

**O USO DE ELEMENTOS SONOROS EM PERFORMANCES DE RÁDIO NOS ANOS
1940 E SHOWS DE VOCALOIDES NA ATUALIDADE**

Vera da Cunha Pasqualin¹

Resumo

O artigo aborda as lógicas de produção de obras de entretenimento e o uso de elementos sonoros em dois contextos distintos: peças radiofônicas e apresentações de vocaloides. O som assume papel fundamental na performance mediatizada, como apresentado por Paul Zumthor. O conceito de espaço áudio-tátil, trazido por Marshal McLuhan também servirá como base para entender os dois contextos abordados. Para estudar a performance no rádio, será analisado um roteiro escrito por José Medina em 1943. Nos dias atuais, o enfoque será dado a um show de vocaloides - avatares criados para apresentar canções produzidas a partir de banco de vozes sintetizadas.

Palavras-chave: Rádio. Entretenimento. Performance. Consumo. Vocaloide.

Considerações iniciais

O que une duas experiências tão diferentes entre si para abordar o uso de elementos sonoros? Qual o papel da memória e da imaginação em experiências de entretenimento? Como as sonoridades estimulam o consumo material e simbólico? Estas foram as perguntas iniciais que motivaram o pensamento que será feito ao longo deste artigo. Setenta anos separam as obras analisadas. Porém, estas sete décadas representam frenéticos avanços de tecnologia e, por consequência, um enorme impacto no sensorio de quem as recebe.

Vamos nos debruçar sobre uma peça radiofônica escrita e dirigida em 1943 por José Medina, um importante comunicador que atuou por quase 20 anos em rádio, porém também emprestou seu talento para o cinema, fotografia, teatro, pintura, publicidade e jornal, sempre na cidade de São Paulo. Esta foi a época de ouro do rádio, tempo em que a televisão ainda não havia invadido os lares e que as obras irradiadas levavam as imagens através das sonoridades e faziam companhia cotidianamente aos ouvintes.

¹ Mestranda no Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Práticas de Consumo – ESPM/SP. E-mail: vpasqualin@gmail.com.

Chegando à atualidade, nos deparamos com um cenário completamente distinto, com estímulos visuais e auditivos incessantes, potencializados pela tecnologia. É o caso de performance de vocaloides, que encontramos durante a Pesquisa Comunicação, Consumo e Memória: Cosplay e Culturas Juvenis². Pudemos observar a presença de *cosplayers*³ que escolheram a representação de vocaloides, o que nos despertou a curiosidade para discorrer sobre o assunto sob a ótica da sonoridade.

Vocaloid é um programa para computadores com um banco de vozes gravadas, que podem ser combinadas, inclusive para a formação de palavras e frases através de fonemas. Uma espécie de cantor virtual com voz sintetizada, feito a partir de uma experiência realizada na universidade espanhola Pompeu de Fabra e que, em 2003, foi aprimorada e lançada para o mercado em uma parceria entre as empresas Yamaha e Zero-G. Estas vozes ganharam *corpo* e passaram a ser lançados *avatares*⁴ condizentes com a personalidade que representam. Sobre estes avatares, aqui chamados de vocaloides, é que abordaremos neste artigo.

Fantasia radiofônica

José Medina trabalhou na Rádio Bandeirantes PRH9, uma importante emissora de São Paulo. Durante sua trajetória por este meio, produziu obras também para a Rádio Difusora, Rádio Cultura e Rádio Cruzeiro do Sul. Na Bandeirantes, atuou entre os anos de 1942 e 1946 e escreveu mais de setenta peças, dentre elas a fantasia radiofônica *Feliz Aniversário*, que foi ao ar no dia 12 de dezembro de 1943. Esta obra faz parte do acervo da família de Medina, que hoje integra o objeto de pesquisa de mestrado da autora deste artigo. Apenas sobre rádio, o acervo conta com mais de 240 roteiros, além de cerca de 90 textos escritos por Medina para a coluna *Rádio*, do Jornal de São Paulo.

