

## Por um audiovisual gráfico

Arlindo Machado<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Livre-docente em Comunicação e professor associado do Dept. de Cinema, Rádio e Televisão da Escola de Comunicação e Artes da USP.

## Resumo

Em que pese a hegemonia das imagens figurativas no cinema e na televisão, há uma outra maneira de encarar a estética das artes audiovisuais, ou seja, como uma integração de códigos do campo do design gráfico com as técnicas e procedimentos da vanguarda e do cinema experimental, resultando naquilo que hoje chamamos de *motion graphics*. Tomando como exemplo o trabalho criativo de dois cineastas gráficos – Saul Bass e Jean-Christophe Averty – este artigo busca examinar os aspectos fundamentais da linguagem visual dinâmica do audiovisual.

Palavras-chave: grafismo audiovisual; Saul Bass; Jean-Christophe Averty

## Abstract

In spite of the hegemony of figurative images in cinema and television, there is another way to approach the aesthetics of audiovisual arts, that means, as an integration of codes from the graphic design field with techniques and procedures from the avant-garde and experimental cinema, resulting in what we today call *motion graphics*. Taking as examples the creative works of two graphic moviemakers – Saul Bass and Jean-Christophe Averty – this article aims to examine the fundamental aspects of the visual dynamic language of the audiovisual.

Keywords: motion graphics; Saul Bass; Jean-Christophe Averty

A televisão e os meios eletrônicos em geral são linguagens predominantemente gráficas, mesmo que na maioria das vezes não o queiram. Já pelo próprio fato de suas imagens serem constituídas de linhas e pontos, e de sua definição ser (por enquanto) baixa<sup>2</sup>, ela é forçada a se pensar graficamente. As estéticas da cestaria, do tricô ou da tapeçaria são predominantemente gráficas porque quando se tem poucos elementos (linhas, pontos) é preciso sintetizar e estilizar. O mesmo se pode dizer dos vitrais das catedrais góticas, cujas imagens são constituídas de pequenas pedrinhas de cores variadas. O cinema e a fotografia, apesar de serem meios de natureza mais figurativa, também podem ser gráficos, se houver interesse em ser assim por parte dos que os fazem. A abertura de *Os guarda-chuvas do amor* (*Les parapluies de Cherbourg*, 1964), de Jacques Demy, é uma boa demonstração disso: a câmera, colocada em “olho de pássaro” (exatamente acima da cabeça dos atores), focaliza os transeuntes que passam diante dela num dia de chuva. Mas deles só vemos os guarda-chuvas de cores variadas e puras, que *performatizam* na página da tela uma dança de formas e cores de um delicado rigor geométrico.

Não é difícil identificar um audiovisual de natureza gráfica. Vejamos abaixo como caracterizar uma imagem gráfica em detrimento de uma imagem figurativa.

1. A imagem gráfica é bidimensional, assume a bidimensionalidade básica da tela, enquanto a figurativa simula tridimensionalidade através da perspectiva renascentista, automaticamente produzida pela câmera e lentes na hora da filmagem, ou obtida através de algoritmos de visualização em computação gráfica. Na verdade, toda imagem audiovisual é, por natureza, bidimensional, pois seu destino último é a projeção numa tela plana, mesmo que simulando um efeito 3-D artificialmente produzido pela perspectiva ou pela estereoscopia. A única imagem verdadeiramente tridimensional que o homem produziu (se excetuarmos a tradicional escultura) é a holografia, uma técnica de destino um tanto impreciso. Acontece que nem todos os produtos assumem a bidimensionalidade da tela

<sup>2</sup> Mesmo que a indústria da eletrônica tente vender gato por lebre com o engodo da chamada “televisão de alta definição”. Vide McLUHAN, 1964: 336-368.

e simulam um efeito de profundidade através de técnicas diversas. Mas, enquanto a concepção figurativa tenta simular um efeito de realismo, a gráfica trabalha a representação como artifício.

