

A TERCEIRA MARGEM E O VIRTUAL: A CRIATIVIDADE ARTÍSTICA DO PÓS-HUMANO

Paulo C. Chagas¹

1. Universidade da Califórnia, Riverside, Estados Unidos da América.

RESUMO

Neste artigo abordarei quatro eixos temáticos: (1) O primeiro é o conto *A terceira margem do rio* do escritor brasileiro João Guimarães Rosa. (2) O segundo é a questão do virtual, algo que está cada vez mais presente em nossas vidas. A pandemia do Covid-19 acelerou a nossa convivência com a tecnologia virtual e telemática. (3) O terceiro eixo temático diz respeito à condição do pós-humano, um conceito contemporâneo que tem um imenso impacto em nossas vidas. E, finalmente, (4) o quarto eixo refere-se à criatividade artística em geral, e particularmente a que emerge no ambiente virtual e pós-humano. No final, discuto duas obras que representam diferentes estéticas da minha produção audiovisual.

Palavras-chave: João Guimarães Rosa, Virtual, Pós-humano e Audiovisual.

ABSTRACT

In this article, I will address four thematic axes: (1) The first is the short story *The Third Bank of the River* by Brazilian writer João Guimarães Rosa. (2) The second is the question of the virtual, something that is increasingly present in our lives. The Covid-19 pandemic accelerated our coexistence with virtual technology and telematics. (3) The third thematic axis concerns the condition of the post-human, a contemporary concept that has an immense impact on our lives. And finally, (4) the fourth axis refers to the artistic creativity in general, and particularly the one that emerges in the virtual and post-human environment. In the end, I discuss two works that represent different aesthetics of my audiovisual production.

Keywords: João Guimarães Rosa, Virtual, Posthuman e Audiovisual.

1. A TERCEIRA MARGEM DO RIO – PRIMEIRAS ESTÓRIAS

A terceira margem do rio é o conto mais importante e mais famoso do livro *Primeiras estórias*, publicado em 1962 pelo escritor mineiro João Guimarães Rosa, que é considerado o autor mais importante da literatura brasileira do século XX. Mais do que uma obra literária,

Guimarães Rosa considerava que o seu livro abordava sobretudo questões metafísicas. Numa carta endereçada ao seu tradutor francês, ele escreveu o seguinte:

Muito mais que uma coleção de estórias rústicas, o *Primeiras Estórias* é, ou pretende ser, um manual de metafísica, e uma série de poemas modernos. Quase cada palavra, nele, assume pluralidade de direções e sentidos, tem uma dinâmica espiritual, filosófica, disfarçada. Tem de ser tomado de um ângulo poético, anti-racionalista [sic] e anti-realista [sic]. Há pouco, com poucos dias de diferença, um crítico, aqui, aludiu ao que há nele, como sendo um 'transrealismo', e outro crítico dava à coisa a denominação, aparentada, de 'realismo cósmico'. É um livro contra a lógica comum, e tudo nele parte disso. Só se apoia na lógica para transcendê-la, para destruí-la (ROSA, 1996).

A história do conto pode ser resumida da seguinte maneira: Um homem do interior do Brasil decide deixar a família para viver numa canoa, à deriva, no leito de um grande rio, para sempre. O narrador do conto é o filho. Os outros membros da família são a mãe, a irmã e o irmão. Ao longo da estória, todos estes partem, abandonam o pai, o qual nunca regressa. O filho, porém, sente-se apegado e permanece assistindo o pai durante toda a sua vida, da juventude à velhice, ou seja vivendo a serviço do pai. Um dia, o filho toma coragem e decide dizer ao pai que aceita tomar o lugar dele na canoa. Surpreendentemente, o pai aceita a sugestão do filho. Mas o filho volta atrás na sua oferta e foge desesperado. O conto termina sem que se saiba o destino do pai ou do filho.

A *terceira margem do rio* é talvez o conto mais analisado da literatura brasileira. Se fizermos uma busca na internet, acharemos centenas de artigos sobre o conto. Inspirado do conto de Guimarães Rosa, há, por exemplo, a famosa canção de Caetano Veloso e Milton Nascimento, de 1992, e o filme do diretor Néelson Pereira dos Santos, de 1994. Em suma, *A terceira margem do rio* é um ícone da cultura brasileira, não só da literatura, mas do nosso imaginário poético.

