

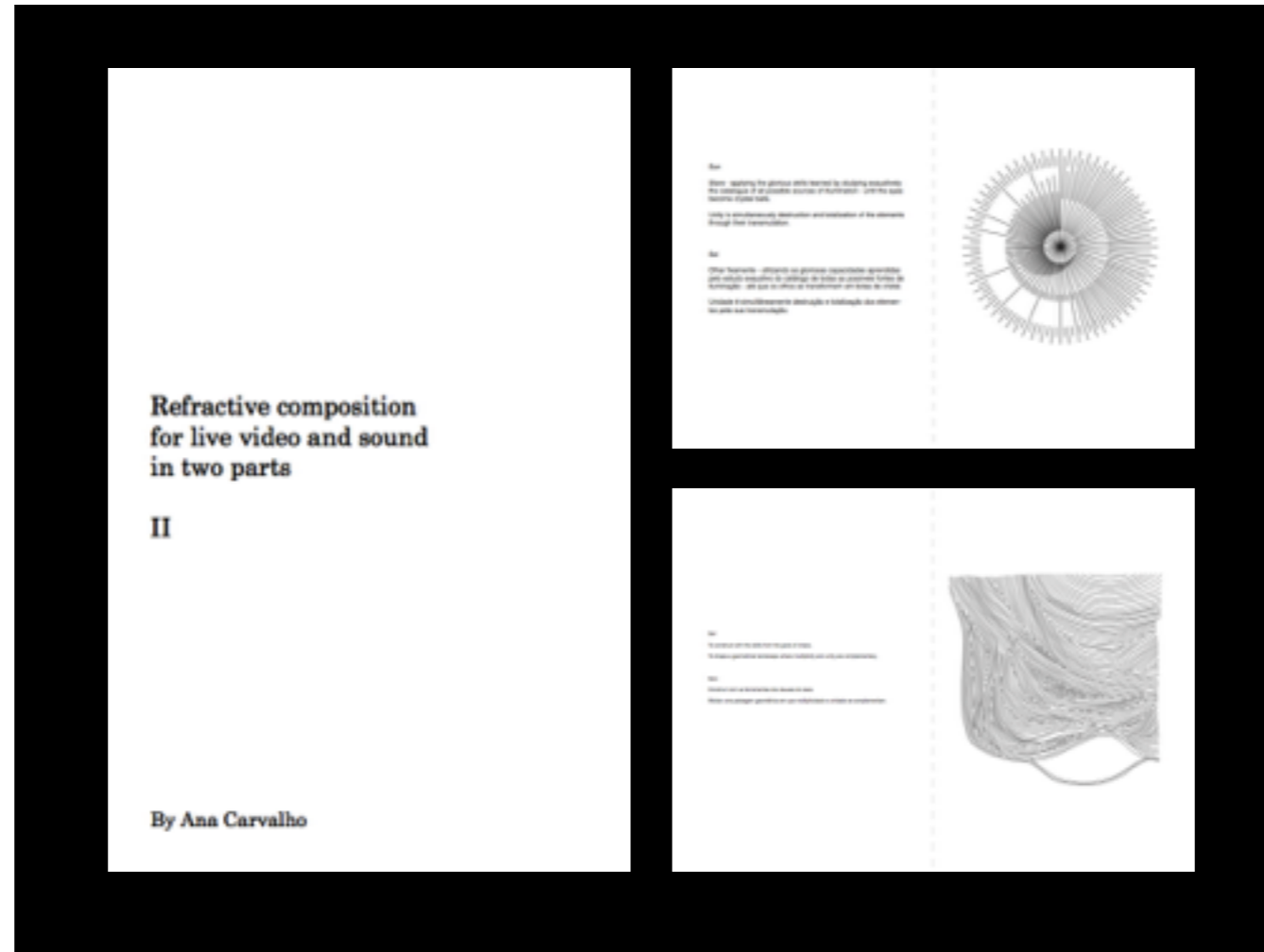
# presence on audiovisual performance

marcus bastos  
realities group  
cap \_ eca-usp

06 29 16  
ia unesp

Agradecimentos aos organizadores do evento, tanto os professores Rosangella, Milton e Silvia, quanto os pesquisadores do GIIP que tornaram possível este sexto encontro de grupos de pesquisa em arte, ciência e tecnologia

