

Herom VARGAS; Luciano de SOUZA

Universidade Municipal de São Caetano do Sul – Brasil

A colagem como processo criativo: da arte moderna ao *motion graphics* nos produtos midiáticos audiovisuais

El *collage* como proceso creativo: desde el arte moderno hasta el *motion graphics* en los productos audiovisuales de los medios de comunicación

Collage as a creative process: from modern art to motion graphics in audiovisual media products

Recebido em: 30 set. 2011

Aceito em: 17 dez. 2011

Herom Vargas é doutor em Comunicação e Semiótica e professor do Programa de Mestrado em Comunicação da USCS; autor de *Hibridismos musicais de Chico Science & Nação Zumbi* (Ateliê, 2007). Contato: heromvargas@terra.com.br

Luciano de Souza é mestrando em Comunicação e professor do curso de Rádio e TV da USCS; graduado em Rádio e TV pela Universidade Metodista de São Paulo. Contato: lucmanbr@yahoo.com.br

RESUMO

O artigo faz um estudo sobre os usos da colagem para demonstrar a importância desse procedimento estético usado na linguagem *motion graphics* no audiovisual contemporâneo. Desde as vanguardas no início do século XX, passando pelo cinema e pela televisão, a colagem tornou-se uma das marcas das linguagens digitais nos últimos 20 anos, o que justifica a reflexão em torno de suas raízes e características, de seus desdobramentos atuais e das possibilidades criativas que encerra.

Palavras-chave: colagem; *motion graphics*; audiovisual; experimentação.

RESUMEN

El artículo es un estudio sobre el uso del *collage* para demostrar la importancia de este procedimiento estético en el lenguaje *motion graphics* en el audiovisual contemporáneo. Desde las vanguardias en principio del siglo XX, pasando por el cine y la televisión, el *collage* se convirtió en una de las características de los lenguajes digitales en los últimos 20 años. Eso justifica la reflexión sobre sus raíces y sus características, sus desarrollos actuales y sobre las posibilidades creativas que posee.

Palabras clave: *collage*; *motion graphics*; audiovisual; experimentación.

ABSTRACT

The article is a study on the use of *collage* to demonstrate the importance of this aesthetic procedure in the motion graphics language in contemporary audiovisual. From the avant-garde in the early twentieth century, through cinema and television, *collage* became one of the hallmarks of digital languages in the last 20 years which justifies the reflection around its roots and characteristics, its current developments and the creative possibilities it holds.

Keywords: *collage*; motion graphics; audiovisual; experimentation.

Introdução

Muitas das criações experimentais no campo das artes plásticas tiveram seus recursos incorporados pelas linguagens audiovisuais, mesmo que de maneira inconsciente, ao longo do século XX. Na segunda metade desse século, em função do desenvolvimento do *design*, da publicidade e das tecnologias digitais, especialmente na animação e na computação gráfica, as linguagens das vanguardas modernas foram cada vez mais utilizadas na prática experimental, visando soluções criativas com novos suportes tecnológicos que invadem o cotidiano. Representações de figuras humanas em 3D, o uso arbitrário das cores, a ilusão de movimento e procedimentos de colagem com imagens manipuladas por *softwares* de animação tornaram-se muito comuns no campo audiovisual. Na verdade, de todas essas práticas, a colagem parece ter se tornado a “alma criativa”, uma das ferramentas básicas nos processos de criação visual e audiovisual.

Desde a expansão dos meios de comunicação de massa no século XX, o *design* tem se definido em função das tecnologias de artes gráficas, que promoveram a manipulação e a colagem de elementos heterogêneos de origens diversas como procedimentos básicos de composição. No entanto, a técnica da colagem já estava presente no cenário artístico muito tempo antes dessas tecnologias digitais, seja na pintura, na fotografia, no cinema ou no vídeo. Com a introdução de novas ferramentas, tornaram-se mais comuns as infinitas possibilidades de criação e recriação.

A partir das considerações acima, este artigo busca mapear os diferentes usos da colagem, desde as vanguardas até sua dinâmica na linguagem *motion graphics* utilizada em vários produtos da TV, do videoclipe e do cinema. A partir de conceitos como experimentação, técnica e tecnologia, no intervalo que percorre o século XX e o início do XXI, da modernidade ao pós-moderno e digital, pretende-se aqui discutir alguns aspectos que a colagem definiu para si como procedimento básico de composição.

Colagem na arte moderna

A colagem como processo técnico tem uma história antiga e remonta ao século XII, quando calígrafos japoneses realizaram os primeiros trabalhos preparando as superfícies de seus poemas, colando pedaços de papel e tecido para criar fundo para suas pinceladas. O termo colagem deriva do verbo francês *coller* (colar) e é a arte que,

em essência, contribui para diversos processos de criação, além do uso apenas da cola e do papel.

