

2018

16.6 –
14.7

ÁLVARO DE SÁ
CLÓVIS DARIANO
FLÁVIO DINIZ
FREDERICO MARCOS
NEIDE SÁ
RAFAEL FRANÇA

GALERIA SUPERFÍCIE

**FILME
EXPERIMENTAL
ABSTRATO
ANOS 70/80**



FILME EXPERIMENTAL ABSTRATO ANOS 70/80

16.6 —
14.7
2018

CINEMA EXPERIMENTAL ABSTRATO: DA MÚSICA À INVENÇÃO DA IMAGEM

FREDERICO MARCOS

1. EXPERIÊNCIAS

A imagem experimental.

Os primeiros filmes abstratos.

A rigidez mortal do estaticismo do desenho e da pintura foi vencida pela câmera de cinema, na mesma época em que a Arte entrava no período da abstração. Entre o estaticismo e o cinetismo das imagens há uma relação intemporal, um longo processo de desintegração, uma trajetória de dedução variável. A evolução, da paisagem imóvel ao abstrato estático, e deste até o cinetismo visual, realizou-se numa direção contínua. As imagens estáticas repousam, paradas no tempo, perenes e mortas como os monumentos. O quadro animado revive numa outra dimensão.

Os ensaios do pintor sueco dadaísta Viking Eggeling (1880-1925) levaram-no a inaugurar o cinema abstrato. Desde 1917 ele desenvolvia um trabalho que consistia em seguidas formas geométricas desenhadas sobre rolos de papel, para — quando postos em movimento — produzirem o cinetismo plástico. Apenas dois desses rolos foram filmados, na Alemanha, onde o cinema de animação estava bastante desenvolvido tanto técnica como artisticamente.

A obra de Eggeling inclui, além dos seus trabalhos estáticos, os *Contrapontos plásticos* (1917) e *Massa vertical horizontal* (1919), rolos de papel não filmados; *Sinfonia diagonal* (1921), filmada no estúdio da Universum Film Aktiengesellschaft, e *Paralelas e horizontal* (1924), também filmado. As linhas e formas geométricas emergiam dos rolos para a câmera pela via luminosa com o seu movimento. Os rolos de papel eram como rolos de filme na sua estrutura dinâmica de continuidade — eram suportes e veículos do cinetismo geométrico. Nessa época, o cinema ainda era mudo mas Eggeling colocava os sons nas imagens em preto e branco, inventando assim uma verdadeira música visual.

O pioneiro do cinema abstrato (e também precursor da arte cinética) foi seguido por Hans Richter (nascido em Berlim em 1888), que criou nos seus filmes abstratos “orquestrações da linha”, partindo dos rolos de papel desenhados: *Prelúdio e fuga* (1919/20), *Rythmus 21*, *Rythmus 23*, *Rythmus 25* (1921-1925) e *Filmstudie* (1926), depois passando por uma fase surrealista, de crítica social, publicitária, e fixando-se noutros rumos. Walter Ruttmann (1887-1941), rodou quatro filmes abstratos de animação entre 1919 e 1924, os *Opus 1*, *2*, *3*, e *4*, sendo também um pioneiro no gênero.

Os primeiros filmes abstratos (em preto e branco e mudos) eram imagens abstratas levadas às últimas consequências, formas e movimentos que não representavam nenhum objeto, imagens que não tinham um significado figurativo ou aparente mas que significavam elas próprias (num nível não aparente). Significação e signo. Livres espaços e linhas em movimento permanente, transposições e ciclos harmônicos, visualização do ritmo plástico em evolução. Visualização de sons. Música visual, luz, sombra, vibrações multiplicadas. Mas as profundas variações tonais estavam ainda apenas indicadas no grafismo móvel. É somente

2. PROJETOS

após o triunfo da cor que todo o brilhante trajeto das pulsações sonoras pôde ser visto no espaço. Outro grande nome: Fischinger.