O roteiro de *Feliz Aniversário* traz informações relevantes para o estudo sobre a sonoridade. Trata-se de uma história narrada por uma *carta*, um ser inanimado, que ganha vida através da voz de uma radiatriz. A carta escrita por uma filha que mora em Lisboa, felicitando pelo aniversário de seu pai, que vive no Rio de Janeiro, foi enviada sem o nome do

² Esta pesquisa conta com apoio do CNPq (Chamada MCTI/CNPq/MEC/CAPES N. 18/2012 – Ciências Humanas, Sociais e Sociais Aplicadas) em desenvolvimento junto ao PPGCOM-ESPM, sob coordenação da Prof^a Dr^a Mônia Rebecca Ferrari Nunes.

³ *Cosplayer* é que faz Cosplay, que é a contração das palavras inglesas *costume* e *play*. Consiste na prática de escolher, vestir-se e interpretar personagens midiáticos.

⁴ Avatar é uma personificação simbólica em um ambiente virtual.

país e, por conta deste esquecimento, passou a viajar por várias partes do mundo até chegar ao seu destinatário. Durante esta viagem, a trajetória da carta pelos países é feita através da música, sonoplastia, sotaques e idiomas, além da cultura local retratada no texto.

Esta peça fez parte do programa *Trivialidades* e foi ao ar num domingo. O nome dado ao gênero, pelo próprio autor, *fantasia radiofônica*, já indicava ao ouvinte que deveria fazer uso de sua imaginação, com uma atenção maior, para poder penetrar na trama. De fato, ao ler o roteiro, uma vez que não temos em mãos o áudio para estudar como foi representado, nos faz notar que realmente o ouvinte só percebe o que está acontecendo no final do programa, quando finalmente se revela que a viagem pelo mundo fora feita pela carta de aniversário da filha para seu pai. Porém, a sonoridade da peça exerce o poder de envolvimento do radiouvinte, que fica preso à história, viajando junto com a carta pelas diferentes culturas.

Vozes sintetizadas

Da mesma forma como a *carta* não é mais um ser inanimado na fantasia radiofônica escrita por José Medina, bits e bytes deram vida a vozes sintetizadas através do programa *Vocaloid*. A voz de uma atriz foi gravada no computador. A partir daí, assume uma nova dimensão. Sai do corpo de quem a emitiu e forma uma personalidade distinta. Tem a capacidade de pronunciar palavras que talvez nunca tenham saído da boca da *mãe biológica* desta voz. Através do software *Vocaloid*, novas frases são propagadas e canções viram *hits* de sucesso. O poder dado a esta voz, atinge então novos limites. Faz o caminho inverso e a voz dá vida a um corpo. Não é mais o corpo que aciona as cordas vocais para emitir a voz. Agora é a voz sintetizada, que demonstrando sua força, provoca a criação de um *corpo*. A tecnologia novamente serve para realizar sonhos e criar uma espécie de imagem holográfica para suportar a voz da vocaloide.

Tomamos como exemplo um show de vocaloides⁵ que aconteceu durante o evento Tora-Con 2013, em Rochester, no estado de Nova York, EUA. A apresentação aconteceu no dia 23 de março deste ano e lotou o auditório Ingle, que tem capacidade para mais de 500 pessoas. Foram apresentadas 14 músicas, de nove compositores diferentes e com interpretação de cinco vocaloides femininas. Durante uma hora, o público acompanhou as performances sem desgrudar os olhos do palco, onde se apresentavam figuras holográficas,

⁵ Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=fB9hWyaEkGc>>. Acessado em: 27 set. 2013.

que tinham a capacidade de interagir com os presentes, como se ali estivessem, feitas de carne e osso. Tanto o palco como a plateia estavam no escuro, para privilegiar a projeção das vocaloides com maior nitidez, porém o público agitava, sem parar, bastonetes de cores fosforescentes, que brilhavam neste breu.