Segundo Renato Cohen, “a *collage* seria a justaposição e colagem de imagens não originalmente próximas, obtidas através da seleção e picagem de imagens encontradas, ao acaso, em diversas fontes” (COHEN, 1989: 60). Por meio dessa técnica, o artista transforma imagens e objetos em composições abstratas ou com algum grau de figuratividade. A rigor, o que está no cerne da colagem é a tensão entre o peso de realidade dos objetos materiais (areia, jornal, madeira, tecido etc.), a tendência indicial das imagens figurativas utilizadas e o projeto estético do autor. A partir daí, frisarmos o leque de possibilidades das conjunções geradas na relação entre esses elementos no trabalho compositivo e, noutro aspecto, os variados níveis de vinculação entre obra de arte e realidade.

A partir do século XIX, a colagem se desenvolve como uma forma de arte popular, mais como diversão do que linguagem artística autônoma. Pessoas colavam fotos de família em arranjos e penduravam nas paredes, colavam selos postais em álbuns e cobriam telas e luminárias com ilustrações e reproduções de revistas de arte. A maioria desses materiais era de lembranças e heranças de família, sem serem vistos propriamente como objetos de arte.

A transformação da paisagem urbana das metrópoles europeias no decorrer do século XIX proporcionou o desenvolvimento da indústria gráfica, principalmente na propaganda, a partir do comércio de bens de consumo manufaturados e da divulgação de eventos populares. Nas últimas décadas dos noventa, artistas gráficos dispunham fontes e gráficos de várias formas para criar pôsteres de teatro e ilustrações. Já a introdução da fotografia levou à fotomontagem e à combinação de fotografias em arranjos artísticos.

Verifica-se que a técnica da colagem foi incorporada às diferentes linguagens artísticas, principalmente a partir do século XX, com o cubismo, o dadaísmo, o futurismo, o surrealismo e outros movimentos artísticos que viram no recurso uma possibilidade de experimentação e confrontação com a arte tradicional. Sua multiplicação aconteceu ao mesmo tempo em que ocorreram as expansões das telecomunicações e dos meios de transporte e a formação da sociedade industrial.

O período cubista sintético de Pablo Picasso e Georges Braque é um marco do início da produção de colagens utilizando recortes de jornais na pintura. Conforme Gilmar Hermes (2006: 119), “com isso, o mundo que interessava à pintura não era mais

a 'natureza', mas a realidade representada no jornal, que, por si só, já é uma colagem e representa 'o dia' anterior. Não é à toa que muitos jornais nomeiam-se *O Dia*". As obras *Fruteira e copo* (Figura 1) e *Prato de frutas* (ambas de 1912), de Georges Braque, são consideradas as primeiras colagens da arte moderna. O trabalho do autor também ficou conhecido como *papier collé* (com cola ou papel colado), um tipo específico de colagem. No mesmo ano, Pablo Picasso concebe *Natureza-Morta com palha de cadeira* e *Copo e garrafa de Suze*, ambas parte de uma série em que são utilizados papéis e desenhos a carvão.



Figura 1: Fruteira e copo, 1912, Georges Braque (Museum of Fine Arts, Boston).

As relações convencionais entre figura e fundo são subvertidas na colagem a fim de criar novas formas de integração entre os diversos elementos compositivos. Para Marjorie Perloff (1993: 104), “cada elemento na colagem tem uma função dual: referir-se a uma realidade externa, ainda que o seu impulso composicional seja o de socavar a própria referencialidade que parece afirmar”. Segundo Gilmar Hermes (2006: 119), “a técnica da colagem, assim como pretendia o cubismo, evoca, sobretudo, os tipos de construção que a consciência faz nas tentativas de apreensão da realidade. Isso não ocorre só no plano individual, mas também na instância coletiva”.

A forma de fazer pintura com o uso de colagens desempenhou um papel fundamental na evolução do movimento cubista e, posteriormente, foi plenamente apropriada pelos artistas dadaístas que viram na técnica uma maneira de questionar radicalmente a arte europeia evocando o *non sense*, a espontaneidade, a irracionalidade e o inconsciente, em trabalhos que seriam, muitas vezes, feitos ao acaso. A alemã

Hannah Höch, uma das mais importantes representantes do movimento em Berlim, colava pedaços de fotografias e revistas em obras como *Golpe com uma faca de cozinha dada na última cultura de barriga de cerveja da República de Weimar na Alemanha* (Figura 2), sendo considerada, portanto, uma das precursoras da fotomontagem. A partir de 1919, outro dadaísta alemão importante, Kurt Schwitters, também realizou colagens com pedaços de papel que encontrava em jornais ou anúncios publicitários e outros materiais descartáveis.



Figura 2: Golpe com uma faca de cozinha dada na última cultura de barriga de cerveja da República de Weimar na Alemanha, 1919, Hannah Höch (Neue Nationalgalerie, Berlim).

Os princípios da colagem encontraram seguidores em todo o mundo, porém com interpretações diferentes entre os movimentos artísticos. Na Itália, os futuristas Umberto Boccioni e Gino Severini, por exemplo, realizaram colagens dando atenção ao mundo moderno, com temas como a guerra, a tecnologia, a velocidade e a violência. Segundo Marjorie Perloff (1993: 99), “em poucos anos, a colagem e os seus cognatos – montagem, construção, *assemblage* – estavam exercendo um papel central tanto nas artes verbais quanto nas visuais”.

