



**Ao vivo do ciberespaço:
ou, estava sentado em
frente ao computador
e esse cara apareceu
e pensou que eu
era um robô¹**

*Live from cyberspace:
or, I was sitting at
my computer this guy
appeared he thought
I was a bot*



Philip Auslander

Tradução: Jair Molina Jr.²

¹ Este artigo é a versão em português do texto de Auslander (2002).

² Realizador audiovisual e professor no Instituto Federal de Brasília. Mestre em Meios e Processos Audiovisuais pela ECA-USP. Pesquisador do Laboratório de Artes, Mídias e Tecnologias Digitais (LabArteMídia). Autor dos livros *Os Bandidos e Estrela Brazyleira a Vagar - Cacilda!!* (2019) e *Cinema ao Vivo e Experiências Audiovisuais em Tempo Real* (2024).

Resumo: A popularização da palavra inglesa *live* recentemente para simbolizar a produção de conteúdos audiovisuais ao vivo para a internet tem nesse artigo uma apresentação de seu percurso histórico, desde o advento desta palavra publicada em dicionário inglês pela primeira vez em 1934, à contextualização atual das implicações do ao vivo nas manifestações mais recentes de uma tecnologia digital em particular: os softwares de conversação, conhecidos por *chatbots*. Por esse motivo, apresentamos esta tradução para o português do ensaio *Live from cyberspace*, de Philip Auslander, que aborda as implicações destes softwares de conversação para a compreensão da performance ao vivo e a crise em torno do estado do ao vivo em relação às tecnologias digitais como uma discussão ontológica sobre quem a performa. **Palavras-chave:** ao vivo; tempo real; *live*; performance; tecnologia digital; inteligência artificial; *chatbots*.

Abstract: The popularization of the english word *live* recently to symbolize the production of real time audiovisual content for the internet has in this article a presentation of its historical trajectory, from the advent of this word published in an English dictionary for the first time in 1934, to the current contextualization of implications of live in the most recent manifestations of a particular digital technology: conversational softwares, known as *chatbots*. For this reason, we present this translation into portuguese of the essay “Live from cyberspace”, by Philip Auslander, which addresses the implications of these uses for understanding live performance and the crisis surrounding the liveness in relation to digital technologies as an ontological discussion about who performs it.

Keywords: live; real time; performance; digital technology; artificial intelligence; *chatbots*.

A entrada da palavra inglesa *live* (ao vivo, em português) no Dicionário de Inglês Oxford (segunda edição) diz: “Sobre uma performance ouvida ou vista no mesmo tempo em que ela ocorre e que se distingue de uma gravada em filme ou fita etc.”. Esta é uma definição que reflete a necessidade de determinar o conceito em termos de sua oposição. Em referência à performance, os exemplos mais antigos do uso da palavra *live* citados no dicionário de Oxford vêm de meados da década de 1930 (1934, para ser exato). A necessidade desse tipo de definição para o termo *live* explica, em partes, a data surpreendentemente tardia do início de seu uso: performances poderiam ser percebidas como *live* apenas quando existia um modo de gravá-las. Porém, considerando que métodos de gravação de som existem desde a década de 1890, 1934 é substancialmente posterior ao advento de tecnologias de gravação. Se a história dessa palavra estiver completa (e eu assumo que se a palavra *live* tem sido aplicada às performances desde, digamos, a Idade Média, os editores do Dicionário de Oxford devem ter as referências!), isso seria observado porque, em seu surgimento, as tecnologias de gravação não estavam suficientemente presentes para trazer a formulação do conceito de ao vivo. Aqui, irei encaminhar a questão do porquê se levou tanto tempo para acontecer e, então, examinar as implicações do ao vivo nas manifestações mais recentes de uma tecnologia digital em particular.

A resposta para a questão de o porquê da aparição das tecnologias de gravação não ter sido suficiente para trazer o conceito de *liveness*³ à sua existência tem a ver, penso eu, com o fato de que, na primeira tecnologia de gravação – a de som – a distinção entre performance ao vivo e gravações permaneceu sem conflitos observados. Se você colocar uma gravação em um gramofone e ouvi-la, vai saber exatamente o que está fazendo e não há possibilidade de confundir essa atividade com o que é compreendido como performance ao vivo. Como Jacques Attali aponta em *Noise: The Political Economy of Music* (1985), os métodos mais antigos de gravação de sons, como o cilindro fonográfico de Thomas Edison, eram planejados com a intenção de servir como um adjunto secundário das performances ao vivo, por preservá-las. Como as tecnologias de gravação trouxeram o conceito do ao vivo à existência, isso também reforçou a primazia dos modos existentes das performances. Assim, performances ao vivo e gravadas coexistem claramente como distintas, ou experiências complementares, sem necessidade de qualquer esforço particular para distingui-las.