Um prazer fazer parte desta programação e perceber a potência das pesquisas que vem sendo conduzidas a partir das interlocuções entre o GIIP, o cAT e o Grupo Realidades, seja nas falas que vem acontecendo deste ontem ou na exposição que todo o ano revela o estado da produção mais experimental que vem sendo feita nas universidades envolvidas

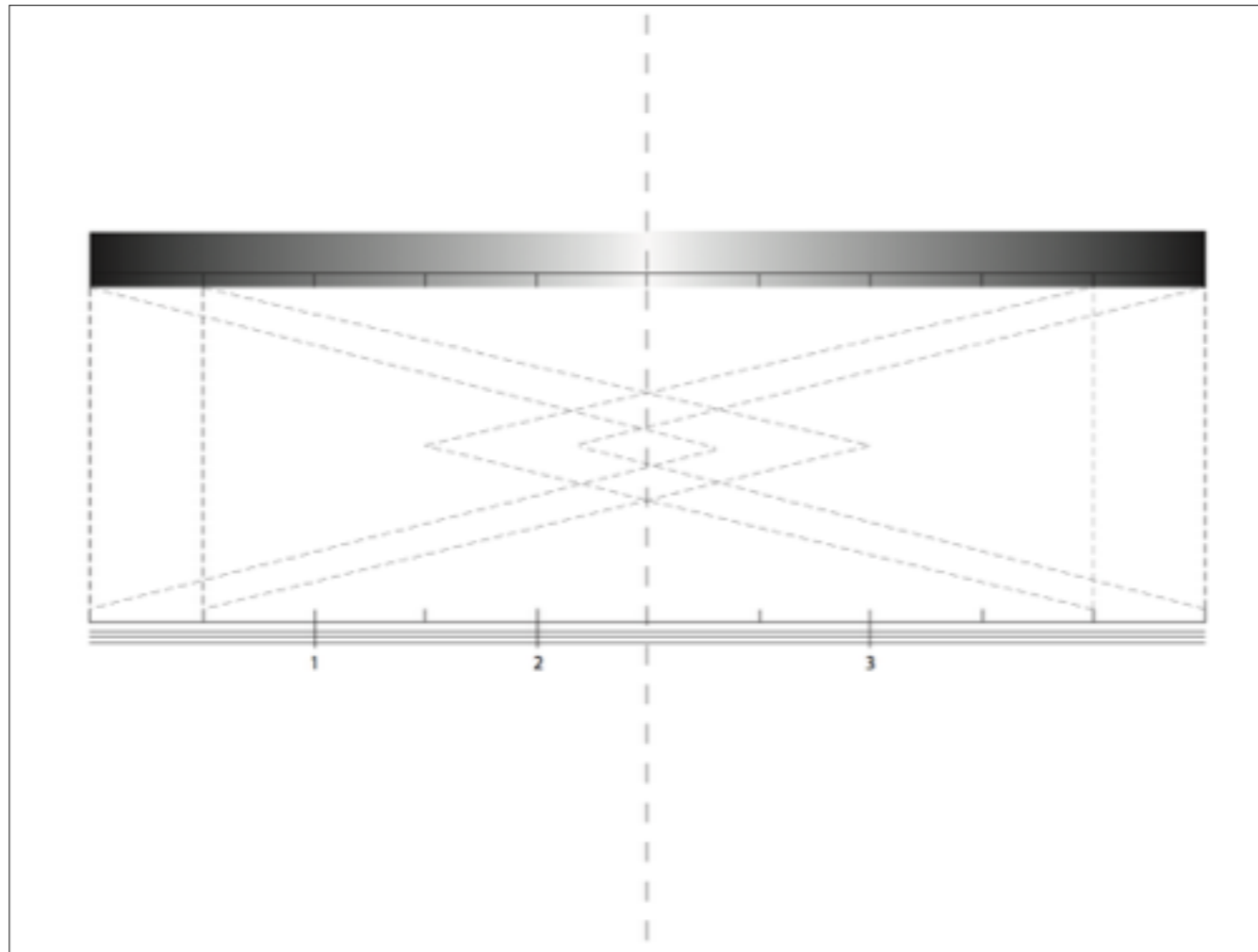


O ponto de partida para esta fala de hoje é uma experiência inesperada que aconteceu durante a criação sonora e a difusão de versão apresentada em São Paulo da peça “Refractive Composition for Live Video and Sound”, de Ana Carvalho.