O projeto de um filme experimental abstrato nada tem a ver com um roteiro cinematográfico comum, que é literário,

discursivo, não servindo para informar as mutações harmônicas das imagens puras. Entretanto, os projetos de filmes abstratos estão profundamente relacionados com os poemas/processo (de uma certa maneira, os projetos gráficos para filmes abstratos são poemas visuais, tendo, alguns deles, apenas o processo que desencadeia as estruturas interiores geradoras das imagens) e com a partitura musical (projeto de sons).

A função da partitura de sons é a mesma da dos projetos de imagens (expressar graficamente, com exatidão, a ideia de sons — ou imagens — criada para sua realização posterior); mas a conversão dos sons (e da organização intrínseca dos sistemas de altura, duração, intensidade e timbre) em símbolos gráficos não atinge rigorosamente uma precisão absoluta.

As suas equivalências auditivas/visuais (a partitura é uma representação gráfico-visual dos sons) são fundamentadas e codificadas sobre a transposição de espaços determinados concêntricos, mas inadaptáveis. O espaço visual-gráfico (comum à partitura musical e aos projetos de filmes abstratos) e o espaço sonoro-acústico não se integram dimensionalmente nos pontos extremos da estrutura definida correspondente. Os projetos de filmes abstratos, ao contrário, situam-se nessa mesma *dimensão* das ideias que informam o espaço visual, universo/vibrações das imagens. São projetos visuais (gráficos) para realização visual. Não há conversão de sentidos (como a dos sons em gráficos — imagem/código). Os elementos da imagem e os sinais que os representam no projeto são igualmente dimensionalizados, habitam o mesmo espaço estrutural. O espaço visual-gráfico se amplia e se desintegra no espaço sonoro-acústico e no espaço-universo da (luz) imagem. O espaço sonoro e o espaço visual são *dimensões* distintas mas com ligações tão íntimas e correspondências tão perfeitas geometricamente que os reduzem a um mesmo plano: o universo sonoro é constantemente invadido por luzes e formas emergentes e dilacerantes vindas de regiões abissais do universo visual, e este é morada de sons libertados: um reencontro de estruturas que criam o mesmo resultado estético.

O surgimento de novos universos sonoros simétricos ou divergentes levou a novas pesquisas no campo da notação musical: a grande variedade de tipos de notação existente na música experimental (cada compositor inventa sua própria grafia para os novos sons que descobre); pesquisas gráfico-sonoras que se realizam através de um procedimento análogo ao dos projetos e filmes abstratos; a busca de novos sons ou imagens e a maneira de representa-los graficamente. A inovação na construção do desenho dos sons projetados no papel tornou a partitura musical de vanguarda quase uma

obra à parte, transcendendo sua função específica de canal de informações sonoras para situar-se no domínio da arte visual (: som/imagem). O rompimento com a linearidade da pauta: partituras em círculo, em espiral, em triângulos, losangos. A funcionalidade desse tipo de notação musical é, também, produzida pela visualização (movimento/direção) dos sons no espaço (sons percorrendo uma espiral, um triângulo etc.) — interrelacionamento dinâmico do espaço visual integrado (reflexos do espaço sonoro-acústico); não limites, mas expansões. Os componentes sonoros/estruturais de uma música, contidos numa página, são visualizados na sua essência externa com um rápido olhar (como numa obra de arte visual).

Certas partituras de vanguarda tanto poderiam ser interpretadas sonoramente (sua finalidade), como visualmente, e não apenas na sua estrutura geral e na sua direção de leitura, mas também na intimidade de todos os seus momentos e rumos, bastando para isso outra decodificação de elementos: matéria sonora transcodificada em imagem. A possibilidade dessas partituras tanto poderem ser executadas em instrumentos musicais ou em aparelhos eletrônico-acústicos e gravadas, como poderem ser executadas visualmente (por meio de técnicas óticas etc.) e filmadas, está no processo pelo qual é realizado o projeto. A partitura (o projeto) seria neutra em razão de uma codificação válida para os elementos sonoros e/ou visuais. Assim, para um trabalho em conjunto num filme abstrato sonoro, o artista visual e o músico precisariam apenas criar simultaneamente o projeto: imagens cinéticas e sons codificados pelos mesmos sinais gráficos.