Os surrealistas adotaram procedimentos vinculados ao conceito de “livre associação”, da psicanálise freudiana, e usaram a colagem também de maneira diferenciada. Para representar na técnica a própria transgressão e revolução sugerida pelo modernismo, tentavam estabelecer relações entre elementos que nunca estariam juntos na natureza ou na realidade cotidiana, mas que produziam sentidos, a exemplo do que acontece nos sonhos. Em 1920, Max Ernst concebe duas obras que traduzem a

técnica da colagem como resultado de muito estudo, laborioso: *Dada-Gaughin* (Figura 3) e *É o chapéu que faz o homem (o estilo é do alfaiate)*. Diante disso, ampliam-se as possibilidades da colagem com um caráter mais circunstancial e irracional, com mais humor e crítica, seguido por outros surrealistas, que levaram ao limite a ideia de associação de diferentes elementos e de construção de uma "realidade irreal", por exemplo, com Joán Miró, Yves Tanguy, René Magritte, André Masson e Salvador Dalí. A partir do surrealismo, a colagem passou a ser reconhecida como uma nova linguagem possível por conta de novas relações entre imagens que já existem. Como esclarece Clement Greenberg (1986: 259), “o meio da colagem desempenhou papel essencial na pintura e na escultura do século XX, e é a via mais sucinta e direta para a estética da arte genuinamente moderna”.



Figura 3: Dada-Gaughin, 1920, Max Ernst (The Art Institute of Chicago).

Do pop às tecnologias

No processo de colagem, duas ações são fundamentais: primeiro, a fragmentação e, depois, a junção desses fragmentos. Ambos os procedimentos serão fartamente desenvolvidos no decorrer do século XX a partir dos desdobramentos tecnológicos, com distintas orientações, possibilidades e significados. Se a ideia da colagem estava no horizonte de criação das vanguardas, algumas tecnologias, como a fotografia e o cinema, por se tornarem novas ferramentas de trabalho, dinamizaram a criatividade dos artistas, aceleraram a realização de algumas criações e se tornaram elementos insubstituíveis na produção da obra de arte, como item pertinente na sua reflexão. Andreas Huyssen (1997: 30) é taxativo ao afirmar que

[...] nenhum outro fator influenciou mais a emergência da nova arte de vanguarda que a tecnologia, que não só incendiou a imaginação dos artistas (com o dinamismo, o culto à máquina, a beleza da técnica, as atitudes construtivista e produtivista), como penetrou no coração mesmo da obra. A verdadeira invasão da tecnologia na fabricação do objeto arte e o que se poderia vagamente chamar de imaginação tecnológica podem ser melhor entendidos através de práticas artísticas como a colagem, a montagem, e a fotomontagem; e desembocam ainda na fotografia e no filme, formas de arte que podem não só ser reproduzidas, mas que são na verdade planejadas para a reprodutibilidade técnica.

Essas influências e contaminações mútuas entre técnica/tecnologia e obra de arte cresceram ao longo do século XX, sobretudo no pós 2ª guerra mundial, com a popularização da serigrafia, da televisão e das máquinas fotocopiadoras, dentre vários outros mecanismos de produção e reprodução técnica. Paralelo a isso, a propaganda, que tem utilizado todos os novos equipamentos, cresceu bastante a ponto de trazer ao cotidiano não apenas as novidades tecnológicas, mas, sobretudo, os resultados dessa aplicação à produção estética audiovisual.

Valendo-se das mídias, da propaganda e da lógica da sociedade urbano-industrial, a arte pop nos anos 1960 foi uma estética que usou colagens e montagens com razoável consequência. Incorporando em suas obras alguns símbolos massivos e populares, como a garrafa de *Coca-Cola*, produtos industrializados de consumo, os quadrinhos, as técnicas de impressão gráfica e imagens da cultura de massa, a arte pop tratou as embalagens de consumo e os ícones midiáticos como material para a produção de uma arte aparentemente fria e mecânica, porém, com angulações críticas e irônicas.

Em 1956, Richard Hamilton concebe a colagem *O que exatamente torna os lares de hoje tão diferentes, tão atraentes?* (Figura 4) que se tornou representativa por estabelecer vários dos temas dominantes da arte pop.



Figura 4: O que exatamente torna os lares de hoje tão diferentes, tão atraentes?, 1956, Richard Hamilton (Kunsthalle Tübingen, Alemanha).

Por meio da colagem e de seus radicais efeitos, Hamilton mobilizou informações de consumo e da cultura de massa colocando-as em contato com públicos diversos, realizando “curtos-circuitos” não só nas formas de produção artística como também nas dinâmicas de fruição e de consumo do objeto de arte:

Ao usar tão obviamente esses anúncios em sua colagem, ele chamava a atenção tanto para as correntes da moda quanto para os muitos públicos cujo acesso mais imediato à cultura visual não se dava através de museus e galerias, mas sim de revistas populares. Ele tirou as imagens preexistentes de seus contextos originais e as transpôs, sem mudá-las, para uma composição nova, cuidadosamente organizada (McCARTHY, 2004: 8).