Antes de relatar o que aconteceu, é preciso explicar de forma resumida o conceito da partitura, e a proposta de interpretação realizada no Epicentro.

Refractive composition for live video and sound desenvolve-se a partir de múltiplos experimentos com refração, em que o acaso é essencial na conexão entre processo e performance e entre as estruturas de colaboração e criação.

A partitura desta composição audiovisual é composta de uma estrutura na forma de diagrama e um texto, que compõe sua parte principal. Ela também tem textos e desenhos de apoio, criados por Ana Carvalho e seus colaboradores Andrea Parkins e Ben Owen.



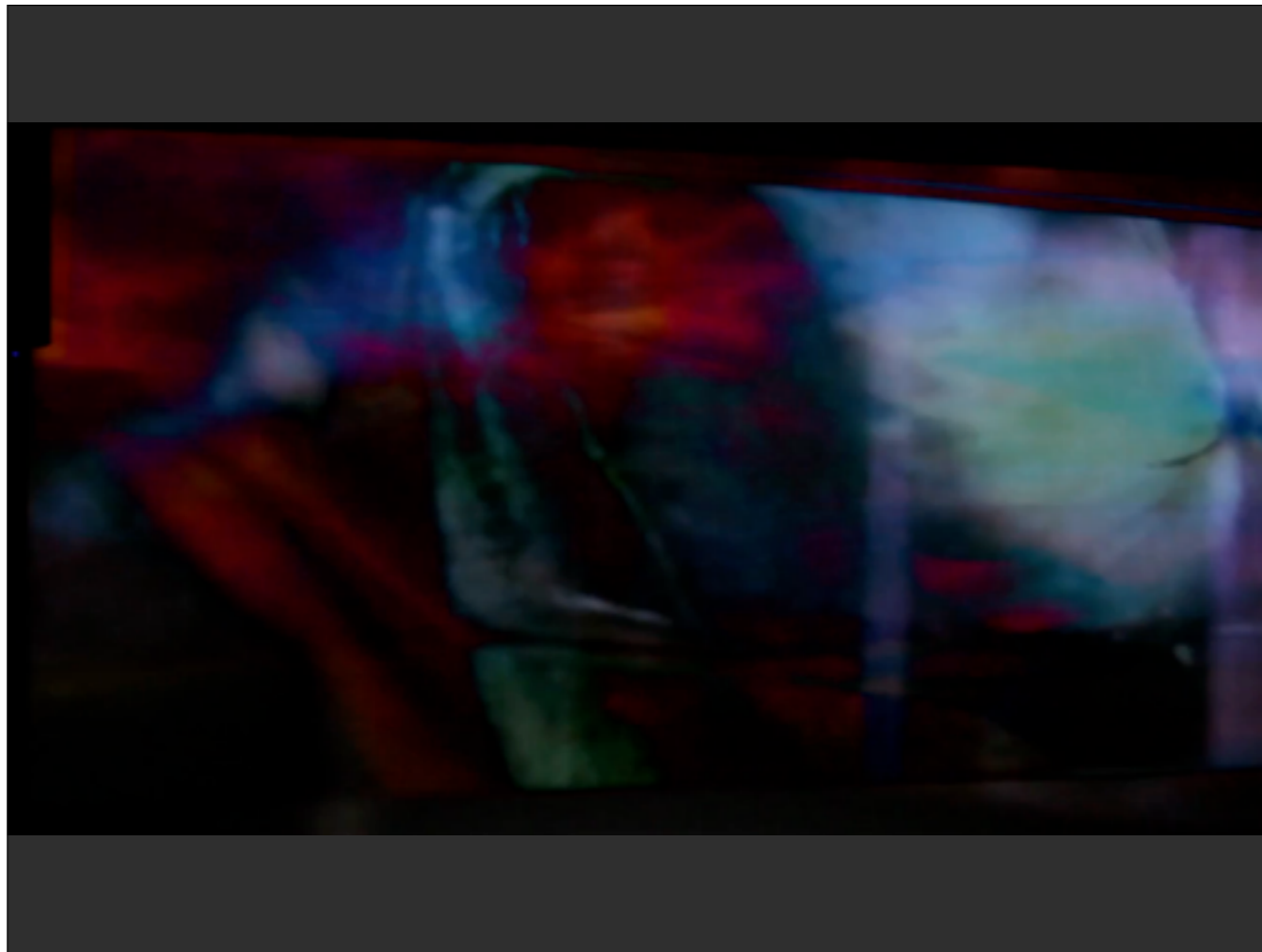
O diagrama que compõe a parte principal da peça é uma estrutura simétrica que pode ser interpretado livremente. Os artistas decidem a duração escolhida, neste caso 30 minutos. E preenchem conforme sua interpretação as regras sugeridas pela imagem.

