



Voz e performance multimídia

MODALIDADE: COMUNICAÇÃO

Wânia Mara Agostini Storolli

Universidade de São Paulo – waniast@gmail.com

Resumo: Este estudo, fragmento de pesquisa realizada com apoio da FAPESP, tem como tema a presença de novas mídias e tecnologias nos processos de criação organizados a partir da pesquisa vocal. Partindo dos conceitos de performance multimídia e de remediação de Klich e Scheer, o estudo traz como exemplos performances de Meredith Monk e Fátima Miranda, e enfatiza como a inclusão de diferentes mídias pode também gerar novas formas de percepção dos elementos tradicionais da performance.

Palavras-chave: Voz. Mídia. Performance.

Voice and Multimedia Performance

Abstract: This study, part of a research project sponsored by FAPESP, has as subject the presence of new medias and technologies in the creative processes grounded on the research of the voice. Based on the concepts of multimedia performance and remediation by Klich and Scheer, the study brings as examples performances by Meredith Monk and Fátima Miranda, and highlights how the inclusion of various medias can also lead to new forms of perception of the traditional elements of the performance.

Keywords: Voice. Media. Performance.

1. Voz, mídias e performance

Ainda que para muitos artistas contemporâneos, a investigação da voz e o uso de seus recursos sejam os principais elementos propulsores de seus processos criativos, a tecnologia não deixa de estar presente, com ênfases diferenciados segundo o artista e a obra em questão. De fato, os recursos tecnológicos integram uma parcela significativa destes processos criativos, sendo inclusive determinantes para a consolidação de uma nova forma artística, que surge exatamente nas décadas de 60 e 70 e é denominada pela musicóloga Weber-Lucks de *Vocal Performance Art* (WEBER-LUCKS, 2005: 7). Considerada por Weber-Lucks como um novo gênero, a *Vocal Performance Art* caracteriza-se exatamente por se organizar a partir da pesquisa vocal e integrar diferentes linguagens artísticas e mídias diversas, concretizando-se na performance.

Na produção dos artistas representantes deste gênero, o aparelho vocal marca a presença do humano, definindo o material básico do processo criativo, mas a presença da tecnologia emerge de maneira significativa, principalmente através da mixagem das mídias utilizadas. Esta forma de fazer arte nasce exatamente no contexto da performance multimídia e do desejo de realizar a “obra de arte total”. A tecnologia manifesta-se não apenas nos processos de amplificação, registro e manipulação sonora, mas também através da presença



de diferentes mídias na performance ao vivo, tais como vídeos, filmes e recursos computacionais, que atuam e interferem no desenvolvimento da performance, muitas vezes em tempo real, no momento em que esta se desenrola.

Com a presença cada vez mais marcante da tecnologia e das novas mídias nas manifestações artísticas, inclusive influenciando na geração de novas modalidades, surgem questões inéditas a serem investigadas. Neste contexto, observa-se a introdução de novos termos, criados para dar conta de uma realidade em transformação contínua e cada vez mais veloz. Klich e Scheer (2012) observam como o termo performance multimídia tem sido largamente utilizado, porém com múltiplos sentidos e algumas vezes de forma vaga. Segundo estes autores, o termo tem sido “empregado para descrever sistemas digitais organizados em ambientes on-line, sistemas de realidade virtual e jogos de computador”, que se caracterizam pelo “uso interativo de texto, áudio, imagens, vídeo e gráfico” (KLICH, SCHEER, 2012: 8). Mas discute-se também a performance multimídia segundo sua característica principal, ou seja, de acordo com “o modo como diferentes mídias e formas artísticas são integradas ou colocadas juntas em certas obras” (KLICH, SCHEER, 2012: 8). Esta definição parece ser mais adequada quando se pretende refletir sobre as criações dos artistas representantes da *Vocal Performance Art*.

A multidisciplinaridade característica das performances destes artistas tem como antecedentes importantes as vanguardas do início do século, especialmente as manifestações dos futuristas e dadaístas, e posteriormente, em meados do século XX, movimentos como o *Fluxus*, assim como os *Happenings* e a própria *Performance Art*, formas que se afirmam principalmente nas décadas de 60 e 70. Mais recentemente, a multidisciplinaridade também é percebida no âmbito do que Hans-Thies Lehmann denomina de teatro pós-dramático, onde as encenações se aproximam da performance enquanto linguagem, fazendo uso de diversas linguagens artísticas, assim como da inclusão de outras mídias. Segundo Lehmann, o novo discurso multiforme teatral resultaria exatamente da onipresença das diversas mídias no dia-a-dia (LEHMANN apud KLICH, SCHEER, 2012: 12).

