

Re-presença sonora¹ Aural re-presence

Renato Navarro²
Marcelo Denny de Toledo Leite³

DOI 10.26512/museologia.v10i19.33029

628

MUSEOLOGIA & INTERDISCIPLINARIDADE Vol. 10, n.º 19, Jan./Jun. de 2021

Resumo

Neste artigo, propomos uma reflexão sobre aspectos da documentação de obras performativas por meio do som, levantando questões sobre relações entre cultura material, efemeridade e escuta. Dentre as possibilidades de documentação e acesso, discuto o papel da escuta na relação com o registro documental, majoritariamente centrado na visualidade. Em seguida, abordo algumas possibilidades de registro através do uso da técnica de captação binaural em conjunto ao uso de fones de ouvido, como forma de acesso imersivo a performances artísticas em uma experiência de escuta tridimensional. Por fim, são apresentadas algumas possibilidades de interação performativa do público com exposições museológicas a partir do som e da escuta.

Palavras-chave

Documentação sonora; Fones de ouvido; Registro binaural; Documentação imersiva; Mediação performativa.

Abstract

In this article we propose a reflection on aspects of the documentation of performative works through sound, raising questions about material culture versus ephemerality and listening. Among the possibilities of documentation and access, we discuss the role of listening in relation to documentation, which is mainly visual. Then, we present some possibilities of documentation using the binaural recording technique along with the use of headphones as a means to immersive access to artistic performances in a three-dimensional listening experience. Finally, some possibilities for the audience's performative interaction are presented with museological exhibitions based on sound and listening.

Keywords

Documentation in sound; Headphones; Binaural recording; Immersive documentation; Performative mediation.

Introdução

A efemeridade da arte ao vivo e seu legado material a partir de registros documentais são questões caras a artistas e pesquisadores das artes. Já no ambiente museológico, as formas de mediação se apropriam cada vez mais de dispositivos tecnológicos, possibilitando diferentes formas de experiência do público em exposições. Proponho neste artigo uma discussão sobre as possibilidades de experiência e interação do público a partir do registro de obras performativas e da mediação em exposições, em particular através do som e da escuta. Introduzo essa reflexão resgatando as categorizações do registro de Auslander (2006), bem como a percepção do próprio registro como performance a partir de Frith (1996), Fast (2001) e Auslander (2004; 2006).

1 Este artigo parte da pesquisa em andamento para a dissertação de mestrado “[CE]NA ESCUTA[DA]: Poéticas e aspectos políticos do uso de fones de ouvido na cena contemporânea”, orientada pelo Professor Dr. Marcelo Denny de Toledo Leite.

2 Atualmente é mestrando no Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo - ECA/USP.

3 Diretor teatral, cenógrafo, professor, artista plástico, performer, pesquisador, curador e diretor de arte, com mestrado e doutorado em Artes pela Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA/USP). Professor da ECA/USP.

Ao considerar as obras performativas, os meios técnicos da fotografia e da fonografia ora separam ora fundem performance e registro. A partir dos modos de produção e da finalidade do registro, Philip Auslander (2006: 1) propõe duas categorias: 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 teatral⁴, na qual a performance acontece exclusivamente 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 então 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, são as 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*⁵ 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 realizando o salto, até que o artista alcançasse a expressão facial transcendente que desejava; para ser posteriormente montada com outra imagem do mesmo local, esta sem a rede de proteção que o aparava no final da queda. Auslander (2006: 2) afirma que “(a) imagem que vemos [...] registra um evento que nunca aconteceu, exceto na fotografia em si”, 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 tal como as escutamos no álbum.

A respeito da 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 soam no fonograma. Sobre essa definição, chamo atenção ao fato de que há uma zona cinza na fronteira da distinção proposta, ainda mais 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, mesmo quando não é 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 novas possibilidades alcançadas ao longo 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,

4 O termo teatral (*theatrical*) não parece ser o mais 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, manterei o termo, me atendo à conceituação da categoria.

5 Imagem de *Salto no Vazio* disponível em: <<http://www.yvesklein.com/en/oeuvres/view/643/leap-into-the-void/>>. Acesso em: 01 jul. 2020.