Interessante notar que as canções apresentadas eram todas cantadas em japonês, mas o público que lotou o auditório provavelmente era formado por norte americanos, que possivelmente não falavam o idioma nipônico. De qualquer forma, eram fãs da cultura daquele país, especialmente de mangás, desenhos japoneses, cuja linguagem visual é a base da criação dos personagens holográficos que dominavam a audiência.

o limite que ele franqueia o introduz nesta “cultura dos jovens” de que se falou tanto, desde que ela se generalizou em nossos anos 1950: fundamentada na contestação dos lugares adultos e do mundo da escrita, reivindicação furiosa da voz selvagem, confortada pela adesão comum a alguns símbolos (amplamente recuperado pela indústria!) não é outro senão a audição dos *hits* produzidos pelos ídolos. Em torno da canção e por meio dela se instauram ritos de participação, provedores de heróis. (ZUMTHOR, 2010p. 94)

O público aqui retratado é otaku, fã da cultura japonesa, portanto está permeado por produtos nipônicos, o que torna familiar os elementos apresentados pelas vocaloides, apesar da barreira da língua. O fã identifica-se com as vocaloides e estabelece vínculos, baseados nas personalidades de cada boneca cantora virtual.

A voz performática do rádio

Voltando ao roteiro de José Medina, podemos dizer que, por conta de, ou apesar de, não ter imagem, o rádio explora a sonoridade de modo singular. Através da sua escuta, o radiouvinte é convidado a ativar a imaginação para poder *enxergar* a performance que se apresenta. Marshall McLuhan cria o conceito de espaço *áudio-tátil* e Jesús Elizondo Martínez explica este conceito de McLuhan, ao dizer que

se o espaço é considerado como “o mundo criado pelo som”, então temos que estar conscientes de que suas características serão totalmente diferentes daquelas do espaço visual. Este espaço não terá limites fixos ou centro, nem um limitado sentido da orientação. Além disso, estará mais eficientemente conectada ao sistema nervoso central que qualquer outro elemento visual: a imagem nunca é tão forte como é a sensação espacial direta. (MARTÍNEZ, Jesús Elizondo. In: SOUSA; CURVELLO; RUSSI (Org.), 2012, p.8-9. Tradução livre da autora)

O estudo de roteiros radiofônicos nos permite analisar o poder que a voz tem,

combinada aos demais elementos sonoros (músicas e efeitos produzidos em estúdio), para projetar imagens na mente humana, característica inerente ao rádio

pois, lá para onde a voz for lá estará para o ouvinte. Para ela é brincadeira estruturar uma situação fictícia e dela partir para outra, aos saltos. Surge assim um contexto dramático insuspeitadamente móvel e amplo, para o qual apenas a capacidade de pensar e de imaginar do ser humano pode oferecer um “palco” adequado. (KLIPPERT *apud* NUNES, 1993, p. 111-112)

Como já dito anteriormente, na década de 1940, época dos roteiros escritos por José Medina e que serão analisados pela pesquisa em curso, o rádio invadia, soberano, a casa dos ouvintes e, sem pedir licença, exercia um papel de companheiro, de transmissor de informações, mas, também, fundamentalmente, de entretenimento. Através de sua sonoridade, o radiouvinte era puxado para dentro da trama radiofônica e conectava-se a um universo paralelo, viajando com auxílio da imaginação, provocada pelos estímulos sonoros.

O aspecto do poder da escuta é ressaltado pelo que nos elucida Mônica Rebecca Ferrari Nunes, ao dizer que

os ouvidos e a percepção auditiva beneficiam-se da evolução do desenvolvimento humano, uma vez que as regiões auditivas já se encontram, na ocasião do nascimento, capazes de processar informações associadas aos sons do exterior e podem interpretá-los, distinguindo frequências de vozes, reagindo ao mundo. (NUNES, 2012, p. 93)

Ora, se a audição é o sentido primariamente desenvolvido no ser humano e, além disso, “os nossos ouvidos são, no campo do inconsciente, os únicos orifícios que nunca se fecham”, como lembrado por Jacques Lacan (1979), o ritual de escuta do rádio torna-se, também, um poderoso aliado para a criação de imaginários.

O rádio, desta forma, pode ser visto como um importante ativador de memórias e imaginários.