³ *Liveness* em português, pelo Dicionário Cambridge, significa “vivacidade”. Neste artigo iremos compreender *liveness* como conceito para “estado do ao vivo”. (N. T.).

É relevante que o uso mais antigo da palavra *live* em relação à performance listada no Dicionário de Inglês Oxford tem a ver com a distinção entre som ao vivo e gravado, mas não com o gramofone. O rádio era a tecnologia que necessitava dessa diferenciação. A primeira citação da palavra *live* vem do livro anual da BBC de 1934 e repete a reclamação “que o material gravado era usado muito livremente” no rádio. Aqui, nós podemos vislumbrar o início do processo histórico no qual performances gravadas vieram para substituir aquelas ao vivo, um processo que discuto extensivamente no meu livro *Liveness: Performance in a Mediatized Culture* (1999). Mas o rádio representou um desafio para o relacionamento complementar entre performances gravadas e ao vivo que foi além de seu papel, ao permitir que gravações substituíssem performances ao vivo. Diferentemente do gramofone, o rádio não permite que você veja as fontes dos sons que você está ouvindo, portanto, você nunca saberá a origem dos sons. A forma característica de isolamento da percepção sensorial no rádio minou crucialmente a distinção clara entre as duas formas. Parece, então, que o conceito do ao vivo foi trazido à existência não apenas quando se tornou possível pensar nesses termos – que as tecnologias de gravação, como o gramofone, serviam como base contra as quais a figura do ao vivo pudesse ser percebida – mas apenas quando se tornou urgente fazê-lo. A possibilidade de identificar certas performances ao vivo surgiu junto ao advento das tecnologias de gravação, a necessidade de fazer aquela identificação surgiu como uma resposta efetiva especificamente para o rádio, uma tecnologia de comunicação que colocou a oposição clara entre a gravação e a performance ao vivo em um estado de crise. A resposta para essa crise foi a distinção terminológica que buscou preservar a dicotomia anteriormente clara entre dois modos de performance, uma dicotomia tão evidente que nem precisa ser nomeada.

Estou sugerindo que o conceito do ao vivo foi articulado em relação à mudança tecnológica. Tecnologias de gravação trouxeram esse estado para sua existência, mas sob condições que permitiram uma distinção clara entre o modo existente de performance e o modo novo. O desenvolvimento da tecnologia de transmissão, entretanto, obscureceu essa distinção e subverteu a relação anteriormente complementar entre modos de performances ao vivo e gravadas. A palavra *live* foi adotada para servir como vocabulário designado a evitar esta crise, ao descrever e restabelecer uma distinção discursiva antiga, mesmo que não pudesse mais ser sustentada experimentalmente. Como consequência das circunstâncias sob as quais esse vocabulário foi estabelecido, a distinção entre ao vivo e gravação foi modificada como de oposição binária, não como complementar.

Essas formas de conceituar o ao vivo e a distinção entre o ao vivo e o gravado ou mediatizado originaram-se na era da tecnologia analógica e persistem atualmente, além de formarem as bases das nossas suposições atuais sobre o estado do ao vivo. Mas irei argumentar aqui que as tecnologias digitais têm reaberto essas questões fundamentais. Uma nova tecnologia tem criado uma crise que pode proporcionar um entendimento diferente sobre esse estado do ao vivo. Para colocar a divisão digital em foco, vou me concentrar no fenômeno dos *chatterbots* da internet.

Na cultura digital, a palavra “*bot*” é uma forma resumida da palavra “robô” e se refere ao *software* de computador que pode responder a entradas e executar comandos autonomamente. O tipo mais conhecido de *bot* é provavelmente o mecanismo de buscas – você diz o que quer procurar e isso vai para dentro do ciberespaço, que busca e encontra aquilo (que você acredita) que quer. Este mecanismo pode fazer isso não apenas porque acessa as listas existentes de *websites* que já têm as palavras-chaves indexadas, mas porque está programado para conduzir as pesquisas por si mesmo. Em outras palavras, se você disser a um mecanismo de buscas para encontrar websites sobre *liveness*, digamos, ele não exhibe simplesmente uma lista existente de sites que foram indexados por esse termo. Em vez disso, o próprio *bot* pesquisa eletronicamente na *web*, localiza sites que contêm essa palavra-chave e retorna os resultados para você. Para traduzir essa função dentro dos termos de uma tecnologia mais antiga, imagine uma *jukebox* que não contém nenhum disco, mas pode realmente sair e vasculhar as lojas de disco do mundo para trazer de volta aqueles que você pode desejar ouvir em resposta a um pedido específico.