2. Na imagem gráfica, o espaço da representação coincide com os limites do quadro. Não há nada fora do quadro, tudo se concentra dentro dele, num espaço fechado, o que significa que tudo deve ser composto, distribuído, arranjado dentro do quadro, com todas as reverberações em termos de equilíbrio dos elementos, peso dos volumes, distribuição das cores e texturas etc. O quadro, para Eisenstein, um cineasta gráfico antes de tudo, é uma *tesoura*, que recorta o que é significativo daquilo que é destituído de interesse. A imagem em movimento de tipo figurativo, pelo contrário, utiliza o conceito baziniano de *cache* (máscara móvel). Tudo tende a sair do quadro, a câmera tende a acompanhar os movimentos dos atores. Um grande número de elementos está fora do quadro e eu sei disso porque ouço as suas vozes e ruídos, ou porque os atores vistos no quadro dirigem a sua atenção para algum ponto fora do quadro. O equilíbrio buscado pela imagem figurativa não é entre os elementos do quadro, mas entre o quadro e o extra-quadro, o dentro e o fora de campo. Mas a imagem gráfica trabalha com a fatalidade de que toda tela é fixa, como um quadro ou o proscênio do teatro italiano, ainda que simule um movimento de câmera. O movimento na imagem gráfica é centrípeto, como se existisse um ponto de atração no centro do quadro, enquanto na imagem figurativa é centrífugo, há uma força que chupa tudo para fora do quadro.
3. Na imagem gráfica, tudo o que está no quadro, inclusive o que foi captado com câmeras de modelo figurativo, é considerado em seu potencial gráfico, ou seja, como elementos de uma ordem geométrica que vão compor formas gráficas na tela. Uma estrada é uma linha, uma praça é uma massa negra, uma multidão é uma malha de *dots* (retículas), e assim por diante. Enquanto a imagem



figurativa visa produzir um efeito de realidade, a imagem gráfica pratica uma estilização, uma redução ao essencial em termos visuais, que pode chegar até a abstração pura. As imagens gráfica e figurativa se distinguem, portanto, pelo maior ou menor coeficiente formal: a primeira controla de modo bastante preciso cada elemento da imagem e o seu deslocamento no quadro, como se fosse uma coreografia, enquanto a segunda é mais solta, deixa mais por conta do acaso.

4. Em geral, a imagem gráfica joga toda ênfase na montagem; ela é eisensteiniana por excelência, ao contrário da imagem figurativa que segue o lema baziniano da “montagem mínima”. As ações são sintetizadas de modo a permitir uma compressão de tempo. Elimina-se todo tempo supérfluo ou de mera duração, como os tempos de transição, e se vai direto ao assunto. Em geral, é a trilha sonora que marca a edição. A imagem não necessariamente é redundante em relação ao movimento da música, mas dialoga com ela, às vezes nota por nota.
5. Em grande parte das vezes, a imagem gráfica trabalha com cores puras, na sua expressão máxima e sem representação de tonalidades. Se a imagem é preta, ela é preta mesmo, no sentido de uma opacidade absoluta. Nada de tons de cinza. Se não for preta, então ela é branca, com sua perfeita transparência. Observemos o exemplo dos vídeos, videoclipes, animações, *flash games* e performances como *VJ* de Motomichi Nakamura, japonês sediado em Nova York. Utilizando apenas três cores básicas em suas formas mais puras (vermelho, preto e branco), o artista constrói cenários e personagens que transitam entre o surrealismo e o minimalismo, mas com uma violência incomum na caracterização de bons e maus, luzes cegantes e trevas espessas, que dão o máximo de impacto visual aos trabalhos.