Assim como a voz é singular e individual, o uso de tecnologias no âmbito dos processos criativos realizados a partir da voz também tende a assumir certas particularidades, segundo as afinidades e objetivos do performer/criador. A introdução e mixagem de mídias torna-se um elemento determinante, juntamente com a criação vocal, no desenvolvimento e configuração de linguagens artísticas singulares. Como exemplos, este estudo discorre sobre performances de Meredith Monk e de Fátima Miranda. No caso de Meredith Monk, artista que inicia sua trajetória artística no ambiente nova-iorquino na década de 60, a inclusão de



diversas mídias e a mixagem de linguagens artísticas fazem parte de sua linguagem artística, caracterizando sua obra singular, especialmente as performances ao vivo. Em 1966, a artista realiza uma obra que considera fundamental para sua trajetória posterior, por conter já todos os elementos com que irá trabalhar: *16mm Earrings*, performance apresentada na *Judson Memorial Church* em New York. A obra origina-se a partir da ideia de reunir imagem e som e transforma-se em uma performance ao vivo, que opera como um modelo para sua prática artística futura, reunindo movimento, voz, filme e dança em aproximadamente trinta minutos de duração. A própria artista ressaltava a importância desta peça solo, pois é “a primeira vez em que registra a parte vocal, a primeira vez em que usa filme” (MONK, 1994). E também é nesta peça que Meredith Monk começa a sentir o que é “entrelaçar elementos como voz, movimento, imagem visual, filme, figurino, colocando tudo em uma forma” (MONK, 1994).

Nesta performance, Meredith Monk explora tanto a manipulação sonora através de gravadores, como também faz uso de filme através de quatro projetores. A artista trabalha com vários fragmentos e cenários, concebendo todo “o espaço da encenação tal qual uma tela de pintura” (MONK, 2012). Meredith Monk inicia a performance com um solo vocal, acompanhada de alguns acordes ao violão, realizando uma célula melódica simples e tranquila, que não faz uso de palavras e que é repetida inúmeras vezes. Esta melodia é gravada durante a performance e imediatamente a gravação é superposta à execução ao vivo e colocada em loop, compondo o ambiente sonoro inicial. Logo em seguida a performance segue com a leitura de alguns trechos do texto “A função do orgasmo”, de autoria de Wilhelm Reich. Uma frase do discurso é também gravada e colocada em loop, sobrepondo-se à melodia inicial anterior. Segue um relato falado de instruções de movimentos, que Meredith Monk realiza de forma irônica, por exemplo, quando a instrução fala de um movimento amplo e majestoso, ela realiza um movimento mínimo e simples. O próximo som que compõe o ambiente é o de uma multidão gritando repetidamente. Este som é colocado também em loop e superposto, produzindo-se um efeito de distorção. A mixagem dos sons em loop ocorre sempre ao vivo, em tempo real, através da reprodução simultânea realizada por quatro gravadores. Sem as facilidades dos recursos computacionais da atualidade, a mixagem foi realizada por Meredith Monk no decorrer da performance com os recursos então disponíveis, determinando a criação de um espaço sonoro diferenciado. Desta forma, Meredith Monk introduziu a questão da integração de mídias diversas na performance ao vivo, permitindo uma superposição de elementos e fragmentos, expressando também uma realidade cada vez mais fragmentada e um momento histórico em que os meios tecnológicos começam a marcar sua presença na vida diária. *16 mm Earrings* é uma obra que traz uma das principais ideias do



processo criativo de Meredith Monk, que segundo a própria artista, é a “ideia de fazer uma forma de performance, que realmente utilize todos os modos de percepção humanos, tanto para performers como para a audiência” (MONK, 2012). É um trabalho em que a imagem surge de forma importante, mostrando de forma palpável como movimento e texto podem se entrelaçar. Nesta performance Meredith Monk faz uso de um filme de 16 mm, que é projetado em telas, no enorme globo que carrega ao redor de sua cabeça e também em seu próprio corpo. No final há a projeção de uma cena em que uma pequena boneca arde em chamas. Transformada em uma imensa imagem, um recurso possibilitado pelo uso do filme, a boneca desfaz-se através das chamas, que continuam a ser projetadas em Meredith Monk nua, ao som de sua voz executando a canção tradicional *Greensleeves*. Com relação ao uso do filme, Meredith Monk observa que para ela a integração desta mídia é uma forma de poder trazer figuras com outras dimensões, de realizar *close-ups*, de poder trabalhar com a questão de escalas de tamanho em uma performance ao vivo (MONK, 2012). Uma das imagens do filme projetado revela claramente esta intenção: a de um *close-up* do rosto de Meredith Monk que usa lupas em cada olho, porém de diferentes tamanhos.

