



sobre o reaparecimento do interesse em visual music

greg kurcewicz

artista e curador

RESUMO

Uma reflexão sobre o futuro das linguagens audiovisuais, a partir das lições do cinema experimental e da *visual music*.

PALAVRAS-CHAVE

Visual Music, Sinestesia, Interfaces
Audiovisuais

imagem de uma das composições
Lumia, de Tomas Wilfred

Visual music significa coisas diferentes para pessoas diferentes: por exemplo, coordenar som e imagem juntos, ou assistir o movimento abstrato, mudo, de uma imagem. Eu suponho que nós geralmente entendemos o termo como sendo sobre elementos de sinestesia, e, em outra frente sobre percepção e neurologia. O que segue é um conjunto de pensamentos sobre o estado atual da *visual music* e como ele pode ser relacionado com questões históricas. Houve uma retomada nos anos recentes da importância da *visual music*. De meu ponto-de-vista (subjetivo) isto pode ser explicado através de teoria e tecnologia.

No cinema, existe uma tradição longa de artistas que criam peças abstratas que podem ser entendidas como um equivalente de trabalhos de *visual music* ou filmes com luz. Oskar Fischinger, Hans Richter e Viking Eggeling trabalharam entre as guerras. Vários criadores de *colour organs* (Thomas Wilfred entre eles) levaram suas máquinas para salas de espetáculo e cinemas, nos anos 1920 e 30. A *Visual music* também remete aos séculos do pré-cinema; ela foi teorizada e, às vezes, atualizada na época anterior ao celulóide e ao vídeo. Dos anos 1940 ao final dos 1960, o desenvolvimento deste tipo de pensamento, estes experimentos com os fundamentos da visão, da percepção e suas reações análogas na música, foram conduzidos por uma sucessão de artistas, todos em busca de uma idéia

equivalente: que a luz, ou a *visual music*, é uma forma de cinema que busca um estado meditativo e acredita em fundamentos quase Jungianos em sua abordagem. Isto fica claro na obra de Hy Hirsh, nos filmes de ritmo, cor e movimento de Len Lye, e nos filmes de Mary Ellen Bute. O elo com a música era direto. Bute criou animações para serem exibidas no palco, para Grieg, Wagner e Milhaud. Bute, com Leon Theremin, o inovador da música eletrônica, escreveu uma tese sobre os 'Os perímetros de luz e som e suas possíveis sincronias'.

A luz é o único meio de expressão do artista. Ele deve moldá-la por meios óticos, quase como um escultor modela o barro. Ele deve acrescentar cor, e finalmente movimento à sua criação. O movimento, a dimensão do tempo, demanda que ele seja um coreógrafo no espaço. (Thomas Wilfred)

Eu recentemente vi uma instalação de um trabalho Lumia do artista dinamarquês-americano Thomas Wilfred. A exposição parecia bastante magnética, ela me levou a uma área sutil da percepção que eu não atinjo com frequência numa galeria, algo que eu normalmente só encontro no cinema. Eu sei como as peças "Lumia" foram criadas, eu vi os projetos de Wilfred e o que parece ser um vidro pintado de forma bastante crua, que gera os padrões. Depois de pelo menos meia hora de contemplação tormentosa [blissful] eu sai e não podia parar de pensar sobre esta experiência. A Lumia era uma coisa orgânica, luz refratando e esparramando: um sistema simples em que um ciclo de padrões entra e sai de fase vagarosamente, criando flutuações pontuais nunca vistas e variações através da natureza 'orgânica' da luz. Eu refleti sobre a diferença entre este tipo de trabalho e os equivalentes modernos produzidos digitalmente. Um programador levaria bastante tempo para modelar, seria virtualmente impossível reproduzir, e, mesmo se fosse possível, seria necessário enfrentar o problema da apresentação final do trabalho. A maioria das projeções digitais que testemunhei não fariam justiça.

Lendo sobre o trabalho de Wilfred, é possível descobrir que ele era bastante ansioso para produzir sua Lumia portátil (o que ele fez de forma modesta). Seus ideais eram utópicos, ele queria que as pessoas se beneficiassem de ter algo

DOSSIÊ

greg kurcewicz

teccogs

n. 6, 307 p,
jan.-jun, 2012



*Opus 161 (1965),
de Tomas Wilfred*

do tipo em suas casas. Eu com certeza gostaria de ter um: seria muito melhor que a televisão. De alguma forma, o programa de visualização de som em meu computador não faz a mesma coisa, mesmo que ele tenha muito mais tecnologia.