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, de modo que a gravação em estúdio deixou de exigir uma performance musical executada de forma tecnicamente impecável ao vivo, e passou a explorar a criação de sonoridades livres das limitações da execução humana e que seriam inviáveis de serem executadas ao vivo, assim como na montagem fotográfica de *Salto no Vazio*. Desse modo, 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 maiores edições posteriores ao processo de gravação. 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 obter 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 da mídia (disco de vinil, fita cassete, CD, MP3).

Retornando a Auslander, me parece pertinente a comparação que o autor faz entre performance arte e música popular (majoritariamente acessada via registro fonográfico), ao afirmar que: o público experiência ambas primariamente através da documentação, não estando presente durante as performances ao vivo; “os documentos efetivamente se tornam as performances” (AUSLANDER, 2006: 10); 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, que 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 dos músicos, o mesmo ocorre com quem os escuta. Além disso, 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, assim 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, gostaria de propor uma reflexão sobre a documentação em som dos diversos tipos de arte ao vivo. Se considerarmos que um fonograma se torna performance quando o escutamos, ainda que nunca tenha acontecido enquanto performance em um determinado tempo e espaço; 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 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 imageticamente uma dublagem corporal da visualidade da performance. Devido a problemas na captação das imagens durante a apresentação diante do público, o vídeo foi filmado posteriormente em estúdio. Ainda assim, som e imagem são percebidos como partes de uma única performance.

Podemos perceber a partir dos casos de Klein e do Led Zeppelin que, tanto a performance ao vivo diante do público e registrada quanto a performance criada especificamente para registro (em alguns casos executada de forma fragmentada, passando posteriormente por um processo de montagem) extrapolam o momento das ações executadas pelo artista, borrando as fronteiras entre efemeridade e registro e se desdobrando em diferentes formas de acesso do público.

Traçadas essas relações iniciais entre performance e registro, apresento, a seguir, uma discussão sobre a oposição entre registro e efemeridade, sobre a possibilidade de distanciamento histórico na análise de pesquisadores, a partir de Amelia Jones (1997); e a respeito de um maior alcance de público a partir da documentação e transmissão audiovisual em tempo real. Em seguida, discuto sobre as possibilidades do uso do som em experiências imersivas que resgatem sonoramente o acontecimento da performance, a partir da técnica de captação binaural e do uso de fones de ouvido. Ao final, proponho o uso de dispositivos tecnológicos sonoros em uma forma de interação performativa do público com exposições museológicas, como forma de estabelecer uma relação mais estreita entre o visitante e as obras.

I. Registro versus efemeridade

As discussões entre efemeridade da arte ao vivo e a transmissão e registro da performance passam por questões acerca da presença, reprodutibilidade e alcance. 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). Esse procedimento resgata 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 a sua vida, nos dispositivos legais de suas negociações contratuais.

Esse procedimento tem ressonância com as “cerimônias de vendas”, denominadas como *Zona da Sensibilidade Pictórica Imaterial* (1962) de Yves Klein,

nas quais o artista exercia de maneira radical o efêmero, ligado ao valor da obra de arte, seu registro e sua comprovação. Klein vendia sua “sensibilidade imaterial” em troca de folhas de ouro, e emitia um recibo comprovando o trâmite e atestando a autenticidade da troca. No entanto, como se tratava de uma qualidade 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 em troca (GOLDBERG, 2007: 184; COHEN, 2013: 35).

Atualmente, alguns artistas e grupos optam por extrapolar a condição de presença do público e a efemeridade do acontecimento ao transmitirem ao vivo suas performances e intervenções urbanas, ao mesmo tempo em que produzem registros audiovisuais desses trabalhos. A ideia de causar algum tipo de afetação em quem escuta e vê, associada às disputas políticas travadas dentro do enorme alcance das redes sociais, levam 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 maneira diferente, se comparada ao 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, remediado pelo registro audiovisual e transmitido pela internet, levando a um maior alcance de público, como sugerido na categoria de registro documental de Auslander (2006).