A presença da linguagem cinematográfica nas criações de Meredith Monk não se limita ao uso explícito desta mídia nas performances, mas se estende por toda sua produção de forma implícita, através dos conceitos e princípios. É assim que essa mídia se faz presente em outras criações, através do uso de conceitos como *long shots* ou *close ups*, por exemplo quando a artista coloca a audiência mais longe ou mais perto do evento a ser apreciado. Para Meredith Monk esta seria uma forma arquitetural de trabalhar a relação com o espaço. Assim, ela exemplifica a questão do uso de diversas escalas de tamanho (*long shots* e *close ups*), relatando em uma conversa na *Brooklyn Academy of Music* (2012) sobre sua obra *Juice – a Theatre Cantata in three installments* (1969). Esta peça é uma espécie de instalação, sendo a primeira parte gigantesca, incluindo por volta de 85 participantes. A audiência acompanha a performance, movendo-se pelo espaço, subindo e descendo as rampas do *Solomon R. Guggenheim Museum* em New York, onde foi primeiramente apresentada. Há quatro personagens pintados de vermelho, os restantes estão em trajes brancos compondo uma espécie de coro. Um dos participantes monta um cavalo, que circula pelos arredores. Quase um mês depois é apresentada a segunda parte da peça, quando os quatro personagens pintados de vermelho na primeira performance se identificam, dizendo seus nomes e endereços. Nesta segunda parte há uma garota em um cavalo de brinquedo, indicando uma mudança de enquadramento, que nos remete a um procedimento típico da linguagem cinematográfica. Na terceira e última parte, Meredith Monk apresenta uma espécie de *galerie show* em seu próprio



loft, onde são mostrados os objetos utilizados por todas as personagens, tal como as 85 botas e trajes utilizados, reminiscências das performances anteriores, objetos que podem ser tocados pela audiência. Existe também nesta obra um aspecto importante, que diz respeito à interatividade. De fato, o público movendo-se pelo *loft* de Meredith Monk e tocando os diversos objetos, transforma-se em *performer*, sendo que sua ação é parcialmente responsável pela estrutura da performance. Nesta parte, também é exibido um vídeo mostrando apenas as faces vermelhas das personagens principais e a seu lado uma pequena figura de um cavalinho de brinquedo. Observa-se que há claramente um jogo de aproximação em *Juice*, uma espécie de *zoom* progressivo, com um enquadramento similar ao *close up*, realizado na última parte. A questão da memória também entra em jogo, pois a apreciação das peças em exibição no *loft* remetem a audiência às duas primeiras partes da peça, assim como a presença do cavalo e sua contínua miniaturização. Como Meredith Monk relata, a peça marca sua forma de trabalhar o espaço e representa uma tentativa de subverter tanto o espaço quanto o tempo (MONK, 2012).

Fátima Miranda é outra criadora, cantora e performer, que embora desenvolvendo sua criação musical a partir da fusão de múltiplas técnicas vocais e do desenvolvimento de técnicas pessoais, não deixa de interagir com diversas mídias e tecnologias. A obra de Fátima Miranda não sofre manipulação no sentido de gerar ou transformar os sons vocais, porém em seu processo de criação é essencial a gravação e justaposição das diversas linhas vocais por ela criadas e executadas. Em suas performances, Fátima Miranda muitas vezes executa ao vivo uma das vozes da composição e interage com suas outras, pré-gravadas e superpostas, que são reproduzidas no momento da apresentação, tal qual um *playback*. Ainda que Fátima Miranda enfatize nos encartes de seus CDs o fato de que os sons ouvidos sejam apenas provenientes de sua voz, ou seja, de que não se trata aqui de sons sintetizados através de meios tecnológicos, suas obras não existiriam da forma como existem, sem a tecnologia que permite a superposição das diversas faixas/vozes criadas por ela e o uso de *playbacks* em suas performances ao vivo. As múltiplas vozes de Fátima Miranda somente podem existir simultaneamente através do uso da tecnologia.