Existem muitos tipos de *bots* além dos mecanismos de buscas: *bots* de guerra (*warbots*), *bots* de canais e servidores (*channelbots*), *bots* emissores de spam (*spambots*), *bots* de cancelamento de spam (*cancelbots*), *bots* clonados (*clonebots*), *bots* de colisão (*collidebots*), *bots* de alimentação (*foodbots*), *bots* de jogos (*gamebots*), robôs bartenders (*barbots*), *bots* para prevenção contra ataques de outros *bots* (*eggdrop bots*), robôs de combates (*modbots*), para listar apenas alguns. O tipo que eu gostaria de discutir aqui é o *chatterbot*, muitas vezes chamado de *chatbot*, um *software* desenhado para engajar em uma conversação. A primeira e mais conhecida *chatbot* é Eliza, programa que interroga o usuário de maneira semelhante a um psicoterapeuta com abordagem em Carl Rogers, desenvolvido pelo MIT (Instituto de Tecnologia de Massachusetts), em 1966.

Chatbots operam normalmente em ambientes digitais baseados em textos, nos quais o usuário digita mensagens para o *bot* e, como resposta, palavras “digitadas” aparecem na tela do computador. *Chatbots* são baseados em pesquisas de processamento em linguagem natural e, geralmente, estão programados para

reconhecer palavras e padrões de palavras, respondendo com declarações que façam sentido no contexto do que é dito a eles, embora alguns também sejam capazes de iniciar conversas. Quanto mais sofisticada a programação, mais similar a um discurso humano a conversação dos *bots* irá parecer. Desde Eliza, muitos outros *chatbots* foram criados, incluindo o mais conhecido, Julia, desenvolvido por volta de 1990. A descrição de Andrew Leonard (1997) sobre Julia em *Bots: The Origin of New Species* nos dá uma ideia da capacidade dos *chatbots*:

Apelidada pela revista *Wired* de “uma amante de hóquei e ex-bibliotecária com atitude”, Julia tem deslumbrado possíveis pretendentes [...]. Seu senso de humor é bem desenvolvido. Ela pode acompanhar [...] tanto suas próprias declarações quanto as respostas do humano com quem ela estaria conversando. Seu banco de dados com declarações de conversações é agrupado entre módulos que concentram tópicos específicos, como animais de estimação. Um sistema inteligente de ponderação assegura que a sua tendência de falar sobre pets automaticamente aumenta ou diminui a depender das respostas que ela recebe para certas questões. Se a resposta para a questão “Você tem pets?” for não, os pesos em todos os padrões de sentenças relacionados a pets são automaticamente reduzidos. Ela pode propositalmente enviar conversas em novas direções injetando frases aleatória como “tem pessoas que não possuem gatos”. [...] ela até mesmo simula digitação humana ao incluir um atraso entre os caracteres que ela digita e ao digitar palavras de maneira incorreta. (Leonard, 1997, p. 41-42)

O fenômeno do *chatbot* pode ser inserido dentro de uma narrativa histórica de maneira muito similar ao som gravado e ao rádio. Assim como no primeiro estágio da gravação de som, o primeiro estágio do *chatbot* não foi problemático porque os estatutos das novas tecnologias eram claros. Acessar Eliza do supercomputador do MIT era como colocar um registro em um gramofone, pelo menos no sentido de que não havia dúvida sobre a origem das palavras: você entrava em contato com Eliza e sabia que estava falando com uma máquina (embora também existam maneiras importantes pelas quais os *chatbots* são diferentes de gravações, que discutirei em breve). Mas assim como a fonte do som no rádio é ambígua, a fonte da conversação computadorizada também se tornou assim quando *chatbots* se moveram do supercomputador para a internet. Apesar de ainda ser uma escolha conversar com um *chatbot*, agora é possível estar engajado em uma conversação com um robô sem saber disso. *Chatbots* podem e participam em salas de bate-papos e listas de e-mails sem a necessidade de se identificarem como *bots*.