A unidade do contraponto dos relevos audiovisuais. Sobretudo os projetos para música eletrônica (e concreta) apresentam essa possibilidade de interpretação auditiva ou visual, partindo o mesmo princípio: a elaboração do elemento imagem ou som (ruído) gerado em laboratório — sua codificação em sinais gráficos e a feitura do projeto (composição/montagem), a realização e gravação de música eletro-acústica e do filme abstrato ótico-fotográfico (não desenho animado, mas formas e cores impressas diretamente da luz pura filtrada).

A preparação do projeto para filmes abstratos (como para música eletro-acústica), portanto, baseia-se na pesquisa anterior sobre o elemento visual (ou sonoro): o elemento (imagem ou som) é inventado e só depois passa-se ao projeto de modo efetivo com a codificação gráfica de cada elemento e a sua posição/função em relação aos outros no conjunto da imagem acabada.

A estrutura e os nascentes complexos interestruturais. A elaboração de projetos a partir da experimentação da luz (da lógica micro-estrutural dos elementos: a síntese do movimento). A trajetória dos “gráficos abstratos”, caracteres em transformação, indica a mecânica de codificação dos símbolos gráficos fixos em imagem cinética policrômica. Imagens abstratas.

3. INVENÇÃO DE IMAGENS

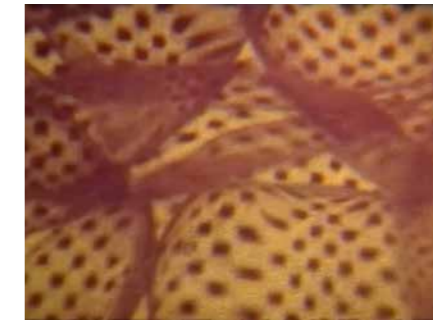
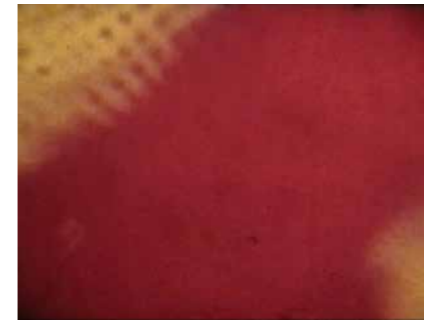
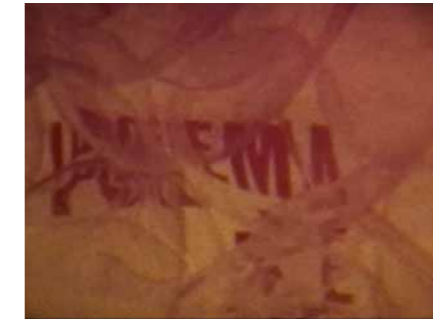
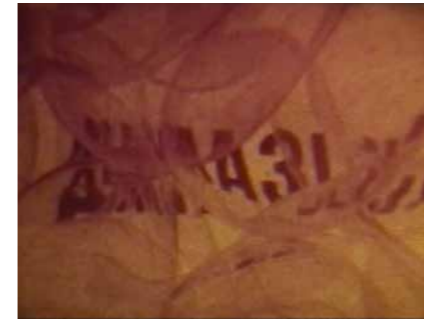
Princípio: uma imagem estática, um fotograma: uma ‘paisagem’ abstrata noturna/solar de cores quase transparentes habitando um espaço fora do tempo e fixando-se eternamente num longo instante esquecido na fronteira de sua própria inércia.

