

# Porque sou imperfeita: *THE END*, a ópera VOCALOID "sem" humanos

*Because I am imperfect: THE END, the  
"humanless" VOCALOID opera*

ANA MATILDE DIOGO DE SOUSA\*

Artigo completo submetido a 20 de janeiro de 2017 e aprovado a 5 de fevereiro de 2017.

\*Portugal, artista visual. Licenciada em Artes Plásticas — Pintura, Faculdade na Belas-Artes da Universidade de Lisboa (FBAUL). Mestrado em Pintura, FBAUL.

AFILIAÇÃO: Universidade de Lisboa, Faculdade de Belas-Artes, Centro de Investigação e Estudos em Belas-Artes (CIEBA). Largo da Academia Nacional de Belas Artes, 1249-058 Lisboa, Portugal. E-mail: ana.matilde.sousa@gmail.com

**Resumo:** Promovido como a “primeira ópera sem humanos”, *THE END* é uma performance multimédia de Keiichiro Shibuya, protagonizada pela idolo japonesa Hatsune Miku. Fruto da colaboração aturada entre criadores de vários campos, o esvaziamento em palco enfatiza a “espessura” e vitalidade das novas tecnologias, inclusive das suas redes efémeras e complexas de relacionalidade. Longe de ser um invólucro sem agência, Miku é apresentada como uma entidade imperfeita, embaixatriz das “materialidades estranhas” da cultura digital contemporânea.

**Palavras-chave:** animação 3D / arte japonesa / erro digital / arte dos novos média.

**Abstract:** Promoted as the “first humanless opera”, *THE END* is a new media performance by Keiichiro Shibuya, starring the Japanese virtual idol Hatsune Miku. Fruit of a collaboration between renown creators from various fields, the physical disavowal on stage emphasizes the “thickness” and vitality of the new media, including their ephemeral and complex networks of relationality. Far from an empty shell with no agency, Miku is presented as an imperfect entity, serving as ambassador for the “weird materialities” of contemporary digital culture.

**Keywords:** 3D animation / Japanese art / glitch / new media art.

## Introdução

*THE END* é um espetáculo multimédia criado pelo músico e compositor japonês Keiichiro Shibuya (Tóquio, 1973), promovido como a “primeira ópera sem humanos” (Leon, 2014). Encomendado pelo Yamaguchi Center for Arts and Media, o espetáculo foi pela primeira vez apresentado nesta instituição em Dezembro de 2012. Desde então, tem sido exibido noutras locais, desde Tóquio até Paris e Amesterdão. Em todos, foi aplaudido pelo fôlego vanguardista, sendo mesmo apelidado de “o primeiro espetáculo do terceiro milénio” (Choplin, 2013) por Jean-Luc Choplin, director do Théâtre du Châtelet, que acolheu esta performance na capital francesa em Outubro de 2013.

*THE END* cruza a tradição ocidental da ópera com o estado da arte da cultura popular japonesa. A diva escolhida por Shibuya é a ídolo virtual e ciber-celebridade Hatsune Miku, uma androide ficcional em estilo *anime* com longuíssimos totós verde-azulados, que é a mais popular mascote do sintetizador vocal VOCALOID (Figura 1). Em *THE END*, todas as árias e recitativos são executados por este *software* inovador, que permite criar sequências de canto realistas digitalmente, “dispensando” intérpretes humanos. Shibuya, semio-culto num compartimento translúcido, é a única pessoa num palco ocupado por quatro ecrãs gigantes sobrepostos, nos quais sete aparelhos de alta resolução e luminosidade projectam uma história em que Miku toma consciência da sua “morte” (Abe, 2013) (Figura 2).