As leituras do conto de Guimarães Rosa, pelos críticos literários, desvendam um vasto espectro de abordagens: poéticas, psicológicas, sociais, transcendentais, místicas e mitológicas e. O crítico Paulo Rónai, por exemplo, destaca no prefácio do livro o tema da alienação, que é “aceita como parte dolorosa da rotina da vida quando se declara paulatinamente” (RÓNAI, 2001, p. 24). O narrador do conto, o filho, se deixa contagiar “com a demência do pai”. Seria o pai um alienado, que abandona a sua família para viver a sua vida de forma egoísta sem se preocupar com os outros? Poderíamos até comparar o conto de Guimarães Rosa à situação política do Brasil no ano de 2021: estaria o nosso país sendo governado por um presidente “alienado”, que decide abandonar o país para viver à deriva na terceira margem de um rio imaginário?

Wisnik, na sua interpretação do conto, enfatiza o indizível da narrativa: “O pai não dizia e o rio também não diz” (WISNIK, 2016). O pai passa de um lugar a um não-lugar. Estamos diante da estranheza absoluta, diz Wisnik, do caráter insólito de uma passagem de alguém que permanece no não-lugar. O crítico ressalta que Guimarães Rosa foi um hábil inventor de palavras. Seus neologismos eram uma síntese da fala do homem sertanejo com visões poéticas. Por exemplo, nesse conto o aparece o neologismo “diluso”: “Nosso pai passava ao largo, avistado ou diluso, cruzando na canoa, sem deixar ninguém se chegar à pega ou à fala” (ROSA, 2001, p. 68). O termo “diluso” (dissolvido + de luto) é um neologismo que corresponde a essa passagem do lugar a um não-lugar, que é ao mesmo tempo perto e radicalmente longe e por isso provoca estarcimento, que se abate como um golpe. É a não-volta de alguém que não foi a lugar nenhum, afirma Wisnik.

2. “O VIRTUAL É PRÓPRIA CARNE DO HOMEM”

A questão do virtual tornou-se relevante em meados da década de 1990, com o desenvolvimento da internet. Muitos filósofos denunciaram os perigos do desenvolvimento do virtual através das redes digitais. Eles temiam a perda de contato com a realidade e a deterioração do vínculo social. Um dos defensores das novas tecnologias digitais foi o filósofo francês Michel Serres. O virtual, segundo Serres, é a própria carne do homem (SERRES, 2001).

Ele cita o caso de *Madame Bovary*, o grande romance de Gustave Flaubert, de 1857, considerado uma obra-prima da literatura mundial. O romance conta a história de Emma Bovary, uma mulher entediada no seu casamento que resolve ter relações extraconjugais. Enquanto o marido trabalha ela faz amor, porém com muito mais frequência na imaginação do que na realidade. É uma situação totalmente virtual.

Madame Bovary é o romance do virtual, diz Serres: “E quando eu leio *Madame Bovary*, como qualquer outro livro, também estou no mundo virtual” (SERRES, 2001). Embora a palavra virtual pareça criada pelas novas tecnologias, ela nasceu com Aristóteles. A palavra mais próxima do virtual é o amor. Por que? Segundo Serres, porque o amor foi inventado pelos trovadores para cantar as princesas distantes. Ou seja, é como se o amor tivesse sido inventado para e através do virtual. O amor é a expressão mais genuína da nossa condição de seres virtuais.

3. A TEORIA DA INFORMAÇÃO

O desenvolvimento da teoria da informação, após a Segunda Guerra Mundial, criou a ideia de que a informação é algo não material, desprovido de corpo. A informação é definida com uma relação entre sinal e ruído, que pode ser quantificada matematicamente. Este é o fundamento científico que orienta a construção do computador e o desenvolvimento da tecnologia digital que tomou conta de praticamente todos aspectos da nossa vida.

Aqui vemos um diagrama da teoria da informação, proposta por Shannon no famoso artigo *A Mathematical Theory of Communication*, de 1948 (Figura 1). Temos a fonte, o transmissor, o sinal, o ruído, o receptor e o destino. Esta teoria é a base de aplicações mais diversas como a estatística, processamento de dados, computação, e as ciências da comunicação. A questão chave na teoria da informação é a entropia, o grau de indeterminação que está ligada à relação entre o sinal e o ruído. Quanto maior a informação, maior o ruído, a desordem e a entropia.