Sólidos. Imagens de movimentos decompostos. A essência do filme... desprendendo-se de seu núcleo. (O núcleo do filme é o fotograma. Sua parte fundamental, inicial. Sua parte *essencial*). Fração e fragmento. Os fotogramas, imagens (ideias) de movimentos decompostos, são sólidos. A invenção tem como base exatamente esses sólidos imóveis e suas interações temporais (a estrutura do movimento). Esses sólidos vazios, espaços, são trabalhados, esculpidos, elaborados. Esculpidos com luz, com efeitos químicos; elaborados da mesma maneira que um músico eletrônico elabora cada som individualmente em laboratório, antes mesmo de ter o sentido do conjunto da obra.

A luz é a matéria-prima, o elemento inicial, a forma elementar — é o começo de toda a estrutura que será desenvolvida dentro de um fotograma e nos seguintes. De um dado (luminoso) — um reflexo, uma cor, um triângulo, um branco, um equilíbrio — é estabelecida a forma, sendo estruturada por processos óticos (conjuntos de lentes, jogos de espelhos, prismas, líquidos, filtros de cor e filtros especiais etc.) a imagem do fotograma e de todo o filme. Registram-se os efeitos obtidos e suas variações através da técnica normal da câmera de filmar, sem necessidade das técnicas de animação quadro-por-quadro. A câmera tem uma importância vital porque os processos óticos que geram a imagem estão em íntima função com ela, são prolongamentos da objetiva e, também, porque as imagens só passam a existir no momento da filmagem, por um breve instante (e se não fossem registradas se perderiam com os sons, extinguindo-se no ar como uma música que acaba de ser executada).

A continuidade de momentos (fotogramas) sólidos é desenvolvida pela transição do espaço deslocado. A transição de um para outro, compreendido o sistema cinematográfico, emite a fusão das imagens (o movimento é apenas ilusório, o fotograma é estático, o filme todo é uma sucessão de imagens paradas; a impressão do movimento só existe ou se recompõe no ato da projeção, na mente do espectador). Essa transição é justamente o ponto que une, é o segredo do movimento, da dinâmica e da arquitetura do filme. De todos os momentos entrelaçados.

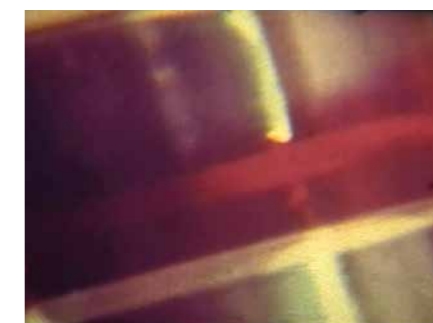
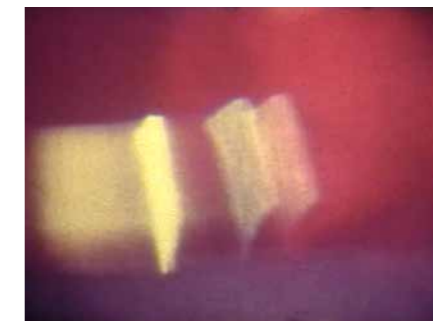
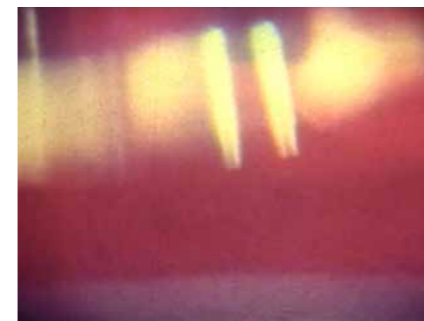
1



Álvaro de Sá, Flávio Diniz e Neide Sá

Ama-3-luz
1972
Filme Super 8
2'54"