Em *El Principio del Fin*, peça do espetáculo *Concierto en Canto* (1994), Fátima Miranda interage na performance ao vivo com um vídeo, mostrando quatro imagens simultâneas dela própria, cada qual realizando uma linha vocal distinta e representando uma personagem diferente. Com a presença da artista atuando na frente desta tela de projeção, tem-se um exemplo de interação de performance ao vivo com a mediatizada, onde Fátima Miranda em carne e osso interage com suas outras quatro personas. Constatase, neste sentido, a afirmação de Klich e Scheer, de que a “performance multimídia como um meio que



incorpora tanto o real quanto o virtual, os elementos ao vivo e mediatizados, ocupa uma posição singular para explorar e investigar o efeito da extensa mediatização na percepção sensorial humana e na subjetividade” (KLICH, SCHEER, 2012: 2). As performances de Fátima Miranda, ao incorporar vídeos e projeções de filmes, promovendo uma integração entre a performance ao vivo e a mediatizada, estimula o surgimento de uma nova forma de percepção, enfatizando a relação entre arte e tecnologia. As mídias empregadas cooperam de maneira significativa para a construção da performance.

2. Remediatização

A relação entre arte e tecnologia também está presente em um processo que passa a ser bastante frequente na atualidade, denominado de remediatização¹. Klich e Scheer esclarecem assim esta ideia, remetendo-se ao conceito de remediatização, discutido a partir dos autores Bolter e Grusin (2000) em *Remediation: Understanding New Media*:

Em termos de performance cultural, podemos falar da forma como um trabalho é remediatizado entre diferentes mídias e ambientes, segundo estudo de Bolter e Grusin que leva o mesmo termo. Este refere-se ao modo pelo qual uma performance ao vivo pode ser gravada em forma de vídeo e então remediatizada como um DVD, com o resultado de que a mesma obra pode ser experienciada pelo espectador tanto como um evento ao vivo e como um DVD e até mesmo ser dividida como um clip no Youtube. A forma pela qual a mesma obra migra entre diferentes mídias é o processo de remediatização, e este é um modo importante pelo qual a performance, e não apenas a performance multimídia, pode ocorrer no âmbito da mídia” (KLICH, SCHEER, 2012: 9).

Na produção artística de Fátima Miranda há alguns exemplos de remediatização. Tanto a peça *El Principio del Fin*, acima mencionada, como por exemplo, *Palimpsesta*, foram transformadas em vídeos, remediatizadas. Em *Palimpsesta*, peça do espetáculo *ArteSonado* (2000), as imagens são projetadas em lençóis pendurados em varais por Fátima Miranda durante a performance, que fazem parte do cenário do espetáculo ao vivo. Na projeção, uma mistura de imagens: dança sagrada dos *Derviches* ao som das vozes de pássaros executadas por Fátima Miranda, revoada de pássaros, pés caminhando por um imagem de deserto, antenas de TV. O registro desta performance encontra-se disponível em formato de vídeo e é divulgado através do site da artista (www.fatima-miranda.com). *Desasosiego*, outra peça da obra *ArteSonado*, também faz uso de projeção de filme durante a performance ao vivo. Fátima Miranda executa ao vivo uma das linhas vocais, acompanhada por uma polifonia vocal de 12 vozes que revelam os contrastes entre ocidente e oriente, comparada a um rio vocal pelo compositor Llorenç Barber: “Sobre este rico rio, a voz passeia



em vaivém, sempre em *desasosiego* (...) que ri e chora enquanto quase reza enigmas que dizem *savitri, sanmari, sanmoreio* em diálogo com risadas *tangotísicas*” (BARBER, 2000, tradução do espanhol da autora). Todas as vozes foram compostas e executadas por Fátima Miranda. Na performance ao vivo, as imagens do filme projetado parecem transpassar seu corpo. Quase como uma sombra, personagem atônita, Fátima Miranda deságua sua criação vocal repleta de lamento, atravessada por um rio de imagens. Vemos Fátima Miranda à beira de uma estrada de campo, inicialmente vazia, que é tomada pela caminhada da milícia, logo em seguida imagens de bombardeios a cidades, pessoas fugindo, imagens de destruição, medo, êxodo e dor, que a voz de Fátima Miranda traduz e materializa em meio à projeção das imagens. *Desasosiego* foi remediatizada e transformada em vídeo. A artista atua portanto não somente criando performances multimídia, mas também transitando pelas diferentes mídias, reunindo imagem e som sempre a partir de seu impulso principal - a pesquisa e criação vocal.