O tom crítico dessas obras está, em boa medida, no mecanismo de estranhamento efetivado pela colagem: ao combinar elementos do cotidiano aparentemente dispersos ou de óbvio sentido utilitário com situações inusitadas e, por isso, provocativas. Não que a sociedade da época não soubesse de sua própria dinâmica de consumo; porém, ao escancará-la pelo efeito de estranhamento das novas relações propiciadas pela colagem, o pop mobilizava o choque e a reflexão sobre o próprio cotidiano permeado e definido por um imediatismo cada vez mais agudo. Para Ernesto Manuel de Melo e Castro, “as colagens pop são espelhos cujas imagens revelam a redundância estrutural de uma sociedade de excessos e de vazios – a americana” (MELO E CASTRO, 1993: 45).

Além de fazerem parte dessa estratégia de crítica à sociedade, as novas técnicas e tecnologias eram parte do material e do repertório usado nas obras, a ponto de influenciar novas composições e sugerir gramáticas desconhecidas até então. Peter Phillips, Andy Warhol e Robert Rauschenberg mesclavam as técnicas de fotografia e serigrafia transferindo as imagens fotográficas diretamente para a superfície da tela. Segundo Iwasso,

[...] observar as primeiras *black-and-white silk-screen paintings* de Rauschenberg (1962-64), por exemplo, é testemunhar a exuberância nascida de um novo repertório técnico – borrões, sobreposições, inversões e recolorações – que a serigrafia rapidamente proporciona (IWASSO, 2010: 42).

No campo das artes plásticas, a arte pop atualizou a colagem como procedimento estético. Mesmo tendo sido chamado de neodadaísmo, por conta das proximidades com a vanguarda iconoclasta dos anos 1910, traduziu sua crítica pelo uso do novo cotidiano

na produção estética. No entanto, se o *dadá* atribuía poder de questionamento aos objetos em novas circunstâncias (*ready made*), o *pop* trabalhou com um dado distinto: o sentido metafórico das imagens tecnicamente produzidas pela publicidade, cinema, televisão entre outros, e assim mescladas em colagens/montagens como ponto de partida para a crítica à sociedade. Ao invés do objeto, a ênfase recaiu sobre sua iconicidade no contexto de uma cultura mais visual da sociedade do espetáculo. Dessa maneira, verifica-se o vínculo criado entre o *pop* e a pós-modernidade. Como esclarece Gilmar Hermes,

[...] o procedimento da colagem chegou ao pós-modernismo, sendo adotado pelos artistas *pop* britânicos e norte-americanos. Esses se inspiraram na experiência *dadaísta* para produzir arte no pós-guerra, quando se consolidaram as sociedades de consumo. Desse modo, as montagens e as colagens se evidenciam como uma forma de consciência icônica, que pode se manifestar artisticamente, em que as imagens são associadas, ajustadas, repetidas, substituídas simbolicamente como metáforas, etc. (HERMES, 2006: 116).

Além das artes plásticas, a colagem/montagem foi um importante procedimento. No cinema do início do século XX, apesar de ainda silencioso, a ideia de montagem de Serguei Eisenstein e as experiências documentais de Dziga Vertov já traduziam muito a proposta de descontinuidade. Segundo Teixeira Coelho (1995: 50), na montagem “elementos isolados têm um certo significado; quando em junção, ou mesmo em colisão, assumem uma terceira significação distinta das duas primeiras, que as engloba e supera”. Os desdobramentos da linguagem televisiva e das primeiras experiências audiovisuais, dentre elas a *videoarte* de Nam June Paik, deram corpo ao vínculo entre arte e tecnologia. Para Arlindo Machado (1995: 117), “essas experiências dão as diretrizes para todo o posterior desenvolvimento da arte do vídeo e provoca uma reversão no sistema de expectativas figurativas do mundo da imagem técnica”.

Discutindo o conceito de pós-modernidade, David Harvey situa a colagem na era da televisão de massa como incremento ao processo de superficialização da cultura. Segundo o autor, o que se definiu como sensibilidade pós-moderna na arte significou

[...] um apego mais relacionado às superfícies do que às raízes, à colagem em vez do trabalho em profundidade, a imagens citadas superpostas e não às superfícies trabalhadas, a um sentido de tempo e de espaço decaído em lugar do artefato cultural solidamente realizado (HARVEY, 2002: 63).