O radioteatro ou *radiodrama* tem sido o gênero radiofônico que melhor desenvolveu essa tradução sonora do mundo audiovisual. Mas, ao mesmo tempo, no rádio encontra-se o meio ideal para expressar o fantástico e imaginário, criando uma nova poesia: a poesia do espaço. O rádio, portanto, estabelece duas importantes metas: reconstituição e recriação do mundo real através de vozes, música e ruídos, e criação de um mundo imaginário e fantástico, “produtor de sonhos para espectadores perfeitamente acordados”. (BALSEBRE, 2004, p. 14. Tradução livre da autora)

A audição passa a estabelecer então uma conexão entre o consciente e o inconsciente do ouvinte. Uma ponte por onde trafegam memórias, imaginários e delírios.

O encantamento pelos ciborgues

Da mesma forma como as peças radiofônicas ativam a memória e despertam imaginários, podemos pensar nas apresentações das vocaloides como espaços áudio-táteis que acolhem o público e podem gerar significados além do real. Em um dos trechos do texto *Nós, ciborgues: O corpo elétrico e a dissolução do humano*, Tomaz Tadeu diz que “De um lado a mecanização e a eletrificação do humano; de outro, a humanização e a subjetivação da máquina. É da combinação desses processos que nasce essa criatura pós-humana a que chamamos ‘ciborgue’” (TADEU, 2009, p. 12).

Pensando neste ciborgue descrito por Tadeu, notamos que a simbiose entre as vocaloides e a representação do humano é enfatizada por detalhes como o fato das bonecas animadas utilizarem microfone em suas performances no palco, conforme visto nas figuras 1, 2 e 3, extraídas da gravação do show das vocaloides. Ora, se são imagens produzidas em computador e sincronizadas com a música, igualmente feita com uso da tecnologia, não seria necessário o uso de microfone, porém para passar uma impressão ainda mais real, as vocaloides agem como se humanas fossem. Por outro lado, a estética do mangá, que apresenta os olhos avantajados, também é notada na criação das vocaloides, o que gera uma similaridade com um desenho em quadrinhos que ganhou vida e agora rodopia no palco, com coreografias entusiasmadas e interação com os fãs ávidos por contato e afeto.



Figura 1 - Vocaloide SeeU



Figura 2 – Vocaloide CUL



Figura 3 - Vocaloide Miku

Ora, se pensarmos no que diz Norval Baitello Jr., (2010) a respeito dos meios primários, secundários e terciários, esta experiência das vocaloides com seus microfones nos faz refletir sobre a presença das bonecas virtuais no palco. Apesar do entusiasmo demonstrado pelos fãs, elas não emitem odores, não têm calor corpóreo, porém estão ali, diante dos olhos do público, sem a necessidade de microfone por já serem, em si, meios terciários, mas mesmo assim, na tentativa de aproximação máxima da realidade, empunham microfones ou se utilizam de aparelhos amplificadores atados à cabeça para que não atrapalhem a performance.

Na comunicação primária, os participantes não contam com outros recursos senão aqueles que seu próprio corpo possui (sons e ruídos naturais, os gestos e a aparência, os odores naturais). Sua principal característica é a presença imediata dos corpos no mesmo tempo e no mesmo espaço, por isso é chamada de comunicação presencial. (...) Os meios terciários surgem com a eletricidade, com a criação de aparatos que transmitem mensagens para outros aparatos similares, instantaneamente, ou remetem à mensagem gravada em suportes que somente podem ser lidos por aparatos similares. (BAITELLO, 2010, p. 62)

Notamos que cada vocaloide tem uma personalidade bem marcada. A atitude, coreografia, roupas e acessórios formam um conjunto de signos que promove a identidade com o público. De acordo com a empatia, os fãs vibram durante o show, gritando o nome das suas bonecas preferidas e agitando com mais intensidade seus bastonetes luminosos.



Figura 4 - Visão geral da plateia durante apresentação das vocaloides

Os fãs também consomem os inúmeros produtos disponíveis das vocaloides e até praticam o cosplay de suas personagens preferidas.