Esse é o caso do grupo Desvio Coletivo, que registra e compartilha 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 sua intervenção urbana *Fascismo*⁶, realizada em São Paulo em abril de 2018, presenciada ao vivo por algumas dezenas de pessoas, mas que alcançou através do registro e compartilhamento feito pelo coletivo mais de 45 mil visualizações.

Aproximações entre performance e documento já haviam sido discutidas, como por Auslander (2006) sobre *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, haviam um espaço de tempo necessário para que as fotografias sejam reveladas e disponibilizadas para acesso. E no caso de produções audiovisuais, o registro passava por uma etapa de reprodução técnica da mídia, de sua matriz para a cópia que seria disponibilizada 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

6 Registro de Fascismo disponível em: <<https://www.facebook.com/watch/?v=1128385620652915>>. Acesso em: 12 dez. 2020.

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 por meio 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 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).

Para além de um maior alcance de público com a transmissão ao vivo e do distanciamento histórico na análise a partir da documentação, a performance pode ser acessada também enquanto experiência, ainda que o público esteja distante espacial e temporalmente das ações do artista. A experiência da presença *in loco* diante da performance pode ser recriada parcialmente a partir do registro sonoro tridimensional por meio da técnica de captação binaural, a ser acessado em uma escuta imersiva que permite perceber a performance e o espaço em que é executada de forma sonoramente hiper-realista.

2. Escuta imersiva e re-presença sonora

A primeira forma de transmissão de obras efêmeras à distância foi realizada por meio do som. Antes mesmo 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 a apresentação à distância escutando os diálogos e a trilha sonora executada ao vivo por meio de uma espécie de protofones de ouvido. Os sons eram captados por um par de microfones posicionados junto às luzes da ribalta, um de cada lado formando um par estéreo. 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 dramática por meio 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 de seu precursor datar do final do século XIX, é na década de 1980 que os fones de ouvido se popularizaram, após o lançamento do Walkman em 1979. Com os fones, é possibilitada uma escuta imersiva e mais detalhada em relação à espacialidade sonora, principalmente de áudios de som tridimensional produzidos a partir da técnica de captação binaural, que insere o ouvinte no

centro da ação. Em *Virtual Barber Shop*⁷ da QSound Labs⁸, um dos experimentos que auxiliaram a difundir a técnica de captação binaural, o ouvinte assume virtualmente o lugar do cliente de uma barbearia, escutando o barbeiro falar 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 e ligeiramente antes que o esquerdo. Essas mínimas diferenças de pressão sonora e de tempo 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 humana, 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 dos sons que chegam aos ouvidos, gerando defasagens que são também interpretadas pelo cérebro.

Para realizar essa forma de gravação é necessário um microfone binaural, que simula a interferência da cabeça e do rosto no som que chega aos ouvidos. 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, contendo dois microfones acoplados na posição dos ouvidos⁹. Durante a gravação, a cabeça-microfone é posicionada no exato ponto de escuta de onde o ouvinte perceberá os sons durante a reprodução do registro sonoro. O outro modelo é formado apenas por um par de microfones que deve ser inserido nos ouvidos de uma pessoa, para que realizem e simulação da escuta a partir de sua posição na cabeça no momento da gravação. 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.

Ao levar essa técnica para o registro documental das artes efêmeras, diversas possibilidades de experiência imersiva se abrem. Os registros de performances, espetáculos teatrais e de dança são comumente fotográficos ou audiovisuais. Em menor proporção, as obras são registradas exclusivamente em áudio, exceto quando se trata de trabalhos nos quais a apreciação da música separadamente da cena ou da imagem é mais comum, como na ópera ou no teatro musical. Há, portanto, uma primazia do registro imagético, na maior parte 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 de ser produzida, necessitando apenas um microfone próprio para a captação binaural, um gravador de áudio portátil, e fones de ouvido para monitorar a gravação.

Para essa gravação, o microfone binaural (em uma cabeça de manequim, ou nos ouvidos do técnico de gravação de som) deve estar posicionado no pon-

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

8 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.

