

## IMEDIATICIDADE COMO MODELO MUSICAL: REMEDIANDO A NOÇÃO DE AO VIVO

Julián Jaramillo Arango

Escola de Comunicação e Arte [ECA], Universidade de São Paulo [USP]  
jaramillo@usp.br

**Resumo:** Este texto examina a noção de ao vivo em contextos de performance musical e mediação tecnológica abordando assuntos como tempo, espaço e presença na busca de antecedentes conceituais para a prática musical atual com as redes digitais. No percurso, o conceito de imediaticidade é apresentado para discutir, de uma perspectiva estética, os distúrbios perceptivos decorrentes da descontinuidade temporal que governa o Ciberespaço.

**Palavras-chave:** Ao vivo, Networked Music, Tempo Real, Imediaticidade, Remediação

### Immediacy as a musical model: remediating liveness

**Abstract:** This paper discusses liveness in technology mediated musical performance, engaging matters of time, space and presence, in order to search for conceptual precedents for nowadays digital network musical practices. On the way, the concept of immediacy is posited to consider, from an aesthetic point of view, perceptual disturbances derived from Cyberspace temporal discontinuity.

**Keywords:** Liveness, Networked Music, Real Time, Immediacy, Remediation

## INTRODUÇÃO

A WWW promete um repertório de novas vivências. Sensações de instantaneidade e simultaneidade nos envolvem em ambientes de socialização e colaboração. O ciberespaço estimula e põe a prova nossas aptidões sugerindo novas formas de cognição. A música não escapa deste processo porque seu caráter, eminentemente temporal, se confronta com deslocamentos que, neste âmbito, introduzem as redes eletrônicas. A *Networked Music* formula propostas de composição e performance musical que lidam com estes deslocamentos. Ao observar as propostas musicais para Internet surge um questionamento fundamental: como se articula esta tendência com formas prévias de produção musical mediada com tecnologia? Trata-se de discriminar traços idiossincráticos da experiência musical em Internet sem desconhecer a evolução da performance musical na incorporação dos meios tecnológicos. Neste texto discutiremos o conceito de imediaticidade em música, advertindo que ele se desdobra de forma exacerbada na Internet. Imediaticidade refere-se a uma propriedade da tecnologia de acumular num instante de duração desprezável processos de geração, transformação e distribuição da informação. A coincidência de eventualidades num momento presente esboça distúrbios na percepção do tempo por parte do usuário. A imediaticidade se manifesta em música na simultaneidade, sincronização e coordenação de eventos sonoros, dentro de um contexto musical mediado pela tecnologia. Como manifestação cultural da

immediaticidade, a noção de ao vivo insinua um campo de reflexão da experiência mediática ao participar das transformações que viveu a performance musical na adaptação às tecnologias de gravação e transmissão. Ao vivo é uma categoria inconfundível para a performance e a recepção musical, e sua emergência está associada às condições de espaço, tempo e distância que introduziu a eletricidade. Em nossos dias, as diferentes modalidades da experiência ao vivo são replicadas e reproduzidas na Internet, no entanto, no Ciberespaço a immediaticidade se intensifica e amplifica. Segundo Bolter&Grusin (2000) o que vivemos é um processo de remediação: “Os novos meios digitais oscilam entre immediaticidade e hypermediação, entre transparência e opacidade. Esta oscilação é a chave para entender como um meio renova seus predecessores e outros meios contemporâneos” (BOLTER&GRUSIN, 2000: 19). Os modos de uso e consumo dos meios antigos se replicam na incorporação dos novos. Internet representa e recria, mas também renova e reforma os hábitos e a experiência mediática. O que iremos argumentar é que noções como tempo real ou online renovam e desafiam ou seja, remediam a noção de ao vivo. O questionamento não atende apenas a um mal-entendido terminológico, mas busca identificar setores de produção musical que valorizam o imediato para analisar aspectos da experiência musical no ciberespaço.

