



Abstracionismo na produção áudio-visual

Antenor Ferreira Corrêa

Como citar:

CORRÊA, A. F. Abstracionismo na produção áudio-visual. *MODOS: Revista de História da Arte*, Campinas, SP, v. 6, n. 3, p. 56–91, 2022. DOI: 10.20396/modos.v6i3.8668646. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/mod/article/view/8668646>.

Imagem [modificada]: João Pedro Oliveira: captura de imagem de *Petals* (2016). Fonte: acervo do autor.

Abstracionismo na produção áudio-visual

Abstractionism in audio-visual works

Antenor Ferreira Corrêa*

RESUMO

O objetivo neste texto é refletir sobre o abstracionismo na criação áudio-visual. Identifica-se que o abstracionismo já recebeu considerável atenção dos estudiosos da pintura; porém, o assunto apresenta-se quantitativamente pouco explorado ao considerar a produção áudio-visual. Inicialmente, apresento uma revisão conceitual da própria noção de abstracionismo, tendo por base distintas compreensões que o termo obteve desde o início do século XX. A seguir, analiso algumas obras áudio-visuais com intuito de fundamentar a discussão poética e estética sobre a participação das concepções abstratas nesse domínio artístico. À guisa de conclusão, verifica-se a ampliação conceitual da noção mesma de abstracionismo, atingida por distintas estratégias técnicas e poéticas do áudio-visual abstrato, bem como a possibilidade do engendramento de uma distinta forma de percepção para essas obras.

PALAVRAS-CHAVE

Áudio-visual. Abstracionismo. Visual music. Videoarte. Filme abstrato.

ABSTRACT

The purpose of this text is to reflect upon abstractionism in audio-visual creation. It is identified that abstractionism has already received substantial attention in the field of painting; however, this subject is still underexplored when considering the audio-visual production. Initially, I present a conceptual overview of abstractionism grounded on diverse understandings of the concept since beginning of twentieth century. Next, I analyze some audiovisual artworks in order to support a poetic and aesthetic discussion regarding the participation of abstract conceptions within this artistic realm. By way of conclusion, there is a conceptual expansion of the very notion of abstractionism, achieved by different technical and poetic strategies of abstract audio-visual, as well as the possibility of engendering a different form of perception for these works.

KEYWORDS

Audio-visual. Abstractionism. Visual music. Video-art. Abstract film.

Introdução

O objetivo deste texto é refletir sobre o abstracionismo na produção áudio-visual. De saída, é necessário ter em mente que, ao longo deste texto, o termo áudio-visual será adotado com o intuito de distingui-lo de audiovisual. Particularmente no Brasil, audiovisual é comumente utilizado para se referir ao gênero documental ou mesmo a produção cinematográfica¹, como pode ser verificado nos programas de cursos de Comunicação e nas chamadas e editais de agências governamentais brasileiras. Por sua vez, áudio-visual congregará aqui as expressões artísticas que reúnem som e imagens em movimento como componentes principais na criação de uma obra de arte. São exemplos de gêneros áudio-visuais a videoarte, a *visual music*, o cinema abstrato, a animação e o videoclipe. Contudo, outros termos compostos serão grafados como determina a nova gramática da língua portuguesa, aglutinando-se um pseudoprefixo ao elemento seguinte de um vocábulo composto, tal como em videoarte, videoconferência, ciberarte e cibercultura.

O interesse desta proposta reside justamente no fato de o abstracionismo já ter recebido atenção considerável dos estudiosos da pintura; porém, ainda há poucos escritos sobre esse tema na produção áudio-visual brasileira. A diminuição dessa lacuna tem potencial para promover novas problematizações não somente na área das artes, mas no âmbito mais genérico das teorias críticas (uma vez que amplia o escopo daquilo que é, ou tem sido, compreendido como abstrato) e da estética, na medida em que outras formas de percepção são suscitadas com a apreciação das obras áudio-visuais abstratas. Essa nova percepção se dá justamente pelo fato de a obra áudio-visual estabelecer-se como um produto multimídia *stricto sensu*, pois a soma das distintas linguagens artísticas que concorrem na criação das diversas obras engendra uma outra forma perceptual que é distinta da soma das suas partes componentes. Nos dizeres de Nicholas

Cook (1998), ao se retirar uma de suas partes componentes, a obra não se sustenta como tal e torna-se algo diferente. Soma-se a isso o fato de que, embora diversas obras áudio-visuais possam ser compreendidas no âmbito das categorizações do abstracionismo “expressivo” e “geométrico”, esse campo de abrangência pode ser ampliado se levarmos em conta as formas narrativas intrínsecas ao discurso com imagens em movimento. O som (ou a música, dependendo do caso), enquanto componente essencial de uma obra áudio-visual também participa da proposta abstrata fornecendo, sobretudo, uma das fundamentações conceituais (veja adiante) para a criação imagética. Desse modo, inicialmente, apresento o problema surgido ao se pensar o abstracionismo em música, uma linguagem artística essencialmente temporal e não representacional.

O momento histórico do abstracionismo

É possível aventar uma possibilidade para se compreender o momento histórico em que os pintores passaram de uma concepção estética figurativa para a abstrata. Essa mudança teve a fotografia como um dos fatores motivadores, pois nada mais concreto que uma fotografia para representar a realidade. Em vista disso, na ocasião em que a fotografia surge como a forma mais fiel de se retratar o mundo os pintores foram impulsionados a buscar outros modos de expressão e um dos caminhos percorridos conduziu a um domínio abstrato da concepção artística. Alguns historiadores da arte entendem que a fotografia “liberou” a pintura da obrigatoriedade das representações realistas. Font-Réaulx (2012), por exemplo, analisa que “a fotografia originou uma nova forma de relação com a realidade e a sua representação que, então, rebateu em sua irmã mais velha (a pintura)”. Certamente, o surgimento dessa nova tecnologia, ao permitir a impressão de uma captura fiel da realidade, afetou profundamente a cultura visual

dos distintos contextos sociais e promoveu novas formas de percepção e apreciação artística.

Antes daquela que é considerada a primeira câmera fotográfica inventada por Louis-Jacques-Mandé Daguerre em 1839 (Pinson, 2012) ou de sua versão mais acessível e popular lançada pela Kodak em 1888 (Lerner, 2014), a música era considerada como uma arte não representacional, não havendo, portanto, motivos para caminhar para uma abordagem musical abstrata. Entretanto, dado o significativo repertório composto no período romântico de obras denominadas programáticas, gerou-se um intenso debate estético a respeito da representação em música. As formas programáticas, tais como o poema sinfônico ou mesmo a canção, são obras cuja intenção do compositor era apresentar sinfonicamente uma situação extramusical, por exemplo, uma história (*Abertura 1812*, de Tchaikovsky), um personagem (*Scheherazade*, de Rimsky-Korsakov) ou uma cena (*La Mer*, de Claude Debussy). Não obstante o interessante debate a respeito da possibilidade de a música representar algo externo a ela mesma, as formas programáticas vanesceram enquanto opção formal dos compositores que, desde a primeira década do século XX, desejaram se apartar das concepções ligadas ao romantismo. Adicionalmente, essas formas tradicionais “foram substituídas pelas noções de abstração e independência da música” (Macdonald, 2001, s.p.).

Essa postura de impedimento de se levar em conta os elementos extramusicais na emissão de juízos estéticos sobre a música foi discutida de modo exemplar por Arlindo Machado (2000) ao dissertar sobre a sinestesia e sobre as possibilidades de visualização da música. Ainda, o conceito de música absoluta foi tomado como base estética de uma nova forma de expressão artística que se consolidou a partir da década de 1980, arte esta chamada de *visual music* (veja a seguir).

Observou-se, assim, uma mudança de paradigma na pintura devida ao surgimento de uma nova tecnologia (a câmera fotográfica), transformação

ocorrida de modo intenso no final do século XIX e consolidada ao longo das duas primeiras décadas do século XX (Font-Réaulx, 2012). Situação similar aconteceu ao final da década de 1960 com a disponibilização da câmera portátil de vídeo, que tornou possível um novo gênero artístico: a videoarte. Outrossim, sobretudo a partir da década de 1980, com os avanços da informática, uma nova forma artística veio a estabelecer-se definitivamente, expressão esta denominada *visual music* e que introduziu ostensivamente a abstração no campo das artes sonoras. Essas formas de expressões artísticas, bem como o precedente cinema abstrato, serão tratadas a seguir, objetivando fornecer informações sucintas para embasarem a posterior reflexão sobre o abstracionismo no orbe mais generalizado do áudio-visual. Todavia, antes será útil estabelecer um certo denominador comum para a noção mesma de abstracionismo.

Abstrato, não figurativo, não objetivo, não representacional ou abstraído de?