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

to de escuta escolhido do espetáculo, como por exemplo na plateia centralizado em relação ao palco, ou no meio do público em performances participativas e itinerantes. 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 o ouviu ao participar do espetáculo ou performance. Assim, esse registro se aproxima sonoramente 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 que 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. Com isso, é possível acessar a performance não apenas como documento, mas como experiência, uma vez que é possível reconstituir de forma hiper-realista a dimensão sonora da performance e resgatar as sonoridades da presença e das reações do público ao redor, colocando o ouvinte no mesmo ponto de escuta de um espectador que esteve no ato da performance, em uma forma de re-presença virtual.

Para acessos virtuais a acervos nos websites dessas instituições, o registro sonoro binaural também pode oferecer uma experiência imersiva tridimensional, necessitando apenas do uso de fones de ouvido pelo visitante virtual. Assim como as obras 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.

Da mesma maneira, os trabalhos criados especificamente para serem acessados por meio de registro, referidos por Auslander (2006) como “registro teatral”, podem ser captados pela técnica binaural a partir do ponto de escuta do artista e dos participantes. Esse é o caso da performance interativa *Nylon bites*¹⁰ (2018) da artista sonora Mariana Carvalho, que se desdobrou em uma instalação audiovisual a partir do registro de som e imagem 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 coincide com o ponto de escuta da performer durante a ação performativa, recriando parte dessa experiência de maneira imersiva.

Ainda que essa forma de registro possa ser realizada na documentação de qualquer tipo de performance ao vivo, proporcionando uma experiência imersiva a partir de seu acesso documental; em alguns trabalhos, o registro sonoro tridimensional seria uma abordagem diretamente alinhada ao conceito e à experiência da performance ao vivo. Esse seria o caso da performance *O Universo Nu*¹¹ (2018) de Célia Gondol, apresentada na 15ª edição da *Verbo – mostra*

10 Vídeo de divulgação com fragmentos da performance *Nylon Bites* disponível em: <<https://youtu.be/I0To24CBwuo>>. Acesso em 30 jul. 2020.

11 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.

de *performance arte* em 2019, em que a captação binaural seria particularmente pertinente à natureza da obra registrada. Na performance, 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 vocalizados pelos cantores, cada um assumindo a frequência de um astro diferente. O canto parte dessas frequências e alterna para outras sonoridades, ora formando clusters pelo conjunto das vozes, ora mudanças de altura e dinâmica. Em um determinado momento, os performers interrompem o canto e recitam fragmentos do poema de cordel *O Lunático* (recebido pelo público antes do início da performance) do repentista Sebastião Marinho, e depois retornam às texturas sonoras iniciais. 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*¹² de Janet Cardiff, na qual um coral composto por 40 vozes gravadas individualmente é reproduzido por 40 caixas de som dispostas ao redor do público, cada caixa correspondendo a uma das vozes. Os visitantes da obra de Cardiff se deslocam livremente pelo espaço instalativo, escutando ora uma voz individualmente (ao se aproximarem de uma caixa de som específica), ora uma parte do coral (se posicionando diante de um dos oito grupos de cinco caixas de som cada), ora escutado a totalidade da performance (se sentando em um dos bancos posicionados ao centro da instalação).

Em *O Universo Nu*, no entanto, 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 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. 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 a atenção perceptiva corporal para a escuta e o tato.

Considerando isso, a realização de uma filmagem e a gravação sonora com o ponto de escuta de um microfone externo à performance não dão conta de captar a potência sensorial da experiência ao vivo. 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 *in loco*. 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, filmada de fora da performance, estática em registro fotográfico, ou simplesmente dispensada. A dimensão tátil do calor e deslocamento de ar dos corpos é um aspecto bastante potente da experiência, no entanto, ainda não há tecnologia acessível que registre e reproduza a experi-

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

ência desse sentido. O que nos leva ao som, que além de ser o elemento central da performance (em todos seus parâmetros, mas em especial 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.

Essa forma de registro sonoro tridimensional abre possibilidades de documentação de performances executadas ao vivo que incluem parte da experiência do público presente, resgatando a espacialidade do local através das características acústicas do som captado, a posição do performer no espaço de acordo com a interação dos sons que produz com a acústica do local, além dos sons produzidos pelo público. Com isso, as sonoridades produzidas durante a performance podem ser registradas e escutadas posteriormente de maneira hiper-realista por meio de fones de ouvido, inserindo o ouvinte em uma experiência imersiva no mesmo ponto de escuta do espectador presente durante a execução da performance. Desse modo, o registro pela captação de som binaural, visando uma experiência de re-presença sonora virtual, adiciona uma característica generativa à performance, fundindo as duas categorias de registro propostas por Auslander (2006): a documental e a teatral.

