. Robin Soans. In: HAMMOND, Will.; STEWARD, Dan. (eds.). **Verbatim Verbatim**: Contemporary Documentary Theatre. London: Oberon Books, 2008. p. 30-44.

SOLER, Marcelo. **Teatro Documentário: a pedagogia da não-ficção**. Dissertação de Mestrado. Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo. São Paulo, p. 156, 2008.

SPEAKMAN, Duncan. **Walk Listen Create**, 11 fev. 2019. It must have been dark by then. Disponível em: <<https://walklistencreate.org/walkingpiece/it-must-have-been-dark-by-then/>>. Acesso em: 23 ago. 2020.

STAATS, Susan K. Historical Perspectives on Areruya Communicative Ideology. In: WHITEHEAD, Neil L.; ALEMÁN, Stephanie W. **Anthropologies of Guayana**: Cultural Spaces in Northeastern Amazonia. Arizona: The University of Arizona Press, 2009. 124-134.

STANISLAVSKI, Konstantin. **An Actor's Work**: A Student's Diary. Edição e tradução para o inglês de Jean Benedetti. London: Routledge, 2008.

SUZUKI, Miwa. Exposição em Tóquio que permitia roubo de obras durou dez minutos. **Estadão**. 2020. Disponível em: <<https://cultura.estadao.com.br/noticias/artes,exposicao-em-toquio-que-permitia-roubo-de-obras-durou-dez-minutos,70003362162>>. Acesso em: 15 jul. 2020.

STERNE, J. **The Audible Past**: Cultural Origins of Sound Reproduction. Durham: Duke University Press, 2003.

STUFF. Headphones: The complete history. **Stuff**, 24 dez. 2013. Disponível em: <<https://www.stuff.tv/features/headphones-complete-history>>. Acesso em: 31 jul. 2020.

SUDDLER, Carl. The Color of Justice Without Prejudice: Youth, Race, and Crime in the Case of the Harlem Six. **American Studies**, Vol. 57, N° 1/2, 2018, pp. 57-78.

SUZUKI, Mami. 1Kara: Tokyo's Place for the Solo Karaoke Warrior. **Tofugu**, 16 jan. 2018. Disponível em: <<https://www.tofugu.com/travel/1kara-solo-karaoke/#1kara-tokyo-s-place-for-the-solo-karaoke-warrior-photoalbum-16bc5320ae34070a974b3b44e8e611a8>>. Acesso em: 13 mai. 2020.

TALLON, Loïc. Introduction: Mobile, Digital, and Personal. In: TALLON, Loïc; WALKER, Kevin. **Digital technologies and the museum experience**: handheld guides and other media. New York: AltaMira Press, 2008. xiii-xxv.

TARDELLI, Brenno; LEONE, Igor. Comprovação de cartel dos trens pelo Cade facilita ações criminais. **Carta Capital**, São Paulo, 12 dez. 2018. Disponível em: <<https://www.cartacapital>

.com.br/justica/condenacao-de-carteis-de-trens-por-cade-deve-agilizar-aco-es-criminais/>. Acesso em: 30 mai. 2019.

TATE. Janet Cardiff and the Forty Part Motet | TateShots. **Tate**, 7 jul. 2017. Disponível em: <<https://youtu.be/38ORiaia9r8>>. Acesso em: 24 out. 2020.

TAVARES, Liliana Barros. Acessibilidade comunicacional no teatro: uma segunda voz. In: TAVARES, Liliana Barros (Org.). **Notas proêmias**: acessibilidade comunicacional para produções culturais. Recife: Ed. do Organizador, 2013. 76-82.

TEATRO Verbatim. História. **Teatro Verbatim**, 2019. Disponível em: <<http://teatroverbatim.com.br/historia.html>>. Acesso em: 21 jul 2019.

TEIXEIRA, Ubiratan. **Dicionário de Teatro**. São Luís: Editora Instituto Geia, 2005.