De 23 de dezembro de 2012 a 15 de abril de 2013 o Museu de Arte Moderna (MoMA) de Nova Iorque programou a exposição *Inventing Abstraction, 1910-1925 – How a Radical Idea Changed the Modern Art*, sob a curadoria de Leah Dickerman assistida por Masha Chlenova. A motivação para essa exposição foi comemorar os cem anos das primeiras exposições de obras abstratas iniciadas a partir de 1912 na Europa. Curiosamente, o desafio imposto às curadoras foi distinguir o que seria ou não considerado como abstrato na produção artística do período delimitado. A premissa adotada para a seleção das obras estava fundamentada na noção de abstração como prática que permeia diversas mídias, tendo as organizadoras mostrado que o abstracionismo não estava restrito à pintura. Por conta disso, diversas linguagens artísticas integraram a exposição, tais como escultura, dança,

poesia, caligramas, música, fotografia e, obviamente, a pintura. Todavia, houve a necessidade de se ter uma definição de abstração para balisar a seleção de obras. Segundo Chlenova, esse critério foi o de que os/as artistas “teriam que formular suas práticas como rejeição consciente a qualquer referência ao mundo externo” (Chlenova, 2012: 206). Está implícito, portanto, nessa compreensão, que abstrato é o não referencial. Adotando essa baliza, obras como *Svanen No. 17* [Fig.1] da pintora sueca Hilma af Klint não integraram a exibição, enquanto *Cambio di Posizione* (1911) de Anton Giulio Bragaglia [Fig. 2] foi incluída. É no mínimo controverso, todavia, a compreensão da fotografia de Bragaglia como obra abstrata. Por um lado, por se tratar claramente de uma imagem capturada de uma pessoa. De outro, por ser óbvia a intenção do artista em fornecer a sensação de movimento, levando a questionar se a tentativa de retratar a dinâmica do deslocamento espacial dessa pessoa não se enquadraria no critério de uma representação – mesmo que seja a representação de um fenômeno (ação de movimentar-se) e não de um objeto.



FIG. 1. Hilma af Klint, *Svanen (The Swan) No. 17* (1914-1915). Fonte: Wikimedia Commons.

FIG. 2. Anton Giulio Bragaglia, *Cambio di Posizione* (1911). Fonte: Inventing Abstraction Exhibition Catalogue.

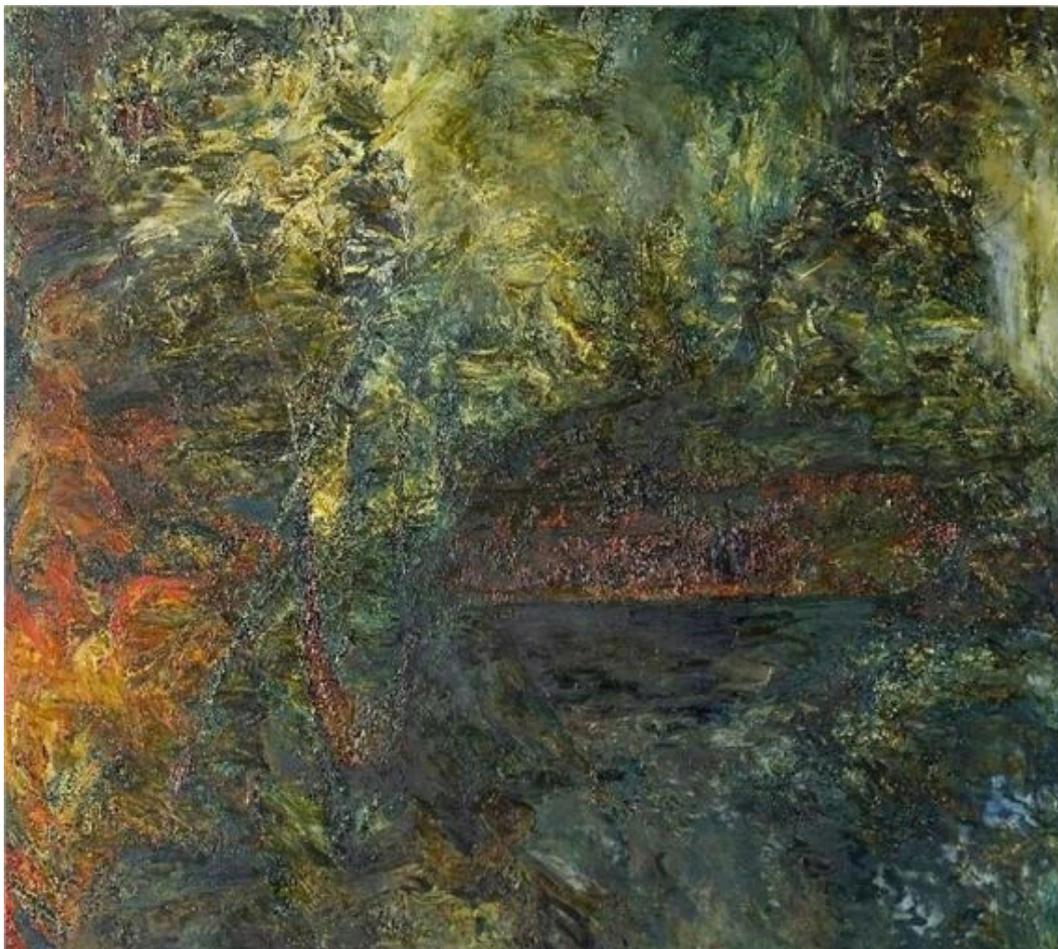


FIG. 3. Therése Oulton, *Blood Stone* (1985). Fonte: site da artista.

Essa situação nos leva a pensar sob como classificamos ou distinguimos os trabalhos artísticos atualmente. A Figura 3, por exemplo, reproduz a tela *Blood Stone* (1985), da pintora inglesa Therése Oulton. À primeira vista, o observador a interpreta como tratando-se de um trabalho abstrato. Adicionalmente, a leitura de resenhas de suas exposições e da própria biografia da artista em sites da Internet (como *Tate* ou mesmo a *wikipedia*) irá atestar o abstracionismo como a marca principal de seu estilo. Não obstante, a própria artista contesta: “sempre fui chamada de pintora abstrata e sempre refutei isso, mas nunca consegui mudar a forma como

fui categorizada. As pinturas nunca foram abstratas, sempre estiveram envolvidas com a representação, o como da representação, o efeito disso” (Oultun *apud* Crowther, 2012: 238). Acontece aqui o mesmo “problema” que se apresentou às curadoras de *Inventing Abstraction*, ou seja, determinar os limites da abstração, nas palavras de Dickerman (2012:5) “quando, precisamente, uma obra passa de “abstrata” para “abstração de?”.

É por conta disso que, em arte, o abstracionismo geométrico encontra-se próximo ao que Tomás de Aquino designava como conhecimento intelectual, ou seja, “a operação de abstrair a forma da matéria individual e assim extrair o universal do particular” (Abbagnano, 2007: 15). Exatamente por essa razão é que muitos artistas preferem a designação não-objetiva ao invés de arte abstrata, pois essa terminologia abarca tanto as coisas não reais quanto as coisas pensáveis, mas que não existem objetivamente no mundo.

Em vista disto, poder-se-ia perguntar se a categorização de arte abstrata deveria excluir ou incluir obras como a mencionada *Svanen No. 17* de Hilma af Klint ou *Caoutchouc* (1909) do artista francês Francis Picabia, obra creditada em alguns livros de história como a primeira pintura abstrata; porém, rejeitada por outros historiadores e críticos que a compreenderam como mantendo “alguma aparência de forma, remanescente de um buquê de flores” (Belton, 1982: 70). O caso descrito é similar ao procedimento criativo de Oultun, isto é, partir de imagens concretas (no seu caso específico, de paisagens) e abstrair suas características de modo a fornecer uma sensação distinta da representação literal. Essa é uma noção mais ampla de abstração que pode ser encontrada em enciclopédias, tais como, a *Tate online*, que define arte abstrata como:

a arte que não tenta realizar uma representação precisa de uma realidade visual, mas usa formatos, cores, formas e marcas gestuais para alcançar seu efeito. O termo pode ser aplicado à arte que se baseia em um objeto, figura ou paisagem, cujas formas foram simplificadas ou esquematizadas (tate.org.uk, online).

Por outro lado, existe uma compreensão mais estrita do conceito de abstração, como observado, por exemplo, na interessante definição do termo fornecida pela enciclopédia de artes da Fundação Google afirmando que o termo é

aplicado em seu sentido mais estrito a formas de arte ocidental do século XX que rejeitam a representação e não têm ponto de partida ou de chegada na natureza. Diferentemente dos processos de abstração da natureza ou dos objetos (uma tendência recorrente em muitas culturas e períodos que pode ser rastreada desde a pintura rupestre do Paleolítico), a arte abstrata como uma estética conscientemente baseada em pressupostos de autossuficiência é um fenômeno totalmente moderno².

Esses, dentre tantos outros exemplos que poderiam ser arrolados, concorrem para confirmar o adendo feito ao verbete “arte abstrata” do projeto educacional Cork, onde se lê que “mesmo que a [distinção] teórica seja relativamente clara – arte abstrata é [aquela] dissociada da realidade – a tarefa prática de separar o abstrato do não-abstrato pode ser muito mais problemática”³.

Talvez, é com uma intenção didática de contornar esse problema que alguns autores optam por fornecer uma definição instrumental do termo, como é caso de Duílio Battistoni Filho, que propõe o que chamou de definição operatória de abstracionismo, sendo entendido como a “corrente estética caracterizada pelo abandono total da representação figurativa das imagens ou aparências da realidade pelo uso das formas e cores com ritmo e expressão próprias” (Battistoni Filho, 2020: 227).

