

Derives geomètriques i construccions espirituals

Projeccions en paral·lel a l'exposició "La màquina de pensar. Ramon Llull i l'«ars combinatoria»"

Abans que els artistes treballessin amb ordinadors, una sèrie de pintors d'avantguarda, entre els quals Oskar Fischinger, Harry Smith i Jordan Belson, van crear un cinema no narratiu que tenia en compte la geometria, les possibilitats de combinacions matemàtiques i també l'espiritualitat. Després d'aquests visionaris, altres artistes, com ara John Whitney, van abraçar el nou mitjà de la imatge sintètica per seguir indagant en l'animació abstracta. Molts altres autors i autores han seguit la seva estela fins als nostres dies.

Derives geomètriques

Cinema no narratiu, no lineal, que explora la música, el color i el ritme en un espai que adopta el fotograma com a unitat per a la creació fílmica.

Lichtspiel Opus I, Walter Ruttmann, 1921, 16 mm, 11'10", *Rhythmus 21*, Hans Richter, 1923, 16 mm, sense so, 3'20", *Symphonie Diagonale*, Viking Eggeling, 1924, 16mm, sense so, 6'40", *Abstronic*, Mary Ellen Bute, 1952, 16 mm, 7', *Uts Cero*, Javier Aguirre, projecció digital, 1970, 10', *Syncromy*, Norman McLaren, 1979, 16 mm, 7'30", *Cubic Limit*, Manfred Mohr, 1973-74, projecció digital, sense so, 3'39", *Organisation II*, Christian Lebrat, 1977, 16 mm, sense so, 5', *Calculated Movements*, Larry Cuba, 1985, 16 mm, 6', *Modern nº 2*, Mirai Mizue, Japón, 2011, projecció digital, 4'.

"En el seu origen, l'ordinador o computadora digital ja va ser més que una màquina aritmètica. La seva capacitat per fer càlculs complexos a gran velocitat va més enllà d'una funció aritmètica des del moment que es pretén que tota classe de dades puguin ser traduïdes a un sistema binari de zeros i uns, i a partir d'aquí ser verificades, combinades i processades mitjançant operacions lògiques i segons els principis del saber universal (allotjades i actualitzades en forma de memòria, programes, bases de dades).

L'ordinador vol ser una màquina de la certesa, de la raó, del coneixement. Aquesta aspiració a la saviesa mecànica es prefigura de Llull a Leibniz amb la idea d'una *combinatoria universalis* on la lògica es fon amb una missió o inspiració teològica, mitjançant la diagramació sistemàtica dels sil·logismes i a través del codi binari com a compilació de tot un sistema de dualitats culturalment infuses: tot/res, llum/foscor, dia/nit, vida/mort, cos/ànima, presència/absència, veritable/fals, esquerra/dreta, vertical/horitzontal, masculí/femení, tesi/antítesi, etc.

(...) El concepte d'*imatge calculada* s'ha utilitzat de vegades per referir-se al conjunt de tècniques digitals de generació, animació i processament d'imatges; en particular les 'construïdes' mitjançant càlculs aritmètics i eines informàtiques (com qui diu partint de zero, o més aviat de la combinatòria de zeros i uns del codi binari). Parlar de cinema calculat no és, doncs, cap figura retòrica, sinó que

més aviat comporta el propòsit d'aventurar un concepte fora de les taxonomies habituals en la història i la teoria del cinema per tal d'introduir altres perspectives. D'una banda, ens pot remetre als inicis i als pioners de la imatge creada i animada mitjançant procediments informàtics i, més àmpliament, a altres exploracions primerenques d'uns principis d'*automatització* o de creació *assistida* per la màquina; exploracions que tenen lloc principalment, però no exclusivament, en els dominis de l'animació no objectiva; és a dir, d'imatges abstractes, que altres han preferit anomenar *absolutes* o *concretes*.

(...) Un artista, pedagog i estudiós d'aquests terrenys, Malcolm Le Grice —autor d'una obra de referència important: *Abstract Film and Beyond* (1977)— ha destacat, i en certa manera recapitulat i reivindicat, els vincles que es poden establir entre les propostes subjacents al cinema abstracte i experimental en general i les pràctiques i exploracions d'avui dia amb els nous suports digitals. Així, la no-linealitat d'un cinema sovint caracteritzat com a *anarratiu* o *antinarratiu* anticiparia en més d'un aspecte les propietats inherents a les tecnologies basades en el principi d'accés directe o *aleatori* (*random access*). El presentiment de la interactivitat es trobaria, d'altra banda, en un rebuig de la passivitat pel que fa a la recepció i la clausura de l'obra. I, per abreujar, aquest esperit antinormatiu i de recerca esclata en la idea d'un cinema expandit, segons una

expressió utilitzada per diversos cineastes i teòrics, i en el títol d'un llibre de Gene Youngblood, *Expanded Cinema* (1970), un dels primers en què es parla de les noves tecnologies i pràctiques audiovisuals i multimèdia.”