THE TELEPHONE File. Electrophone System. **The Telephone File**, 2020. Disponível em: <<https://www.britishtelephones.com/electrophone.htm>>. Acesso em: 20 dez. 2020.

THE PUBLIC Domain Review. A 19th-Century Vision of the Year 2000. The Public Domain Review, 2020. Disponível em: <<https://publicdomainreview.org/collection/a-19th-century-vision-of-the-year-2000>>. Acesso em: 18 ago. 2020.

TOKYO Creative Travel. Too shy to sing? Rock out alone in these 1Kara boxes! **Tokyo Creative Travel**, 2020. Disponível em: <<https://www.tokyocreative.com/articles/20006-too-shy-to-sing-rock-out-alone-in-these-1kara-boxes>>. Acesso em: 13 mai. 2020.

TONE, Yasunao. Parasite/Noise. In: KELLY, Caleb (ed.). **Sound**: Documents of contemporary art. Cambridge Massachusetts: The MIT Press, 2011. 101-103.

TOOP, David. Haunted Weather: Music, Silence and Memory. In: KELLY, Caleb (ed.). **Sound**: Documents of contemporary art. Cambridge Massachusetts: The MIT Press, 2011. 206-210.

TOURINHO, Pedro. O que está matando as revistas e transformando o PR. **Meio & Mensagem**, [S.l.], 07 ago. 2018. Disponível em: <<https://www.meioemensagem.com.br/home/opiniaio/2018/08/07/o-que-esta-matando-as-revistas-e-transformando-o-pr.html>>. Acesso em: 13 mai. 2019.

TRADERS. What. **TRADERS**, 2013. Disponível em: <<http://tr-aders.eu/what/>>. Acesso em: 23 mai. 2019.

TRAGTENBERG, Livio. Provocações 380 com Livio Tragtenberg. [arquivo de vídeo]. **TV Cultura**, 03 fev. 2014. Disponível em: <<https://youtu.be/ejj-uiQ9hQw>>. Acesso em: 29 de Mai. 2019.

TRAGTENBERG, Livio. In: **ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileiras**. São Paulo: Itaú Cultural, 2019. Disponível em: <<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoa420656/livio-tragtenberg>>. Acesso em: 29 de Mai. 2019. Verbete da Enciclopédia.

TRAPP, Frank Anderson. The 1913 Armory Show in Retrospect. *College Art Journal*, Vol. 17, No. 3 (Spring, 1958), pp. 294-296.

TROMPE l'oeil. In: ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileiras. São Paulo: **Itaú Cultural**, 2020. Disponível em: <<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo5358/trompe-loeil>>. Acesso em: 10 de Nov. 2020. Verbete da Enciclopédia. ISBN: 978-85-7979-060-7

UPTON, Carole-Anne. Theatre of Witness: Teya Sepinuck in conversation with Carole-Anne Upton. **Performing Ethos** v. 1 n° 1, pp. 97–108, 2010.

USP Especiais. Rádio USP segue a trilha da missão folclórica de Mário de Andrade. **Jornal da USP**, 05 nov. 2019. Disponível em: <<https://jornal.usp.br/cultura/radio-usp-segue-a-trilha-da-missao-folclorica-de-mario-de-andrade/>>. Acesso em: 12 fev. 2020.

VAN DRIE, Melissa. Hearing through the théâtrophone: Sonically constructed spaces and embodied listening in the late nineteenth-century French theatre. **SoundEffects - An Interdisciplinary Journal of Sound and Sound Experience**, 2016, v. 5, n. 1, p. 73-90.

VANCOUVER Art Gallery. Lost in the Memory Palace: Janet Cardiff & George Bures Miller. Filmado e editado por Chad Galloway. **Vancouver Art Gallery**, 17 jul. 2014. Disponível em: <<https://youtu.be/LAhrSiUeP2I>>. Acesso em: 23 out. 2020.