Paralelamente à proposição de uma definição da própria noção de abstracionismo, a comentada exposição *Inventing Abstraction* demonstrou que é interessante tratar o abstracionismo de maneira transmidiática. Neste sentido, Dickerman propôs o que chamou de “abstraction’s network” com o intuito de desmitificar concepções que visam identificar um protagonista na história do abstracionismo. A curadoria problematizou a

metodologia de alguns historiadores de tentar identificar um personagem pioneiro, o primeiro a inventar alguma coisa. Para a curadora, a inovação é produto de interações sociais, por meio de diálogos, troca de ideias, validação e mesmo competição. Por conta dessa compreensão, a exposição apresentou também as ideias que estavam em gestação em vários países até eclodirem nas primeiras exposições de obras abstratas. O fato de os/as artistas terem concebido suas obras quase que simultaneamente se deveu à disseminação de ideias artísticas em diversos jornais de distintos países e pela comunicação mantida entre os próprios artistas e intelectuais à época, sugerindo uma “insuspeitada densidade de contatos entre os pioneiros da abstração” (Dickerman, 2012: 19).

No que interessa particularmente aos propósitos deste artigo, e que certamente se articula com o domínio teórico até aqui exposto, é o fato de a análise de obras áudio-visuais permitir uma ampliação da própria compreensão conceitual de abstracionismo para além do não representacional ou não objetivo, fornecendo, também, uma atualização de procedimentos poéticos que, por sua vez, suscitam uma estética distinta. Dentre esses processos, como se verá, está o que Paul Crowther (2012) denominou de “techno-nature”, implicando na tecnologização da natureza e na naturalização da tecnologia.

Tendo por base as considerações realizadas até aqui, passarei a analisar os modos como as ideias alavancadas pelo abstracionismo foram integradas à produção áudio-visual. Evidentemente, o abstracionismo é uma concepção artística muito utilizada. Porém, a investigação do uso de propostas abstratas nas linguagens baseadas em imagens não estáticas, como o cinema ou a videoarte, irá mostrar tratar-se de uma proposta pouco usual, se comparada à pintura, por exemplo. Além disso, o abstracionismo, ao integrar o áudio-visual, impinge a dimensão temporal ao discurso com imagens e viabiliza a desconstrução da estrutura narrativa.

Abstracionismo no áudio-visual: cinema abstrato, videoarte e visual music

A fim de fornecer uma estrutura de análise, sem, no entanto, pretender abarcar toda a diversificada produção áudio-visual, agruparei suas distintas linguagens (cinema abstrato, videoarte, *visual music* e videoinstalação) em cinco categorias não excludentes e que em muitas obras se superpõem. Essa categorização tem por base as formas como o abstracionismo participa, poética, técnica e ou conceitualmente, das obras:

- Abstracionismo que tem como ponto de partida um motivo concreto, seja este um conceito ou objeto.
- Abstracionismo que objetiva emular as qualidades da música absoluta promovendo a autonomia da imagem e do som.
- Abstracionismo resultante da experimentação com a tecnologia particular do meio.
- Abstracionismo que visa promover a emancipação da função narrativa.
- Abstracionismo conseguido por instrumentos da ciência contemporânea.

Abstracionismo como procedimento intelectual de abstração

Nesta categoria tem-se uma abordagem do abstracionismo compreendido de modo *lato*, como comentado anteriormente sobre as definições desse conceito. Reverbera, assim, o comentado sobre a postura da pintora Therése Oulton, cuja contestação da alcunha de arte abstrata para suas obras só faz sentido quando considerada por uma definição estrita, ou seja, “a ideia de que a arte abstrata é totalmente distinta da representação. Claro que não é” (Crowther, 2012: 238). Nessa categoria, portanto, situam-se trabalhos cujo

resultado é percebido como abstrato, mesmo que a concepção dos mesmos tenha sido inspirada por uma situação ou um objeto concreto.

É preciso recordar que a palavra “abstração” foi utilizada em filosofia para separar as formas de cognição, estabelecendo, assim, a oposição entre “conhecimento intuitivo” e “conhecimento abstrato” (Abbagnano, 2007:17). A cognição intuitiva é, por assim dizer, direta e percebe a existência real das coisas. A cognição abstrata “abstrai de toda existência atual” (*Ibidem*). Uma figura geométrica é o procedimento de abstração da forma particular de seu respectivo objeto. Uma esfera é a abstração de uma bola (embora não existam esferas absolutamente perfeitas no mundo real). A figura geométrica cubo, por exemplo, é a abstração de um dado ou de uma caixa d’água, e assim por diante. Entretanto, também é possível conceber sólidos geométricos que não ocorrem naturalmente. Um tesseracto é exemplo dessa criação. Trata-se de um hipercubo de quatro dimensões espaciais que surge de uma proposição matemática. Ou seja, o tesseracto é um objeto possível, mas que não ocorre naturalmente no mundo real. A primeira aparição desse hipercubo verificado em uma pintura foi na tela *Crucificação (Corpus Hypercubus)*, de 1954, de Salvador Dalí. Trata-se de uma representação, ao estilo surrealista, da crucificação de Jesus; todavia, Cristo não aparece pregado à cruz tradicional, mas em uma cruz que resulta do desdobramento do tesseracto no plano tridimensional.

Um exemplo de obra áudio-visual contemplada nesse sentido de abstração é *Tesseract* (2017) de João Pedro Oliveira. Esse trabalho apresenta curiosa proposta no âmbito das considerações sobre o concreto e o abstrato. A obra *Tesseract* [Fig. 4] tem como ponto de partida exatamente esse sólido geométrico que é ao mesmo tempo real (por permitir ser concebido e fabricado) e abstrato (pois é gerado a partir de uma proposição matemática intelectual). A obra convida à imersão no interior desse sólido. O tesseracto é exibido no início do vídeo para a seguir ser estilhaçado, torcido, retorcido, rotacionado, trasladado, fragmentado, implodido, entre outros procedimentos. As texturas vão ficando mais ou menos evidentes, mais ou menos

definidas. A obra é a deformação ao extremo de uma forma geométrica concebida, entretanto em um discurso imagético de absoluta unidade.

No que diz respeito à criação, processamento e edição de imagem, João Pedro Oliveira vale-se dos programas de computador Mandelbulb 3D, para geração de imagens, After Effects, para realização de efeitos, Final Cut, para edição, montagem e renderização.



FIG. 4. João Pedro Oliveira, captura de imagens de *Tesseract* (2017). Fonte: acervo do autor.

Outro modo para se pensar a convergência entre som (áudio) e imagem (visual) é tendo em consideração seus modos de interação em tempo real. No início da videoarte foi comum o registro de performances pelos artistas. Esse procedimento de armazenar uma dentre as diversas possibilidades de apresentação de uma obra é comum na *visual music* e no chamado cinema expandido, ambas linguagens nas quais a tecnologia digital viabiliza o processamento em tempo real das imagens e dos sons. A próxima obra, intitulada *Tempestade de Triângulos* (2013), do azulejista mineiro Alexandre Mancini, realiza esses dois procedimentos (gravação de performance e manipulação sonora em tempo real). Adicionalmente, a peça se enquadra na categoria de abstração conceitual.

Tempestade de Triângulos [Fig. 5] assemelha-se às criações abstratas

geométricas de Lygia Clark, no sentido de explorar as possibilidades de reconfigurações e recombinações de uma figura base que se expande no plano. A peça de azulejaria de Mancini estimulou o jazzista norte americano Jimmy Duchowny à proposição do uso de procedimentos da arte concreta para a criação sonora, valendo-se, desse modo, de relações geométricas para convergir imagem e música no que chamou de “geometric jazz” (Mancini: s.d.). A peça de Mancini é projetada em tela (em *looping*) durante o concerto e os músicos ao vivo interagem com a obra.



FIG. 5. Alexandre Mancini, *Tempestade de Triângulos* (2013). Fonte: acervo do artista.

Vale recordar que o movimento concretista surgido na Europa no início do século XX é, de certa forma, decorrente do movimento abstracionista moderno e que tinha como característica fundamental “a abstração da

arte através da incorporação de formas geométricas ao visual (...) aliando os recursos gráficos à arte (música, poesia e artes plásticas) abstraindo todo envolvimento com o lirismo e o sentimentalismo artístico” (tate.org.uk). Ao lermos os objetivos buscados pelos artistas ligados a esse movimento encontramos, novamente o fundamento estético apontado anteriormente que busca a autonomia da obra, a vontade de criação da arte pela arte, isto é, a obra percebida por si mesma, desprovida de referenciais exteriores. Essa compreensão é confirmada no próprio *Manifesto Arte Concreta* escrito por Theo van Doesburg e assinado por vários outros artistas à época. No item 3 desse manifesto lê-se: “o quadro deve ser inteiramente construído com elementos puramente plásticos, isto é, planos e cores. Um elemento pictural só significa a 'si próprio' e, conseqüentemente o quadro não tem outra significação que 'ele mesmo'” (tate.org.uk). Nesse contexto, não é de causar surpresa o apreço que Van Doesburg nutria por artistas do cinema experimental, como Hans Richter e Viking Eggeling, cujas obras construídas a partir de figuras geométricas elementares [vide Figs. 6 e 7] e matizes de cores constituíam-se como uma espécie de discurso sobre o ritmo e a temporalidade. O apreço de Van Doesburg pela música também é notado no título de algumas de suas telas, como *Street Music* (1915), *Contra-composition of Dissonances* (1925) e *Composition in Half-Tones* (1928).