6. Em geral, a tela gráfica trabalha com o conceito sub-reptício de *grade*, reminiscência das tramas estruturais que embasam a cestaria, a malharia, a tapeçaria e o tricô. A *grade* é uma estrutura invisível ao espectador, mas que alicerça a distribuição dos elementos visuais na tela. Nela, a composição da imagem, determinada pelos limites do quadro, ordena-se pelas coordenadas cartesianas em torno dos eixos *x* e *z*, vertical e horizontal. Geralmente, ela é gerada eletronicamente ou desenhada sobre um receptor de controle. A tela se parece então a uma folha de papel quadriculado, cujas linhas permitem definir muito precisamente o lugar onde serão dispostos os mais variados elementos, como a posição e a dimensão relativa dos personagens, suas respectivas atitudes com relação à gravidade (de cabeça para cima ou para baixo, em posição “de leito”, ou horizontal), os grafismos a incrustar etc.; numa palavra, a *grade* controla a “disposição” dos signos na tela. Ela é, em geral, ortogonal, e pode ser frontal, como na abertura de *Psicose* (*Psycho*, 1960), ou inclinada em direção a um dos lados do quadro, como na abertura de *Intriga internacional* (*North by Northwest*, 1959), ambos de Alfred Hitchcock. Outras variações de *grades* também são possíveis, dependendo da imaginação do *designer*. Frequentemente imaginada como quadriculagem, a *grade* opera uma partição simétrica da superfície que ela decompõe em vários pequenos quadrados autônomos, unidades elementares idênticas, moduláveis, intercambiáveis, manipuláveis, como as cartas de um baralho. A imagem torna-se a matriz de um jogo combinatório cujas principais figuras são a inversão, a permutação, a rotação, a substituição e a reduplicação. A *grade* é, portanto, uma estrutura organizadora, fator de legibilidade, que mantém a separação dos elementos e indica as direções de leitura. No dizer de Anne-Marie Duguet (1991: 92):

A superfície se impõe através das coordenadas bidimensionais da *grade* (...). A *grade* projeta a superfície sobre ela mesma, mas opera também uma reduplicação do quadro no interior daquele da tela que tende a produzir uma

imagem centrípeta, ao mesmo tempo em que “fura” a superfície. Mais que um processo de inclusão, essa decupagem geométrica é um princípio de repetição que não se aplica apenas às figuras, mas à imagem ela própria.

7. Naturalmente, se estamos falando de audiovisual, estamos falando de *movimento*. Tudo isso deve passar pelas telas com uma rapidez frenética ou com uma candura melancólica, no sentido de compor uma coreografia digna de um balé. No audiovisual, o grafismo é sempre dinâmico (o que não quer dizer que não possam ocorrer paradas dialogando com os movimentos). Isso é justamente o que distingue *motion graphics* (grafismos em movimento) de um simples grafismo impresso. O movimento libera inclusive as palavras, que podem dançar na tela e sofrer toda sorte de modificações, sem necessariamente perderem sua legibilidade.

### A contribuição de Saul Bass

Saul Bass foi um *designer* gráfico norte-americano, discípulo de Gyorgy Kepes na New Bauhaus de Chicago, que, embora tenha criado também desenhos de produtos, celebrou-se em todo o mundo como um artista gráfico de cinema. Bass desenhou principalmente aberturas de filmes (os chamados “créditos” ou “letreiros”), mas também cartazes de obras cinematográficas e até mesmo sequências inteiras de filmes de outros diretores, além de ter incorporado em muitas produções de pretensão mais comercial ou industrial, como as de Hollywood, experiências só encontráveis no cinema de vanguarda, no filme experimental e na vídeo-arte. Entre outros tantos trabalhos (mais de uma centena de filmes), ele assinou as aberturas de *Psicose*, *Intriga internacional*, *Um corpo que cai* (*Vertigo*, 1958), *Pelos bairros do vício* (*Walk on the wild side*, 1962), *Anatomia de um crime* (*Anatomy of a murder*, 1959), *O homem do braço de ouro* (*The man with the golden arm*, 1955) e *Cassino* (*Casino*, 1995).