VAZ, Mariana. Núcleo Tríade, 2012. TRIÁDE Tour São Bento – DOC. Disponível em: <<https://vimeo.com/49578825>>. Acesso em: 15 mai. 2020.

VAZ, Mariana. Núcleo Tríade, 2015. TRIÁDE Tour Santos. Disponível em: <<https://vimeo.com/114197912>>. Acesso em: 15 mai. 2020.

VEJA. Direito de resposta a Luis Nassif. **Veja**, 14 dez. 2020. Disponível em: <<https://veja.abril.com.br/brasil/direito-de-resposta-a-luis-nassif/>>. Acesso em: 28 dez. 2020.

VEJA SÃO PAULO. Doze curiosidades que você não sabia sobre o metrô. **Veja**. Disponível em: <<https://vejasp.abril.com.br/blog/listamania/doze-curiosidades-que-voce-nao-sabia-sobre-o-metro/>>. Acesso em: 24 abr. 2019

VIANA, Natalia. WikiLeaks: NSA espionou assistente pessoal de Dilma e avião presidencial. **Pública**, 04 jul. 2015. Disponível em: <<https://apublica.org/2015/07/wikileaks-nsa-espionou-assistente-pessoal-de-dilma-e-aviao-presidencial/>>. Acesso em: 16 ago. 2019.

VICENZO, Giacomo. Jovens bancam casa e faculdade com vendas irregulares dentro de vagões. **UOL TAB**. Disponível em: <<https://tab.uol.com.br/noticias/redacao/2020/01/09/jovens-sustentam-casa-e-bancam-faculdade-com-vendas-nos-metro-e-cptm.htm>>. Acesso em: 22 mai. 2020.

VOLK, Gregory. Art on the tracks in Documenta. **ARTnews**, 19 jun. 2012. Disponível em: <<https://www.artnews.com/art-in-america/features/documenta-hauptbahnhof-58913/>>. Acesso em: 4 nov. 2020.

WAKE, Caroline. Headphone Verbatim Theatre: Methods, Histories, Genres, Theories. **New Theatre Quarterly**, vol. 29, n° 4, nov. 2013. p. 321-335.

WAKE, Caroline. The Complexity of Courage: Roslyn Oades' Headphone Verbatim Trilogy. In: OADES, Roslyn. **Acts of Courage: Three Headphone Verbatim Play**. Sydney: Currency Press, 2014a. vii – xviii.

WAKE, Caroline. The Politics and Poetics of Listening: Attending Headphone Verbatim Theatre in Post-Cronulla Australia. **Theatre Research International**, vol. 39, n° 2, jul. 2014b p. 82-100.

WEBER, Max. A Política como Vocação. In: WEBER, Max. **Ciência e Política: duas vocações**. São Paulo: Editora Cultrix, 1996. p. 53-124.

WEIDMAN, A. Voice. In: NOVAK, D; SAKAKEENY, M (eds.). **Keywords in sound**. Durham: Duke University Press, 2015. 232-245.

WEISS, P. The Material and the Models: Notes Towards a Definition of Documentary Theatre. *Theatre Quarterly*, No. 1 (Jan.-Mar. 1971), p. 41.

WESTERKAMP, Hildegard. Sound Walk. **Hildegard Westerkamp**, 2018. Disponível em: <<https://www.hildegardwesterkamp.ca/sound/installations/Nada/soundwalk/>>. Acesso em: 31 ago. 2020.

WICKS, Steefenie. Chris Hardman: Keeping the Magic Alive. **The Sausalito Historical Society**, Sausalito, 05 jul. 2017. Disponível em: <<http://www.sausalitohistoricalsociety.com/2017-columns/2017/7/5/chris-hardman-keeping-the-magic-alive>>. Acesso em: 22 ago. 2019.

WILLIAMS, David. All in the Re-telling. **RealTime**, n° 70, 2005. p 41. Disponível em: <<http://realttimearts.net/article/70/7994>>. Acessado em: 03 mai. 2019.