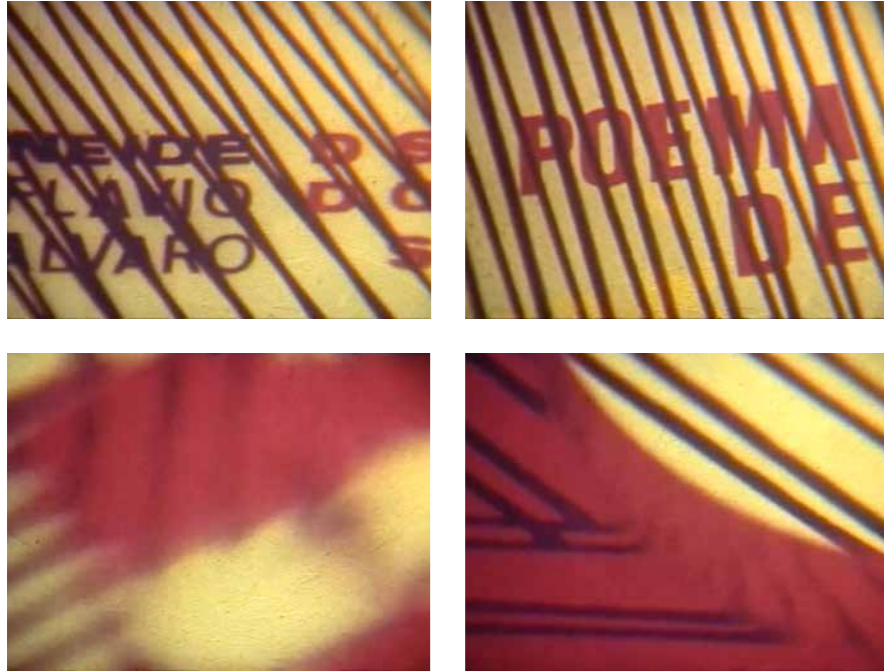
2



Álvaro de Sá, Flávio Diniz e Neide Sá

Lúzir-lúzir
1972
Filme Super 8
3'05"

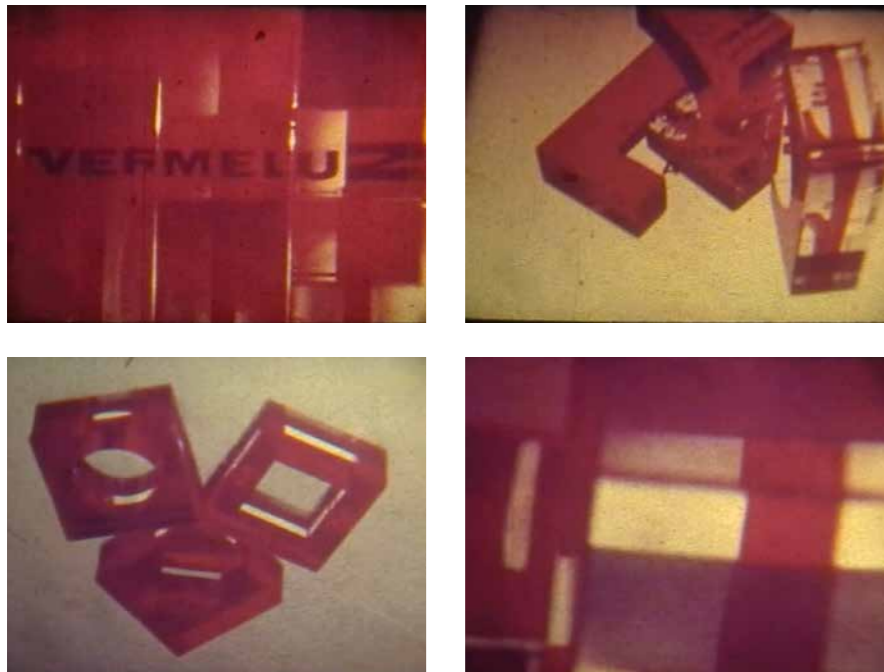
3



Álvaro de Sá, Flávio
Diniz e Neide Sá

Rofil
1972
Filme Super 8
1'48"