## **SINTOMA ESQUIZOFÔNICO**

Na proposição do conceito de esquizofonia, Murray Schafer (1991: 172) destaca a necessidade de dissociar um som original, ocorrido num espaço e lugar determinado e indissoluvelmente ligado aos mecanismos que o produzem, de sua transmissão ou reprodução eletroacústica. Schafer sugere uma condição irreversível provocada pelos meios de gravação e transmissão que atinge aos ouvintes do século XX. A noção de ao vivo pode ser entendida como um sintoma da esquizofonia. Ao vivo qualifica um evento (a performance) acentuando que acontece num determinado momento e lugar, o que se torna necessário, já que o ouvido esquizofônico sempre contempla uma versão mediatizada que subverte o momento e/ou lugar originais. Estudos recentes no âmbito da performance contemporânea (AUSLANDER, 2008: 59) constatam que a primeira citação conhecida do termo ao vivo é relativamente recente (1934), sugerindo que esta noção não deve ser transportada ao outros contextos sem contemplar sua historicidade. A noção de ao vivo não poderia então ser aplicada ao teatro grego, ou à tradição de virtuosismo da música dos séculos XVIII e XIX já que estas performances não contavam com uma versão gravada.

Prévio ao advento dessas tecnologias (e.g. fotografia, telegrafia, fonografia) não existia uma coisa tal como 'ao vivo', porque esta categoria só tem significado em relação a uma possibilidade de oposição. O antigo teatro grego, por exemplo, não era ao vivo porque não havia a possibilidade de gravá-lo (AUSLANDER, 2006: 86).

Antes do registro sonoro, a categoria ao vivo era desnecessária e a acentuação do espaço e lugar redundante, ela só surge quando formas dramatúrgicas atreladas aos condicionamentos espaço-temporais do palco, como a performance musical, tiveram que adaptar-se às condições de produção e circulação instauradas pelos meios de gravação e transmissão. Esta definição da experiência ao vivo “clássica” sugere uma complementariedade entre performance e gravação.

## **DRAMATURGIA MEDIATIZADA**

Com o desenvolvimento dos meios de transmissão em *broadcasting* na década de 1930, a complementariedade entre gravação e performance atingiu um estado de crise. Nas rádio-transmissões de programas musicais, a gravação passou a competir com a performance e finalmente substituí-la: “em contraste com o fonografo, o rádio não permite ver as fontes do

sons que você está escutando, então nunca poderá ter certeza sobre se eles são gravados ou ao vivo". (AUSLANDER: 2008: 59). O equilíbrio entre os binômios realidade-representação, original-copia e performance-gravação é desestabilizado nas condições de imediaticidade introduzidas pela transmissão. A descoberta gradual das possibilidades do espetro eletromagnético e o aperfeiçoamento das técnicas de comunicação à distância favoreceu um processo histórico em que a transmissão ao vivo se torna um veículo de circulação massivo afirmado, através de um regime de comunicação televisual, um contexto para a performance musical em que a versão mediatizada se torna o modelo cultural predominante.

Uma ideia que descreve a relação entre ao vivo e mediatizado no *mainstream* musical é o paradigma da simulação proposto por Jean Baudrillard (1991: 103). Philip Auslander relaciona a noção de simulação ao processo gradual em que a versão gravada e exposta ao circuito de massas traz para si o referente da performance ao vivo. O autor chama a atenção ao fato da indústria fonográfica ter diversificado a produção musical em múltiplos objetos de consumo, reunidos sob a denominação de "projeto": a gravação de estúdio, o videoclipe, o show ao vivo, o DVD do show, o álbum ao vivo. A pesar de que todas estas versões provêm do mesmo material musical, elas são comercializadas como itens diferentes. Dentro desta lógica, as turnês (as performances ao vivo) apenas constituem uma estratégia de promoção do projeto. Auslander (2006: 90) analisa casos patentes de simulacro como aquele de Milli Vanilli em 1990 e sugere estratégias de manipulação da indústria fonográfica para a experiência ao vivo no gênero *Unplugged*, introduzido pela MTV em 1993. As conclusões de Auslander sugerem que em certos contextos de música popular a imediaticidade da transmissão, a influência da mediatização e a convivência com a reprodução repercutem nos modos de atuar do intérprete e nos modos de recepção por parte das audiências.