WORLD HEALTH ORGANIZATION. **Burden of disease from environmental noise: Quantification of healthy life years lost in Europe**. 2019. Disponível em: <[https://www.who.int/quantifying\\_ehimpacts/publications/e94888.pdf?ua=1](https://www.who.int/quantifying_ehimpacts/publications/e94888.pdf?ua=1)>. Acesso em: 24 abr. 2019

WRAY, John. Janet Cardiff, George Bures Miller and the Power of Sound. **The New York Times**, 26 jul. 2012. Disponível em: <<https://www.nytimes.com/2012/07/29/magazine/janet-cardiff-george-bures-miller-and-the-power-of-sound.html>>. Acesso em: 06 nov. 2020.

ZAJARKIEWICCH, D. F. B. **Poluição Sonora Urbana: principais fontes. Aspectos jurídicos e técnicos**. Dissertação de Mestrado em Direito. Pontifícia Universidade de São Paulo, São Paulo. 2010

ZILIO, Daniela. Tunes. A evolução da caixa cênica: transformações sociais e tecnológicas no desenvolvimento da dramaturgia e da arquitetura teatral. **Revista Pós**, São Paulo, v.17, n. 27, jun. 2010. 154-173.

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Carreata descendo a rua da Consolação em São Paulo na performance <i>Marcha à Ré</i> , 2020. _____	17
Figura 2: Preparação para a intervenção urbana <i>Est[ação] Marielle</i> , Parque Trianon, abril de 2018. _____	30
Figura 3: Comentários sobre a intervenção urbana <i>Est[ação] Marielle</i> , abril de 2018. _____	32
Figura 4: Frances Densmore com Mountain Chief durante uma sessão de gravação, 1916. ____	36
Figura 5: Cartão postal <i>La radio à l'école</i> de Jean-Marc Côté. _____	43
Figura 6: Videoperformance <i>Viva Espanha</i> , 2004. _____	49
Figura 7: <i>Handphone Table</i> de Laurie Anderson. _____	52
Figura 8: Pintura <i>O Real Teatro de S. Carlos – 1882</i> . _____	57
Figura 9: Hélio Pereira de Queiroz, o ponto da peça <i>Heffman</i> do Grupo de Teatro Experimental. São Paulo, 1944. _____	57
Figura 10: A ponto Cristina Vidal e a atriz Isabel Abreu em cena em <i>Sopro</i> . _____	59
Figura 11: Capa do programa do <i>pageant</i> , 1913. _____	64
Figura 12: Cena do <i>Pageant of the Paterson Strike</i> no Madison Square Garden, 7 de junho de 1913. 64	
Figura 13: Campo Minado. _____	73
Figura 14: Cena de <i>Prime Time/HOUSE</i> em Varsóvia, Polônia. _____	76
Figura 15: Fragmento do roteiro da apresentação de <i>Prime Time/HOUSE</i> em Utrecht, Países Baixos. _____	78
Figura 16: Cena de <i>Blind Sound Orchestra</i> no MIS. _____	80
Figura 17: Cena de <i>Blind Sound Orchestra</i> no MIS. _____	82
Figura 18: Final do espetáculo <i>Hotel Mariana</i> . _____	118
Figura 19: Cena de <i>Oliver</i> no MIS, 2015. _____	124
Figura 20: Caminhos no Rio de Janeiro, 2019. _____	126
Figura 21: A Gente Se Vê Por Aqui na MITsp, 2018 _____	130
Figura 22: <i>Memórias Impressas</i> na programação <i>Nós Tantas Outras</i> , SESC Pompeia, 2018. ____	135
Figura 23: Luaa Gabanini em <i>Efeito Cassandra</i> , SESC Ipiranga, 2016. _____	140
Figura 24: <i>Deutschland 2</i> , Beuel, 2002. _____	142
Figura 25: <i>Aos Vivos (Dervixe) – Debate n° 1</i> no Galpão do Folias, 2018. _____	144
Figura 26: <i>Aos Vivos (Antígona) – Debate n° 2</i> na Casa do Povo, 2018. _____	147
Figura 27: <i>Aos Vivos (Terra em Transe) – Debate n° 3</i> no IMS/São Paulo, 2018 _____	149
Figura 28: Cardiff e Shirley durante a captação de som binaural para <i>Jena Walk (Memory Field)</i> . 161	