Na difusão feita no AVAV, a criação sonora estabeleceu dois grupos de eventos (uma série de batidas de bumbo em um Kit Core 707 emulado pelo software Ableton Live e uma série de conduções de prato no mesmo instrumento). Ambos foram tratados por cadeias de delay, gerando padrões de repetição de complexidade crescente.

Ambas as pistas foram roteadas para um ambiente master, e panoramizadas de forma que a primeira iniciava com baixa densidade de eventos, na caixa esquerda do PA, e a segunda iniciava com alta densidade de eventos, na caixa direita do PA.

Durante os 30 minutos de duração da peça, as duas faixas iam as poucos invertendo estado inicial: a primeira faixa aumentando a densidade de eventos conforme se deslocava para a caixa direita do PA, e a segunda diminuindo a densidade de eventos conforme se deslocava para a caixa esquerda do PA.

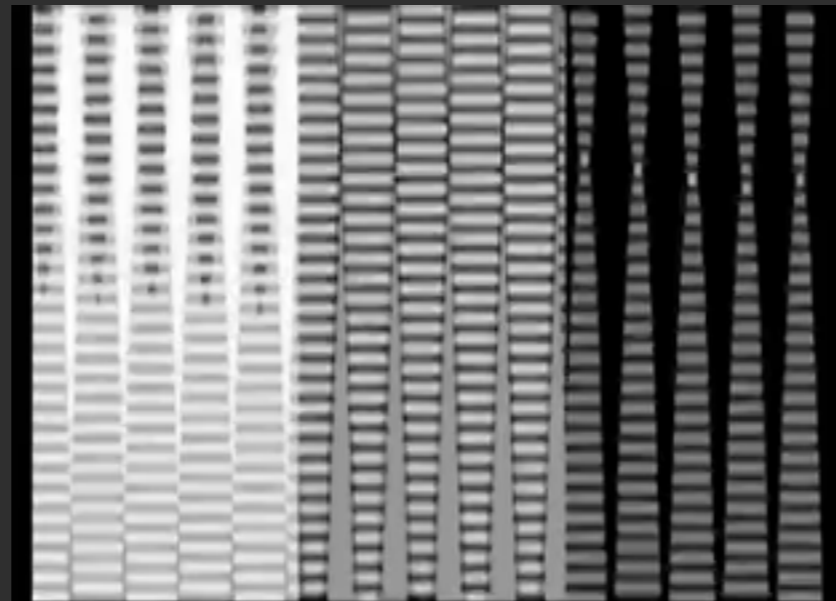
As duas pistas sonoras também foram filtradas por equalizadores e compressores diversos, que podiam ser alterados durante a difusão produzindo variações das texturas resultantes. Além disso, um grupo de versões processadas dos bumbos foi incluído numa terceira faixa, que podia ser disparada livremente para completar o arranjo, além de ser usada para produzir os eventos 1, 2 e 3 indicados na partitura, que foram tratados como pequenas frases percussivas autônomas.



A peça foi apresentada nesta versão no AVAV 25, no Epicentro, em 21 de Agosto de 2014, conforme a documentação montada por Maria Kaufmann sem respeitar a continuidade temporal da obra. As cenas que serão exibidas a seguir evocam a difusão, mas não representam um registro integral da apresentação.



Durante o processo de criação e o curto ensaio que foi feito no dia anterior à performance, num estúdio em Pinheiros, ficou claro que o tratamento dos sons percussivos por meio de cadeias de delay gerava um efeito inesperado. Após o início da difusão, como resultado do ritmo esparso e da sobreposição de diferentes padrões de eco, havia um intervalo entre 3 e 5 minutos para que os sons mais graves fossem efetivamente audíveis.



delayscapes \_ marcus bastos \_ 2014

Apesar de ter feito pesquisas com as possibilidades das cadeias de delay e os padrões recursivos que elas geram, produzindo sonoridades espontâneas e imprevistas em função do conflito incontrolável de frequências ressoando, o atraso resultante foi uma surpresa.