Aqui está em questão um sentido específico do conceito de colagem - a saber - aquele que aponta para o aparente *non sense* das junções, ao invés do projeto teleológico na construção da obra de arte. Por mais discutível que seja o aparente negativismo desse sentido, as ideias de junções aleatórias, ou que respeitassem outras lógicas de criação, são as novas configurações que as colagens feitas por meio de equipamentos trouxeram para a cultura cotidiana, ampliando sua presença para além das artes de vanguarda. E aqui pensamos mais especificamente nos aparelhos digitais que vinculam sua ação a uma relação cambiante entre imagem e real, ora na busca da *mimese*, ora na construção de imagens virtuais que tendem a criar e recriar novas “realidades”. Tais noções remetem ao momento em que vivemos, nossas “máquinas de imagens” que valorizam o mundo da informação, do espetáculo, da efemeridade das relações, da colagem, do híbrido, das mesclas sensoriais e do tecnológico, tendo como grandes símbolos o computador e a Internet. Segundo Flávio Vinicius Cauduro,

[...] a imagem pós-moderna tende à multimídia, à mistura, à hibridação, empregando diversas possibilidades expressivas visuais (fotos, desenhos, pinturas, gravuras, modelos 3D, vídeo, etc.) e/ou acionando vários outros sentidos simultaneamente à visão (audição, tato, olfato, etc.) (CAUDURO, 2009: 115).

Não é à toa que, neste contexto do real virtualizado pelo digital, temos o surgimento e o desenvolvimento do *motion graphics*, uma forma de linguagem plástica, dúctil, que altera e fundiona imagens e textos eletronicamente para aquela reconstrução virtual do mundo dentro do ambiente virtual.

***Motion graphics* e a colagem no audiovisual**

A tecnologia digital tornou possível a convergência entre várias mídias e inovadoras experimentações estéticas, porém, uma boa obra de arte digital não está necessariamente relacionada às novas tecnologias, já que grandes ideias são aquelas que surgem da percepção de um tipo de uso inteligente dos recursos tecnológicos, sejam eles de baixa ou alta tecnologia. Nesse contexto, uma das áreas que mais representa a possibilidade de experimentação e criação de linguagens inovadoras é a pós-produção no áudio, televisão, cinema e vídeo, incorporando também o trabalho de *design*, computação gráfica, animação e outros efeitos visuais. Segundo o crítico Nicolas Bourriaud, a pós-produção

[...] designa o conjunto de tratamentos dados a um material registrado: a montagem, o acréscimo de outras fontes visuais ou sonoras, as legendas, as vozes *off*, os efeitos especiais. Como conjunto de atividades ligadas ao mundo dos serviços e da reciclagem, a pós-produção faz parte do setor terciário em oposição ao setor industrial ou agrícola, que lida com a produção de matérias primas (BOURRIAUD, 2009: 62).

Com o desenvolvimento de recursos de computação gráfica e vídeo digital por computador surgiu o *motion graphics*, uma linguagem contemporânea que utiliza colagem, animação, tipografia, *design* e, acima de tudo, o movimento para possibilitar novas formas de criação e transmissão de informação. A linguagem *motion graphics* se caracteriza pela composição visual e manipulação de imagem em movimento, por computador, permitindo assim animar diferentes tipos de representação audiovisual (vídeos, fotos, tipografia e elementos gráficos). Em sua pesquisa sobre *motion graphics*, João Velho propõe

[...] o entendimento do termo *motion graphics* como uma área de criação que permite combinar e manipular livremente no espaço-tempo camadas de imagens de todo o tipo, temporalizadas ou não (vídeo, fotografias, grafismos e animações), juntamente com música, ruídos e efeitos sonoros (VELHO, 2008: 19).

Essa nova potencialidade de utilização tecnológica da colagem remete a um longo processo de tentativas anteriores, com raízes na história do cinema e da televisão. O *motion graphics* tem uma similaridade com a linguagem da fotomontagem, surgida especificamente das experiências de movimentos de vanguarda, como assinalamos, e da propaganda na primeira metade do século XX. Ainda, segundo João Velho,

[...] as ferramentas digitais de composição de imagem, a exemplo do software Adobe Photoshop e dos programas de *motion graphics*, herdaram e atualizaram o espaço da fotomontagem, da colagem naturalmente não-natural, transferindo-o para ambientes de criação bem mais poderosos em termos de possibilidades técnicas. (VELHO, 2008: 72)

De acordo com Jon Krasner (2008), esse tipo de linguagem tem suas raízes nas primeiras experimentações de animação das décadas de 1920 e 1930 que buscavam sincronização entre imagem e som com a utilização da colagem, a interferência direta na película e a técnica de animação *stop motion*. Essas experimentações eram resultado das influências que movimentos artísticos como arte abstrata, cubismo, dadaísmo e

surrealismo, em particular, exerciam sobre os primeiros animadores e cineastas da época. Um bom exemplo é o filme *Symphonie diagonale* (1923) (Figura 5), realizado pelo músico e pintor sueco Viking Eggeling, simpatizante do dadaísmo. As diversas formas que aparecem ao longo do filme são animadas variando a orientação, o tamanho e a espessura numa tentativa de sincronização com a música. Esse tipo de recurso é muito utilizado na linguagem *motion graphics*.



Figura 5: *Symphonie diagonale*, 1923, Viking Eggeling (Svenska Filminstitutet, Estocolmo).