## **MÚSICA ELETRÔNICA AO VIVO**

Para Simon Emmerson, o processo em que os instrumentos tradicionais são substituídos por dispositivos eletrônicos é fundamental nas transformações da definição de ao vivo:

A presença de um intérprete humano que toma decisões e/ou realiza ações durante a performance mudando a natureza sonora real da música. Isto abrange a visão historicamente aceita do 'o vivo' como algo que envolve o humano que produz som mecanicamente; ou quem produz sons em substitutos eletrônicos dos instrumentos mecânicos usando um input gestual e físico similar. Mas também inclui aquele que embora não produz mecanicamente o som, possa causar, dar forma ou influenciá-lo através de interfaces mediadas eletronicamente sob controle imediato. (EMMERSON, 2007: 90).

Na música eletrônica, a oposição entre performance e reprodução é debilitada e redirecionada a uma instância mais complexa de automatismo musical que localiza a noção de ao vivo na esfera do agenciamento humano. O reconhecimento da gestualidade do performer fortalece a experiência ao vivo, o que sugere uma reflexão particular sobre o problema da presença, já que dito reconhecimento se realiza num plano puramente sonoro. O intérprete só se torna presente dentro do discurso musical, e o espectador só pode reconhecer esta presença escutando a música. A experiência ao vivo se desdobra ao identificar "relações aparentemente causais", em que "tanto informações timbrísticas quanto articulação (sintaxe) interagirão para convencer o ouvinte acusmático de uma presença ao vivo." (EMMERSON, 1994: 99). Para o autor a presença humana se manifesta em três diferentes modalidades, cada uma delas determina elementos particulares do discurso musical: o reconhecimento da causa (física), a expectativa (psicológica) e a interação entre os membros de um conjunto musical (social). (EMMERSON, 2007: 3). Deste ponto de vista, a gravação ao vivo (um DVD de um show) carrega também traços de presença, que habita potencialmente no registro e é ativada pelo ouvinte ao identificar o agenciamento humano. A importância da coincidência espaço-temporal entre músico e plateia radica no contato visual. Esta visibilidade permite ao espectador identificar relações imediatas de causa-efeito que fortalecerão o reconhecimento do agenciamento humano dentro do discurso musical. Emmerson destaca relações de

immediaticidade na performance musical viabilizadas pelo paradigma tecnológico do controle em tempo real que sugerem uma renovação da experiência ao vivo.

## **ESPAÇO E TEMPO NA TELE-COMUNICAÇÃO DIGITAL**

É plausível traçar relações entre a noção de aldeia global<sup>1</sup>, proposta por McLuhan em 1962, e a de ciberespaço<sup>2</sup>, proposta por Gibson em 1984, para reconhecer a evolução do valor do imediato. Ambos os conceitos reconhecem na infraestrutura da comunicação (elétrica e digital) uma síntese virtual do espaço humano. Ao mesmo tempo, tanto aldeia global quanto ciberespaço localizam-se temporalmente para o usuário no presente, acentuando realidades remotas e virtuais que envolvem a tele-espetadores e cibernautas em ambientes comunitários. No entanto, se na aldeia global o espectador adquire uma consciência planetária, o ciberespaço confere nele uma camada de controle (em tempo real) agenciada pelo desenvolvimento da cibernetica e materializada no processamento computacional. A noção de tempo real introduz novos traços para experiência com as telecomunicações que repercutem na percepção da duração e causam “o efeito de uma imperceptível fixação do presente” (VIRILIO, 1993: 110) já que “...o tempo real certamente designa o simultâneo: ver ao mesmo tempo o que acontece em outro lugar, o computador responder rapidamente a uma ação do indivíduo de forma que ele continue experimentando a ilusão de estar na realidade” (VAZ, 2009: 9). O tempo real aglutina duas propriedades diferentes da imediaticidade. A primeira mais do que uma sensação de instantaneidade remete à simultaneidade de contextos promovida pela comunicação em dupla via. O presente se acentua porque há uma co-presença que destaca e demarca o transcorrer do tempo dos usuários envolvidos. A segunda, é associada, no musical, com a instantaneidade produzida pelo controle, as ações se correspondem de reações imediatas, fazendo com que eventos aparentemente reais aconteçam como consequência. O presente se manifesta no poder delegado ao usuário, de modificar este contexto de realidade a cada momento que decida.