Figura 29: Cena de <i>Situation Rooms</i> . _____	173
Figura 30: Simon ensaiando com a cabeça binaural em julho de 2015. _____	181
Figura 31: Cena do Primeiro Ato – Vermelho do espetáculo <i>Demonios</i> , no Centro Cultural São Paulo, 2018. _____	187
Figura 32: Cena do Segundo Ato – Preto do espetáculo <i>Demonios</i> , no CAC/USP, 2018. _____	189
Figura 33: Cena do Terceiro Ato – Branco do espetáculo <i>Demonios</i> , no Centro Cultural São Paulo, 2018. _____	191
Figura 34: Performance <i>Sombra</i> do Teatro da Pombagira, novembro de 2018. _____	193
Figura 35: Performance <i>Sombra</i> em novembro de 2019. _____	196
Figura 36: Passeio radioguiado da Iron and Steel Gallery em Johnstown, Pensilvânia, 1960. ____	200
Figura 37: Matéria da revista Esquire de 1986 sobre Chris Hardman e o Antenna Theater. ____	204
Figura 38: Captação de som estéreo para a escuta da cidade em <i>Le Preneur De Son</i> . _____	206
Figura 39: <i>Electrical Walks</i> em Birmingham, 2006. _____	207
Figura 40: Cena de A Cidade dos Rios Invisíveis no trem da CPTM. _____	225
Figura 41: Cena de <i>Dentro</i> . _____	279
Figura 42: Artistic action by Yves Klein 5, rue Gentil-Bernard, Fontenay-aux-Roses, France Photography _____	289
Figura 43: Verso do encarte do álbum <i>I'm New Here</i> . _____	295
Figura 44: Transfer of a Zone of Immaterial Pictorial Sensibility to Dino Buzzati. Series nº1, Zone 05, 26 January 1962. _____	299

## ANEXO: FICHAS TÉCNICAS DAS OBRAS ANALISADAS

### A Cidade dos Rios Invisíveis | COLETIVO ESTOPÔ BALAIÓ

**Ideia original, roteiro e direção** João Batista Júnior **Dramaturgia** Ana Carolina Marinho, João Batista Júnior e João Nyn **Colaboração** dramaturgica Elenco **Elenco** Adrielle Rezende, Ana Carolina Marinho, Anna Zêpa, Bruno Fuziwara, Carol Piñeiro, Keli Andrade, João Nyn, Júlio Lorosh **Trilha sonora** Trem-Ato Marko Concá **Concepção de dispositivo sonoro** Carol Guimarães e Doutor Aeiuton **Poesias** Debora Fiúza “Rata”, Emerson Alcade, Jacira Flores e Sérgio Schiapin **Canções** Diane Oliveira, Dustin Farias, Matheus Farias, João Nin, Marko Concá **Figurino** João Batista Júnior **Artes visuais** Eveline Sin, Daniel Minchoni, Coletivo Estopô Balaio, Clayton Lima, Paula Mendes e moradores do Jardim Romano **Dança de rua** Bia Ferreira, Mell Reis, Luan Pinheiro, Luiz Filipe, Moisés Matos **Produção** Ana Carolina Marinho e João Batista Júnior Assistente de produção Wemerson Nunes **Sonoplastas** Jomo Faustino e Sabrina Teixeira **MCs** Dunstin Farias e Matheus Farias **Percussão** Josué Bob **Contra-regras** Ana Maria Marinho, Clayton Lima e David Costa **Secretaria** Lisa Ferreira **Participação especial** Diane Oliveira e Seu Vital **Designer gráfico** Anderson Leão Assessoria de imprensa Canal Aberto **Receptivo** Keli Andrade e Lisa Ferreira