Um exemplo do tipo de resultado obtido com cadeias de delay e processos recursivos é este trecho inicial da série de 5 estudos audiovisuais de durações variáveis "delayscapes", de 2014.

"delayscapes" explora processos recursivos com imagens abstratas e sons, por meio de seqüências curtas em que diferentes tipos de relacionamento entre inputs de som ao vivo modificam a maneira como composições abstratas se comportam, ao combinar diferentes configurações de linhas que tornam-se complexas por se tornarem "inputs" encapsulados.

Parte de uma pesquisa mais ampla sobre as sintaxes ao vivo, esta peça procura aplicar à composição audiovisual uma lógica comum na música erudita: a criação de estudos de linguagem visando explorar repertório possíveis a partir de um conjunto de procedimentos.

this **delay** between the  
beginning of sound  
diffusion and sound  
listening suggests  
important questions  
about **liveness**

Mas voltando à experiência inesperada que aconteceu durante a interpretação da peça de Ana Carvalho, “Refractive Composition for Live Video and Sound”, é possível fazer uma pergunta que tem implicações importantes para o tema da presença na performance audiovisual.

O que significa este atraso, num contexto em que a maioria das vezes ao vivo ou em tempo real sugerem uma sincronia imediata de eventos gerados diante do público, muitas vezes como resultado de improvisos com os materiais em vídeo e áudio existentes?

what does it mean to state  
that an event triggered  
onstage on a specific  
moment does not produce  
an immediate occurrence,  
as assumed when we think  
of a situation as **live**?

O que significa constatar que um evento disparado no palco em um momento específico não produz um acontecimento imediato, como seria de se esperar quando pensamos numa situação ao vivo?





Seria possível pensar que, quando o espaço faz surgir um atraso entre um som e sua escuta, o que se torna perceptível é a mediação do ar, cuja espessura produz uma defasagem nas ressonâncias de um evento sonoro?

Um dos aspectos de *Plight*, obra de 1985 de Joseph Beuys, é justamente ressaltar essa espessura do ar, esta densidade que ao transmitir sons também os modifica, mas cuja leveza em situações ordinárias nos faz esquecer que não se trata do imediato. Um piano num espaço de quase vácuo, em silêncio, faz perceber o quanto de som o ar normalmente conduz em torno de nossos corpos.

Os vários pesquisadores que se formaram a partir da semiótica aqui presentes sabem muito que este imediato é um mito, aliás. Os atrasos entre os sons e seus ecos sugerem que talvez o conceito de ao vivo também tenha algo de mítico, pelo menos quando se confunde ao vivo com ausência de mediação.

what does it mean to  
state that a sound  
processed in **real time**  
takes a long time to  
actually produce its  
first resonance?

Outra pergunta possível: o que significa constante que um som processado em tempo real leva um tempo longo para efetivamente produzir suas primeiras ressonâncias?



Seja ao constatar que há mediação naquilo que se supõe imediato ou que há defasagens no que normalmente percebemos como sincronico, o que esta em debate é o estatuto disto que se costuma chamar de “ao vivo”, ou “em tempo real”.

# present

A defasagem inesperada na interpretação feita em São Paulo da peça de Ana de Carvalho leva a perceber que ao invés de pensar problemas ligados ao presente, faz mais sentido pensar sobre a performance audiovisual em termos de presença.

Não aquilo que acontece ao vivo ou em tempo real diante do público em frente a um palco ou conforme se desloca um espectador por um ambiente audiovisual ou interativo, mas aquilo que se coloca presente.

Não é uma questão em que há mais ênfase nos problemas do tempo, do imediatismo ou da duração, mas uma questão em que uma certa consciência do papel que o espaço cumpre, seja ao revelar certas distâncias ou performa suas reverberações.

O entrelaçamento entre espaço e tempo como que torna impossível um presente que seja completamente imediato. No tempo, há sempre mediação do espaço. No espaço há sempre duração, que só permite perceber tempos. No plural, o que já indica que o presente já é um pouco passado.

# presence

A defasagem inesperada na interpretação feita em São Paulo da peça de Ana de Carvalho leva a perceber que ao invés de pensar problemas ligados ao presente, faz mais sentido pensar sobre a performance audiovisual em termos de presença.