[Bass] criou um verdadeiro inventário de possibilidades expressivas da linguagem cinematográfica para além do modelo narrativo-realista. Sob este



ponto de vista, seus letreiros podem ser vistos como uma forma de dar vazão às descobertas de um cinema progressivo e alternativo num segmento mais popular. Apesar dos letreiros de Bass serem apenas uma pequena porção de um todo maior e mais complexo em termos de produção (...), eles diferem desse todo por concentrarem outros níveis de complexidade e por serem pautados por outros critérios visuais. Os letreiros de Bass constituem-se em produções paralelas às produções dos filmes para os quais foram feitos, com equipe técnica e planejamento próprios (FERREIRA, 2008: 1-2).

Isso não quer dizer que os créditos de Bass sejam estranhos ou indiferentes aos filmes que os sucedem. Pelo contrário: estes créditos já anunciam ou prenunciam o que o espectador está prestes a ver; geram interesse pelo filme, criam expectativas sobre o que vai acontecer e estimulam a imaginação do espectador. Quando bem concebidos, podem resultar numa extraordinária condensação da obra, algo como a sua síntese plástica e conceitual. Muitas vezes, podem também produzir um prazer estético que amplia a capacidade de percepção de quem vai assistir ao filme. Impossível não ver as imagens distorcidas e anamórficas do rosto que aparece no início de *O segundo rosto* (*Seconds*, 1966) como um possível anúncio da odisseia de um homem (Arthur Hamilton/John Randolph e, depois, Rock Hudson) que perde a sua própria identidade, que vive num mundo obscuro e opressor, e que tenta libertar-se das ataduras em que está preso. *Um corpo que cai*, neste sentido, é exemplar. O olho de uma mulher, em primeiríssimo plano, dentro do qual roda uma mandala circular<sup>3</sup>, já preconiza o drama do personagem principal (Scottie/James Stewart), acometido de “vertigem das alturas”, e que precisa abandonar a sua carreira de policial por não poder olhar para baixo, pois neste momento o mundo entra numa espiral.

Embora trabalhando em contextos fortemente industriais (produções *hollywoodianas* e similares), Bass conseguiu realizar um trabalho que se pode considerar artisticamente distintivo. Nas aberturas por ele realizadas, a harmoniosa combinação de cenas filmadas, animação, tipografia e gráficos dava forma a um sistema expressivo de uma espécie que o cinema não tinha até

<sup>3</sup> A mandala foi criada por John Whitney, artista norte-americano pioneiro da computação gráfica dinâmica, e essa foi, pelo que se sabe, a primeira vez que uma imagem digital cinematográfica é introduzida no cinema comercial.





então experimentado. Ao mesmo tempo, o modo como imagens se convertiam em palavras, ou as palavras se convertiam em imagens, retomava a grande tradição da escrita ideogramática a que, no cinema, só Eisenstein havia feito referência antes. O trabalho de Bass, na verdade, constitui um inventário bastante completo das possibilidades holísticas (integradoras de todos os meios) e sinestésicas (integradoras de todos os sentidos) do audiovisual, incluindo até a recuperação expressiva de formas arcaicas, como o *graffiti* – em *Amor sublime amor* (*West Side story*, 1961) – e a escrita epistolar – em *A época da inocência* (*The age of innocence*, 1993). Entre as suas várias contribuições, Bass foi o artista que melhor conseguiu resolver os complexos problemas estruturais derivados da combinação de imagem e som, sobretudo por contar, em todas as suas criações, com a parceria imprescindível de sua mulher, a compositora Elaine Makatura Bass. Referindo-se ao trabalho inicial do artista como desenhista de cartazes para espetáculos do *show business*, Jim Supanick (1997: 73) afirma que “o trabalho gráfico de Bass corresponde ao que Matisse poderia ter feito se ele tivesse crescido no Bronx, ouvido jazz e não fosse tão frágil”.