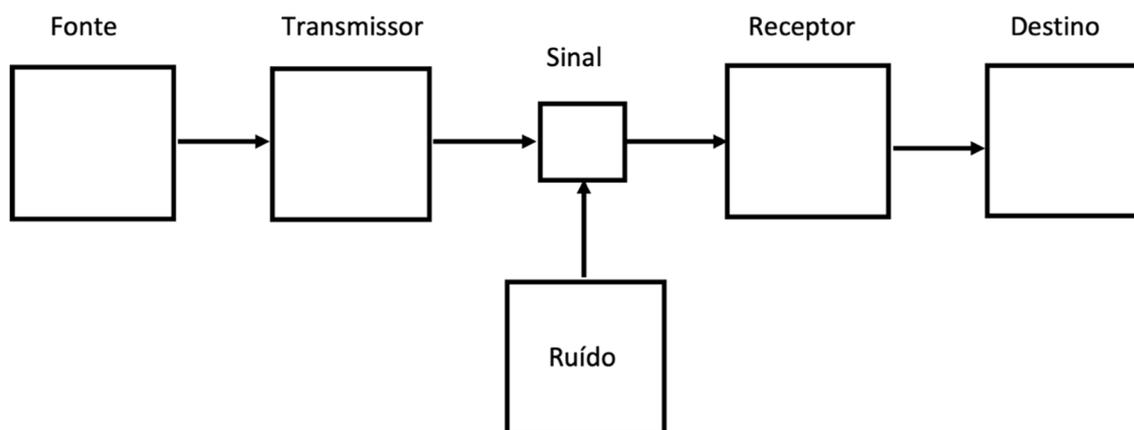


Figura 1. Teoria da informação.

4. OS CORPOS VIRTUAIS

Como a informação perdeu seu corpo? Ou seja, como a informação veio a ser conceituada como uma entidade separada das formas materiais que a carregam? Esta conceituação caracteriza por exemplo:

- 1) A construção cultural e tecnológica do ciborgue, o ser humano biônico.
- 2) O desmantelamento do "sujeito" humanista liberal no discurso cibernético, junto com o surgimento do "pós-humano".

3) O desenvolvimento da inteligência artificial.

Katherine Hayles, pesquisadora estadunidense, mostra no seu livro *How we became Posthuman* como o corpo teve de ser apagado, esquecido e eliminado, para se conceber a informação como uma entidade desencarnada. “A virtualidade é a percepção cultural de que objetos materiais são interpenetrados por padrões de informação” (HAYLES, 1999, p. 13-14). A definição joga com a dualidade que está no cerne da condição de virtualidade – a materialidade de um lado, e a informação de outro lado.

Normalmente, a virtualidade está associada a simulações de computador que colocam o corpo em um loop de feedback com uma imagem gerada por computador. Por exemplo, quando jogamos um pingue-pongue virtual, manuseamos uma raquete conectada a um computador, que calcula o impacto da raquete e a posição onde a bola vai se dirigir. Ao invés de acertar uma bola real, fazemos movimentos apropriados com a raquete e observamos a imagem da bola no monitor do computador. Assim, o jogo ocorre parcialmente na vida real e parcialmente na realidade virtual.

As tecnologias de realidade virtual são fascinantes porque tornam visualmente imediata a percepção de que um mundo de informação existe paralelo ao mundo “real”, o primeiro cruzando o último em muitos pontos e de várias maneiras. Daí a qualidade estratégica da definição, estratégica porque busca conectar tecnologias virtuais com a percepção, difundida no final do século XX, de que todos os objetos materiais são interpenetrados por fluxos de informação, desde o código do DNA até a rede global da internet.

5. SEMIÓTICA DA VIRTUALIDADE

A fim de definir o que caracteriza o pós-humano, Hayles propõe a oposição entre *padrão* e *aleatoriedade*. Esta oposição é uma outra forma de articular a questão da *presença* e *ausência*. A informação é mais um padrão do que uma presença. O padrão é definido pela distribuição de probabilidades dos elementos de codificação que compõem a mensagem. Mas se a informação é um padrão, então, a não-informação tem de ser a ausência de padrão, ou seja, a aleatoriedade.

Hayles elabora duas dialéticas centrais envolvidas na formação do pós-humano: *presença/ausência* e *padrão/aleatoriedade*. Essas duas dialéticas são complementares e não antagônicas. A semiótica da virtualidade é baseada no modelo lógico do quadrado semiótico, proposto pelo linguista Greimas. Trata-se de um diagrama concebido para analisar relações entre os signos como semelhança, contrariedade, contradição e complementaridade. O quadrado semiótico é interessante na medida em que proporciona ao mesmo tempo uma estrutura coerente e flexibilidade de interpretação.