Fernand Léger, que realizou *Ballet mechanic* (1924), foi um exemplo de artista que soube usar a animação para criar um cinema abstrato. Hans Richter, outro dadaísta, utilizou a colagem e a manipulação de imagens como linhas e formas geométricas nos filmes *Rhythm 21* (Figura 6) e *Rhythm 23*.

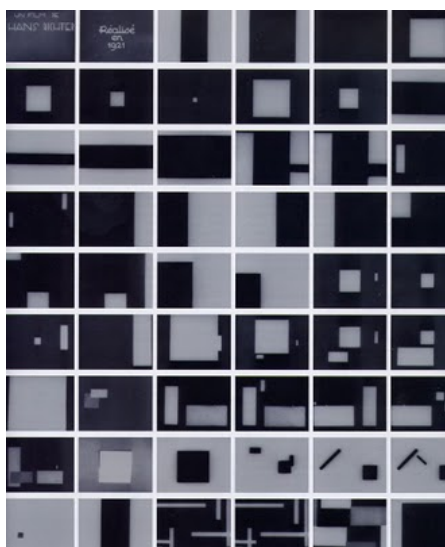


Figura 6: *Rhythm 21*, 1921, Hans Richter (The Museum of Modern Art, New York).

Hoje, com o auxílio das tecnologias digitais, diversos comerciais e vinhetas de identidade de emissoras de televisão foram influenciados por esses efeitos. Mais tarde, na década de 1930, o alemão Oskar Fischinger produziu várias animações abstratas na tentativa de reproduzir o que chamava de “música visual”, sendo posteriormente contratado por Walt Disney para compor a equipe de animação que produziu o filme *Fantasia* (1940).

Trabalhando com diversas técnicas, a partir da década de 1950, o animador Norman McLaren realizou seus filmes com foco principal no abstracionismo, buscando, assim, uma sincronia com trilhas sonoras. Com isso, “o domínio de tempo e ritmo em McLaren prefigura e antecede os padrões de design em movimento hoje comuns em mídias audiovisuais” (VINCENT; COLE; SCHINCARIOL, 2006: 233).

Segundo Arlindo Machado (2003), o grafismo televisual guarda relação direta com as primeiras aberturas de filmes produzidas para o cinema norte-americano na década de 1950. Os chamados *title sequences* (créditos de aberturas de filmes) começaram a ser realizados por *designers* e artistas plásticos para criar uma identificação gráfica do filme. Como esclarece Carla Cristina da Costa,

[...] o designer Saul Bass, seguidor de Gyorgy Kepes na New Bauhaus, de Chicago, foi o maior expoente deste período, chegando a ficar conhecido por um público maior além do público especializado [...]. Havia um mix entre cenas filmadas, tipografia, animação e diversos grafismos, além de várias experimentações visuais, como palavras que se transformavam em imagens e vice-versa. (COSTA, 2007: 57).

Após trabalhar em várias agências de publicidade, o *designer* Saul Bass criou pôsteres de filmes e inúmeras *title sequences* para diretores como Stanley Kubrick, Alfred Hitchcock, Martin Scorsese e Otto Preminger. Seus trabalhos foram representativos para o ressurgimento da animação abstrata, que já estava presente em filmes experimentais das décadas de 1920 e 1930 realizados, principalmente, por Hans Richter, Oskar Fischinger e Len Lye. Com os filmes *O homem do braço de ouro* (1955) e *Anatomia de um crime* (1959), Saul Bass transforma os créditos iniciais em uma espécie de prelúdio para a narrativa utilizando uma colagem composta por gráficos estilizados e figuras geométricas em movimento. Na abertura do filme *O homem do braço de ouro* (1955) (Figura 7) são utilizadas linhas retas brancas que invadem a tela juntamente com os créditos e que se transformam num braço. O trabalho faz referência ao protagonista da história – baterista e crupiê – também viciado em heroína.



Figura 7: Trechos da abertura do filme *O homem do braço de ouro*, 1955, Saul Bass.

A partir da década de 1960, o *designer* Maurice Binder criou as clássicas aberturas dos filmes da série *007* (Figura 8) utilizando a colagem de cenas em *live-action* com animações de gráficos e caracteres.



Figura 8: Sequência de frames de três aberturas dos filmes da série *007*, Maurice Binder.

O *designer* gráfico cubano Pablo Ferro é outro nome importante na criação de aberturas para filmes, sendo também responsável pelo desenvolvimento dos cortes rápidos de imagens que não possuem nenhum grau de continuidade entre si. Essa técnica foi amplamente utilizada na edição dos videoclipes produzidos a partir da década de 1980 e em toda linguagem visual e estética das vinhetas da *MTV* (*Music Television*). Na abertura do filme *Um sonho sem limites* (1995) (Figura 9), Pablo Ferro faz uma colagem com pedaços de jornais e capas de revistas em alusão à trama que retrata o sonho norte-americano a qualquer preço por meio da história de uma garota do interior que tenta a sorte como repórter de TV.