## **DIGITAL LIVENESS - TEMPO U-CRÔNICO**

Auslander argumenta que nos processos de telecomunicação digital “... websites e outro tipo de entidades virtuais respondem em tempo real fazendo com que nós sintamos que elas estão ao vivo, e isto pode constituir o tipo de liveness que agora valoramos” (AUSLANDER, 2002). O autor sugere que na interação com o computador, o usuário atinge uma nova modalidade da experiência ao vivo denominada *digital liveness*. O caso estudado é aquele dos *chatterbots*<sup>3</sup>, softwares de computador que podem responder a um input e de forma autônoma executar comandos, usualmente encontrados em ambientes de interação multiusuários como os IRCs (*Internet Relay Chats*). Os fatores culturais que estruturam a experiência ao vivo, conspiram para que estas modalidades ciberneticas, presentes em Internet, provoquem respostas similares por parte do usuário. Em conferências recentes Auslander empreende uma aproximação fenomenológica da experiência ao vivo, argumentando que os meios digitais se apresentam ao espectador de maneira análoga à forma, descrita por Hans-Georg Gadamer, em que uma obra de arte se apresenta para sua audiência: ela constitui um requerimento, concretado numa demanda que só se realiza quando a audiência a aceita (AUSLANDER, 2011). As entidades virtuais (um site, uma sistema interativo, uma conexão telemática) enviam uma demanda à audiência, um convite a participar da imediaticidade. Para o fenômeno do ao

---

1 [1962]. McLUHAN, M. A Galáxia de Gutenberg: a formacao do homem tipografico. São Paulo: USP, 1969.

2 [1984] GIBSON, W., Neuromancer. São Paulo: Aleph, 1991.

3 O autor analisa o primeiro robô que interrogava ao usuário em tempo real, ELIZA, desenvolvido na MIT em 1966.

vivo acontecer, a audiência deve aceitar esta demanda, reconhecendo e validando o requerimento. O espetador poderá então contemplar ou elevar na consciência um outro sujeito remoto como presente. Com isto, o estudo de Auslander relativiza o determinismo tecnológico que introduz o tempo real na discussão sobre a interação entre humanos e computadores, ao insinuar que nos meios digitais a noção do ao vivo se define pela resposta afetiva da audiência diante de sistemas de comunicação e interação baseados na imediaticidade.

No campo da Artemídia Edmund Couchot propõe uma denominação para a experiência de tempo em Internet na ideia de tempo U-crônico, análogo a um espaço utópico.

... o usuário se encontra, então, mergulhado no cruzamento de dois fluxos temporais: a temporalidade que lhe é própria (ele vive, comove-se, decide, age) e a temporalidade própria da máquina que desenvolve o seu programa a uma velocidade fulgurante. .... Deste cruzamento entre o tempo subjetivo vivido pelo operador e o tempo da máquina, resulta um tempo híbrido, um tempo fora do tempo, que proponho qualificar de U-crônico (COUCHOT, 2007: 2).