Presença/ausência e padrão/aleatoriedade são os dois eixos desse quadrado semiótico. A presença e o padrão estão conectados por uma diagonal que é chamada de *replicação*. Ou seja, a presença e o padrão são formas que se reproduzem. A diagonal que conecta ausência e aleatoriedade assinala a *ruptura*. Ou seja, a ausência rompe a ilusão da presença, revelando a falta de sua plenitude original. A aleatoriedade quebra o padrão, permitindo que o ruído branco do fundo se faça presente (Figura 2).

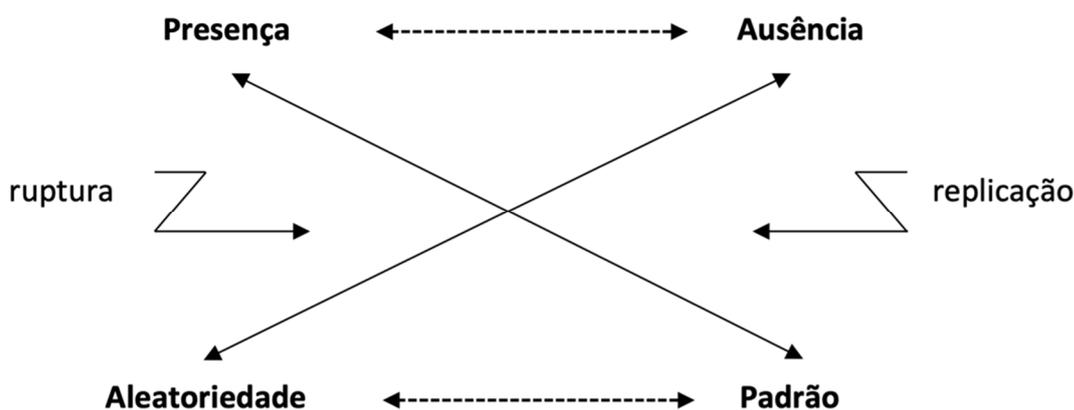


Figura 2. A semiótica da virtualidade.

O quadrado semiótico pode ser transformado por um movimento dinâmico. A partir da interação entre os termos nos eixos primário e secundário, mais relações dialéticas podem ser produzidas, que por sua vez podem gerar outras dialéticas, e assim indefinidamente (Figura 3).

Na horizontal superior, o termo sintético que emerge da interação entre presença e ausência é *materialidade*. O termo materialidade se refere tanto ao poder significante das materialidades – os corpos – quanto à materialidade dos processos significantes.

Na vertical esquerda, a interação entre presença e aleatoriedade dá origem à *mutação*. A mutação atesta a marca que a aleatoriedade deixa na presença. Quando um evento aleatório intervém para afetar o código genético de um organismo, por exemplo, essa intervenção muda a forma material na qual o organismo se manifestará no mundo. Quando a aleatoriedade irrompe no mundo material, a mutação atinge sua potência como uma manifestação social e cultural do pós-humano.

Na vertical direita, a interação entre ausência e padrão pode ser chamada de *hiper-realidade*, de acordo com Jean Baudrillard (2004). Prevendo a implosão do social no hiper-real, Baudrillard descreveu o processo como um colapso da distância entre significante e significado, ou entre um objeto "original" e seus simulacros.

Finalmente, na horizontal inferior, a interação entre padrão e aleatoriedade é rotulada de *informação*. O termo informação inclui o significado técnico da informação e a percepção mais generalizada de que a informação é um código transportado por suportes físicos, mas também extraível deles.

Esse esquema mostra como conceitos importantes para o pós-humano - *materialidade, informação, mutação e hiper-realidade* – podem ser entendidos como termos sintéticos emergentes da dialética entre presença/ausência e padrão/aleatoriedade.