É, entretanto, na teoria cultural que analisa as radicais transformações culturais pelas quais passamos que podemos ver o desenvolvimento de um pensamento que nos faz questionar radicalmente as concepções dominantes sobre a subjetividade humana. Ironicamente, são os processos que estão transformando, de forma radical, o corpo humano que nos obrigam a repensar a “alma” humana. Quando aquilo que é supostamente animado se vê profunda e radicalmente afetado, é hora de perguntar: qual é mesmo a natureza daquilo que anima o que é animado? É no confronto com clones, ciborgues e outros híbridos tecnonaturais que a “humanidade” de nossa subjetividade se vê colocada em questão. (TADEU, 2009, p. 10)

Fazendo uma analogia, podemos dizer que os cosplayers acabam se tornando clones dos ciborgues e promovem uma hibridização entre o humano e a máquina. A personalidade do personagem midiático é captada e o cosplayer vive, temporariamente, a vida da vocaloide. Garotas apaixonadas pela cultura pop e com o desejo de se parecerem com as bonecas que conquistam os corações de multidões, assumem esse papel e realizam fantasias.

As tecnologias da comunicação dependem da eletrônica. Os estados modernos, as corporações multinacionais, o poder militar, os aparatos do estado de bem-estar, os sistemas de satélite, os processos políticos, a fabricação de nossas imaginações, os sistemas de controle do trabalho, as construções médicas de nossos corpos, a pornografia comercial, a divisão internacional do trabalho e o evangelismo religioso dependem, estreitamente, da eletrônica. A microeletrônica é a base técnica dos simulacros, isto é, de cópias sem originais. (TADEU, 2009, p. 66)

Os cosplayers de vocaloides são portanto cópias de coisas que não existem, simulacros. O original é também ilusório. O que seria então a cópia do que não é? Seria alguma coisa? Com a tecnologia e a ajuda da imaginação e do desejo, tudo isso torna-se, de alguma maneira, real.

A cultura high-tech contesta – de forma intrigante – esses dualismos. Não está claro quem faz e quem é feito na relação entre o humano e a máquina. Na medida em que nos conhecemos tanto no discurso formal (por exemplo, na biologia) quanto na prática cotidiana (por exemplo, na economia doméstica do circuito integrado), descobrimo-nos como sendo ciborgues, híbridos, mosaicos, quimeras. Os organismos biológicos tornaram-se sistemas bióticos – dispositivos de comunicação como qualquer outro. (TADEU, 2009, p. 91)

Destacamos a performance de duas vocaloides em especial: Miku e SeeU. Ao entrarem no palco, as duas apresentaram um magnetismo que levantou a plateia enlouquecida, que gritava seus nomes e ficava atenta aos seus movimentos, sensuais. A palavra, proferida pela voz, erotiza o corpo do outro. A explicação de Paul Zumthor (1997) sobre este poder de erotização da voz sobre o corpo de quem a ouve pode ser lida na passagem abaixo.

A voz, mais facilmente que a escrita, assume em poesia o discurso erótico explícito. A única forma poética que, em todos os contextos culturais, a isto se presta de forma massiva, imediatamente acessível à coletividade, é a “canção de amor”, na diversidade de suas retóricas, conservadas e sempre reinventadas: palavra fora do tempo, fora do espaço, indefinidamente escandida de fórmulas apaziguantes, cujo paradigma é o apelo indizível do desejo; mas também, a todo instante, ruptura e novo elã, vontade de dizer o novo – de novo. Guiada para um sujeito desconhecido, imprevisível, uma escuta vazia, a canção, por isso mesmo, espera o receptor real, desejado, futuro virtual do cantor, seu Outro. (ZUMTHOR, 1997, p. 181)

Ora, no caso das vocaloides, cabe a pergunta se a voz inicialmente gravada para o programa de computadores erotizou, de alguma forma, os criadores das divas virtuais que hoje encantam os amantes da cultura pop japonesa, de tal forma que, as imagens criadas tornam-se síntese de um magnetismo extraordinariamente provocador dos sentidos.