O tempo U-crônico sugere um equilíbrio na experiência de tempo diante das máquinas de processamento. Couchot adverte que a navegação na WWW está inscrita no tempo U-crônico, a través de formas híbridas de comunicação e processamento, como por exemplo os sistemas colaborativos de administração de conteúdos CMS (*Content Management Systems*), em que emerge o fenômeno da colaboração. Para o autor o problema consiste em dominar a coexistência de temporalidades que se opõem, e em reintroduzir paradoxalmente a presença no âmago deste presente demasiadamente insistente (COUCHOT, 2007: 11). A noção de tempo U-crônico auxilia na reflexão sobre os modos de interação musical em rede. As limitações no regime do tempo que envolve a comunicação por Internet, atrasos (latência) e a irregularidade (*jittering*), colocam a performance musical, em algumas ocasiões, numa situação similar àquela do tempo U-crônico. Este construto indica alguns elementos presentes na performance musical em rede: hibridação da temporalidade da máquina e do humano, mediação do PC para a comunicação remota, reintrodução da presença, favorecimento de estruturas colaborativas.

## **ESTÉTICA MUSICAL DO PRESENTE**

As descontinuidades temporais que imprime a distância nos processos sonoros de telecomunicação digital indicam um assunto fundamental na definição estética da música em rede. A linguagem musical enuncia seus significado numa multiplicidade de relações de tempo que se deslocam e desestabilizam nas dimensões acústicas do ciberespaço. Em nossos dias um repertório de trabalhos de *Networked Music* propõe conceitos, procedimentos e ferramentas que lidam com esta descontinuidade temporal e estimulam um estudo sistemático das relações de tempo para a música em Internet. Algumas destas questões são abordadas dentro de um campo experimental em que intérpretes interconectados são expostos aos atrasos e irregularidades que se produzem na comunicação digital para dilucidar a tolerância a estas anomalias em contextos de performance musical tradicional. Os conceitos e resultados alcançados nestes laboratórios, propostos por grupos como *SoundWire* (CHAFE, 2004) ou *Net vs Net* (CÁCERES, 2008: 244) indicam constantes e tendências psico-acústicas que são implementadas, no campo da engenharia, em ferramentas de software que viabilizam a conexão por Internet entre músicos dispersos. Estas condições técnicas tem fecundado também novas conceptualizações sobre Internet como plataforma para a performance musical, renovando ideias como ressonância (TANZI, 2005: 541), dramaturgia (REBELO, 2009: 387) ou auditório (JOY, 2011).

De outro lado, há questionamentos de ordem semiótico, ou seja, no tocante a um estudo da representação que suscita o som proveniente de Internet. Nesta reflexão pesquisadores como Tanzi propõem que temporalidade das redes esboça novos modos de significação musical. No ciberespaço, o fluxo temporal do discurso musical não segue uma cronologia

linear, ele é interrompido constantemente por disruptões e superposições de temporalidades simultâneas sobre as que o usuário exerce escolhas subjetivas. Nestas condições, a noção de objeto musical sofre modificações tornando-se uma entidade instável, que emerge não apenas na reprodução mas na exploração em regiões de possibilidade. Nos trabalhos que propõem Ambientes Musicais Colaborativos (ACM) como Brain Opera<sup>4</sup>, Cathedral<sup>5</sup>, Auracle<sup>6</sup> ou Graph Theory<sup>7</sup> é o internauta que constrói a experiência temporal interagindo com objetos em constante mudança e sujeitos remotos. O significado musical aparece como resultado da interação dentro de um ambiente virtual que propicia a socialização com outros participantes. Esta forma descentralizada de se aproximar das estruturas musicais, sugere uma “consciencia musical online” (TANZI, 2005) que pode ser concebida como a condição que se baseia no encontro entre pluralidade de tempos individuais, ambientes sonoros e situações de escuta.

## CONCLUSÃO

No processo de remediação da experiência ao vivo nos meios digitais o valor do imediato esboça novas condições de tempo para a atividade musical. A pesar de que a música segue uma cronologia linear, no Ciberespaço esta linearidade expressa uma pluralidade de temporalidades simultâneas. O usuário constrói a experiência musical, a partir da escolha e da interação com entidades virtuais e remotas que enviam requerimentos de participação imediata e de exploração de objetos sonoros instáveis. O Ciberespaço sugere assim condições descentralizadas para a atividade musical que desestabilizam as noções habituais de composição, interpretação e escuta.