Nota-se que para a realização da performance de *Tempestade de Triângulos* foi necessário que a imagem estivesse finalizada. Assim, os músicos valeram-se de elementos contidos na imagem como motivadores e estruturadores da parte musical. Nesse sentido, os perfis de suas linhas, a densidade e textura de suas manchas e a disposição dos elementos no espaço inspiraram a composição musical servindo, entre outros, para a criação tímbrica, controle de densidade e intensidade sonora e, sobretudo, para a estruturação formal. Por conta desses aspectos, *Tempestade de Triângulos* chega à abstração áudio-visual no sentido oposto dos pintores do início do século XX, ou seja, vai da imagem para o som, enquanto “Kupka, Delaunay,

Kandinsky e Klee avançavam rumo à abstração com música ressoando em seus ouvidos” (Gompertz, 2013: 109).

Abstrakte Film e a autonomia da imagem e do som

Houve, a partir de 1920, um grupo de artistas alemães que iniciaram de maneira consistente a aplicação de concepções abstratas em seus filmes. Essa proposta veio a criar o movimento conhecido como *Absoluter Film* ou *Abstrakte Film* (Graf & Scheunemann, 2007; Frisch, 2005). Artistas reconhecidos, como Walther Ruttmann, Hans Richter, Viking Eggeling e Oskar Fischinger, fizeram parte desse grupo. O próprio adjetivo “absoluto” já indica a aproximação com a música absoluta e, conseqüentemente, o desejo de que o filme absoluto fosse fruído em si mesmo, isto é, desprovido de referenciais externos. Um dos fundadores do Harvard Film Archive, o historiador de cinema Vlada Petric, ao comentar sobre a emergência do filme abstrato na América, compreende que a intenção dos criadores de filmes de vanguarda [*avant-garde filmmakers*] de tornarem-se independentes do sistema de produção comercial implicou conseguir uma nova estética experimentando com som e imagem como elementos autônomos, o que “geralmente conduziu à criação de estruturas abstratas” (Petric, 2001: 3).

Outra preocupação dos artistas ligados ao filme abstrato decorre das particularidades do próprio meio, isto é, o cinema (Stein, 2011). Assim, esses artistas visavam inovar esteticamente a linguagem cinematográfica como forma de expressão, mas sem abdicar daquilo que era o diferencial desse meio, a dimensão temporal. Esse domínio era conseguido internamente, pela velocidade com que as imagens eram gravadas, e externamente, pelas técnicas de edição e montagem e pelo desenvolvimento da narrativa (Jennings, 2015: 4). Na pintura abstrata, a passagem do tempo pode ser intuída pela consideração de aspectos composicionais da obra, que podem

indicar sentidos de leitura ou deslocamentos. Pode, também, resultar da observação de elementos como cor, luminosidade e forma. Entretanto, o tempo é imaginado pelo observador. No cinema, por sua vez, o tempo é uma dimensão real da estrutura fílmica.

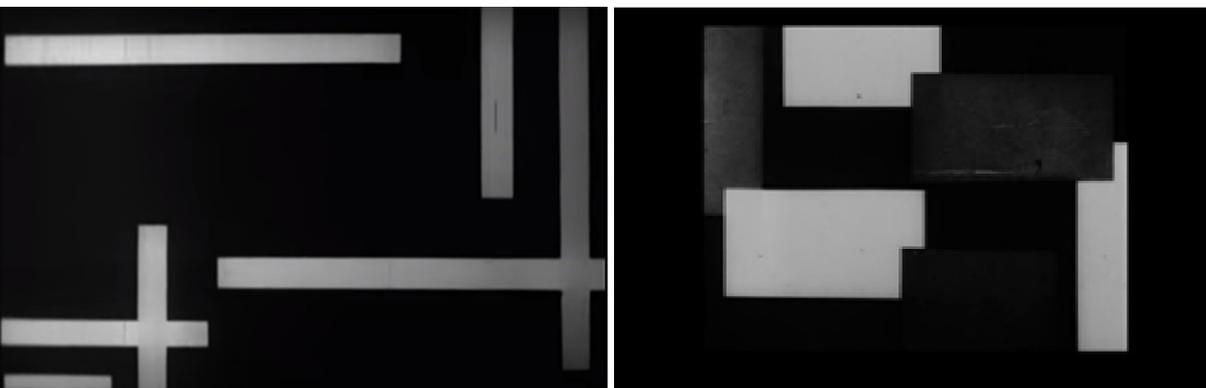


FIG. 6. Fragmentos (capturas de imagem) de *Rhythmus 21* (1921) de Hans Richter. Fonte: acervo do autor.

Não obstante essas incursões visando a autonomia dos elementos visuais, sonoros e narrativos, vale notar que os primeiros experimentos realizados por esses artistas envolveram principalmente o uso de figuras geométricas. A obra *Opus 1* (1921) de Ruttmann, por exemplo, está baseada em imagens de formato circular. *Rhythmus 21* (1921), de Richter, baseia-se em figuras de formatos retangulares e quadrangulares [Fig. 6]. Esses filmes estariam, assim, próximos do chamado abstracionismo geométrico suprematista. É possível questionar se essas figuras geométricas são realmente abstratas, uma vez que podem ser encontradas no mundo real⁴. Contudo, esses filmes foram considerados como abstratos devido, não somente, às imagens não-figurativas apresentadas, mas, também, porque os diretores basearam suas experimentações em situações não-narrativas. Neste sentido, o conceito de abstração reside na abolição da função narrativa, ou

seja, no pressuposto da não representatividade de uma situação (enredo ou história) pela falta de nexos e coerência narrativa entre as sequências de imagens. Esse entendimento será exemplificado na próxima seção; todavia, nota-se que uma organização no tempo de elementos visuais e sonoros possui elementos (tais como ritmo, cores e formas) que permitem ao fruidor estabelecer certo nexo narrativo mesmo que este não seja uma história ou enredo. Entretanto, a mencionada abolição da função narrativa refere-se, sobretudo, à impossibilidade de encadear logicamente as distintas sequências de imagens apresentadas, pois na maioria são justaposições de materiais que não possuem, necessariamente, vínculos entre si. Os artistas intencionalmente excluem a função narrativa operada por conectores sintáticos, convocando, então, percepções paratáticas.

Outra obra representante do cinema experimental abstrato é *Symphonie Diagonale*, 1924 [Fig. 7] do sueco Viking Eggeling. Esse trabalho foi concebido sem som e trata-se de um estudo sobre a organização do tempo.



FIG. 7. Fragmento (captura de imagem) de *Symphonie Diagonale* (1924) de Viking Eggeling.
Fonte: zkm.

Visual Music

Não obstante as realizações habilidosas e criativas dos cineastas do filme de vanguarda, o estabelecimento no áudio-visual do abstracionismo mais próximo da música não objetiva deu-se com a *visual music*, que justamente realiza um discurso imagético que estabelece uma arquitetura temporal de maneira similar à música absoluta. *Visual music* é “tipicamente não narrativa e não representacional, pode ser acompanhada por sons, mas também pode ser silenciosa” (Evans, 2005:11). A proposição de uma música visual sem sons pode soar contraditória; no entanto, como o foco da *visual music* é a imagem e não o som, esta contradição se desfaz. O necessário, ao se falar em *visual music*, é que a obra resultante esteja baseada em algum parâmetro da música ou que seja uma proposta de visualização desta⁵. Na produção da *visual music* a partir da década de 1980, é importante não esquecer o protagonismo da tecnologia nesse processo, pois a passagem do analógico para o digital liberou os artistas da necessidade de captar imagens para, posteriormente, retrabalhá-las em estúdio. O ambiente digital facilitou a produção de imagens sintetizadas, tornando assim obsoleta a câmera de vídeo magnética (Manovich, 2004).

Além do vínculo com procedimentos do cinema abstrato, a relação entre a *visual music* e a música absoluta pode ser resumida do seguinte modo. Historicamente, alguns artistas valeram-se do termo não-figurativa para descreverem o tipo de pintura que é desprovida da representação de objetos reais ou concretos. Do mesmo modo, os músicos que desejavam se apartar da tradição da música representativa (o poema sinfônico ou as músicas que supostamente representavam sentimentos) defenderam a ideia de uma música absoluta. Posteriormente, um grupo de artistas (dentre estes, músicos ou músicos trabalhando em colaboração com artistas visuais), objetivando explorar novas possibilidades de tradução do domínio sonoro para o visual, deu origem a uma nova proposta estética denominada *visual music*. Portanto, os artistas que criaram a *visual music* desejavam imitar as

qualidades não-representacionais da música absoluta (Keefer, 2015).