Não aquilo que acontece ao vivo ou em tempo real diante do público em frente a um palco ou conforme se desloca um espectador por um ambiente audiovisual ou interativo, mas aquilo que se coloca presente.

Não é uma questão em que há mais ênfase nos problemas do tempo, do imediatismo ou da duração, mas uma questão em que uma certa consciência do papel que o espaço cumpre, seja ao revelar certas distâncias ou performa suas reverberações.

O entrelaçamento entre espaço e tempo como que torna impossível um presente que seja completamente imediato. No tempo, há sempre mediação do espaço. No espaço há sempre duração, que só permite perceber tempos. No plural, o que já indica que o presente já é um pouco passado.

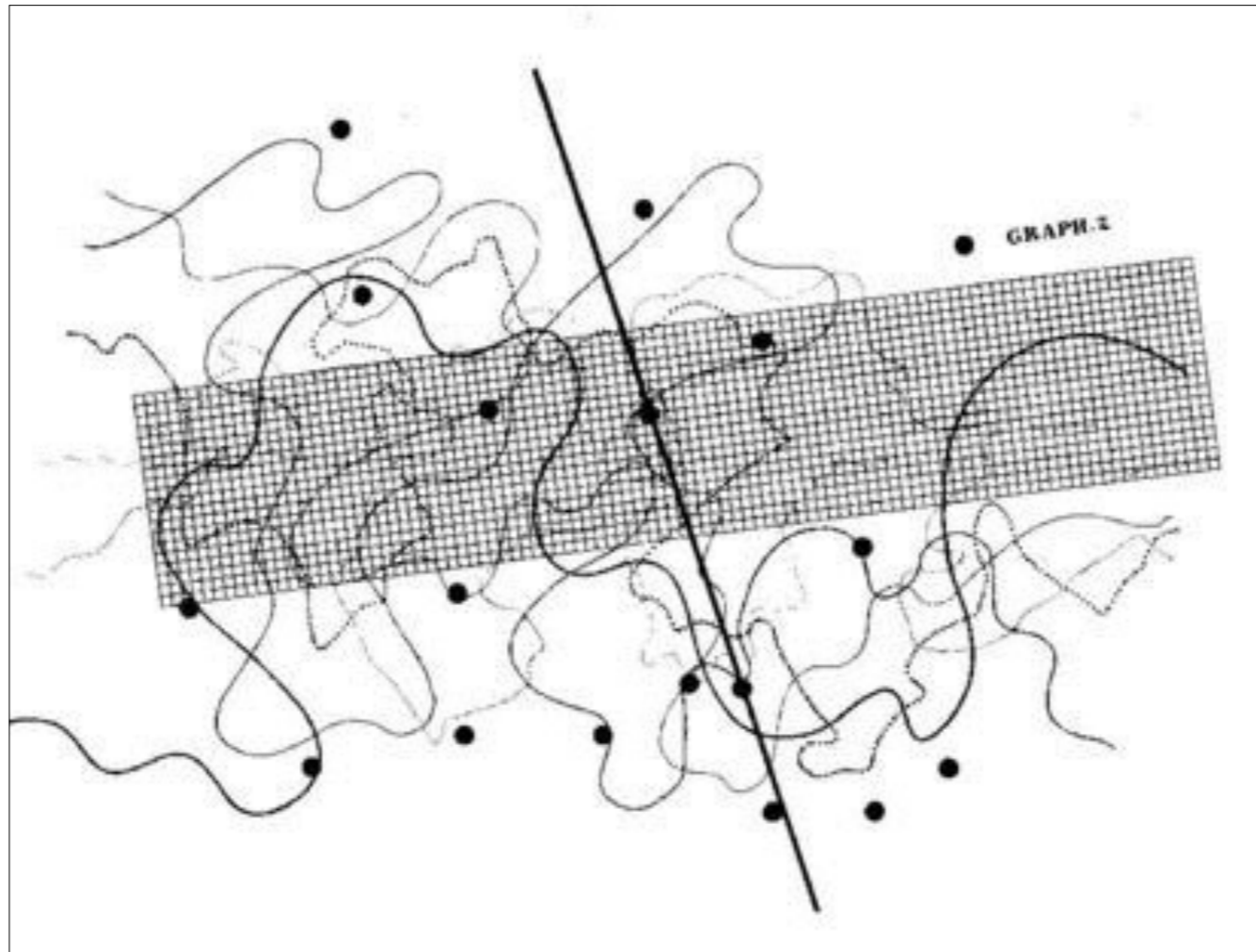
# telepresence

Também é preciso considerar que a própria ideia de presença sofreu modificações.