Inserir John Whitney no recorte canônico que foca no desenvolvimento de tecnologia e ideais neste campo, seria uma tolice. Obras como *Arabesque* e *Permutations* são realmente produtos de arte: forma, movimento, dinâmica e técnica combinados. Eu recentemente projetei obras de John Stehura e John Whitney junto com trabalhos feitos no Reino Unido na mesma época, durante o final dos anos 1960 e início dos 1970. Não há contraste mais nítido: trabalho puramente técnico contra arte. Ao ler livros sobre o desenvolvimento da arte computacional, o foco é geralmente nos aspectos técnicos da obra de Whitney, porque ele era sofisticado. No entanto, o aspecto técnico é apenas um elemento e não revela seu entendimento de como funcionam o cérebro e o olho quando estão vendo estas peças. Dos anos 1950 em diante, o desenvolvimento da computação

gráfica tomaram a dianteira da pesquisa. Renderizar um objeto realista em três dimensões assumiu tanta importância comercial quanto a tecnologia de sincronização de som nos anos 1920 e 30. Assistimos as últimas maravilhas dos caracteres modelados em 3D, os jogos hiperrealistas de computador da nova temporada expandirem em complexidade exponencial de mês a mês. Parece que chegamos a algum lugar. Mas onde fica a percepção neste contexto?

Pensar, como alguns fazem, um desenvolvimento linear da *visual music* pode ser muito simplista e engador. Houveram artistas trabalhando no mesmo campo que influenciou outros artistas décadas depois. Por exemplo, é possível perceber a conexão entre Thomas Wilfred e Olafur Eliasson, entre Jordan Belson e Joost Rekveld, entre Bruce McClure e Paul Sharits. Estas afinidades parecem mais satisfatórias conforme transcendem os modelos ‘progressivos’ de desenvolvimento.

Talvez estejamos bastante distantes das analogias científicas entre luz e som. Nós aceitamos o mundo digital: nós podemos ver seus limites e ver que a percepção ficou mais complicada – ela está em todo lugar. Todos os modelos e investigações são interessantes para nós, como as teorias da cor de Newton em comparação com as de Goethe; as de Goethe em contraste com as de Wittgenstein. Todas existem como modelos plausíveis, cada qual com sua tentativa, cada uma como um mundo em seu próprio direito. O fato de que estes elementos da *visual music* permanecem instáveis e subjetivos e desafiam a ciência continua a nos fascinar e prender nossa atenção.

Em termos de nosso clima atual de pensamento sobre a *visual music*, a consciência sobre o trabalho de Stan Brakhage não pode ser subestimada. Seus filmes e escritos foram reaccessados por uma nova geração, que não se entediou com seus tutores, dispensando suas virtudes. O conceito de Brakhage de ‘visão hipnagógica’ e os filmes que surgiram a partir dele parecem essenciais hoje em dia. No início dos anos 1970, os artistas do filme e do vídeo constituíam um campo relativamente pequeno. Havia um certo cânone de pensamento que podia ser representado principalmente através de obras da Europa e dos Estados Unidos: Surrealismo, Estruturalismo, etc. A tecnologia do vídeo gradualmente expandiu-se mais que a do cinema, de 1970 em diante. O interesse geral por filmes arrefeceu com as novas fronteiras do vídeo e do digital se abrindo. Estes meios não lidam



*Matrix III (1972),
de John Whitney*

diretamente com a luz projetada, que é, em essência, o meio cru da *visual music*. O pós-modernismo direcionou o pensamento das pessoas para as novas fronteiras semióticas destes meios: questões de apropriação, gênero e culturais. Por algum tempo, falar sobre ideias relacionadas ao 'formal', 'Jungiano' ou 'utópico', em arte, era tido como, no mínimo, 'hippy' e, nos piores casos, 'fascista', em suas associações com o alto modernismo. Como isto poderia ser interessante? Voltar ao jogo ou exploração formal parecia retrógrado, simplista ou pouco sofisticado, à luz das conjecturas que resultaram na mudança de paradigma da escrita e opinião pós-modernas.