3. Imersão e performatividade sonora do público em exposições

Além das formas de re-presença sonora de performances, vejamos dois casos que utilizam o som tridimensional em exposições museológicas. O primeiro, trata-se 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 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 relevância histórica por meio 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 escuta 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 experiência imersiva por meio do recurso de realidade virtual, a exposição *Björk Digital* (2019) traduz a versatilidade da artista por diferentes linguagens. Realizada no Museu da Imagem e do Som (MIS), a exposição traz vídeos produzidos a partir de canções de seu álbum *Vulnicura* (2015), vistos e escutados em espacialidade tridimensional, na qual os visitantes são inseridos diante da artista a uma curta distância. Tanto a artista se desloca pelo espaço ao redor do espectador, saindo de seu raio de visão e sendo escutada atrás de sua cabeça; como o espectador também pode se mover, mudando

a perspectiva visual e a espacialidade sonora. Além das salas de realidade virtual, a exposição oferece outros dois ambientes com trabalhos em diferentes linguagens. 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, as criações da artista partem da composição musical e sonora, e nesse ponto, o MIS deixou o elemento 'som' de sua proposta museológica em segundo plano. 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 videoclipes mixados em 5.1. Outra possibilidade teria sido criar um ambiente para a escuta imersiva de seus álbuns na íntegra em 5.1. Essa mixagem tem grande relevância na discografia da artista, tendo sido lançada mais de uma vez em diferentes formatos: os álbuns *Vespertine* e *Medúlla* em SACD multicanal em 2004; e a caixa *Surrounded* (2006), contendo seus 6 primeiros álbuns remixados em 5.1. Essas formas de abordagem curatorial voltada para a escuta podem equilibrar a atenção e a experiência do público entre elementos visuais e sonoros.

Além da exposição de obras sonoramente imersivas, como as anteriormente citadas, há uma forma de interação com o público que o desloca de uma condição de observador para uma ação performativa através do som. No projeto *Gift*¹³ (2017), do grupo britânico de performance Blast Theory, o visitante utiliza seu smartphone para criar um audioguia pessoal para compartilhar sua experiência com os acervos do museu e mediar a visita de outra pessoa. Utilizando 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. A pessoa pode acessar esse audioguia digitando o endereço da página ou fotografando o *QR code* que estão sob um selo do cartão postal recebido; e ao acessar esse link, abre as imagens dos três objetos escolhidos pelo visitante que enviou o cartão. Por meio de fones de ouvido, ou diretamente ao telefone, a pessoa escuta uma mensagem em áudio associada a diferentes objetos, que conta por que eles foram escolhidos em particular, e dá indicações de como encontrá-los dentro do museu. Ao final, o visitante é convidado a criar o seu próprio presente (*gift*) para outra pessoa¹⁴, a partir de uma voz gravada que solicita ao visitante que pense em uma pessoa querida para ser guiada na exploração do museu.

A pesquisa do Blast Theory, realizada em colaboração com universidades e museus da Europa e Estados Unidos, investiga 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* gravadas durante os anos 1980, que con-

13 Vídeo de divulgação com fragmentos de registros do funcionamento de *Gift* disponível em: <<https://vimeo.com/298647523>>. Acesso em: 07 ago. 2020.

14 Simulação da navegação do aplicativo disponível em: <<https://demo.thegift.app/>>. Acesso em 09 ago. 2020.

sistiam na gravação de músicas selecionadas em fitas cassete, 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. 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 buscavam experimentar 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 culturas digitais baseadas nas relações virtuais através das redes sociais, essa presença dos visitantes a museus reduzida à produção de imagens de si, as *selfies*, se limita a indicar que o visitante esteve no museu em um momento coincidente ao que determinada obra capturada pela câmera esteve exposta ali. Enquanto isso não significa necessariamente que tenha havido alguma relação com a obra, em sentido oposto, a elaboração de uma mensagem de mediação sonora pelo visitante requer e pode estimular uma maior aproximação com os acervos da exposição.