Figuras 5, 6 e 7. Performance da vocaloide Miku



Figuras 8, 9 e 10. Performance da vocaloide SeeU

Tempo, materialidade, e sonoridade

Novamente recorreremos ao conceito de espaço áudio-tátil de Marshal McLuhan, porém desta vez para abordar o *tempo*. Estamos tratando neste artigo de cenas, de entretenimento, de eventos, de obras midiáticas, de encontros, de paixões, de sonoridades. Toda esta discussão só acontece dentro de uma determinada janela de tempo em que se vivencia a experiência. Imaginemos, pois, esta performance vivida no auditório onde se apresentavam as vocaloides, ou no ouvinte que escutava a peça radiofônica *Feliz Aniversário*. Nestes momentos, uma série de estímulos acontecem, simultaneamente, proporcionando sensações que são percebidas através de todos os poros de quem vive tais experiências

em que se incluem todas as sensações externas, a pessoa dá início a um furioso processo de preenchimento e completação, que redonda em pura alucinação. Dessa

forma, o aquecimento de um dos sentidos tende a produzir hipnose, o esfriamento de todos os sentidos redundando em alucinação. (McLUHAN, 1974, p.50)

A *alucinação* é promovida também pela vivência das sensações que são exploradas por todos os sentidos de seus participantes. Estas experiências apresentam traços da Pós-Modernidade que, segundo McLuhan (1974), têm como característica principal a justaposição de histórias e, portanto, o espaço é diacrônico. Neste contexto, a Cultura e a Natureza são indissociáveis. Na formação de camadas de cultura e de natureza, os elementos sonoros passam a fazer parte da construção do mapa mental. O mapa aqui traçado não é mais aquele plano bidimensional feito pelos antigos cartógrafos, mas adquire diferentes dimensões e, como dito por Corner,

a realidade, então, em conceitos tais como ‘paisagem’ ou ‘espaço’, não é algo externo e ‘dado’ para nossa compreensão; porém está constituído, ou ‘formado’, através da nossa participação com coisas: objetos materiais, imagens, valores, códigos culturais, lugares, esquemas cognitivos, eventos ou mapas. (MARTINEZ, Jesús Elizondo. In: SOUZA; CURVELLO; RUSSI (Org.), 2012, p.10. Tradução livre da autora)

Junta-se a isso a fala de McLuhan, ao dizer que o artista é um especialista no treinamento da percepção. Contudo, é importante notar que a decodificação da mensagem e formação do mapa mental, estão intimamente ligadas ao espaço e tempo vividos pelo ouvinte das obras radiofônicas ou pelo fã que experimenta o show das vocaloides.

A informação nos rodeia de maneira dinâmica todos os dias em cada aspecto de nossas vidas. (...) Os entornos urbanos são cada vez mais ricos em informação, estão conectados na rede e contêm e geram múltiplas histórias que cruzam por múltiplos de diversos âmbitos identitários: raciais, de gênero, geopolíticos e culturais. Estas são as redes de informação que constituem o espaço psicogeográfico. (MARTINEZ, Jesús Elizondo. In: SOUZA; CURVELLO; RUSSI (Org.), 2012, p.21. Tradução livre da autora)

Porém, vale ressaltar que as análises feitas para este artigo devem levar em conta a materialidade da comunicação, que exerce influência direta nas percepções. Como nos faz lembrar Erick Felinto,

falar em “materialidade da comunicação” significa ter em mente que todo ato de comunicação exige a presença de um suporte material para efetivar-se. Que os atos comunicacionais envolvam necessariamente a intervenção de *materialidades*, *significantes* ou *meios* pode parecer-nos uma ideia já tão assentada e natural que indigna de menção. Mas é precisamente essa naturalidade que acaba por *ocultar* diversos aspectos e consequências importantes das materialidades na comunicação – tais como a ideia de que a materialidade do meio de transmissão influencia e até certo

ponto determina a estruturação da mensagem comunicacional. (FELINTO, 2006, p. 36-37)

A peça escrita por José Medina está em papel, já amarelado pelo tempo, e com marcações que oferecem pistas sobre o fazer midiático da época. Além disso, a pontuação do roteiro é digna de nota, por trazer ênfases sobre a interpretação que seria feita pelos radiadores. As indicações de música e de efeitos sonoros também são bem exploradas pelo autor para proporcionar a viagem pelo mundo que a carta de aniversário estava fazendo.