Novamente, a situação é análoga à mudança de status do som gravado durante a transição histórica do gramofone para o rádio. Ouvir um disco no gramofone era um ato de vontade por parte do ouvinte, que tinha plena consciência da fonte sonora. Enquanto os *bots* conversadores estavam confinados aos computadores de grande porte e tinham que ser acessados pelos usuários, eles eram análogos aos discos de gramofones. Mas, online, a fonte da conversa por *chatbot* torna-se ambígua de uma forma que se assemelha aos sons no rádio, que não são selecionados diretamente pelo ouvinte e não há a possibilidade de saber se o som que você ouve surge do estúdio de transmissão ao vivo ou se é gravado. Da mesma forma, em uma sala de bate-papo pela internet ou em uma lista de e-mails, você não escolhe necessariamente falar com robôs e pode ser impossível saber se você está conversando com um humano ou com algum tipo de *software*. Como no caso do rádio, a ambiguidade resulta em limitações sensoriais do meio. Como não podemos ver nem ouvir as fontes do *chat online*, *chatbots* podem ser e são, de fato, confundidos por conversadores humanos e vice-versa. Uma das questões abordadas em um documento online intitulado *Eu converso em chat, logo existo? Uma introdução aos Bots no IRC*⁴ é “Como podem pessoas (em salas de chat) me perguntarem se eu sou um bot?”. O autor avisa que se você digitar muito rápido, espionar a sala de bate-papo sem participar ativamente da conversa, ou usar muitas funções automatizadas nas respostas, você pode ser confundido com um robô.

Chatbots e outros tipos de *bots* levantam muitas questões, incluindo as relativas ao potencial da pesquisa em Inteligência Artificial e de ética e etiqueta online. Aqui, quero apenas considerar as implicações desse *software* para nossa compreensão da performance ao vivo. O *chatbot* pode ser muito bem a plataforma em que a nova crise em torno do estado do ao vivo irá se cristalizar, desta vez em relação às tecnologias digitais. Como já sugeri, o seu desenvolvimento em paralelo ao desenvolvimento da gravação sonora e do rádio precipitou a crise inicial que levou à criação da categoria do ao vivo. A existência de *chatbots* reabre e reenquadra a questão do estado do ao vivo em um nível fundamental. A ambiguidade criada difere da do rádio em um aspecto crucial. Embora seja verdade que você não pode saber se os sons que você ouve no rádio são produzidos ao vivo ou não, você geralmente pode confiar na fonte final da performance que ouve. Isto é, mesmo que você esteja ouvindo

⁴ Internet Relay Chat (IRC) é um sistema de bate-papo baseado em texto para mensagens instantâneas. O IRC é projetado para comunicação em grupo em fóruns de discussão, mas também permite comunicação individual por meio de mensagens privadas, bem como bate-papo e transferência de dados, incluindo compartilhamento de arquivos. (N. do T.). O documento online está disponível em: <http://www.chatcircuit.com/tech/10/10bots.htm>.

uma gravação, há poucas dúvidas se a gravação é de uma performance humana. A ambiguidade criada pelo rádio tem a ver com a ontologia da performance (ao vivo ou gravada), não com o estatuto ontológico do performer (intérprete humano ou não-humano). O *chatbot* pressiona a discussão do estado do ao vivo a ser reenquadrado como uma discussão da ontologia do performer e não da performance em si.

Até agora, enfatizei alguns paralelos entre os primeiros *chatbots* e as gravações de som, mas as diferenças entre eles são de importância central para a reconsideração do estado do ao vivo provocada pelo fenômeno do *chatbot*. Se voltarmos por um momento à definição de *live* do Dicionário de Oxford, fica evidente que os *chatbots* são performers ao vivo. “De uma performance, ouvida ou assistida no momento de sua ocorrência, distinta daquela gravada em filme, fita etc.” As performances desses *softwares* certamente são ao vivo de acordo com essa definição. É importante, neste contexto, enfatizar que os *chatbots* não são dispositivos de reprodução. Enquanto os *players* de áudio e vídeo nos permitem acessar performances realizadas por outras entidades (ou seja, os seres humanos nas gravações) em um momento anterior, os *chatbots* são, eles próprios, entidades performáticas que constroem suas performances ao mesmo tempo em que as testemunhamos.