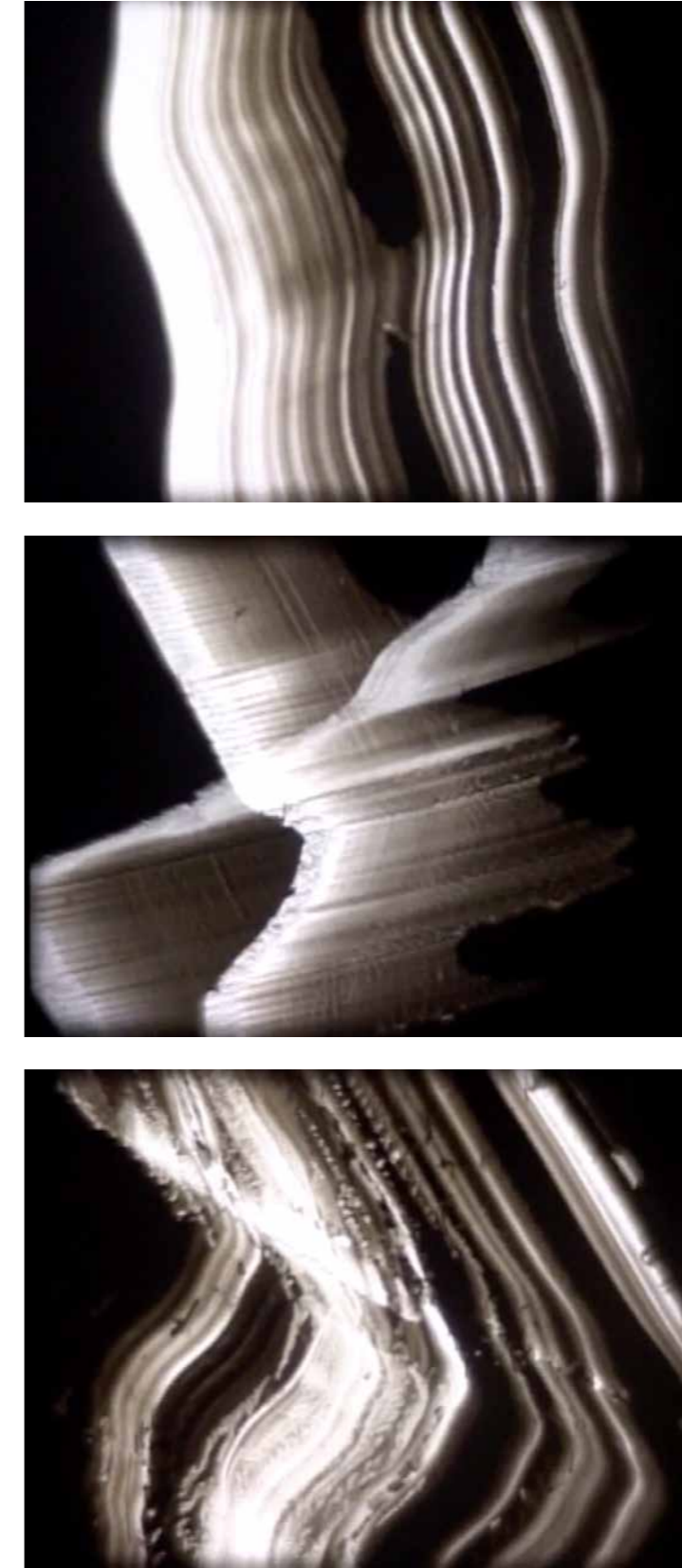
4



Álvaro de Sá, Flávio
Diniz e Neide Sá

Vermeluz
1972
Filme Super 8
7'17"

5



Frederico Marcos

Experiência 5
1970
Filme 16mm
3'13"

Frederico Marcos

Experiência 6
1970-1974
Filme 16mm
3'45"

6



7



Frederico Marcos

Experiência 2
1970-1974
Filme 16mm
6'7"