Considerações finais

A documentação de obras performativas se constitui como uma atividade fundamental para o acesso a obras de caráter efêmero e presencial, permitindo um maior alcance de público e o distanciamento histórico na análise por pesquisadores. Enquanto os registros desses trabalhos artísticos são majoritariamente textuais ou imagéticos, a documentação pelo som abre uma gama de possibilidades ao oferecer experiências imersivas que reproduzem, ainda que parcialmente, a experiência do público presente na apresentação ao vivo, recriando aspectos da presença no tempo e espaço do acontecimento a partir de quatro aspectos.

Primeiro, a possibilidade do som gerado na performance ser percebido pelo corpo do ouvinte a partir do registro sonoro, de forma similar à passagem das qualidades cinéticas da música para o corpo dos músicos, como afirma Fast (2001) sobre a escuta de performances musicais. Em segundo lugar, a possibilidade do som evocar imagens, como mencionado por Frith (1996) sobre a visualização de performances musicais a partir da escuta de fonogramas. Em terceiro, a possibilidade da reconstrução espacial do local onde a performance ocorreu, por meio da técnica de captação binaural. E por fim, a possibilidade de integrar sonoramente a presença e as reações do público que vivenciaram a performance ao vivo por meio do som captado de forma tridimensional, também pela técnica binaural, oferecendo ao ouvinte do registro o mesmo ponto de escuta de um dos espectadores durante a performance.

Dessa forma, além de possibilitar uma análise contextual mais sedimen-

tada a partir o distanciamento histórico, ao ser acessado em momentos posteriores ao acontecimento; o registro pode reconstituir de forma imersiva e sonoramente hiper-realista o momento da performance, oferecendo ao pesquisador e ao público de exposições uma maior riqueza material através de uma re-presença sonora virtual escutada por meio de fones de ouvido. Do mesmo modo, o uso do som tridimensional na elaboração de exposições imersivas, seja binaural ou em *surround sound*, em conjunto com a realidade virtual ou outras tecnologias, proporciona ao visitante uma experiência imersiva singular ao inseri-lo sonoramente no centro da obra.

Juntamente a essa forma de re-presença sonora imersiva a partir da documentação de performances, o som se apresenta como potente elemento de interação do público com obras e exposições. Em projetos que integram o visitante como coprodutor de uma mediação sonora da exposição, sua voz passa a ser compartilhada e acessada por outro visitante como uma forma de re-presença sonora performativa íntima e afetiva. Assim, a união entre escuta e ação performativa dos visitantes se mostra como um campo ainda a ser explorado, que pode proporcionar experiências individuais e coletivas mais reflexivas no âmbito museológico, tanto no espaço físico quanto no ambiente virtual.

Referências

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.

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.

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.

COHEN, Renato. *Performance como Linguagem: criação de um tempo e espaço de experimentação*. 2a ed. São Paulo: Perspectiva, 2013.

FAST, Susan. *In the Houses of the Holy*. Led Zeppelin and the power of Rock Music. New York: Oxford University Press. 2001.

FRITH, Simon. *Performance Rites. On the Value of Popular Music*. Cambridge: Harvard University Press. 1996.

GOLDBERG, Roselee. *A arte da performance: do futurismo ao presente*. Tradução: Jefferson Luiz Camargo. Lisboa: Orfeu Negro, 2007.

JONES, Amelia. "Presence" in absentia: Experiencing Performance as Documentation. *Art Journal, Performance Art: (Some) Theory and (Selected) Practice at the End of This Century*, v. 56, n. 4, p. 11-18, 1997.

RAMOS, Luiz Fernando. *Mimesis Performativa. A margem de invenção possível*. São Paulo: Annablume. 2015.

THE TELEPHONE File. Electrophone System. *The Telephone File*, 2020. Disponível em: <<https://www.britishtelephones.com/electrophone.htm>>. Acesso em: 20 dez. 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.

Recebido em 03 de agosto de 2020
Aprovado em 25 de janeiro de 2021