No entanto, se observarmos alguns poucos filmes em que Saul Bass assina não apenas o desenho da abertura, mas também a concepção visual da obra como um todo – como em *Psicose*, *Spartacus* (1960) e *Grand prix* (1966) –, já se pode perceber a diferença que faz a opção por uma concepção artisticamente mais moderna de tratamento visual do filme. A célebre sequência do chuveiro em *Psycho*, as cenas de batalha em *Spartacus* (1960) (semelhantes, em seus aspectos coreográficos, à célebre sequência da batalha no gelo concebida por Eisenstein em *Aleksandr Nevskii*, nos idos de 1938), ou ainda as sequências de corridas de carros em *Grand prix* (1966), que retomam algumas experiências de Abel Gance com telas múltiplas, na década de 1920, parecem indicar tudo aquilo que o cinema poderia ter sido, se tivesse assumido com maior firmeza o propósito de se tornar uma arte do século XX (MACHADO, 2000: 73).

À medida que avança no tempo, Bass vai radicalizando seu processo; ele busca “soluções cada vez mais abstratas (como a espiral de *Vertigo*) e puramente estruturais (como as setas que brotam das letras N e T da expressão

*North by Northwest* e a falta de ajuste horizontal entre os caracteres da palavra *Psycho*” (FERREIRA, 2008: 120). O *storyboard* que concebeu para *Psicose*, de Hitchcock, permitiu a construção de uma das sequências antológicas do cinema, baseada na ideia do vórtice (ou *vortex*), que consiste num escoamento giratório onde as linhas de corrente apresentam um padrão circular ou em espiral. Esse padrão está presente tanto no chuveiro aberto, jorrando água infinitamente, no ralo do banheiro por onde a água escoava em círculos e no olho da mulher, em primeiríssimo plano, com a câmera girando ao seu redor. O que poderia ser uma simples cena de terror ou suspense resulta num dos mais belos exemplos de tratamento gráfico da imagem no cinema. Por fim, quase no final da vida, a abertura definitiva de Bass é a concebida para *Cassino*, de Martin Scorsese, onde, depois de um breve prólogo em que o protagonista do filme é lançado ao ar em meios a chamas, sobrevém uma sequência de padrões luminosos baseada nos cassinos de Las Vegas, ao som do *Mathäuspassion*, de Bach.

Estes letreiros [o autor se refere às aberturas de *The age of innocence* e *Cassino*], os mais significativos da fase final de Bass, ressaltam um aspecto que está associado a praticamente toda a sua produção fílmica, mas que nesses trabalhos se encontra mais evidenciado: a busca do êxtase (FERREIRA, 2008: 284).

## A contribuição de Averty

Jean-Christophe Averty, diretor de televisão que atuou na França entre 1957 e 1986, foi o inventor daquilo que se poderia chamar de uma televisão gráfica, onde a tela é encarada como uma superfície bidimensional e as imagens como formas (geométricas ou não) em calculado movimento, sempre sincronizadas com a música. Pode ser considerado o Saul Bass da televisão, com a vantagem de não fazer apenas aberturas de filmes, mas programas inteiros interpretados como desenho gráfico dinâmico.

Averty realizou perto de mil títulos para a televisão francesa, passando por todos os gêneros e formatos (ficção, documentário, teatro, show, jazz). Introduziu na televisão um gênero que muito depois veio a se chamar *videoclipe*,

mas que então ainda se chamava (pelo menos na França) *chansons illustrées* (canções ilustradas). Transformou em produto audiovisual canções com Yves Montand, Juliet Gréco, Serge Gainsbourg e quase toda a nata da canção popular francesa. Sua grande paixão e fonte de inspiração foi Alfred Jarry, o pai da “patafísica”, que ocupou um lugar privilegiado em sua obra. Dele, o diretor francês levou à tela quatro de suas mais importantes obras: *Ubu Roi ou les Polonais* (1965), *Ubu enchaîné* (1971), *Surmâle* (1980) e *Ubu Cocu ou l'Archéoptérix* (1981). Um de seus trabalhos mais elogiados foi *Les mariés de la Tour Eiffel* (1983), baseado em um balé modernista de Jean Cocteau, com música de cinco membros do grupo chamado “Os Seis” (Arthur Honegger, Georges Auric, Darius Milhaud, Francis Poulenc e Germaine Tailleferre).