### The Great Refusal | LIGNA

**Conceito, texto, direção** Ligna (Ole Frahm, Michael Hüners, Torsten Michaelsen) **Vozes** Christiane Nothöfer, Iris Minnich, Maria Magdalena Wardzinska, Hanns Jörg Krumpholz, Thomas Kügel, Nicola Duric, Alexander Rischer, Gottfried Schnödl, Samuel Weiß **Música** Aaviko, Victor Antonio D'Almeida, Einstürzende Neubauten, Pascal Fuhlbrügge, Emilian Gatsov, Jan Jelinek, Moondog, Sam Prekop, Pantha du Prince, Günter Reznicek, Terre Thaemlitz, Tartaruga, Mika Vainlo **Gravação** Arne Berger, Florian Matthews **Masterização** Florian Matthews

### Klasse Kinder! | LIGNA

**Concept & Text** LIGNA (Ole Frahm, Michael Hüners, Torsten Michaelsen) **Narration** Katharina Bach & Kinder der Klasse 4d der / Children of the class 4d of Riederbergschule, Wiesbaden **Music** Elischa Kaminer **Choreographic Support** Ekaterine Giorgadze **Choreographic Advisor** Stefi Schmid **Mastering** Günter Reznicek **Costumes** Gloria Brillowska

### Tríade Tour | NÚCLEO TRÍADE

**Criação do formato “tour coreográfico” (2011)** Adriana Macul, Flávia Melman, Larissa Salgado, Mariana Vaz e Natalia Mallo **SÃO BENTO Coordenação** Adriana Macul e Mariana Vaz **Criação** Adriana Macul, Flávia Melman, Larissa Salgado, Mariana Vaz e Natalia Mallo **Nova versão roteiro (2012)** Adriana Macul e Mariana Vaz **Colaboração** Larissa Salgado **Fotografia** Janice d’Ávila **Edição** Patrícia

Davanzo e Mariana Vaz **OUVIRUNDUM (IPIRANGA) Coordenação geral e criação** Adriana Macul e Mariana Vaz **Colaboração** Laura Bruno **Arquiteto-urbanista convidado** Silvio Oksman **Assistência de pesquisa** Larissa Verbisck e Pedro Stempniewski **Narração** Ana Andreatta e Erika Moura **Sonorização** Natalia Mallo **SANTOS Coordenação geral e criação roteiro** Adriana Macul e Mariana Vaz **Colaboração roteiro** Laura Bruno **Consultores locais** Alessandro Atanes, José Maria de Macedo Filho e Marina Guzzo **Edição de som e trilha sonora** Felipe Julian **Locução** Mariana Senne ou Thiago Amoral **Produção local** Amanda Medeiros **VILA BUARQUE Direção e roteiro** Adriana Macul e Mariana Vaz **Assistente de direção e criação** Pedro Stempniewski **Guias-performers** Natalia Nery, Pedro Stempniewski e Sabrina Motta **Narração** Carlota Joaquina e Luiza Romão **Edição de som** Bruno Castro **Vídeo** Rogério Pixote **Assistente de produção** Maysa Oliveira **Produção** Mariana Novais - Ventania Cultural **Direção geral** Mariana Vaz **Realização** TRÍADE e Parole Produção e Criação

#### **La Porte du non-retour | PHILIPPE DUCROS**

**Produção** Hôtel-Motel **Co-produção** Festival TransAmériques **Texto, direção e fotografia** Philippe Ducros **Tradução para a versão inglesa** Shelley Tepperman **Vozes francesas** Étienne Pilon, Klervi Thienpont **Vozes em inglês** Alex Ivanovici, Catherine Bérubé **Conselheira de cenografia:** Magalie Amyot **Música, gravação de som e registro** Ludovic Bonnier **Assistência de direção** Catherine La Frenière