Destacamos que o termo *motion graphics* se popularizou a partir de 1960 quando John Whitney, um pioneiro da computação gráfica, fundou a empresa *Motion Graphics Incorporated*. Com ele, o computador passa a ser considerado um meio viável de produção artística na animação e nos filmes. Na época, o cineasta independente e teórico americano Stan Brakhage realizou curta-metragens e documentários apenas visuais e repletos de colagens, como por exemplo, o filme experimental *Mothlight*

(1963), uma composição de asas de mariposa, pétalas de flores e vidro comprimidos entre duas tiras de filme.



Figura 9: Abertura do filme *Um sonho sem limites*, 1995, Pablo Ferro.

Nesse mesmo período, o cineasta experimental Stan Vanderbeek produziu uma série de filmes que utilizavam variadas técnicas, incluindo colagem, *live-action*, computação gráfica e desenho à mão. Durante a década de 1970, os animadores americanos Frank e Caroline Mouris desenvolveram técnicas de animação por colagem para o vencedor do Oscar de curta-metragem de animação *Frank film* (1973) (Figura 10), uma autobiografia visual realizada com imagens de jornais e revistas representando a cultura e a iconografia do oeste norte-americano. Esse estilo de animação acabaria presente em muitos videoclipes e vinhetas de identidade de emissoras como a *MTV*, a *PBS* (*Public Broadcasting Service*) e o canal infantil *Nickelodeon*.

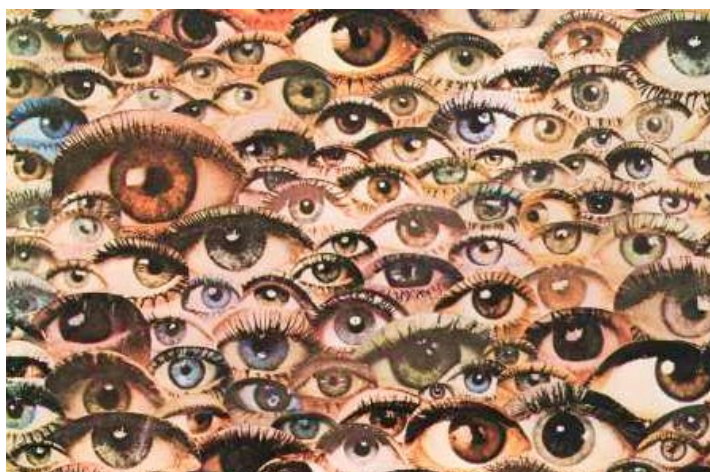


Figura 10: Cena de *Frank film*, 1973, Frank e Caroline Mouris.

Com habilidade para transformar imagens de objetos mundanos em verdadeiros “atores”, o animador e diretor Terry Gilliam, do grupo Monty Python, foi quem popularizou as técnicas de colagem *stop-motion* na série para televisão britânica *Monty Python's flying circus*.

Na década de 1990, o designer Kyle Cooper, influenciado pelos trabalhos de Pablo Ferro e Saul Bass e combinando técnicas convencionais com procedimentos digitais, realizou a abertura do filme *Seven* (1995) (Figura 11) considerado um marco na história do *motion graphics*.



Figura 11: Imagens da abertura do filme *Seven*, 1995, Kyle Cooper.

A técnica de colagem utilizada nos primeiros filmes experimentais e nos créditos iniciais de filmes foi também adotada em produções de *motion graphics* para a televisão e para a Internet, principalmente em videoclipes, vinhetas, comerciais e na identidade visual de emissoras do mundo inteiro.

Considerações finais

A partir dos anos 1980, com o grande desenvolvimento das ferramentas de computação gráfica, o surgimento dos primeiros sistemas de composição e manipulação de imagens em movimento e das possibilidades do universo 3D, a linguagem *motion graphics* começou a se desenvolver com mais intensidade. Segundo João Velho (2008: 18), “a chegada dessas ferramentas estimulou, a partir do universo digital, uma retomada da visualidade anterior de colagem dinâmica de imagens bidimensionais”. Em meados da década de 1990, surgiram novos *softwares* de composição gráfica e efeitos visuais, como o Adobe Photoshop (1990), Nuke (1993) e o Adobe After Effects (1993), que facilitaram o acesso e a produção desse tipo de linguagem, proporcionando um

incremento às possibilidades criativas. O resultado dos últimos avanços tecnológicos é a adoção do *motion graphics* como a principal linguagem utilizada no chamado *broadcast design*. De acordo com Jon Krasner (2008: 314), “a beleza da colagem no *motion graphics* é que as imagens e tipografia podem ser integradas em diferentes caminhos difíceis de alcançar no mundo físico”.

As referências históricas da colagem no *motion graphics* são claramente notadas, desde as primeiras experiências pioneiras do cinema e da animação experimental, passando pelas criações das vanguardas e da arte pop, até os dias de hoje, com os *softwares* de composição e as aplicações de *design* gráfico para o cinema e a televisão. Segundo João Velho (2008), o *motion graphics* e as ferramentas digitais herdaram e atualizaram o espaço da fotomontagem e da colagem transferindo-o para ambientes de criação bem mais poderosos em termos de possibilidades técnicas.