3. Considerações Finais

Em um momento histórico, em que novas tecnologias digitais infiltram-se cada vez mais na vida diária, em que a ubiquidade sonora e a imagética tornam-se parte da vida contemporânea, produzindo uma constante mixagem entre o real e o virtual, a produção artística não poderia estar alheia a esta realidade. Refletindo sobre a presença da tecnologia digital na arte contemporânea, Klich e Scheer afirmam:

Enquanto as novas mídias continuam a ter um impacto no condicionamento da percepção, artistas de mídia e realizadores de performances continuam a explorar o potencial criativo de novas mídias, mas ao fazer isto questionam as formas pelas quais estas influenciam e alteram a experiência e a subjetividade (KLICH, SCHEER, 2012: 7).

Embora referindo-se especificamente a novas mídias como a internet e à tecnologia digital, esta afirmação não deixa de ser pertinente em relação a outras tecnologias e mídias, sejam estes meios de gravação, manipulação e reprodução sonora, rádio, cinema ou vídeo, cuja presença tem transformado continuamente as manifestações artísticas especialmente nas últimas décadas.

A inclusão de diferentes meios tecnológicos e mídias no fazer artístico e especificamente nos processos criativos que tem a voz como elemento fundamental, indica a tentativa do fazer artístico de processar as informações e transformações que estamos vivendo, para as quais a arte não poderia estar alheia. “Enquanto as mudanças na tecnologia e na ciência alteram nossa percepção do mundo, assim também nossas percepções do mundo



influenciam nosso fazer artístico” (KLICH, SCHEER, 2012: 2). E nossa percepção do mundo está embebida de tecnologia e mediação. A presença de diversas mídias nas manifestações artísticas contemporâneas, resultado dos avanços tecnológicos, tende a despertar uma nova percepção dos elementos tradicionais da performance, transformando também nossa forma de percepção e trazendo talvez mais consciência para o momento histórico em que estamos vivendo. A reciprocidade entre arte e tecnologia continua a se intensificar. Os artistas que conduzem seus processos criativos especificamente a partir da voz não são uma exceção a esta tendência e respondem a uma cultura repleta de tecnologia, fazendo dela uso no sentido de gerar criações relevantes a partir da incorporação das diversas mídias. Como se pode observar, cada artista tem uma relação distinta com a tecnologia, mas sem dúvida alguma, a presença e influência dos novos meios é indiscutível.

Referências:

- BARBER, Llorenç. *Fátima Miranda: Una voz muy particular*. In: ArteSonado. Fátima Miranda (Compositora, Intérprete). Madrid: El Europeo, 2000. Compact Disc.
- FRAGMENTS. Fátima Miranda. Arte Sonado (Fragmentos 28 min.); Concierto en Canto (Fragmentos 22 min.); Las Voces de la Voz (Fragmentos 27 min.). DVD, 77 min. Espanha: Digimad, 2008.
- KLICH, Rosemary. SCHEER, Edward. *Multimedia Performance*. Basingstoke, England: Palgrave Macmillan, 2012.
- MEREDITH MONK: a documentary. Meredith Monk. Mundal Sidsel. Videocassete. NRK (Norsk rikskringkasting), 1994.
- MIRANDA, Fátima. < www.fatima-miranda.com > Acesso em: 27 abr. 2012.
- MONK, Meredith. *16 mm Earrings*. Disponível em < <http://www.youtube.com/watch?v=gbqpgWl4SIM> >. Acesso em: 23 abr. 2012.
- MONK, Meredith. MARRANCA, Bonnie. *Artist Talk*. Meredith Monk em conversa com Bonnie Marranca: comemoração dos 150 da *Brooklyn Academy of Music*. (Informação Verbal/Performance Musical/Exibição de Vídeos). New York: BAM, 15.02.2012.
- SÁ, Simone Pereira de. Quem media a cultura do shuffle? Cibercultura, mídias e cenas musicais. *UNIrevista*, São Leopoldo, RS, v.1, n°3, p. 1-11, 2006.
- WEBER-LUCKS, Theda. *Körperstimmen: Vokale Performancekunst als neue musikalische Gattung*. Berlin, 2005. 287 f. Tese (Doutorado). Technische Universität Berlin, Berlin, 2005.

¹ O termo *remediation* tem sido traduzido como remediação ou remediatação. Optou-se aqui pelo segundo, por ser este um termo “mais acurado”, como observado por Simone Pereira de Sá ao se referir especificamente ao conceito de Bolter e Grusin, em publicação especializada na área de Comunicação (SÁ, 2006: 5).