## REFERÊNCIAS

- AUSLANDER, P., **Liveness: Performance in a Mediatized Culture**, Second Edition. Abingdon, New York: Routledge, 2008.
- AUSLANDER, P., "Liveness: Performance and the anxiety of simulation". In: BENNETT, A., SHANK, B.&TOYNBEE, J. Ed. **The popular music studies reader**. New York: Routledge. 2006.
- AUSLANDER, P., "Live from Cyberspace, or, I was sitting at my computer this guy appeared he thought I was a bot," **Performing Arts Journal** 24, N.º 1. pp 16-21. New York: PAJ. 2002.
- AUSLANDER, P., **On Digital Liveness**. 2011. Transcrição de Palestra. Transmediale 2011. Berlin Disponível em: <http://www.tobyz.net/tobyzstuff/diary/2011/02/ctm11-auslander-digital-liveness> Acessado em: 26/06/2012.
- BAUDRILLARD, J., **Simulacro e Simulação**. Relógio D'água. São Paulo. 1991.
- BOLTER, J.D. & GRUSIN,R., **Remediation: Understanding New Media**. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2000.
- CÁCERES, J.-P., RENAUD, A., "Playing the network: the use of time delays as musical devices" **Proc. of International Computer Music Conference**, pp. 244-250, Belfast, Northern Ireland, 2008.
- CHAFE, C., GUREVICH, M., "Network Time Delay and Ensemble Accuracy: Effects of Latency, Asymmetry" **Proc. of the AES 117th Conf.**, San Francisco, 2004.
- COUCHOT, E., "Reinventar o tempo na era do digital". **Interin** 4. 2007. Disponível em: [http://utp.br/interin/EdicoesAnteriores/04/revista\\_interin.htm](http://utp.br/interin/EdicoesAnteriores/04/revista_interin.htm). Acessado em: 26/06/2012.
- EMMERSON, S., **Living Electronic Music**. Aldershot: Ashgate. 2007.
- EMMERSON, S., "Live' versus 'Real-time". **Contemporary Music Review**10, N.º 2. pp. 95-101, 1994.
- JOY, J., **Les Auditoriums Internet - Présentation de la recherche**, Tese de doutorado. Québec: LAVAL, 2011.

---

4 <http://park.org/Events/BrainOpera/>

5 <http://www.monroestreet.com/Cathedral/main.html>

6 [www.auracle.org/](http://www.auracle.org/)

7 <http://turbulence.org/Works/graphtheory/>

- Disponível em: <http://joy.nujus.net/w/index.php?page=Internet+Auditoriums.en> Acessado em: 26/06/2012.
- REBELO, P., "Dramaturgy in the Network", **Contemporary Music Review** 28, N.º 4-5, pp. 387-393, New York: Routledge, 2009
- SCHAFFER, M. **O Ouvido Pensante**. Trad. Marisa Trench Fonterada. São Paulo: UNESP, 1991.
- TANZI, D., "Language, Music and Resonance in cyberspace" **Contemporary Music Review** 24, N.º 6, pp. 541-549, Routledge, Cambridge, 2005
- TANZI, D., **Musical Thought Networked**. 2005. Disponível em: [www.music.mcgill.ca/~ich/research/misc/papers/cr1061.pdf](http://www.music.mcgill.ca/~ich/research/misc/papers/cr1061.pdf). Acessado em: 26/06/2012.
- VAZ, P., **Esperança e excesso**. Disponível em: <http://souzaesilva.com/Website/portfolio/webdesign/siteciberidea/paulovaz/index.html>. Acessado em: 26/06/2012.
- VIRILIO, P. **O Espaço Crítico**. São Paulo: Ed 34. 1993