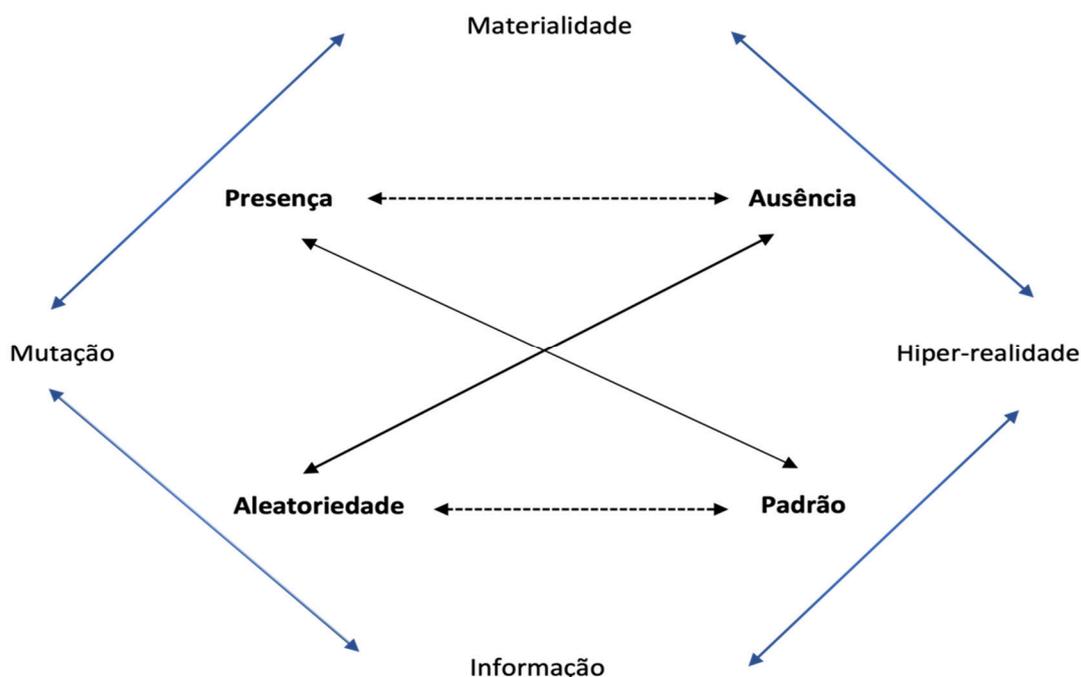


Figura 3. Transformação dinâmica do quadrado semiótico.

6. A TERCEIRA MARGEM DO RIO – SEMIÓTICA

Vamos retornar ao início da nossa reflexão sobre *A terceira margem do rio* com o intuito de desvendar novos significados. Propomos aqui uma breve aplicação do quadrado semiótico sobre o conto do Guimarães Rosa para projetar os vetores de significação no contexto da virtualidade e do pós-humano. Abaixo (Quadro 1), identificamos algumas palavras, expressões e situações do texto que remetem às quatro categorias – presença/ausência e aleatoriedade/padrão.

Quadro 1. Categorias semióticas de *A terceira margem do rio*.

Presença	Ausência
<ul style="list-style-type: none">• A família: mãe, irmã, irmão• Casa, comunidade, parentes• Rio: grande, fundo, calado• Canoa• Comida, roupas	<ul style="list-style-type: none">• E a canoa saiu se indo – a sombra• Nosso pai não voltou• Espaços do rio• Aquilo que não havia, acontecia• Escuridão
Aleatoriedade	Padrão
<ul style="list-style-type: none">• Estranheza• Doidera• Engano• Diluso• Desmoronamento	<ul style="list-style-type: none">• Cumpridor,• Ordeiro• Positivo• Sensato• Quieto

A seguir, algumas frases extraídas do conto *A terceira margem* que nos fazem navegar por entre essas diferentes categorias e dimensões do quadrado semiótico da virtualidade do pós-humano.

Só quieto.
Era a sério
... o rio por aí se sentando grande, fundo, calado que sempre.
— “Cê vai, ocê fique, você nunca volte!”
E a canoa se indo — a sombra dela por igual, feito um jacaré, comprida longa.
Nosso pai não voltou.
A estranheza dessa verdade
Aquilo que não havia, acontecia.
Doideira.
No que num engano.
... avistado ou diluso
A gente teve de se acostumar com aquilo.
E nunca falou mais palavra, com pessoa alguma.
... não tinha afeto?
Eu permaneci, com as bagagens da vida.

Sou homem de tristes palavras.
... – esta vida era só o demoramento.
Apertava o coração
Sou doido?
Ninguém é doido.
Ou, então, todos.
Meu coração bateu no compasso do mais certo.
Ao por fim, ele aparece, aí e lá, o vulto.
Esta ali, de grito.
E eu temi, profundo ...
E eu não podia...
... corri, fugi, me tirei de lá, num procedimento desatinado.
E estou pedindo, pedindo, pedindo um perdão.
Sofri o grave frio dos medos, adoecia.
Sou o que não foi, o que vai ficar calado.
... e, eu, rio abaixo, rio a fora, rio a dentro — o rio (ROSA, 2001).