Justamente pelo fato de a imagem ser o elemento estético principal na *visual music* muitas obras pioneiras dessa nova estética não possuíam som. Por conta da precedência da imagem, o historiador William Moritz opta por situar o início da *visual music* na criação dos *Color-Organs* (Moritz, 1986), órgão cujos mecanismos acionavam sons e luzes simultaneamente.

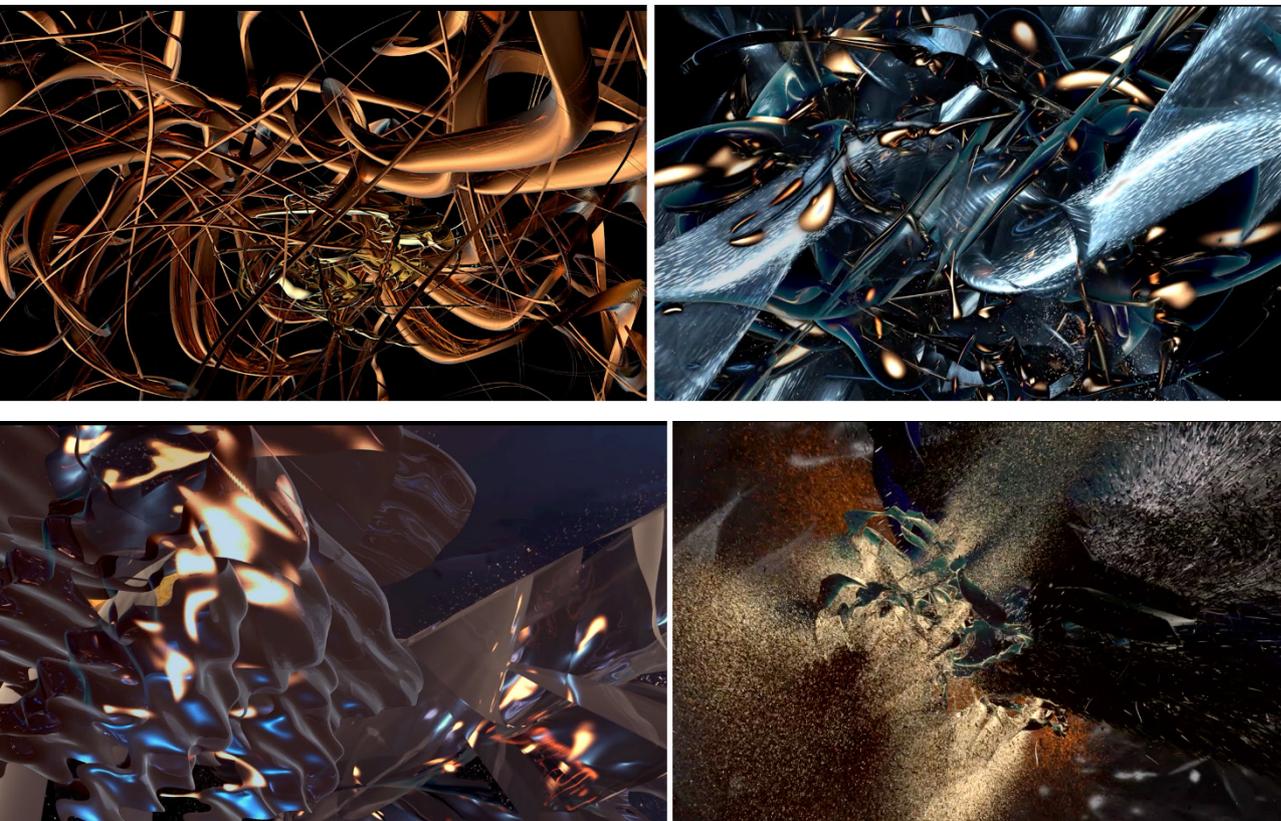
Após a fase inicial dos *color-organs*, o desenvolvimento de novos aparelhos ao longo do século XX aprimorou as possibilidades para convergir som e imagem. Alguns artistas construíram eles mesmos estes aparelhos, como as máquinas criadas pelos irmãos James e John Whitney. Diversos pioneiros da *visual music* trabalharam como animadores para companhias cinematográficas e, por isso, tiveram acesso aos custosos equipamentos de edição de imagem e áudio e os utilizaram em suas próprias criações. Norman McLaren, Oskar Fischinger, John Whitney e Jordan Belson são exemplos de artistas que desenvolveram animações fazendo uso desses recursos⁶.

Compositores como Arnold Schoenberg, Alexander Scriabin e Olivier Messiaen fizeram uso de cores e imagens como inspiração para comporem suas músicas. Similarmente, pintores como Kandinsky e Paul Klee que, como Scriabin e Messiaen, eram sinestésicos, valeram-se de analogias musicais como motivadores criativos e estruturais para suas obras. Judith Zilczer aponta que

esta analogia musical - a premissa de que a pintura deveria emular música - inspirou algumas das artes visuais mais aventureiras do século XX. Não somente a música serviu de modelo e catalisador para a pintura abstrata, mas o ideal musical também desencadeou um movimento paralelo para criar mídias visuais incorporando a dimensão do tempo (Zilczer, 2005:25).

Embora o disparador dos processos criativos da *visual music* sejam diversos, tais como a transcrição sinestésica, a construção de uma máquina, a escritura de um código ou algoritmo, as obras produzidas podem ser reduzidas a um denominador comum: o abstracionismo.

Contemporaneamente, os processos da *visual music* foram utilizados como base de um gênero híbrido que foi intitulado de cinema ao vivo (*Live Cinema*). Nesta abordagem, performances ao vivo são manipuladas em tempo real e projetadas juntamente com sons que podem também ser processados em tempo real.



FIGS. 8-9. João Pedro Oliveira: captura de imagens de *Petals* (2016). Fonte: acervo do autor.

Um exemplo de *visual music* na qual o abstracionismo participa emulando as características musicais é a obra *Petals* (2016) de João Pedro Oliveira. Em *Petals*, os elementos da imagem possuem movimentação circular, aproximam-se e distanciam-se do observador, como que presos em um redemoinho. Essa movimentação acompanha os efeitos *surround*

(espacialização sonora) da trilha sonora. Várias vezes, às explosões na música são associadas intensificações repentinas no tamanho das imagens. Tal sincronia reforça a percepção de um discurso áudio-visual unificado, ou seja, o espectador não é levado a compreender a obra como a junção dissociada de som e imagem. As transformações nos sons e nas imagens são sutis e permitem acompanhar a passagem de um elemento ao outro de forma orgânica. As recombinações do elemento imagético inicial fazem lembrar o expressionismo abstrato (tachismo) de Antonio Bandeira, por exemplo. Uma distinção, entretanto, é que as modificações nas imagens e a variação explorada na palheta das cores são gradativas, conduzindo o espectador à contemplação da obra como uma totalidade e não como uma sucessão de contrastes. Nas figuras 8 e 9 são apresentados 4 movimentos de *Petals*. Assim como *Tesseract* [Fig. 4], processamento, edição, montagem e renderização da obra foram executados utilizando os programas Mandelbulb 3D, After Effects e Final Cut. Todavia, o material básico de *Petals* foi gerado em Cinema 4D.

Abstracionismo atingido pela experimentação com a tecnologia particular do meio

Embora a câmera de vídeo tenha sido concebida com a intenção de capturar imagens ocorrentes em situações reais, os artistas da videoarte rapidamente manifestaram interesse pelo abstracionismo. Diversos autores propuseram classificações para os diferentes modos de uso do vídeo e das tendências estéticas/políticas ocorridas no início da videoarte. De modo resumido, os artistas valeram-se do vídeo para o registro de performances (*AAA* de Marina Abramovic e *Pryings* de Vito Acconci), investigações sobre o tempo e o espaço (*Reflecting Pool* de Bill Viola, *Passagens 1* de Anna Bella Geiger e *M3X3* de Analívia Cordeiro), em instalações (*Internet Dream* de Nam June Paik). A videoarte tornou-se importante forma de contestação da ideologia

política vigente, sobretudo como manifesto contra a desigualdade social. Letícia Parente, no Brasil, e Antoni Muntadas na Espanha, são dois dos artistas cujas obras expressam essa atitude reflexiva sobre a problemática social. Houve vários artistas que explicitamente exploraram, já na década de 1980, o problema da vigilância e da perda de privacidade (*Not a Model for Big Brother's Spy-Cycle* de Dieter Froese).