A magnitude do desafio que os *chatbots* representam para as concepções atuais do estado do ao vivo torna-se evidente quando consideramos tanto a ontologia quanto o valor da performance ao vivo e como foram interpretados na teoria da performance que, muitas vezes, invoca a materialidade e a mortalidade do performer para descrever esse estado em termos existenciais. Em *Blooded Thought*, Herbert Blau (1982) declara dramaticamente que “Em um sentido muito estrito, é a mortalidade do ator que é o assunto real [de qualquer performance], pois ele está morrendo bem diante de seus olhos”. Peggy Phelan ecoa alguns dos mesmos temas em *Mourning Sex*:

A performance ao vivo e o teatro (‘arte com corpos reais’) persistem apesar de uma economia de reprodução que os faz parecer ilógicos e certamente um mau investimento [...] pode ser que o teatro e a performance respondam a uma necessidade psíquica de ensaiar para a perda e, especialmente, para a morte. (Phelan, 1997, p. 3)

Claramente, as performances por *bots* não podem abordar essas ideias da mesma forma que os artistas humanos. Visto que são entidades virtuais, eles não têm presença física, nem corporalidade; eles não estão morrendo diante de nossos olhos – pois são, de fato, imortais. *Bots* podem ser destruídos ou retirados de serviço,

mas não envelhecem ou morrem em nenhum sentido biológico. Eles performam ao vivo, mas não estão vivos, pelo menos não da mesma forma que as entidades orgânicas estão vivas. As performances por *bots*, portanto, não envolvem questões existenciais simplesmente em virtude da presença dos performers, da forma como Blau (1982) e Phelan (1997) descrevem as performances humanas. É crucial lembrar, no entanto, que as respectivas formulações dos autores são direcionadas para identificar a especificidade da performance ao vivo, em oposição às performances veiculadas por meio de tecnologias de reprodução cultural, como filme e vídeo. A citação de Blau vem de um ensaio que contrasta teatro e cinema; enquanto a de Phelan está posicionando a performance ao vivo contra uma economia que ela vê impulsionada pela reprodução.

Ambos enfatizam a falha orgânica dos corpos humanos vivos para contrapor o modo como são representados por meio de tecnologias de reprodução cultural e para enfatizar aquele aspecto básico da performance ao vivo declarado na definição do Dicionário de Oxford: performance ao vivo não é registro. *Bots* são entidades tecnológicas, mas constituem uma tecnologia de produção, não de reprodução. Embora os *chatbots* sejam programados e extraiam seu material de conversação de bancos de dados, suas performances individuais são responsivas às ações de outros performers, autônomos, imprevisíveis e improvisados. Ou seja, eles performam no momento presente.

Se, como já indiquei, o *chatbot* não exige uma nova definição de performance ao vivo, ele nos lembra o que é básico para as definições existentes. Voltando ao Dicionário de Oxford uma última vez, podemos ver que o estado do ao vivo é, antes de tudo, uma relação temporal, uma relação de simultaneidade: “De uma performance, ouvida ou assistida no momento de sua ocorrência.” A habilidade de apresentar performances que podem ser assistidas à medida que ocorrem ou, mudando para um vocabulário tecnológico, de performar em tempo real – o coração do conceito do estado do ao vivo – é uma habilidade compartilhada por seres humanos e *chatbots*. O surgimento do *chatbot* de Internet, portanto, não ocasiona uma redefinição do estado do ao vivo ou um realinhamento da relação conceitual entre performances ao vivo e gravadas, como ocorreu com o anterior desenvolvimento do rádio. Mas ocasiona algo consideravelmente mais profundo: ele mina a ideia de que a performance ao vivo é uma atividade especificamente humana; subverte a sua centralidade, da presença orgânica dos seres humanos para a experiência da performance; e põe em dúvida o significado existencial atribuído à ela.

Referências

ATTALI, J. *Noise: The Political Economy of Music*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1985.

AUSLANDER, P. *Liveness: Performance in a Mediatized Culture*. London, New York: Routledge, 1999.

BLAU, H. *Blooded Thought: Occasions of Theatre*. New York: Performing Arts Journal Publications, 1982.

LEONARD, A. *Bots: The Origin of New Species*. San Francisco: Hardwired, 1997.

PHELAN, P. *Mourning Sex: Performing Public Memories*. London: Routledge, 1997.

AUSLANDER, P. "Live from cyberspace: or, I was sitting at my computer this guy appeared he thought I was a bot". *PAJ: A Journal of Performance and Art*, Cambridge, v. 24, n. 1, p. 16-21, 2002. Disponível em: <http://www.jstor.org/stable/3246456>. Acesso em: 25 jan. 2024.

submetido em: 25 jan. 2024 | aprovado em: 15 mai. 2024