Há também o aspecto neurológico dos dispositivos de *visual music*. Não podemos ignorar os fundamentos e nosso aparelho de visão; não podemos ignorar o fato de que o meio da imagem em movimento pode nos afetar com seu frame rate ou batimento, que a luz pode ter diferentes formas. O reaparecimento do interesse na *visual music* foi, também, acompanhado pelo recesso do 'cinema

expandido'. O engajamento do cinema expandido com o público transcende algumas das pesquisas em multimídia ou interatividade que vimos serem exploradas na arte computacional nos últimos 25 anos, aproximadamente. As excursões fílmicas neurológicas de Tony Conrad, os trabalhos Ken Jacob com o sistema nervoso e as peças de Crystal Palace que, de várias formas, não podem ser reproduzidas fora do cinema. Estas obras ultrapassam [bypass] o mundo digital mas ainda lidam com espaço, luz, e o cérebro de forma bastante direta. As projeções intrincadas de várias camadas de Bruce McClure propõe um espaço profundo que está além do digital. Estes são exemplos dos aspectos físicos, tangíveis, da *visual music* – através de filme e luz em sua essência. Deveríamos parar, e começar a pesquisar o motivo destas tecnologias antigas funcionarem, e continuarem sendo tão bem sucedidas.

Um filme de John Whitney pode demandar bastante explicação para um estudante que tiver visto apenas a estética pós-moderna exibida em filmes e vídeos de artista. Compreender o tipo de decisões e programação usada para gerar este tipo de trabalho é algo fascinante. Nós, atualmente, temos ferramentas que nos ajudam a fazer este tipo de trabalho mas as pessoas precisam realmente voltar às origens destas ideias para lidar com percepção visual. Os artistas tem que galgar fundo, para além das operações macro dos softwares de imagem em movimento, e encontrar as ferramentas básicas para manipular imagens de forma significativa. Encontrar as unidades básicas das imagens digitais em movimento parece mais fundante que encontrá-las na película, com suas unidades de *frame* visíveis.

Então, talvez, estejamos de volta à velhas questões sobre percepção, suas fronteiras e limites. Isto foi investigado extensivamente nos anos 1960 e 1970 no *Bell laboratories*, em Nova Jersey. O *Bell laboratories* sempre esteve interessado em percepção – era sua área principal de investigação. Os trabalhos de Bela Julesz, Kenneth Knowlton e Leon Harmon sobre cognição espacial com imagens estáticas e em movimento eram derivados da pesquisa comercial em telecomunicações. Este trabalho inicial sobre as formas de codificação da imagem pelo computador, e sua decodificação pelo olho e pelo cérebro através de meios limitados, era interessante comercialmente. O desenvolvimento destas técnicas significavam que era possível comprimir imagens para enviá-las por linhas telefônica.

Eu, pessoalmente, tenho interesse em examinar novamente estes trabalhos e, quando fui falar com estas pessoas, fiquei bastante surpreso ao perceber que ninguém tinha se interessado. Algumas pessoas disseram “bom, isto é bem fácil de fazer, agora, seria possível usar a capacidade computacional de um telefone celular — talvez isto seja interessante da mesma maneira que a arquitetura de Norman é interessante”. Nada disso. Estes são trabalhos bastante interessantes e, por causa da capacidade de computação limitada da época em que foram feitos, propõe uma estética bastante específica ao explorar os elementos básicos da percepção e da *visual music*.

Em um sentido contemporâneo, temos um conjunto híbrido de ferramentas disponíveis. Os artistas podem usar computadores, podem usar luz e filme se desejarem, podem usar qualquer combinação coerente com suas pesquisas. A projeção digital vai ficar cada vez melhor. Estamos na posição privilegiada de poder ver as explorações das gerações anteriores, e não deveríamos ignorar as oportunidades que isto pode criar. Sabemos qual a aparência do mundo virtual criado pelo computador, sabemos do que os computadores são capazes: agora podemos olhar para trás e reaccessar outros sistemas de desenvolver *visual music* e absorvê-los numa sinergia capaz de criar novas e excitantes obras. Precisamos usar esta história rica, para informar um futuro criativo.

Traduzido por
Marcus Bastos