Salta à vista em seu trabalho, antes de mais nada, a desnaturalização da cena e a aversão radical a toda e qualquer espécie de realismo. Em *Ubu* e *Mariées*, os atores aparecem em cena mascarados, e suas máscaras dão um aspecto impessoal às suas faces. Eles se locomovem e agem na cena como se fossem marionetes. Sintomaticamente, Averty declarou a um programa da televisão francesa (*Averty à la télé*, 2001) que “a preocupação principal é fazer grafismos, quero dizer: que cada espaço da tela esteja cheio”. Em outra ocasião, no mesmo programa, disse: “Em meu trabalho tenho a ambição de fazer desenhos animados com carne viva, e quando falo em ‘vivo’ quero dizer atores”.

A principal técnica usada por Averty é a *incrustação*: personagens vivos são filmados sobre um fundo azul e projetados sobre desenhos animados. Ou seja, há uma convivência na mesma tela de cenas filmadas e cenas desenhadas em forma de grafismos. Trata-se, então, de uma forma essencial de *collage* eletrônica, em que o corpo humano é integrado a um contexto gráfico. Essa *collage* eletrônica impõe a negação das dimensões próprias do corpo humano, como também de todo objeto tridimensional. Os atores são transportados para um espaço bidimensional e se tornam seres achatados. Para a câmera, tudo o que é azul funcionará como uma zona transparente, tornando-se um “buraco” que será preenchido por outra imagem. “Mas, e isso é uma particularidade do efeito eletrônico, jamais a integridade da imagem incrustada será destruída; ela poderá ser restituída a todo instante em sua totalidade” (DUGUET, 1991: 65). Isso quer dizer que a incrustação é virtual: um elemento

pode penetrar em outro sem deixar traço, mas pode também reaparecer novamente. Ao contrário do que acontece em outros meios, a incrustação em televisão funciona sem deterioração da imagem.

Em função de sua opção radical pelas *collages* eletrônicas, Averty parece cumprir o lema surrealista (devido a André Breton) de “um encontro do guarda-chuva com a máquina de costura numa mesa de cirurgia”. “Ele fez da tela de televisão esse plano de não conformidade, essa mesa de dissecação onde se opera a deflagração poética dos encontros fortuitos do heterogêneo” (DUGUET, 1991: 62). A máquina televisiva é, portanto, um gigantesco operador de *collages*: diversos fragmentos de imagem são recuperados por justaposição ou insertos numa continuidade temporal que os re-juntam e absorvem suas diferenças. Tudo (ou quase tudo) é *collage* na obra de Averty: o personagem é retirado de seu ambiente natural para se incrustar num espaço artificial autônomo, a imagem atravessa e reencontra outra. A *collage* eletrônica nega inclusive as dimensões próprias tanto do corpo humano como também de todo e qualquer objeto tridimensional. Essas dimensões podem variar umas em relação às outras, ao longo de todo um programa.