Para além de Shibuya, a produção incluiu libreto do dramaturgo e romancista Toshiki Okada (escritor icónico da “década perdida” japonesa), e visuais/co-realização do celebrado *designer* gráfico YKBX (Masaki Yokobe). A estes juntou-se uma extensa equipa de criadores especializados de vários campos: *design* de palco do arquitecto Shohei Shigematsu (conhecido por projectos conceptuais e colaborações com artistas como Marina Abramovic e Kanye West), *design* de som de Evala (artista sonoro e músico electrónico de vanguarda), programação VOCALOID de Pinocchio P (produtor de música VOCALOID originário do *site NicoNico*, o “YouTube japonês”), e produção de A4A Inc. (agência de produção digital especializada em projectos artísticos transdisciplinares) (Choplin et al., 2013). A contribuição mais falada, porém, foram os oito figurinos de Marc Jacobs, então director artístico da Louis Vuitton, utilizando o icónico padrão xadrezado da marca para evocar pixéis ampliados (Master Blaster, 2012) (Figura 3).

O resultado desta colaboração é uma experiência imersiva e “hauntológica”, em que Miku se vê deslocada da narrativa familiar dos ídolos *pop* japoneses, mergulhando num *uncanny valley* de beleza surreal. Alicerçando-se na teoria dos *media* de autores como Jussi Parrika, o objectivo deste artigo é analisar

*THE END* à luz das componentes formais e narrativas que destacam as “materialidades esquisitas” de Miku.

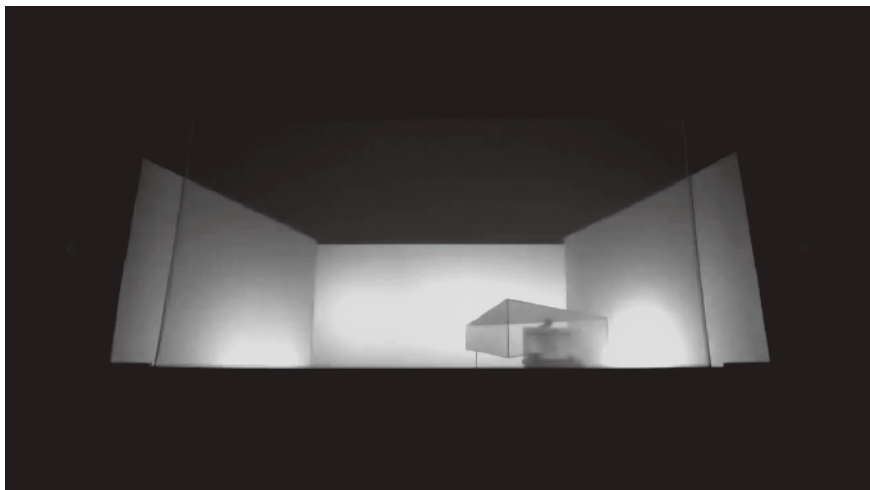
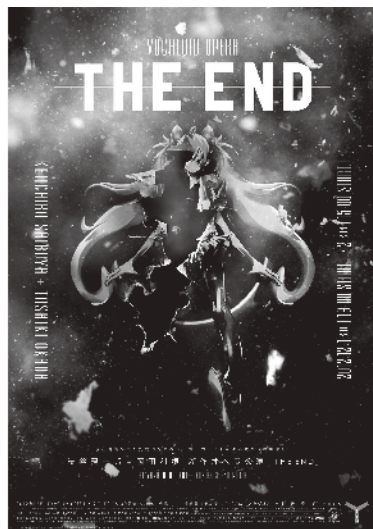
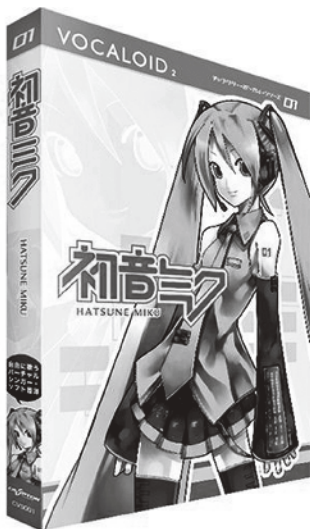
### 1. O princípio do fim

É irónico que as palavras “o primeiro espetáculo do terceiro milénio”, a propósito de *THE END*, se refiram a uma forma de arte — a ópera — cuja continuidade nas salas de espetáculo do século XXI tem preocupado todos os envolvidos na sua produção e divulgação (Teachout, 2014). É certo que *THE END* pode ser classificado, mais apropriadamente, como uma “pós-ópera”, com afinidades em propostas radicais como a anti-ópera *Neither*, de Morton Feldman e Samuel Beckett, ou as óperas para televisão de Robert Ashley. Porém, *THE END* mantém a “estrutura usada por Mozart e Wagner” (Kodera, 2014) — árias, recitativos, abertura e clímax —, bem como o seu modo emblemático: a tragédia. Provocador, Shibuya afirma ser “adequado lidar com a morte [...] usando o *medium* como caixão” («*THE END*» *Artist Interview*, 2013), reiterando essa mobilização deliberada de uma arte “morta” ou anacrónica.