O estar remotamente em um lugar, que já foi coisa de ficção científica ou de espaços de alta tecnologia se tornou trivial.

Um dos aspectos de *Good Morning Mr. Orwell*, obra de 1984 de Nam June Paik, é problematizar as novas formas de presença inventadas pelos satélites e demais tecnologias de transmissão.



Um exemplo disto é "Streaming Concert". Apresentado em 6 de Maio de 2011, em homenagem ao centenário de John Cage, a interpretação das Variations buscou explorar a supressão do espaço através de conexões em tempo real — sonho de vários artistas em diferentes épocas — que agora é uma das conseqüências da mobilidade e das tecnologias de comunicação que trazem dados da experiência para nossas vidas cotidianas.

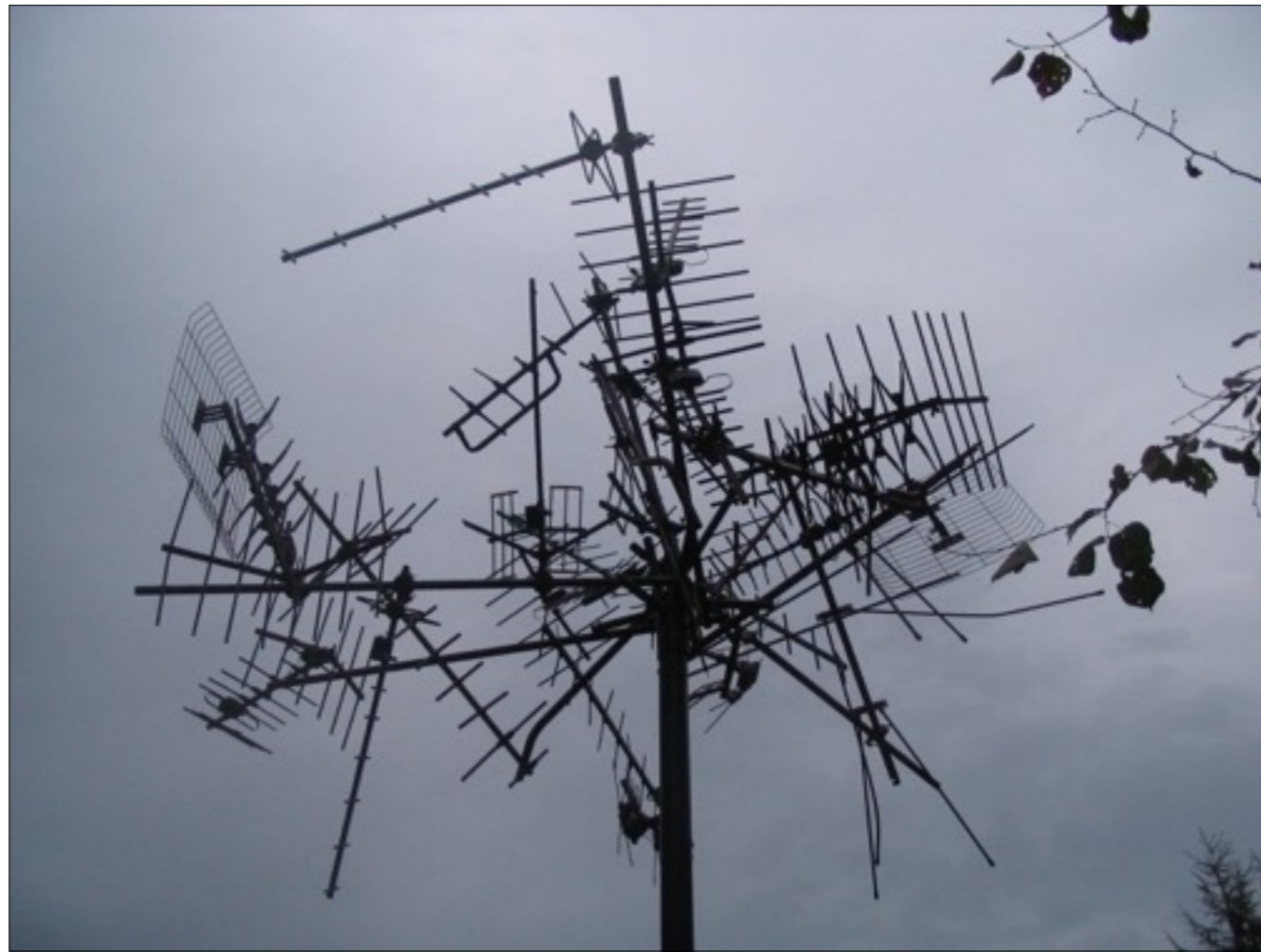




streaming concert \_ wilson sukorski and marcus bastos \_ 2011

A realidade como fluxo e interconexão entre vários músicos que improvisam juntos via streaming, a partir de diferentes cidades ao redor do mundo.

Christopher Pressung (Chicago)  
1605 Munro (Berlin)  
Paulo Hartmann (São Paulo)  
Ilan Green (Jerusalém)  
Loop B (Nova Iorque)  
Jorge Haro (Buenos Aires)  
Zbigniew Karkowski (Estocolmo)  
André Damião (São Paulo)



O momento atual resulta em um ambiente super-mediatizado, em que pese o fato de que há formas menos e mais recentes de transmissão (que também mediam linguagens em tempo real).

Os instrumentos acústicos são um exemplo, não necessariamente óbvio, de transmissão em tempo real. Eles amplificam o som e o transmitem na forma de vibrações no ar.

O satélite é outro exemplo, já mais explícito. Ele codifica sinais audiovisuais e os transmite (de novo, na forma de ondas aéreas) para um aparelho de TV.

Em ambas as situações, o momento em que o elemento mediado é gerado quase coincide com o momento em que ele é percebido pelo receptor. Então, quais são as diferenças nos processos de mediação, que permitem endossar esta valorização da instantaneidade e dos fenômenos em tempo real?



As tecnologias contemporâneas são percebidas mais explicitamente como mediações em tempo real porque elas dependem do agenciamento de seus usuários. A simultaneidade parece ser mais facilmente identificada em processos que acontecem por meio de ações compartilhadas, onde a posição passiva não existe.