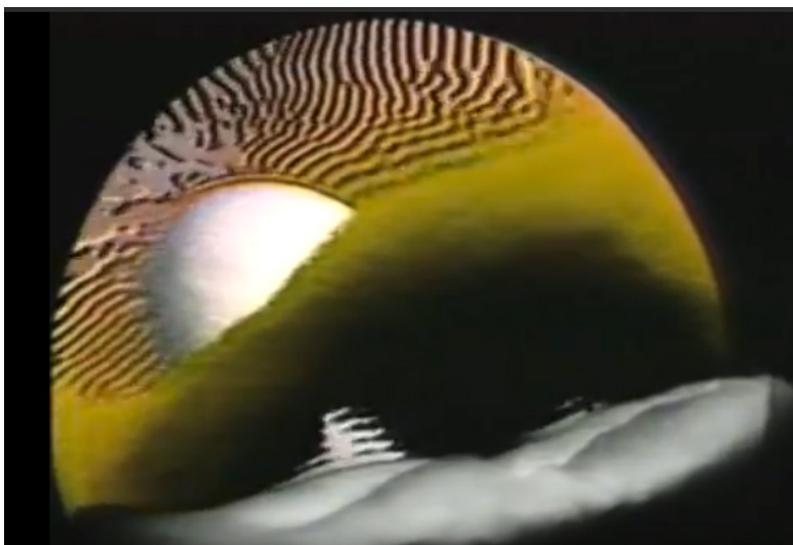


FIG.10. Steina Vasulka, fragmento (captura de tela) de *Golden Voyage* (1973). Fonte: acervo do autor.

Paralelamente, havia artistas que (re)trabalhavam o sinal do vídeo de modo a distorcê-lo ou de realizar feedbacks. Esse procedimento foi denominado *vídeo experimental*. Essas imagens e, portanto, essas obras, têm também como característica a intenção de produzir imagens abstratas através de procedimentos técnicos. O norte-americano Stephen Beck, em obras como *Video Weavings* (1974), e o casal de videoartistas Steina e Woody Vasulka exploraram consistentemente esse recurso técnico (Gazzano, 1995). A obra *Golden Voyage*, 1973 [Fig. 10], de Steina Vasulka, é um exemplo do uso de concepções abstratas conseguidas por meio da distorção do sinal

do vídeo. No Brasil, alguns artistas também foram motivados a explorar as propriedades técnicas da câmera de vídeo. Segundo Arlindo Machado (2007: 27), Roberto Sandoval foi o primeiro artista a experimentar consistentemente a abstração na videoarte. A obra *Segmentos* (1979-1981) é citada por Arlindo como exemplo dessa exploração da abstração.

Outra possibilidade para a junção de imagens à música se dá quando as imagens são criadas e ou processadas em tempo real. Neste procedimento, o discurso com imagens pode adquirir um sentido simbólico, reforçando o sonoro. Tem-se, assim, um tipo de exploração das tecnologias para geração e processamento de imagens típica dos meios digitais. O reforço do material sonoro acontece no sentido de ambos os discursos, sonoro e visual, convergirem ao apresentarem elementos abstratos, implicando uma fruição centrada na obra em si, desprovida de referenciais externos. A obra *ContinuaMENTE* (2007) de Jônatas Manzolli, ilustra esse procedimento. Trata-se de uma performance que envolve instrumentos convencionais de percussão, interfaces gestuais e processamento eletrônico de áudio e imagens em tempo real. As imagens são geradas a partir de uma amostra de imagem que é transformada gradativamente por meio de um algoritmo operando pelos princípios gestálticos da proximidade e da boa continuidade. Trata-se, portanto, de um processo de construção fractal, cumulativo e iterativo, que engendra novas imagens por meio da variação contínua de uma célula inicial. Embora a possibilidade de variações de imagens por algoritmos seja, teoricamente, ilimitada, o discurso visual possui um forte sentido de unidade, justamente pelo fato de essas transformações ocorrerem observando o princípio da proximidade. A figura 11 apresenta dois momentos de *ContinuaMENTE* nos quais é possível perceber esses aspectos mencionados. Vale ressaltar que essa obra (e outras do gênero) pressupõe a performance ao vivo e as variações geradas na imagem serão distintas a cada execução. A gravação da obra será, obrigatoriamente, o registro de uma dentre a vasta gama de resultantes possíveis.



FIG.11. Jônatas Manzolli, captura de imagens de *ContinuaMENTE* (2007). Fonte: acervo do autor.

Abstracionismo atingido pela abolição da função narrativa

Há autores que apontam as similaridades entre o cinema experimental e a videoarte (Garcia & Galvéz, 2014), sobretudo nas obras de vídeo do final da década de 1960 e da década de 1970. Lorena Mattalía, por exemplo, entende que “ambas as práticas compartilham o objetivo comum de questionamento das duas instituições dominantes da imagem em movimento, o cinema e a televisão convencionais, mantendo dois objetivos básicos de enfrentamento: o poder realista da imagem técnica e a estrutura narrativa do romance do século XIX” (Mattalía, 2008: 72). Justamente por essa razão, isto é, a negação ou resistência ao uso do realismo e da narratividade tradicional, o abstracionismo e a ruptura dos nexos narrativos surgem como características significativas não somente das obras de vídeo, mas em um campo ampliado do áudio-visual experimental.

Assim compreendido, o discurso com imagens fornece outra possibilidade para se pensar o abstracionismo no áudio-visual. Por vezes, as imagens apresentadas não são abstratas no sentido estrito do termo, uma vez que mostram objetos concretos. Todavia, a forma como esses elementos “reais” é exibida não permite que o fruidor os conecte em uma sequência narrativa lógica. Assim, a narrativa impinge às imagens um significado não

real. Paul Fletcher (2008), estudando exatamente as definições de abstrato e concreto nos modos narrativos do filme, propõe que:

Seria possível rotular várias estruturas do filme narrativo como mais ou menos abstratas ou concretas. Um filme narrativo não linear que contivesse muitas ramificações incompletas na sua história poderia ser visto como mais abstrato e uma narrativa linear unicamente delineada, com uma clara cadeia causal de ação e resolução, vista como mais concreta (Fletcher, 2008: 13).

A obra *Ranap-Gaô* (2000), do compositor Rodolfo Caesar com vídeo da artista Simone Michelin, demonstra efetivamente como é difusa a fronteira entre o abstrato e concreto quando os nexos da narrativa com imagens são considerados na análise. O vídeo para a música *Ranap-Gaô* foi criado um ano depois da música e a obra áudio-visual estreada na XIV Bienal de Música Brasileira Contemporânea, na Sala Cecília Meireles, em novembro de 2001 (Caesar, 2002). O material sonoro, como explica Caesar (2002), valeu-se, basicamente, da síntese sonora para gerar um som bem próximo ao pio do pássaro araponga, cujo anagrama gera o título da obra. Partindo, então, do som sintetizado, a música foi criada com técnicas típicas da composição eletroacústica.

Embora o compositor explique que o processo de concepção da obra tenha se valido de uma proposta teleológica, com início e objetivo final bem definidos, é muito difícil que, ao assistir o vídeo, o espectador construa os mesmos sentidos propostos pelos artistas. A obra se inicia com um texto já de certa forma paradoxal, pois informa que o espectador “está com os olhos hermeticamente fechados” e, portanto, nada verá, mas perceberá “apenas o audível graças à máscara acusmática”. A primeira imagem exibida é a de uma pessoa tendo seus olhos vendados. A seguir, diversos elementos vão sendo introduzidos, tais como o morro do Corcovado, imagens propositadamente desfocadas ou embaçadas, a baía da Guanabara, figuras de sinalização, pessoa apontando um revólver, fotografias, uma mulher ao

telefone, etc. [Fig. 12]. Uma imagem do Cristo Redentor em meio a nuvens reaparece diversas vezes, atribuindo unidade ao discurso imagético. Não obstante, a conexão entre essas imagens acontece de forma paratática, pois o que ocorre é uma justaposição de imagens não necessariamente acopladas por algum elo significativo ou conjuntivo explícito.



FIG.12. Rodolfo Caesar / Simone Michelin, capturas de imagens de *Ranap-Gaô* (2001). Fonte: acervo do autor.

Outro trabalho que segue o mesmo princípio de abolição da função narrativa é *MEAT OIL JOY PAINT* (2010) da artista californiana Christina McPhee. Nessa obra, as imagens são provenientes de formas concretas, mas os artifícios de saturação, estratificação e distorção de imagens não permitem a construção de uma narrativa lógica ou de encadeamento linear óbvio entre as imagens editadas.

Há, de certo, outras terminologias para o tipo de narrativa aqui descrita. A taxonomia de David Bordwell (1995), por exemplo, compreende a narrativa de *Ranap-Gaô* e de *Meat Oil Joy Paint* na categoria “associativa”, pois “baseia-se na justaposição de imagens independentes umas das outras, mas conectadas de forma livre para sugerir uma emoção ou um conceito ao espectador” (Bordwell *apud* Sánchez, 2006: 114). Para Bordwell, a categoria “abstrata” é aquela que “outorga todo o protagonismo às qualidades visuais e sonoras das coisas que são descritas. Geralmente, é acompanhada por posições incomuns da câmera que distorcem as formas” (Bordwell,

apud Sánchez, 2006: 114). Entendo que, não obstante a justaposição de imagens presentes em *Ranap-Gaô* e embora seus referências externos sejam imediatamente reconhecíveis, a obra conduz a uma fruição pelas qualidades intrínsecas a essas imagens apresentadas, assentando o pé no abstracionismo. Essa leitura de múltiplas significações se dá justamente pelo amplo grau de abertura da obra. Além de mostrar como são tênues as fronteiras entre abstracionismo e realismo, *Ranap-Gaô* reforça a afirmação de Deleuze de que “os dois estados de concreção e abstração são interdependentes e podem facilmente tornarem-se entrelaçados; esta pode ser a principal fonte de sua confusão consistente” (Deleuze apud Fletcher, 2008: 13).