Este ser inanimado que protagonizou a história, a carta, viajou por Portugal, Espanha, Suíça, Itália, Estados Unidos e Argentina, até chegar ao seu destino final: Brasil. Para demonstrar estas passagens, foram utilizados, além das músicas típicas de cada país, sons de trem, navio e ondas do mar, demonstrando o trajeto percorrido pela carta perdida. Os radiadores tiveram que interpretar frases em inglês, português, espanhol e italiano, porém, por conta dos estudos contarem apenas com o roteiro em papel e não com o áudio, não foi possível identificar como foi interpretado quando irradiado pelas ondas da Rádio Bandeirantes. A materialidade, neste caso, também exerce influência na análise.

Já no caso do show das vocaloides, também existe um limite de análise, posto que foi feita através da observação de um vídeo com a apresentação gravada, em lugar de estar ativamente participando da experiência *in loco*, sentindo os aromas, os arrepios, o burburinho, o sabor. Porém, a análise não se prejudica, pois, da mesma forma como, apesar da distância física entre o estúdio de rádio e o ouvinte, a performance radiofônica tem o poder de transportar os ouvintes e faz uso dos elementos sonoros para criar o cenário propício, como se a cena estivesse acontecendo diante dos olhos atentos da plateia, exalando odores, exibindo cores, texturas e emoções. Sendo a performance ao vivo ou de forma mediatizada, pressupõe-se um agente interpretante - que pode ou não ser o autor da obra - e um receptor da dramatização. A relação entre eles se estabelece como um jogo:

A relação emocional que se estabelece entre o executante e o público pode não ser menos determinante, provocando toda espécie de dramatização ou de desdobramento do canto: intervenções do poeta no seu próprio jogo, que exigem uma grande destreza, mas engendram uma liberdade. Nem para seu autor, nem para seus ouvintes, as performances não mediatizadas são cronometricamente previsíveis. Sua duração só obedece, com uma grande aproximação, a uma regra de probabilidade, culturalmente motivada. (ZUMTHOR, 2010, p. 167)

inserida em um contexto temporal, por se tratar de uma atividade de natureza oral e também por estar fortemente ligada ao espaço de atuação.

Situada num espaço particular, a que se liga numa relação de ordem genética e mimética, a performance projeta a obra poética num *cenário*. Nada, do que faz a especificidade da poesia oral, é concebível de outro modo, a não ser como parte sonora de um conjunto significativo, em que entram cores, odores, formas móveis e imóveis, animadas e inertes; e, de modo complementar, como parte auditiva de um conjunto sensorial em que a visão, o olfato, o tato são igualmente componentes. Esse conjunto se recorta, sem dele se dissociar (apesar de certos truques), no *continuum* da existência social: o lugar da performance é destacado no “território” do grupo. De todo modo, a ele se apegamos e é assim que é recebido. (ZUMTHOR, 2010, p. 174)

Este *continuum*, como colocado por Zumthor, marca a relação entre a realidade e a performance. E é neste ponto que nos encontramos para promover os estudos aqui propostos, sempre levando em conta as materialidades e o contexto dos fenômenos observados.

Consumo material e simbólico

Tanto os radiouvintes da década de 1940, como os frequentadores de shows de vocaloides, estão consumindo produtos de entretenimento e, ao mesmo tempo, consumindo produtos relacionados aos seus afetos. Podemos observar que a mídia tem um papel central nesta questão. Roger Silverstone traz uma importante contribuição, ao alertar que “nós compramos a mídia, compramos pela mídia e compramos em consequência do que vemos e ouvimos na mídia” (2002:157). Ao dizer que compramos *a* mídia, Silverstone extrapola a prática de comerciais publicitários e mostra que o consumo também está na forma de comprar conteúdos transmitidos pelos meios de comunicação e que esta atividade passa a ser, em si, um consumo carregado de significados e que também é um ato de comunicação.