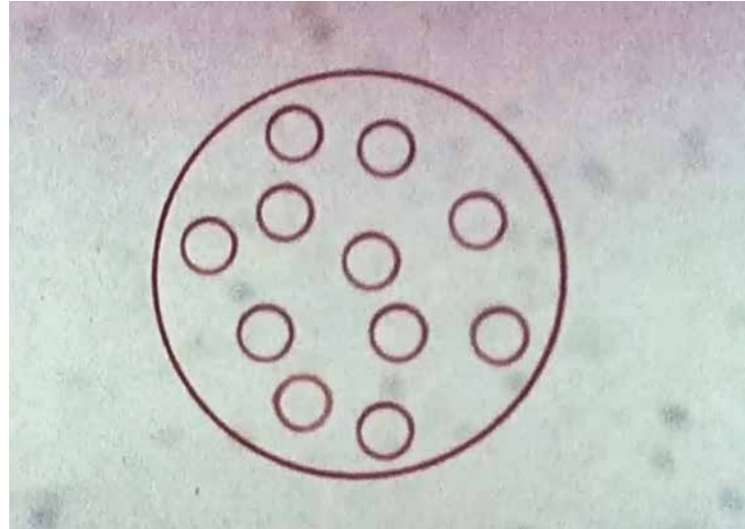
Frederico Marcos

Experiência 3
1970-1974
Filme 16mm
4'54"

8

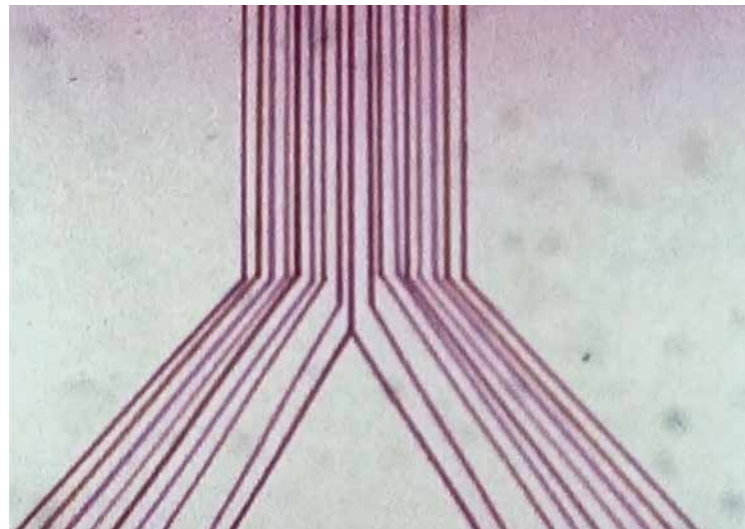
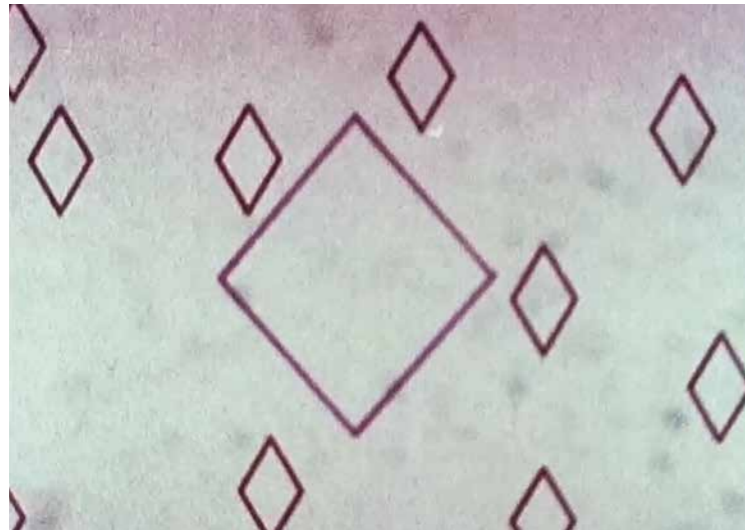