Para além de Miku, *THE END* é coprotagonizado pelo Animal (*Doubutsu*) e a Visitante (*Houmonsha*). O Animal é uma espécie de peluche em forma de rato gigante, qual versão abastardada de mascotes infantis como os populares Pokémon ou Totoro do estúdio Ghibli. Já a Visitante é uma *doppelganger* grotesca de Miku que assume diferentes configurações, desde uma cópia imperfeita lembrando os clones falhados de Ripley em *Alien*, até a um Cthulhu feito de olhos e bocas gigantes, com longas madeixas de cabelo esverdeado que se agitam como tentáculos. As conversas existencialistas de Miku com o Animal e a Visitante constituem parte significativa do enredo, desenrolando-se inicialmente num compartimento austero, cinzento, com apenas um sofá e candeeiro (Figura 4).

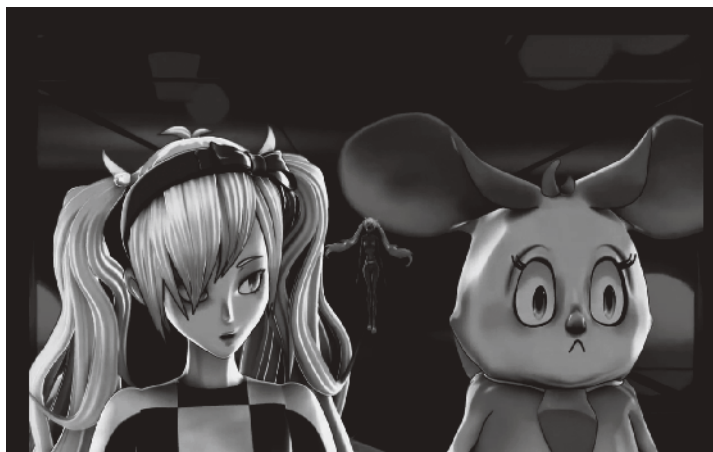
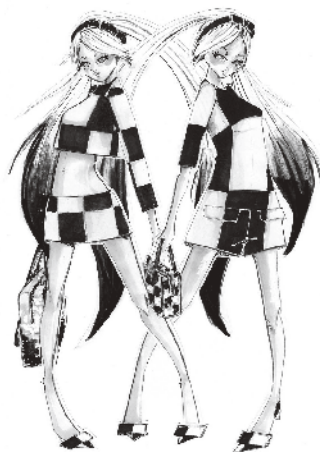
No primeiro recitativo, “*Miku and Animal*” (*Miku to dōbutsu*), Miku levita no centro desta sala, enquanto o Animal caminha à sua volta. Um *travelling* viaja sobre dunas, fábricas e o seu corpo, penetrando pelas narinas numa visão endoscópica que revela um interior palpitante e carnal, muito diferente dos corpos robóticos a que Miku surge habitualmente associada (Figura 5). No primeiro verso, o Animal diz-nos que “A luz incide sobre um objecto/ e ele torna-se existente/ Tudo é assim/ Especialmente nós” (Okada, 2013), (re)situando eficazmente *THE END*, às primeiras palavras e imagens, num plano de vitalidade material que contraria a sua suposta desmaterialização “sem humanos”.