Abstracionismo e techno-nature

Como poderíamos classificar uma imagem que é real, ou seja, existe de fato na natureza, mas que nossa percepção a interpreta como abstrata (não representativa)? Essa situação tem sido explorada em obras de diversos artistas que trabalham na intersecção entre arte e tecnologia ou arte e ciência. Dentre esses artistas temos Ross Bleckner, Fiona Rae, Gerhard Richter e Diana Thater.

A questão envolvida no trabalho desses e de outros artistas é de natureza cognitiva, pois explora o (des)conhecimento do mundo visível e dos paradoxos perceptuais envolvidos entre real e abstrato. A artista Diana Thater, por exemplo, em sua videoinstalação *Dark Matter* (2003), reproduz em duas telas imagens reais capturadas por um telescópio que apontava para o espaço com o intuito de gravar imagens da matéria escura (daí o título da obra) que compõe o universo. Como observou Gilbert Rolfe:

Dark matter: anti-luz, impossivelmente distante de nós, imaginável da maneira que você quiser, mas visível apenas através de um telescópio e

apenas como uma gravação eletrônica de uma faixa de luz invisível a olho nu. É uma imagem de algo que nunca poderia ser uma imagem, na medida em que se refere a um conceito incognoscível como uma sensação física apesar de constituir-se como matéria (Rolfe, 2015: 72)

Outro exemplo de áudio-visual que desenrola uma sequência de imagens reais, mas percebidas como abstratas é *Mikrokosmika*, 2014, [Fig. 13] de Alejandro Brianza, Jessica Rodríguez e Manuel Zirate. *Mikrokosmika* exhibe freneticamente um conjunto de distintas imagens gravadas fazendo uso de um microscópio. Foram filmadas, em placas de petri e lâminas de vidro, bactérias e outros organismos minúsculos que vivem em flores, tapetes, cortinas, etc., mostrando, assim, um contexto no qual nós estamos presentes sem, porém, nos darmos conta, uma vez que esse microcosmo é inacessível a olho nu. As duas obras, *Mikrokosmika* e *Dark Matter* ilustram o que Paul Crowther (2012) denominou de tecno-natureza [techno-nature], implicando o uso de instrumentos tecnológicos da ciência para evidenciar aspectos inacessíveis da natureza. Não se trata, portanto, do uso de computador para gerar imagens sintéticas como mostrado em *Petals* ou *ContinuaMente*, ou de procedimentos conseguidos por códigos fractais, mas de trazer para o espectro da percepção visual algo que nossa visão não poderia captar sem o uso desses equipamentos. Essa articulação entre natureza e tecnologia abre novas formas para se refletir sobre o abstracionismo.



FIG.13. Alejandro Brianza, Jessica Rodríguez e Manuel Zirate, *Mikrokosmika*, captura de imagem.
Fonte: acervo do autor.

Comentários finais: abstracionismo no áudio-visual e a ruptura com as convenções perceptuais

A ideia de traduzir o “conteúdo” da música para o discurso com imagens em movimento associou-se definitivamente aos computadores, desde a década de 1980, os quais, por meio de diversos *softwares*, permitiram a fácil integração entre som e imagem. Embora a ligação com a tecnologia seja primordial, a vertente estética é o diferencial desses trabalhos áudio-visuais, pois eles incorporam no discurso com imagens os aspectos não referenciais da música instrumental. Neste sentido, uma possível proposta metodológica para compreendermos o desdobramento do abstracionismo no áudio-visual poderia estruturar-se em três pilares: poético, estético e epistemológico. O âmbito poético (ou da produção) contemplaria a análise de obras multimídia com intuito de acessarmos os procedimentos técnicos utilizados para a criação das imagens abstratas presentes nessas obras. Neste sentido, seriam também considerados os procedimentos utilizados para a conexão e convergência de som e imagem e as formas de concepção criativa dos diversos artistas considerados pelas suas respectivas propostas conceituais e ideológicas. O âmbito estético (ou da percepção) consideraria a psicologia da percepção ligada ao abstracionismo e à cognição em artes. Propostas atuais nesse campo (Taberham, 2018) tratam da fundamentação psicológica e neurológica da percepção artística acolhendo, também, autores ligados à filosofia da percepção. O orbe denominado epistemológico (ou do conhecimento), por seu turno, trataria da compreensão e do estudo crítico dos processos criativos consolidados ao longo do tempo e que formataram a síntese perceptual música-imagem. Lockspeiser (1973), por exemplo, apresentou de modo consistente um estudo das interações entre pintura e música desde o final do Barroco até o modernismo. Seria bem-vindo um estudo similar tendo em conta a síntese perceptual realizada no áudio-visual.

Não obstante os trabalhos aqui analisados com foco em suas respectivas poéticas, a vertente estética oferece um aporte original para tratarmos da

diversidade de obras abstratas. Essa originalidade surge ao refletirmos a respeito das expectativas impingidas pelas formas áudio-visuais abstratas no domínio perceptual.

No cinema convencional, a música cumpre uma função determinada, a saber, a intensificação das emoções (das personagens ou das situações). Desse modo, torna-se possível visualizar o conteúdo de uma cena por meio da audição da trilha sonora. Isso ocorre porque a experiência com filmes convencionais já nos proporciona um prognóstico com alta margem de acerto sobre o conteúdo que uma trilha sonora acompanha. Temos armazenado em nossa memória auditiva como soa uma música para uma cena romântica ou de suspense. As obras áudio-visuais experimentais, entretanto, precisam ser consideradas sob parâmetros distintos daqueles do cinema convencional.

Ao perceber imagens abstratas, mesmo no interior de uma narrativa teleológica, o espectador é transportado para um mundo não referencial. Esta condição, conseqüentemente, demanda um tipo de percepção desvinculada de associações convencionais. Segundo minha compreensão, isso se dá pelo modo de operação do cérebro. Ao perceber figuras conhecidas, o cérebro recupera as referências e sentimentos atrelados a estas. A percepção, por sua vez, age discriminando entre o que é visto e a informação armazenada na memória. Esse processo é similar no orbe sonoro, pois certos sons permitem imediatamente a identificação de seu referencial (de sua fonte produtora), como os sons de trovão, do disparo de uma arma, do motor de um carro, entre tantos outros. Assim, imagens e sons disparam associações entre os respectivos referentes aurais e visuais previamente conectados. No âmbito cognitivo, o que ocorre quando o cérebro não possui informação armazenada para recuperar? Este é, justamente, o caso das imagens abstratas. Justamente por causa da falta de referenciais, o cérebro não possui base de representações estabelecida para operar. Esta condição, impede interpretações convencionais, como as forjadas na tradição representativa, justamente por não haver convenções estabelecidas para as

emoções desencadeadas por imagens abstratas.

No domínio áudio-visual, o campo conceitual do abstracionismo pode ser expandido ao incorporarmos a narrativa. O modo narrativo pode determinar a fruição da obra em si mesma, na independência de referenciais externos, mesmo que essa obra contenha objetos ou situações concretas. Sobre essa compreensão, Fletcher corrobora que:

Na mídia filme, o som e a imagem em movimento podem servir aos propósitos concretos da representação realista e narrativa linear. O som e a imagem em movimento podem, entretanto, ser aplicados em filmes para fins mais abstratos; onde a narrativa não é a preocupação principal e onde o principal, e talvez único, interesse é a exploração não narrativa de um ou mais dos seguintes elementos: cor, forma e movimento, ritmo, padrão, fluxo e descontinuidade (Fletcher, 2004: 8).

Obras áudio-visuais, como as aqui consideradas, oferecem-se como objetos de estudos consistentes não só para ilustrar, mas para ampliar a reflexão sobre as bases cognitivas do uso do abstracionismo em artes. As concepções abstratas nas artes foram, historicamente, contempladas por diversas estratégias técnicas e poéticas e é exatamente essa pluralidade de recursos que impulsiona e viabiliza a ampliação conceitual e prática da noção de abstracionismo.

Referências

- ABBAGNANO, N. *Dicionário de Filosofia*. 5ª. ed. Trad. Alfredo Bosi. São Paulo: Martins Fontes, 2007.
- BATTISTONI FILHO, D. *Pequena história das artes no Brasil*. 3ª edição. Campinas: Editora Átomo, 2020.
- BELTON, R. J. "Picabia's 'Caoutchouc' and the Threshold of Abstraction." *RACAR: Revue d'art Canadienne / Canadian Art Review* 9, n. 1/2 (1982): 69-73. Disponível em: <http://www.jstor.org/stable/42630028>. Acesso em 21 set. 2020.
- CARVALHO, A.; LUND, C. (eds.). *The audiovisual breakthrough*. Berlin: Fluctuating Images, 2015.