Essa linguagem digital também atualizou os vários sentidos dados à colagem ao longo do século XX. Com o *motion graphics*, foi possível recuperar no contemporâneo praticamente todas aquelas características essenciais da colagem: o procedimento do estranhamento caro às vanguardas; a atitude experimental, lúdica e criativa; os exercícios de apreensão não ortodoxa da realidade longe da *mimese*, do naturalismo ou do realismo; as ligações de elementos aparentemente distintos que levam ao *non sense*, à irracionalidade e ao exercício livre do inconsciente; o rompimento com a narratividade linear e com as teleologias; e, por fim, os exercícios de reconstrução das simultaneidades, multiplicidades e dos excessos do mundo moderno e contemporâneo. Ao mesmo tempo, ao incorporar de vez a técnica e as tecnologias à produção artística, a colagem na computação gráfica pôde dar novas dimensões a todos esses elementos no contexto das virtualidades digitais e tornou-se nova ferramenta, cujo alcance e capacidade ainda continuam sendo explorados.

A rigor, aquilo que estava idealizado e furtivamente imaginado na aventura das vanguardas tem agora possibilidades concretas de realização e projetos de ampliação. Em grande medida, isso foi possível por ser o procedimento da relação, implícito na colagem, a ação mais recorrente nas novas tecnologias digitais. Assim a ênfase e a importância da linguagem *motion graphics*, repleta de elementos heterogêneos em todos os aspectos, que se apresenta cada vez mais como uma linguagem híbrida, marcando de forma indelével o caráter do audiovisual contemporâneo.

Referências

BOURRIAUD, Nicolas. **Pós-produção: como a arte reprograma o mundo contemporâneo**. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

CAUDURO, Flávio V. Design gráfico & pós-modernidade. **FAMECOS**, PUC-RS, Porto Alegre, n.40, p.113-116, dez. 2009.

COELHO, José Teixeira. **Moderno pós-moderno: modos & versões**. 5. ed. São Paulo: Iluminuras, 1995.

COHEN, Renato. **Performance como linguagem: criação de um tempo-espaço de experimentação**. São Paulo: Perspectiva, 1989.

COSTA, Carla Cristina da. Videodesign e pós-modernidade: o universo de criação das vinhetas de televisão. **Actas de Diseño**, Universidad de Palermo, Buenos Aires, v. 1, n. 2, p.55-61, mar. 2007.

GREENBERG, Clement. **The collected essays and criticism - Vol. 2: arrogant purpose, 1945-1949**. Chicago: The University Of Chicago Press, 1986.

GRUSZYNSKI, A. C. Design gráfico: entre o invisível e o ilegível. In: **Anais do 10º Encontro da Associação Nacional de Programas de Pós-graduação em Comunicação**. Brasília: Editora da UnB, 2001.

HARVEY, David. **Condição pós-moderna**. 7. ed. São Paulo: Edições Loyola, 1992.

HERMES, Gilmar. Da história da arte para as mídias. **Fronteiras: Estudos Midiáticos**, UNISINOS, São Leopoldo, v. 8, n. 2, p.112-122, ago. 2006.

HUYSSSEN, Andreas. **Memórias do modernismo**. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1997.

IWASSO, Vitor Rezkallah. Copy/paste: algumas considerações sobre a colagem na produção artística contemporânea. **ARS**, ECA-USP, São Paulo, v. 7, n. 15, p.37-53, jun. 2010.

KRASNER, Jon. **Motion graphic design & fine art animation: principles and practice**. Burlington: Elsevier/ Focal Press, 2008.

MACHADO, Arlindo. **A arte do vídeo**. São Paulo: Brasiliense, 1995.

_____. **A televisão levada a sério**. 3. ed. São Paulo: Senac, 2003.

MCCARTHY, David. **Arte pop**. São Paulo: Cosac-Naify, 2004.

MELO E CASTRO, Ernesto Manuel. Ver-Ter-Ser. In: GOTLIB, Nácia B. (org.). **O fim visual do século XX e outros textos críticos**. São Paulo: Edusp, 1993.

PERLOFF, Marjorie. **O momento futurista: avant-garde, avant-guerre e a linguagem da ruptura**. São Paulo: Edusp, 1993.

VELHO, João. **Motion graphics: linguagem e tecnologia - anotações para uma metodologia de análise.** Dissertação (Mestrado em *Design*). Rio de Janeiro: Escola Superior de Desenho Industrial, Universidade Estadual do Rio de Janeiro, 2008.

VINCENT, Charles; COLE, Ariane D.; SCHINCARIOL, Zuleica. Design em movimento: um original digital? In: 10º Iberoamerican Congress of Digital Graphics, 2006, Santiago. **Proceedings...** Santiago: Sigradi, 2006. p. 232 - 235.