Tal duplicidade encontra-se imbuída nos próprios dispositivos cénicos. Na superfície vazia do ecrã, que, no *design* de palco de Shigematsu, se transforma num objecto tridimensional com profundidade e camadas, em que as imagens



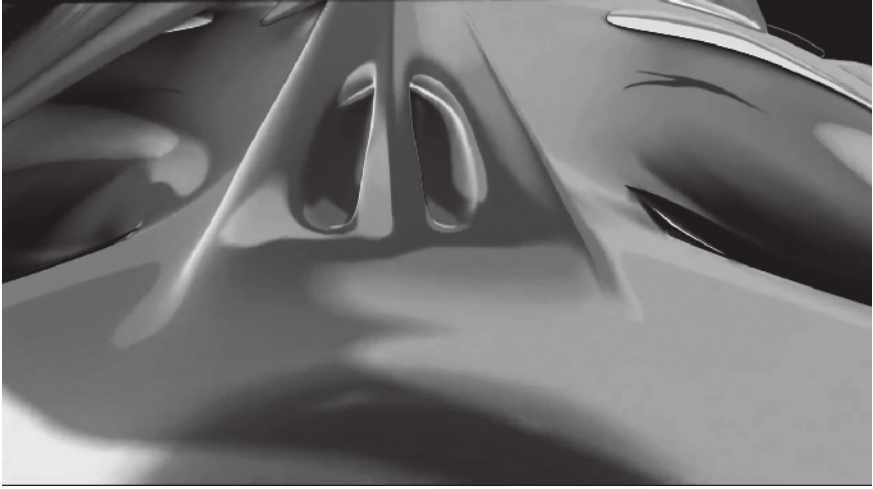
**Figura 1** · Direita: Box art do software Vocaloid2 Character Vocal Series 01: Hatsune Miku, 2007. © Crypton Future Media, INC. Fonte: [https://en.wikipedia.org/wiki/Hatsune\\_Miku#/media/File:Hatsune\\_Miku\\_cover.png](https://en.wikipedia.org/wiki/Hatsune_Miku#/media/File:Hatsune_Miku_cover.png). Esquerda: YKBX, Poster para a apresentação de *THE END* no Yamaguchi Center for Arts and Media, 2012. Fonte: <https://sociorocketnewsen.files.wordpress.com/2012/11/the-end.jpg>

**Figura 2** · Vista de *THE END* no Théâtre du Châtelet em Paris, 2013. Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=Ey8oj8S-j3U&t=3561s>



**Figura 3** - Marc Jacobs e equipa, figurinos para *THE END*, 2012. © LOUIS VUITTON. Fonte: <http://www.oystermag.com/marc-jacobs-louis-vuitton-collaborate-with-japanese-virtual-pop-star-hatsune-miku>

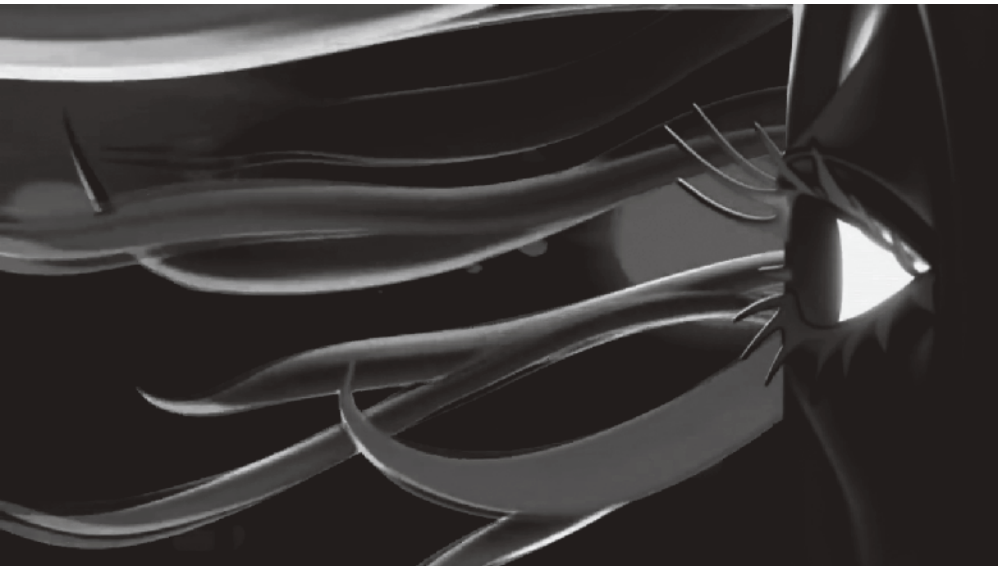
**Figura 4** - Vista de *THE END* no Théâtre du Châtelet em Paris, 2013. Miku à direita, a Visitante ao meio, e o Animal à esquerda. Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=Ey8oj8S-j3U&t=3561s>