Bonet, Eugeni, *El cine calculado. Notes del programa de projeccions. Madrid: Museu Nacional Centre d'Art Reina Sofia, 1999.*

“És difícil d'imaginar que, en aquell temps, la majoria d'artistes no parlessin de les possibilitats del cinema; molts devien imaginar la possibilitat d'utilitzar-lo. Amb tot, el desplaçament cap a la pràctica fílmica en els casos de Richter i Eggeling va ser particularment lògic, així com un desenvolupament orgànic dels seus dibuixos i les seves pintures, que van estendre cap a una forma de moviment. Tots dos havien estat involucrats durant molts anys en els problemes de l'art modern, havien viatjat molt per Europa i es van introduir en els debats i les activitats de grups com els dadaïstes. Per ells, el cinema era una extensió de les seves activitats artístiques i els seus bagatges filosòfics.

Ruttman tenia una edat similar (els tres van néixer a la dècada de 1880), havia estat iniciat en la disciplina arquitectònica i va estudiar pintura a Munic a partir del 1909. Es va interessar per la nova tendència abstracta, però no hi ha evidència que s'involucrés profundament en els problemes filosòfics de l'art.

(...) La versió que sobreviu de *Diagonal Symphony*, que dura gairebé vuit minuts, potser estigui incompleta o canviada respecte a l'original, però, per sort, es manté en una condició excel·lent i és una representació més que adequada de les intencions del film.

(...) De tots els films que s'han conservat d'aquest període, aquests dos de Richter (*Rhythmus 21* i *Rhythmus 23*) són tècnicament els més austers. Així mateix, la seva simplicitat permet l'emergència de certs factors bàsics d'una manera que no s'esdevé en els films dels seus contemporanis. Tal com descriu Richter, principalment consten de rectangles retallats i quadrats de diverses dimensions i tonalitats. Estan animats simplement per mitjà d'una forma fortament cinètica, utilitzant el moviment en diverses direccions i explorant particularment el factor de profunditat, per exemple partint d'un quadrat que retrocedeix i es dirigeix cap a l'exterior.

(...) Les tres seccions que s'han conservat de la sèrie *Lichtspiel* no tan sols mostren la consumació d'una habilitat tècnica i una orquestració assegurada de la forma, sinó també un desenvolupament estètic diferent al llarg de les sèries. Els dos primers films semblen haver estat el resultat de pintar sobre vidre, amb formes capaces de créixer en una direcció concreta mentre els seus traços queden esborrats o modificats en la direcció oposada.”

Le Grice, Malcolm, *Abstract Film and Beyond. Londres: Studio Vista, 1977, pàg. 17-27.*

“Vaig rodar la música de *Synchromy* amb les targetes de *Square-Wave*. El volum del so es controlava canviant

l'amplada de la banda sonora. Un obturador mòbil controlava aquesta amplada. Si l'obturador es tancava del tot, la banda molt estreta d'estries em donava una nota *pianissimo*. Si l'obturador estava obert, la banda molt ampla de ratlles em proporcionava una nota molt forta, *fortissimo*. Tots els nivells intermedis eren possibles regulant la posició de l'obturador, que s'havia calibrat en decibels.

A *Synchromy* primer es va compondre la música i després es va rodar segons el mètode que acabo de descriure. Va començar amb una part musical única, més tard es va unir amb una altra i finalment amb una tercera part (to mitjà, triple i baix).

(...) Per crear les imatges, les tres bandes sonores fetes amb les targetes amb estries es van mantenir separades i en la seva forma estriada. Per mitjà d'una trucadora (*optical printer*) es van canviar a l'àrea de les imatges de la pel·lícula.

(...) El que es veu a la pantalla, si és en una o més columnes, són estrictament les imatges estriades del so original rodats amb targetes. Així, s'estableix un paral·lel exacte entre el so i la imatge.”

Norman McLaren, “Apuntes tècnics de *Synchromy* (1984)”. A: José J. Bakedano, *Norman McLaren. Obra completa, 1932-1985. Bilbao: Museu de Belles Arts, 1987, pàg. 171.*

“Resulta força complicat esbrinar d'on vénen les coses. El meu interès pel color pot ser que comencés en una exposició que vaig veure. Sempre he estat molt interessat per la pintura. Una de les emocions més grans que he sentit mai va ser el 1972, quan vaig poder visitar una retrospectiva de Mark Rothko al Grand Palais.

(...) Quan vaig emprendre les pel·lícules *Organizations* —un tipus de treball del tot diferent— va ser, per mi, un procés d'estructuració dels meus pensaments sobre el cinema, tornant als problemes de les limitacions de l'enquadrament, del negre, del color. Vaig agafar els tres colors primaris de la pintura (és a dir: groc, vermell i blau). Vaig preparar diagrames, basats en esquemes matemàtics, per crear combinacions de tires de colors, i els vaig filmar sistemàticament, quadre a quadre. Va ser el meu primer intent de film completament abstracte. El color —prèviament capturat com a part de la realitat— es va convertir en l'objecte mateix de la pel·lícula. Les matemàtiques de les combinacions cromàtiques que em van permetre crear *Organizations* em van entusiasmar, però, per desgràcia, o potser per sort, quan vaig observar els films, la complexitat i la riquesa que anhelava i esperava s'havien perdut. Aleshores van canviar els meus pensaments sobre el cinema.”

“Given... Color, An interview with Christian Lebrat by Vincent Deville & Émeric de Latens”. Al llibret del DVD: *Christian Lebrat, Vibrations. París: Re-Voir, 2014.*

Pròximes projeccions:

Construccions espirituals Diumenge 4 de desembre, 18.30h