7. A TERCEIRA MARGEM DO RIO – METÁFORA DO PÓS-HUMANO

Por que o conto *A terceira margem do rio* pode ser considerada uma metáfora do pós-humano? Assim como no conto, o pós-humano é caracterizado pela transformação de presença/ausência em padrão/aleatoriedade. Ao invés de uma trajetória em direção a um fim conhecido, o pós-humano evolui em direção a um futuro aberto marcado pela contingência e imprevisibilidade. A aleatoriedade não é simplesmente uma falta de padrão, mas a base criativa da qual o padrão pode emergir.

A perspectiva de nos tornarmos pós-humanos evoca tanto terror quanto prazer. O terror origina-se no sentimento de que seremos deslocados, como forma de vida dominante no planeta, por máquinas inteligentes. O prazer vem da sensação de que o pós-humano traz novas formas de pensar sobre o significado do ser humano. O pós-humano não significa o fim da humanidade, “mas é o fim de uma certa concepção do humano que se aplica à uma fração da humanidade, a qual detém riqueza, poder e lazer, para se conceituar como seres autônomos exercendo sua vontade por meio de agência individual e escolha” (HAYLES, 1999, p. 286).

O paradigma do pós-humano implica novas formas de cognição e consciência. O humanismo assume uma visão do humano em que a ação consciente – o controle – é a essência da identidade humana. A visão pós-humana, em oposição, assume que a ação consciente nunca esteve sob controle (HAYLES, 1999, p. 288). O pós-humanismo nos exorta a considerar a potencialidade das formas não-conscientes de cognição para estender novas oportunidades para o pensamento humano e a crítica (HAYLES, 2017).

A relação entre homem e máquina é um dos aspectos fundamentais da condição pós-humana. Estamos cada vez mais compartilhando nossa existência com as máquinas, e cada vez mais dependentes delas. As colaborações entre humanos e máquinas na criação de sentido e significado irão moldar dramaticamente o mundo. O ser humano e o algoritmo estão coevoluindo, gerando novos modos de leitura e cognição que não se mapeiam simplesmente nas noções convencionais do ser humano e da máquina: “Não somos mais os bípedes sem penas que podem pensar, mas uma criatura híbrida que abrange em si a racionalidade da mente consciente e as operações de codificação da máquina” (HAYLES, 2005, p. 192).

8. A CRIAÇÃO ARTÍSTICA DO PÓS-HUMANO

Para concluir esta reflexão, mostrarei dois exemplos da minha própria autoria, que abordam diferentes aspectos da composição audiovisual, em dois momentos diferentes da minha criação artística.

8.1. PAREDES DO TEMPO VII (2003) [ZEIT-WÄNDE VII]

A alienação da realidade da mídia de comunicação de massa e a percepção de padrões temporais são os temas da instalação de vídeo e música eletrônica *Paredes do Tempo VII [Zeit-Wände VII]* realizada em colaboração com Inge Kamps. A obra foi apresentada em Colônia, Alemanha, durante a exposição coletiva *A Terceira Margem do Rio*, em 2003, que teve lugar no interior uma ponte sobre o rio Reno, o vão oco entre a pista superior e a estrutura da ponte. A composição audiovisual utiliza material extraído da tevê e do cinema em combinação com a música eletrônica. Os clips em preto e branco consistem, principalmente, em imagens de humanos, incluindo celebridades do mundo artístico, esportivo e político. As imagens projetadas pelos cinco projetores na parede lateral do vão oco da ponte resultam numa única imagem de vídeo alongada, dividida em cinco segmentos que totalizam aproximadamente 15 m de comprimento e 2,2 m de altura. Os cliques são configurados como sequências de fragmentos curtos que são reproduzidos como *loops*. As sequências criam situações estranhas, revelando possíveis significados do pós-humano.

A composição visual explora *padrões* visuais resultantes da repetição e defasagem espacial das sequências de vídeo nos cinco segmentos da tela, criando estruturas rítmicas. A técnica básica da composição visual consiste em projetar o mesmo videoclipe sequencialmente em diferentes telas separadas por um curto intervalo de tempo de alguns milissegundos. Isso cria um padrão visual com um ritmo – o intervalo de tempo entre o mesmo clipe projetado em telas diferentes – e um movimento – o arranjo dos cliques nas diferentes telas. Exemplos de movimentos rítmicos incluem: (1) padrões direcionais com o mesmo clipe movendo-se sucessivamente da esquerda para a direita, ou da direita para a esquerda, ao longo das cinco telas, (2) padrões simétricos com o clipe movendo-se em direções opostas e (3) padrões alternados com os cliques organizados de maneira específica.