**Figura 5** · Vista de *THE END* no Théâtre du Châtelet em Paris, 2013. Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=Ey8oj8S-j3U&t=3561s>



**Figura 6** - Concerto holográfico "ao vivo" de Hatsune Miku, 2009. © Crypton Future Media, INC © Sega. Fonte: <http://static.sfstation.com/wp-content/uploads/2015/12/makuusa.jpg>



**Figura 7** · Vista de *THE END* no Théâtre du Châtelet em Paris, 2013.  
A Visitante na sua forma "cthulhuesca". Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=Ey8oj8S-j3U&t=3561s>



**Figura 8** · Vista de *THE END* no Théâtre du Châtelet em Paris, 2013. Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=Ey8oj8S-j3U&t=3561s>

**Figura 9** · Vista de *THE END* no Théâtre du Châtelet em Paris, 2013. Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=Ey8oj8S-j3U&t=3561s>



projectadas sobre diferentes telas se sobrepõem num complexo jogo de escalas, cores, texturas e planos. Na “fortaleza electrónica” (Abe, 2013) criada pela música encorpada de Shibuya, aliada à programação sonora de Evala para um sistema de *surround sound* 10.2. Ou mesmo na tradução simultânea do japonês para inglês, integrada na componente sonora do espectáculo, em que as falas são “dobradas” por uma voz feminina do sistema operativo dos computadores Mac (Shibuya, 2013), evidenciando a fisicalidade das línguas e do processo de interpretação. Os diálogos estão igualmente minados por *loops*, más ligações telefónicas, conversas cruzadas, ou frases ditas e escritas no ecrã que são apagadas ou corrigidas, reforçando a irredutibilidade das palavras ao seu significado, tantas vezes corrompido por erros humanos e mecânicos.

Assim, em *THE END*, o aparente esvaziamento do palco enfatiza outras dimensões físicas que se reforçam e transmutam entre si, capturando as “materialidades esquisitas” (Parikka, 2012, p. 97), efémeras e confusas que Miku, no limiar entre orgânico e inorgânico, original e derivativo, corporaliza.

## 2. Materialidades esquisitas

Apesar das comparações recorrentes com personagens de ficção como Rei Toei (*Idoru*, de William Gibson), Miku tem menos a ver com visões futuristas de singularidade tecnológica do que com presentes renegociações dos papéis de autor, trabalho e espectador naquele que é um dos mais complexos e abrangentes fenómenos participativos da Web 2.0. Resultado da criação colaborativa em massa de conteúdos multimédia gerados por fãs, a sua voz e imagem são utilizadas para produzir canções, vídeos e ilustrações, numa multiplicidade infindável de estilos e formatos, sem que exista uma obra original ou dominante. Apesar de não ser possível tratar o fenómeno a fundo no âmbito deste artigo, bastará dizer que a escolha de Miku para protagonista de *THE END* prende-se menos com uma filiação de Shibuya na cultura VOCALOID, face à qual assume alguma distância (Shibuya, 2013), do que com o modo como Miku epitoma a rede material embutida em conceitos centrais à mediasfera do século XXI, como “*produsage*” (Alex Bruns), “*spreadable media*” ou “*convergence culture*” (Henry Jenkins).

O teórico dos *media* Jussi Parikka classifica esta rede como “materialidades reais mas estranhas que não se submetem necessariamente aos olhos e orelhas humanos” (Parikka, 2012, p. 96), desde modulações de energia eléctrica, magnética e luminosa, até topologias complexas de relacionalidade, intersticialidade e co-afectividade — estas particularmente relevantes num espectáculo cujas condições de produção e recepção são elas próprias complexas, enquanto

arte vanguardista produzida por profissionais no contexto de uma subcultura popular regida por amadores (surpreendentemente, *THE END* tem tido uma recepção bastante positiva, se de alguma estranheza, entre os fãs da música *pop* de Miku, indicando um importante potencial de sobreposição de públicos). Não obstante, no discurso quer de críticos como de fãs, a materialidade de Miku é frequentemente rasurada, reduzida a um involucro controlado por actantes humanos que nela projectam as suas fantasias.