Isto acontece porque a ideia de presença é culturalmente associada à participação do corpo: alguém está presente quando seu corpo certifica um acontecimento ou interfere nele. Conforme Gumbrecht, “uma coisa presente deve ser tangível por mãos humanas — o que implica, inversamente, que pode ter impacto imediato em corpos humanos”.

“To speak about *production of presence* implies that the effect of (spatial) tangibility appeared with the media is subject, in space, to movements of greater or lesser proximity and of greater and lesser intensity. It can be more or less trivial to observe that any form of communication implies such production of presence; that any form of communication, with its material elements, will touch the bodies of people that are in communication in specific and varied ways — but it remains true that this was obliterated (or progressively forgotten) by the Western theoretical construction since the cartesian *cogito* made the ontology of human existence depend exclusively on the movements of human thought.”

Hans Ulrich Gumbrecht

As ações corpóreas são, geralmente, tidas como distintas de ações operadas por dispositivos: o corpo é percebido como imediato; dispositivos, como mediadores.

Este entendimento da presença como um posicionamento do corpo perdura, apesar de experiências como a do telefonema. As pessoas interagem à distância, pelo menos desde o século XIX. Mas, as diferentes formas de telepresença conhecidas através da história não mudaram radicalmente o pressuposto da presença como um atributo da presença corpórea, até muito recentemente.

O efeito de proximidade aumentada produzido pela sobreposição de corpo, arquitetura e tecnologia é aprimorado pela experiência de usar interfaces que mudam, conforme o contexto e o perfil do usuário. Ambientes que comportam-se conforme parâmetros contextuais se parecem com organismos, em sua capacidade de se ajustar às situações. Tecnologias como VOIP e redes sociais ampliam o efeito de um corpo que está, ao mesmo tempo, remoto e presente.



Quando tocar uma tela torna-se tão pessoal quanto falar com alguém, pessoas do outro lado do Globo podem compartilhar a mesma intimidade que um vizinho. Com ajuda de telas que transportam fragmentos (visuais e sonoros) de uma sala de estar distante, lá longe pode ser tornar mais perto que logo ali.

thanks!

keep in touch  
[marcusbastos@usp.br](mailto:marcusbastos@usp.br)