A música eletrônica também desenvolve padrões rítmicos que enfatizam a dialética entre a percepção do tempo contínuo e dos eventos temporais discretos. Os segmentos musicais aparecem do nada, levam a consciência a sincronizar as imagens com os sons ou vice-versa, e desaparecem no silêncio. Este processo é repetido várias vezes ao longo da composição. Os sons eletrônicos possuem uma qualidade granular que, juntamente com o caráter rítmico da música, contribui para sincronizar a percepção sonora e visual. A composição musical foi concebida para se integrar ao ambiente acústico da ponte – o ruído do tráfego sobre a ponte que reverbera no vão oco – e, assim, explora a ambivalência da percepção auditiva. A consciência oscila entre o familiar e o estranho, entre a acústica real do ambiente e a acústica virtual da música eletrônica. A instalação audiovisual cria, portanto, janelas visuais e auditivas para acessar intervalos microscópicos no contínuo tempo-espço. Ele convida o observador a experimentar uma espécie de dilatação do tempo em resposta aos estímulos audiovisuais.



Figura 4. *Paredes do Tempo VIII* – detalhe da projeção múltipla.



8.2. *IMAGINAÇÕES SONORAS (2020) [SOUND IMAGINATIONS]*

O projeto de pesquisa *Imaginações Sonoras [Sound Imaginations]* foi desenhado para combinar estudos sobre o som e pesquisa artística em composição imersiva de som e imagem. O projeto visa investigar culturas sonoras e diferentes categorias de escuta a fim de desenvolver narrativas audiovisual. A emblemática noção de paisagem sonora proposta pelo compositor e pesquisador canadense Murray Schafer na década de 1970 (SCHAFER, 1994) é um conceito-chave para a observação do ambiente sonoro, que inclui não apenas os sons "naturais", mas também toda a cultura que caracteriza o ambiente sonoro de qualquer espaço ou objeto de estudo específico. Impulsionados pelas ideias de Schafer, muitos pesquisadores e artistas têm buscado o mapeamento de paisagens sonoras históricas e contemporâneas e observado a transformação das paisagens sonoras nas sociedades industriais e digitais. Muitos autores criticaram Schafer por ter projetado o

conceito problemático de “paisagem sonora” emprestado da arte visual em estudos sonoros, pois sugere uma perspectiva estática em vez da característica móvel e envolvente dos fenômenos sonoros. Além disso, implica uma divisão entre ouvir e ver, o que é altamente problemática no mundo contemporâneo moldado pela realidade conectiva da tecnologia audiovisual e multimídia.

Feld (2003), por exemplo, propõe o conceito de acustemologia - união da acústica e epistemologia - que investiga a primazia do som como modalidade de conhecer e estar no mundo. As paisagens sonoras não são apenas exteriores físicos, elas são percebidas e interpretadas por atores humanos e são investidas de significado por aqueles cujos corpos e vidas ressoam com eles no tempo e espaço social. Como sistema cultural, o som tanto emana quanto penetra nos corpos; ouvir e produzir som são, portanto, incorporados a competências que situam os atores e sua atuação em mundos históricos particulares.

Em março de 2020, pouco antes da eclosão da pandemia do coronavírus, apresentei em Riverside, Califórnia, a instalação audiovisual imersiva *Sound Imaginations* elaborada a partir vídeos 3D e sons ambisônicos que capturei durante o ano de 2019 em São Paulo (Brasil), Riverside (Califórnia), Moscou (Rússia), Mannheim (Alemanha) e Pune (Índia). Com foco na ideia de culturas de escuta, a instalação audiovisual reflete sobre hábitos e técnicas de escuta, e aspectos culturais e históricos que lhes estão relacionados. Explora diferentes ambientes, dispositivos técnicos, arquiteturas, estruturas de espaço e tempo que representam contextos de escuta individuais e sociais. Seu objetivo é indagar questões, por exemplo: como diferentes culturas têm diferentes abordagens de escuta? Como diferentes seres humanos ouvem de maneiras diferentes? Como ouvimos as máquinas, seres vivos, espaços e culturas dos ambientes em que vivemos?

Ao vivenciar a diversidade de culturas auditivas dessas diferentes áreas geográficas e culturais, o público está imerso em um ambiente multimídia com multi-projeção de vídeos 3D e projeção sonora multicanal (7.1) de sons ambisônicos. A sincronia e não-sincronia entre imagem e som criam diversidades de relações como conformidade, contestação, complementaridade, oposições, ambiguidades e assim por diante. A instalação audiovisual desenvolve um universo de imaginações sonoras reais e virtuais. Além da instalação, criei também dois vídeos – com durações de 26:54” e 10:09” – usando sequências de sons e imagens captadas nos diferentes lugares, que sintetizam a proposta artística em obras audiovisuais independentes.