Silverstone (2002) explica, ainda, que o consumo implica numa exteriorização, no jogo da fantasia, na exibição da identidade, e diz que

nossas identidades são reivindicadas, em vez disso, pelo sutil, às vezes não tão sutil, posicionamento da exibição. O mapa da diferença, que nos permite mapear nosso caminho através das hierarquias da riqueza e do poder, é definido por nossa capacidade de nos posicionar e ler as marcas do consumo. (SILVERSTONE, 2002, p. 151)

Desta forma, consumimos cultura, consumimos mídia, consumimos produtos, consumimos experiências, mas também somos consumidos pela cultura, consumidos pela mídia, consumidos pelos produtos e consumidos pelas experiências, que acabam por gerar

significados sobre o que somos ou parecemos ser. Afinal, o consumo também comunica e constrói e transmite imagens e memórias. Ao escolherem sua vocaloide preferida para a prática do cosplay ou ao optarem pelo consumo de um programa de rádio, os consumidores estão naturalmente se expressando e gerando significados.

Considerações em processo

Tanto através da leitura dos textos deixados por José Medina, como pela observação das experiências vividas pelos jovens na contemporaneidade, é possível investigar a ativação da memória, bem como analisar como se formam delírios, como se despertam emoções e como se instigam imaginários através da mídia. Edgar Morin fala sobre a criação do duplo e da importância do imaginário e do mito para o homem.

Ao mesmo tempo que a consciência realista da transformação, a crença de que essa transformação alcança uma outra vida em que se mantém a identidade do transformado (renascimento ou sobrevivência do “duplo”) indica-nos que o imaginário irrompe na percepção do real e que o mito irrompe na visão do mundo. Daí por diante, o imaginário e o mito passam a ser simultaneamente produtos e co-produtores do destino humano. (MORIN, 1973, p. 95)

Esta reflexão é útil para indagar de que forma os conteúdos apresentados pela mídia permitem analisar a memória coletiva em um determinado tempo e espaço. O homem é marcado por ambiguidades e incertezas, é *sapiens* e *demens*, como também nos faz perceber Morin (1973). Um ser que é sábio, porém que também tem acesso ao imaginário e que navega constantemente entre o real e o irreal, o rir e o chorar, o consciente e o inconsciente. Estas dicotomias geram caos que, ao mesmo tempo, ajudam a organizar a vida cotidiana. Dicotomias também intrigantes entre máquina e humano.

A sonoridade promove espaços propícios para o estímulo ao consumo material e simbólico, provoca interesses, desperta desejos, alucina. Seguiremos com os ouvidos abertos e atentos aos produtos de entretenimento que se apresentem para promover reflexões e estabelecer renovadas conexões entre comunicação, mídia e consumo.

Referências

BAITELLO, Norval. **A serpente, a maçã e o holograma**: esboços para uma teoria da mídia. São Paulo: Paulis, 2010.

BALSEBRE, Armand. **El lenguaje radiofónico**. Madrid: Ediciones Cátedra. 2004.

CANCLINI, Néstor García. **Consumidores e cidadãos**: conflitos multiculturais da globalização. Rio

9º Interprogramas de Mestrado em Comunicação da Faculdade Cásper Líbero

<http://www.casperlibero.edu.br> | interprogramas@casperlibero.edu.br

de Janeiro: Editora UFRJ, 2010.

FELINTO, Erick. **Passeando no labirinto**: ensaios sobre as tecnologias e as materialidades da comunicação. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2006.

LACAN, Jacques. - **O Seminário, A Ética da Psicanálise**. Livro 7, R.Janeiro, J.Zahar,1988.

MARTÍNEZ, Jesus O. Elizondo. McLuhan en el espacio acústico. In: SOUSA, Janara; CURVELLO, João; RUSSI, Pedro (org). **100 anos de McLuhan**. Brasília: Casa das Musas, 2012.

McLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Cultrix, 1974.

MORIN, Edgar. **O paradigma perdido**: a natureza humana. Lisboa: Europa-América, 1973.

NUNES, Mônica Rebecca Ferrari. **O mito no rádio**: a voz e os signos de renovação periódica. São Paulo: Annablume, 1993.

SILVERSTONE, Roger. **Por que estudar a mídia?** São Paulo: Edições Loyola, 2002.

TADEU, Tomaz. **Antropologia do ciborgue**: as vertigens do pós-humano. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009.

ZUMTHOR, Paul. **Introdução à poesia oral**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2010.