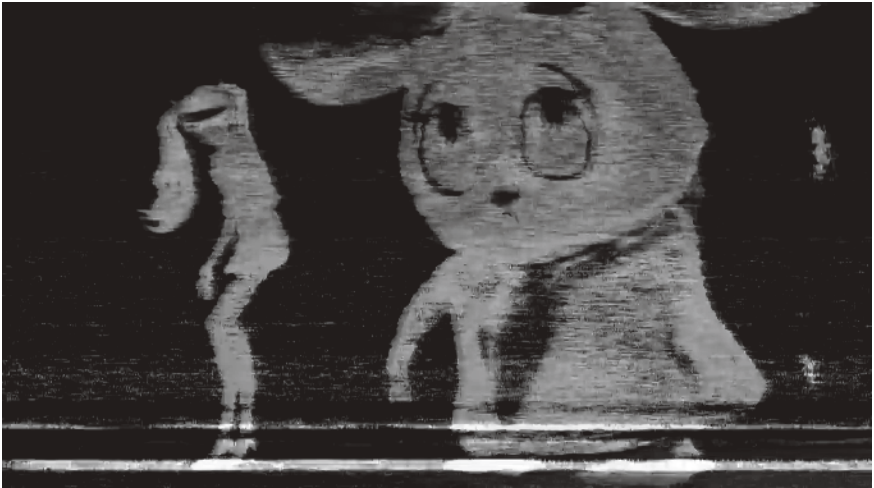
No entanto, como diz o Animal, tal como os outros objectos no campo de visão, também a luz dá “corpo” a Miku, seja nas lâmpadas LED dos computadores pessoais ou nos concertos holográficos produzidos pela sua companhia-mãe, a Crypton Future Media, em que recorrendo a uma tecnologia de projecção sofisticada, a ídolo virtual canta e dança “ao vivo” diante de multidões extasiadas. A propósito destes, uma entrevistada no *YouTube* admira-se que “Então não está nada mesmo ali; e eles vão a um concerto ver nada que está mesmo ali?” (Fine Brothers Entertainment, 2013). Esta observação, emblemática do modo como Miku perturba noções antropocêntricas convencionais de materialidade, ressoa tanto com o “esvaziamento” do palco em *THE END*, como com a vontade de, segundo o corealizador YKBX, inserir movimentos “que nenhum humano real, mas apenas gráficos de computador conseguem fazer” («*THE END*» *Artist Interview*, 2013), *e.g.* levitar, voar, despedaçar-se, duplicar-se ou assumir diferentes escalas.

O final de *THE END*, em que Miku chora lágrimas de sangue, reforça o seu desvio face aos padrões prescritivos do “corpo limpo e apropriado” (Kristeva, 1982, p. 72). Esta temática abjecta, que perpassa o espectáculo, é encapsulada pela Visitante, um ser humano “desconstruído” e paródia grosseira de Miku — tão (não) parecida com Miku como Miku com um humano —, que ameaça a sua autoimagem e estabilidade psicológica ao interrogá-la sobre a morte e a imperfeição (Figura 7). Em “*What’d You Come Here For?*” (*Nani shi ni kita no?*), Miku acusa-a de ser contranatural, fazendo dieta para imitá-la, assim repetindo acusações que frequentemente recaem sobre si própria (*e.g.* artificialidade do corpo feminino normativo e mercantilizado).

Já em “*Aria for Death*” (*Shi no aria*), Miku afunda-se e afoga-se num oceano onde clones inanimados e despedaçados flutuam à sua volta, como bonecas desmembradas (Figura 8). A Visitante, bem como estas réplicas sem vida, indexam, assim, diferentes etapas materiais de Miku, desde a sua hibridização com os humanos que a utilizam — perto do final, em “*Aria for Voices and Words*” (*Koe to kotoba no aria*), a Visitante acaba por fundir-se com Miku, tornando-se numa só —, até às suas múltiplas e potenciais “mortes”.