Figura 5. Imaginações Sonoras – imagem 3D da marcha do Regimento Imortal, Moscou (Rússia), em 9 Maio 2019.

Vídeo 26:54”



Vídeo 10:09”
(versão curta)



9. CONCLUSÃO

Vivemos numa sociedade saturada por objetos e aparelhos de tecnologia audiovisual, que estão tomando conta de nossa existência. Corremos o risco de cair num estado de entropia, onde nenhuma informação faz mais sentido. Por isso, é importante desenvolver uma reflexão crítica sobre a comunicação audiovisual.

Precisamos de um relato abrangente da relação entre som e imagem, além das formas convencionais do cinema e do videogame, para compreender todo o seu potencial criativo. É preciso desconstruir os discursos hegemônicos e revelar o amplo espectro de possibilidades e diversidade de formas da criação audiovisual.

A música é linguagem porque fala; ativa um movimento do imanente ao manifesto, por meio do qual emerge o significado. E, podemos dizer, a música fala uma linguagem audiovisual.

REFERÊNCIAS

AMOOORE, Louise. Introduction: Thinking with Algorithms: Cognition and Computation in the Work of N. Katherine Hayles. **Theory, Culture & Society**, v. 36, n. 2, p. 3-16, 2019.

BAUDRILLARD, Jean. **Simulacra and Simulation**. Trad. S. F. Glaser. Ann Arbor: The University of Michigan Press, 2004.

FELD, Steven. A Rainforest Acoustemology. In: **The Auditory Culture Reader**. Bull, M. e Back, L (org.). Berg, Oxford; New York, 2003, p. 223-279.

HAYLES, Katherine. **How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics**. Chicago: University of Chicago Press, 1999.

HAYLES, Katherine. **My Mother Was a Computer: Digital Subjects and Literary Texts**. Chicago: Chicago University Press, 2005.

HAYLES, Katherine. **Unthought: The Power of the Cognitive Nonconscious**. Chicago: University of Chicago Press, 2017.

RÓNAI, Paulo. Os vastos espaços. In: ROSA, José Guimarães. **Primeiras Estórias**. 15ª edição, 3ª impressão. São Paulo: Nova Fronteira, 2001, p. 17-43.

ROSA, José Guimarães. **Primeiras Estórias**. 15ª edição, 3ª impressão. São Paulo: Nova Fronteira, 2001.

ROSA, José Guimarães. 'Primeiras Estórias' é, ou pretende ser, um manual de metafísica. **Folha de São Paulo**, 30 jun. 1996. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/fsp/1996/6/30/mais/10.html>>. Acesso em: 1º Ago. 2021.

SCHAFER, Murray. **The Soundscape: Our Sonic Environment and the Tuning of the World**. Rochester: Destiny Books, 1994.

SERRES, Michel. Le virtuel lest la chair même de l'homme. **Le Monde**, 19 jun. 2001. Disponível em: <https://www.lemonde.fr/archives/article/2001/06/19/le-virtuel-est-la-chair-meme-de-l-homme_4199145_1819218.html>. Acesso em: 1º Ago. 2021.

SHANNON, Claude E. A Mathematical Theory of Communication. **The Bell System Technical Journal**, v. 27: 379-423, 623-656. Reimpressão com correções. Disponível em: <<http://people.math.harvard.edu/~ctm/home/text/others/shannon/entropy/entropy.pdf>>. Acesso em: 1º Ago. 2021.

Multimídia

CHAGAS, Paulo C. Sound Imaginations (2020): Immersive surround sound and 360 video installation. **UCR-ARTS**, 2020. Disponível em: <<https://ucrarts.ucr.edu/Exhibition/sound-imaginations>>. Acesso em: 1º Ago. 2021.

CHAGAS, Paulo C. Sound Imaginations (2020) – short version. **Youtube**, 2020. <<https://youtu.be/vvtVfuvgrhA>>. Acesso em: 1º Ago. 2021.

CHAGAS, Paulo C. Sound Imaginations (2020). **Youtube**, 2020. Disponível em: <<https://youtu.be/ewVYfN7FyOE>>. Acesso em: 1º Ago. 2021.

WISNIK, José Miguel. A Terceira Margem do Rio. **YouTube**, 2016. Disponível em: <https://youtu.be/c4psxfwA_A8>. Acesso em: 1º Ago. 2021.