- CAESAR, R. A. Eletrônica De Uma Poética Em Ranap-Gaô. In: *Anais do III Colóquio de Pesquisa e Pós-graduação*. Escola de Música da UFRJ, 2002. Disponível em: https://www.academia.edu/312203/A_Eletr%C3%B4nica_De_Uma_Po%C3%A9tica_Em_Ranap_Ga%C3%B4?email_work_card=title. Acesso em 21 set. 2020.
- CHLENOVA, M. o.10. In: DICKERMAN, L. (ed.). *Inventing Abstraction, 1910-1925: How a Radical Idea Changed Modern Art*. New York: MoMA, 2012, p. 206-225.
- COOK, N. *Analysing Musical Multimedia*. New York: Oxford, 1998.
- CROWTHER, P.; WUNSCHE, I. (eds). *Meaning of Abstract Art: between nature and theory*. New York: Routledge, 2012.
- DELEUZE, G. *Cinema 2. USA*: Minneapolis Press, 1989.
- DICKERMAN, L.(ed.). *Inventing Abstraction, 1910-1925: How a Radical Idea Changed Modern Art*. New York: MoMA, 2012.
- EVANS, B. Foundations of a Visual Music, *Computer Music Journal*, Vol. 29, n. 4, Visual Music, 2005, pp. 11-24. The MIT Press. Disponível em: www.jstor.org/stable/3681478 Acesso em set. 2020.
- FLETCHER, P. *An abstract narrative form of film*. Master Dissertation - Faculty of the Victorian College of the Arts. The University of Melbourne, 2008.
- FRISCH, W. *German Modernism: music and the arts*. Berkeley: University of California Press, 2005.
- FONT-RÉAULX, D. de. *Painting and Photography: 1839-1914*. California: Random House Inc., 2012.
- GAZZANO, M. M. (org.). *Steina e woody Vasulka: video, media e nuove immagini nell'arte contemporanea*. Roma: Edizioni Fahrenheit 451, 1995.
- GARCÍA, A.; GÁLVEZ, A. C. Redefiniendo el videoarte: orígenes, límites y trayectorias de una hibridación en el panorama de la creación audiovisual española contemporánea. *Icono14*, vol. 12, n.2, 2014, pp. 86-112.
- GIOVANI, M.; TESSITORE, S. *Arte senza messaggio. Comunicazione e caos nelle Avanguardie Storiche del Novecento*. Youcanprint, 2017.
- GRAF, A.; SCHEUNEMANN, D. (eds.). *Avant-Garde Film*. Amsterdam: Rodopi, 2007.
- JENNINGS, G. *Abstract video: the moving image in contemporary art*. Oakland, CA: University of California Press, 2015.
- KEEFER, C. Visual Music's influence on contemporary abstraction. In: JENNINGS, G. *Abstract video: the moving image in contemporary art*. Oakland: University of California Press, 2015, pp. 81-97.
- KNUDSEN, T. *How Kubrick made 2001: a space odyssey*. Disponível em: <http://cinematyler.com/archives/749>. Acesso em set. 2020.
- LERNER, J. The Drowned Inventor: Bayard, Daguerre, and the Curious Attractions of Early Photography. *History of Photography*, Volume 38, Issue 3, 2014.
- LOCKSPEISER, E. *Music and Painting: A Study in Comparative Ideas from Turner to*

- Schoenberg. London: Icon (Harpe), 1973.
- MACDONALD, H. Symphonic Poem, *Grove Online*, 2001.
- MACHADO, A. *A Televisão Levada a Sério*. São Paulo: Editora Senac, 2000.
- _____. (org.). *Made in Brasil: três décadas do vídeo brasileiro*. São Paulo: Iluminuras/Itaú Cultural, 2007.
- MANCINI, A. *Tempestade de Triângulos*. Disponível em: <https://alexandremancini.com/filter/jazz/musica-mancini-duchowny-2013>. Acesso em 21 set. 2020.
- MANOVICH, L. *Abstraction and complexity*, 2004. Disponível em: <http://manovich.net/index.php/projects/abstraction-and-complexity>. Acesso em set. 2020.
- MANZOLLI, J. Interpretação mediada: pontos de referência, modelos e processos criativos. *Revista Música Hodie*, Vol. 13, n.1, pp. 48-63, 2013.
- MATTALÍA, L. R. *Arte Videográfico: inicios, polémicas y parámetros básicos de análisis*. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia, 2008.
- MORITZ, W. *Towards an Aesthetics of Visual Music*, 1986. Disponível online: <http://www.centerforvisualmusic.org/TAVM.htm>. Acesso em 19 set. 2020.
- PINSON, S. C. *Speculating Daguerre: Art and Enterprise in the Work of L. J. M. Daguerre*. Chicago: University of Chicago Press, 2012.
- ROLFE, J. G. *Abstract Video*. In: JENNINGS, G. *Abstract video: the moving image in contemporary art*. Oakland, CA: University of California Press, pp. 66-78, 2015.
- SANTAELLA, L. (Org.). *Novas formas do audiovisual*. Barueri, SP: Estação das Letras e Cores, 2019.
- SÁNCHEZ, G. M. *La música y la evolución de la narración audiovisual*. Tese. Universidad Complutense de Madrid, 2006.
- STEIN, J. Abstract Films from the 1920s: Making Rhythm Visible, *The Getty Iris*, 2011. Disponível em: <http://blogs.getty.edu/iris/abstract-films-from-the-1920s-making-rhythm-visible/>. Acesso em 19 set. 2020.
- TABERHAM, P. *Lessons in perception: the avant-garde filmmaker as practical psychologist*. New York: Berghahn Books, 2018.
- TATE Museum. *Van Doesburg and the International Avant-Garde*. Disponível em: <https://www.tate.org.uk/whats-on/tate-modern/exhibition/van-doesburg-and-international-avant-garde/van-doesburg-and-8>. Acesso em 21 set. 2020.
- PETRIC, Vlada. Cinema as an art form: avant-garde, experimentation, abstraction. In: O'GRADY, G.; POSNER, B. (ed.). *Articulated light the emergence of abstract film in America*. Cambridge, MA: Harvard Film Archive, 2001. Disponível em: https://monoskop.org/images/d/d2/OGrady_Gerald_Posner_Bruce_eds_Articulated_Light_The_Emergence_of_Abstract_Film_in_America.pdf. Acesso em 21 set. 2020.
- ZILCZER, J. Music for the Eyes: abstract painting and light art. In: Kerry Brougher; Judith Zilczer (org.). *Visual Music: synaesthesia in art and music since 1900*. Los Angeles: Thames & Hudson, pp. 24-87, 2005.

Notas

- * Universidade de Brasília (UnB). Pesquisador PQ2 apoiado pelo Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico – CNPq. E-mail: antenorfc@unb.br. ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0257-3059>.
- 1 A esse respeito, vale observar o uso do termo audiovisual na página da ANCINE – Agência Nacional do Cinema, em especial os editais apoiados pelo FSA – Fundo Setorial do Audiovisual. Disponíveis em: <https://www.gov.br/ancine/pt-br/fsa>. Vale, também, ressaltar que o uso de audiovisual é utilizado por autores da mesma maneira como proponho utilizar “áudio-visual”. Lucia Santaella (2019), por exemplo, intitulou seu livro de *Novas formas do audiovisual* e essas novas formas referem-se às hibridações ocorridas ente distintas linguagens artísticas (fotografia, cinema, TV e vídeo) no contexto pós-digital. As autoras Ana Carvalho e Cornélia Lund (2015) organizaram a coletânea *The audiovisual breakthrough* na qual tratam da expansão de gêneros artísticos (*expanded cinema; visual music; live cinema; VJing; live audiovisual*) possibilitada pelas manipulações em tempo real. Entretanto, prefiro manter o uso “áudio-visual” com o intuito de evitar confusões semânticas e distinguir do gênero documental. Noto, também, que a busca com o termo “áudio-visual” no Google Scholar realizada em 25 de junho de 2022 gerou 32.900 resultados nos últimos cinco anos.
 - 2 Disponível em: <https://artsandculture.google.com/entity/arte-abstrata/m0197s6>. Acesso em set. 2020.
 - 3 Disponível em: <http://www.visual-arts-cork.com/abstract-art.htm#definition>. Acesso em set. 2020.
 - 4 Mesmo no domínio da pintura, artistas em geral não consideram figuras geométricas como representações abstratas. Kandinsky, por exemplo, denominava como concretas as obras produzidas na sua fase geométrica, admitindo que estes trabalhos representavam uma supra realidade permanente.
 - 5 Como o foco da *visual music* são as imagens geradas (seja por tradução de parâmetros físico acústicos do domínio sonoro para o visual, por qualquer algoritmo de conversão, por sensação sinestésica ou mesmo por livre associação de ideias) é que prefiro manter o nome desse gênero no original em inglês e não traduzi-lo como música visual, pois isso colocaria o aural em primazia sobre o visual.
 - 6 A impressionante cena chamada de “Stargate”, para o filme *2001: uma odisseia no espaço* (1968) de Stanley Kubrick, foi criada por John Whitney. A sequência é uma animação abstrata criada com a técnica *slit-scan* que, basicamente, faz uso de fendas nos filmes que são fotografados em longas exposições. Essa técnica, como podemos imaginar, demanda muito tempo e era muito cara. “Uma sequência de 10 segundos, a 24 quadros por segundo, requer um mínimo de 240 ajustes” (Knudsen, 2020).

Artigo enviado em março de 2022. Aprovado em julho de 2022.