**Figura 10** · Vista de *THE END* no Théâtre du Châtelet em Paris, 2013. Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=Ey8oj8S-j3U&t=3561s>



**Figura 11** · Vista de *THE END* no Théâtre du Châtelet em Paris, 2013. Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=Ey8oj8S-j3U&t=3561s>



**Figura 12** · Vista de *THE END* no Théâtre du Châtelet em Paris, 2013. Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=Ey8oj8S-j3U&t=3561s>

### 3. Porque sou imperfeita

O mal-estar psico-emocional de Miku parece, ademais, repercutir-se numa agitação social fora de câmara, narrada pelo Animal, que comenta a passagem de helicópteros e discursos exaltados à distância, numa cidade sem recolha de lixo onde os corvos estão por todo o lado. Em “*The Gas Mask and the Gas*” (*Gazu Masuku to Gazu*), Miku com uma máscara de gás flutua ao abandono numa bruma tóxica, amarelada, de ar tornado irrespirável devido ao colapso da estrutura social, mental e/ou biológica. Afinal, é “a separação do lixo [que] torna possível a cultura” (Morrison, 2015, p. 80), seja este resíduos urbanos, o “lixo interiorizado” das almas impuras (Morrison, 2015, p. 85), ou o fedor dos cadáveres — a Visitante comenta mesmo que, ao contrário de Miku, os humanos têm cheiro, e o seu odor mais potente é o da morte (Figura 9).

Esta sensação de catástrofe iminente torna-se explícita no clímax “*Because I am Imperfect*” (*Watashi ga fukanzen da kara*), quando o Animal consome Miku, dando origem a um Superanimal, híbrido de dragão com a cara de Miku. O voo labiríntico desta criatura fantástica é acompanhado por planos de câmara que variam em distância e dinamismo, deste visões afastadas até à proximidade de uma GoPro, mostrando o Superanimal correndo frente a um gigantesco sol em chamas e dançando entre uma chuva de cometas ou bombas, num mundo

virtual em desintegração. No final, o Superanimal volta a mutar-se, transformando-se num monstro digno de videogame de terror, em que os corpos de Miku e do Animal se fundem com as mandíbulas do dragão, lembrando as experiências loucas de um qualquer Dr. Frankenstein (Figura 10).

Esta criatura “outrificada” não é necessariamente má, mas um reduto das “materialidades esquisitas”, algumas perturbadoras, de Miku. Embora a sua *raison d'être* enquanto VOCALOID seja falar, porque Miku depende da contínua utilização da sua voz e imagem pelos fãs, um hipotético momento sem entrada de dados corresponderia à sua “morte” por obsolescência (“Consigo falar a velocidades muito mais rápidas do que isto/ porque nunca fico sem fôlego/ mas sem palavras para dizer a seguir/ [...] pararia agora mesmo”). Porém, é nesta incompletude, e não apesar dela, que a sua “vida” encontra significado (“Eu sou eu porque sou imperfeita”).

Tal conclusão pressente-se, à partida, na modelação tridimensional em *THE END*, cujos modelos digitais — ao contrário das texturas lisas e lustrosas dos produtos típicos de Miku (e.g. videogames *Hatsune Miku: Project DIVA* da Sega, concertos holográficos da Crypton Future Media) — são agitados por formas rebeldes, manchas carnudas e sombreados irregulares. Em vez de cores brilhantes, o filtro acinzentado confere ao espectáculo um ambiente contemplativo, contrastando com explosões de intensidade luminosa e cromática em momentos específicos da história. Os flashes de luz, estática, *glitch* e sobreposições completam uma estética do erro digital que insiste na irredutível “espessura” e vitalidade dos corpos virtuais (Figura 11).

No final do espectáculo, Shibuya e Miku sobem ao palco em conjunto para agradecer ao público, enfatizando a agência e corresponsabilidade de Miku na construção da obra (Figura 12).