9

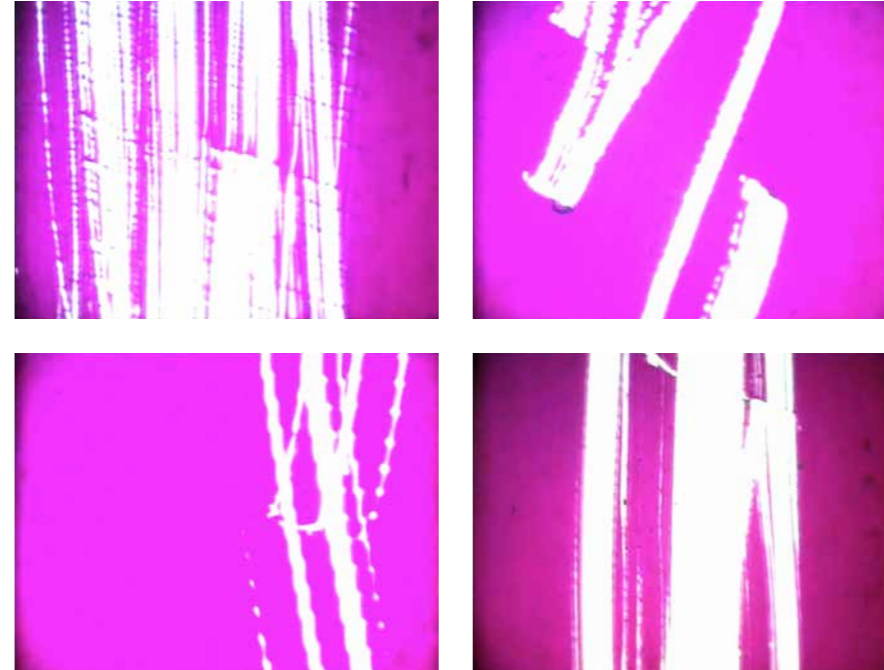


Victor Gerhard

Sound patterns
1983
Filme Super 8
7'48"



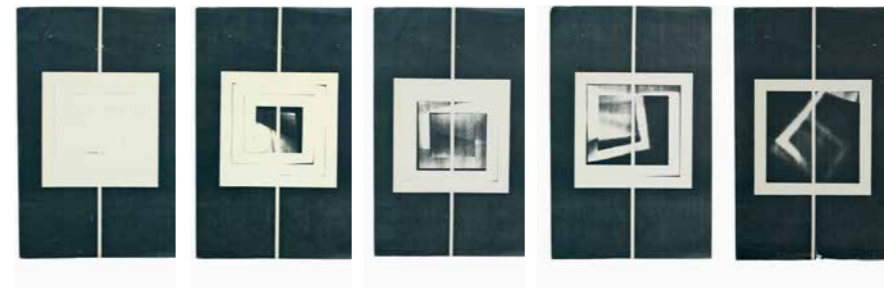
10



Clóvis Dariano

Desenho no filme
1971-1972
Filme Super 8
2'14"

11



Rafael França

Sem título, déc. 70
Xerografia
Políptico de 5
31 x 21,5 cm cada

Galeria Superfície
Rua Oscar Freire, 240
01426-000
São Paulo
SP

REALIZAÇÃO
Galeria Superfície

DIREÇÃO
Gustavo Nóbrega

TEXTO
Frederico Marcos

PRODUÇÃO
Luiz Pataro
Maria Júlia Braz

PROJETO GRÁFICO
Margem

AGRADECIMENTOS
Clóvis Dariano
Frederico Marcos
Jaqueline Martins
Neide Sá
Ricardo Sá

Publicação em
ocasião da exposição
Filme Experimental
Abstrato de 16 Junho
a 14 Julho de 2018

© Galeria Superfície.
Todos os direitos
reservados.