### Conclusão

*THE END* é uma pós-ópera de Keiichiro Shibuya protagonizada pela ídolo virtual japonesa Hatsune Miku, resultado de uma aturada criação colectiva. Contracenando com um Animal e uma Visitante, Miku é mergulhada num tema paradigmático deste *medium* — a morte —, reflectindo sobre a condição humana e não-humana. Em mundos que vão desde uma sala de estar ascética até fluidos aquosos, gases tóxicos, visões endoscópicas e espaços cósmicos de guerra ou destruição natural, os seus corpos são submetidos a um reportório extenso de mutações e movimentos impossíveis. O *design* de palco e de som, enfatizando a fisicalidade do ecrã e da música, ressoa com os flashes, falhas, sobreposições e irregularidades que inquietam a imagem digital. Miku é representada

como uma entidade imperfeita, mutável e transitória que, longe de ser um involucro desprovido de agência, serve de embaixatriz das “materialidades esquisitas”, mais ou menos palpáveis, da cultura tecnológica contemporânea.

### Referências

- Abe, K. (2013). Introduction. Em *ATAK 020 THE END* (contracapa). Sony Music Entertainment Japan.
- Choplin, J.-L. (2013). Prefácio. Em *THE END Liner Notes*. Sony Music Entertainment Japan.
- Choplin, J.-L., Ishida, J., Grangie, F., Ikegami, T., Matsumura, M., Mogi, K., ... Shibuya, K. (2013). Em *THE END Liner Notes*. Sony Music Entertainment Japan.
- Fine Brothers Entertainment. (2013). *Elders React to Vocaloids! (Hatsune Miku, Kagamine Rin / Len)* [vídeo YouTube]. Obtido de <https://www.youtube.com/watch?v=wHhluDhVtjU>
- Kodera, A. (2014, Março 2). Composer Shibuya tests limits of music. *The Japan Times Online*. Obtido de <http://www.japantimes.co.jp/news/2014/03/02/national/shibuya-tests-limits-of-music/>
- Kristeva, J. (1982). *Powers of Horror: An Essay on Abjection*. (L. S. Roudiez, Trad.) (Reprint edition). New York: Columbia University Press.
- Leon. (2014, Janeiro 9). Approaching The End: Face-to-Screen With The World's First Humanless Opera. Obtido de <http://www.themusicalmeltingpot.com/2014/01/09/approaching-the-end-face-to-screen-with-the-worlds-first-humanless-opera/>
- Master Blaster. (2012, Novembro 22). Hatsune Miku Stars in Humanless Opera «THE END», It Ain't Over 'Till the Incredibly Skinny Vocaloid Sings. Obtido de [http://en.rocketnews24.com/2012/11/23/hatsune-miku-stars-in-humanless-opera-the-end-it-aint-over-till-the-incredibly-skinny-vocaloid-sings/?iframe=true&theme\\_preview=true](http://en.rocketnews24.com/2012/11/23/hatsune-miku-stars-in-humanless-opera-the-end-it-aint-over-till-the-incredibly-skinny-vocaloid-sings/?iframe=true&theme_preview=true)
- Morrison, S. (2015). *The Literature of Waste: Material Ecopoetics and Ethical Matter* (2015 edition). Nova Iorque: Palgrave Macmillan.
- Okada, T. (2013). THE END SCRIPT. Em *ATAK 020 THE END*. Sony Music Entertainment Japan.
- Parikka, J. (2012). New Materialism as Media Theory: Medianatures and Dirty Matter. *Communication and Critical/Cultural Studies*, 9(1), 95–100. <https://doi.org/10.1080/14791420.2011.626252>
- Shibuya, K. (2013). «THE END» complete liner notes Keiichiro Shibuya and Masato Matsumura [THE END Liner Notes (livro)].
- Teachout, T. (2014, Julho 17). The Future of Opera. *Wall Street Journal*. Obtido de <http://www.wsj.com/articles/the-future-of-opera-1405641354>
- [VOCALOID OPERA] «THE END» Artist Interview 【渋谷慶一郎・初音ミク】. (2013). [vídeo YouTube]. Obtido de <https://www.youtube.com/watch?v=Z1-YbcbAQ84>