Os aparelhos de efeitos para televisão apareceram na França em 1958. Na verdade, eram apenas máquinas de comutação de imagens (*switchers*) muito rápidas, que permitiam passar de uma imagem a outra ao nível do *frame*: em lugar de ver duas imagens, o espectador via uma só, resultado da fusão das outras duas. Se o fundo fosse preto opaco ou branco transparente, a segunda imagem ocuparia todo o espaço dessa cor e ela apareceria então incrustada dentro da primeira. Assim nascem as primeiras máquinas de incrustação de imagens em preto e branco, de que Averty logo se apossaria. Com elas, o realizador francês logra seus primeiros efeitos, ainda rudimentares, mas já anunciadores da base de sua concepção gráfica da paginação da tela: quadro dividido em partes, forte contraste entre o preto e o branco, jogos de enquadramento, integração do personagem aos gráficos abstratos. No final dos anos 1950, com o surgimento do *videotape*, primeira tecnologia de registro da imagem eletrônica, foi possível registrar esses efeitos em fita magnética e multiplicar ao infinito as possibilidades de incrustação. Mais tarde, nos anos 1960, com o surgimento da televisão em cores, surgiram também as máqui-

nas de efeitos eletrônicos, que permitiam, entre outras coisas, incrustar uma imagem dentro de outra, eliminando uma das cores do espectro videográfico para substituí-la por outra imagem. Esse efeito, chamado *chroma key*, geralmente utilizava como fator de transparência a cor azul, pela simples razão de que o azul é a única cor que não comparece na formação da cor da pele humana (qualquer outra cor escolhida para o efeito incrustaria a segunda imagem no rosto de um personagem).

Poeta da eletrônica, Averty explora largamente as possibilidades do *chroma key*. Além das incrustações, ele utiliza também as *janelas* (*windows*) que se abrem no quadro para a entrada de outras imagens. O mesmo efeito é também invocado para produzir toda sorte de metamorfoses: estiramento e achatamento dos corpos, enrolamento em espiral, aparecimentos e desaparecimentos súbitos (como no cinema de Méliès) e assim por diante. Os enquadramentos de Averty colocam sempre muitos pontos de vista ao mesmo tempo, à maneira de um quadro cubista. Uma dança pode ser mostrada, ao mesmo tempo, com a bailarina em picado (*plongée*), de perfil, de frente, de costas, ou apenas focalizando o rosto. Na cena em que Pai Ubu e Mãe Ubu recebem seus convidados (em *Ubu Roi*), a janela e a mesa da sala são mostradas segundo pontos de vista antinômicos com os dos personagens. Assim, o artista elabora uma estética sem precedentes no contexto televisivo. O espaço eletrônico construído por Averty é um espaço que escapa inclusive ao peso da gravidade, como se fosse um espaço não-euclidiano. Tudo flutua, os personagens voam como em certos quadros barrocos em que os anjos aparecem acima das cabeças dos homens, desafiando a lei da gravidade. As dimensões são todas relativas: o grande e o pequeno convivem na mesma tela e podem a qualquer momento trocar de tamanhos. “Os efeitos especiais permitiram a Averty concretizar uma nova concepção de espaço-tempo televisivo fundado sobre a síntese do plano cujo princípio é o agenciamento de uma série de cenas num único espaço” (DUGUET, 1991: 83).

Outro aspecto importante da estética de Averty é a montagem no interior do quadro, tema já bastante discutido (e colocado em prática em seus filmes) pelo cineasta Serguei Eisenstein, sobretudo em seu livro *Film Sense* (1963). O quadro não é um plano, ele é composto de muitos micro-planos simultâneos

e dentro da mesma tela. A própria noção de plano parece obsoleta quando se está diante de um trabalho de Averty, porque o tempo todo, em cada quadro, há uma infinidade desses micro-planos tomados em tempos e espaços diferentes, mas convivendo agora no mesmo espaço-tempo.

Duguet (1991: 88) sugere que talvez possamos, no caso específico de Averty, contrapor a ideia cinematográfica de um *hors-champ* (fora de campo) pela ideia mais apropriada de um *hors-cadre* (fora do quadro), uma vez que os personagens podem aparecer ou desaparecer não porque se deslocaram para fora do quadro, mas porque simplesmente sumiram, ou foram tapados por uma tarja preta ou por outra figura que se agigantou no primeiro plano. Embora a figura não seja vista, nós sabemos que ela está dentro do quadro e não no espaço *off* (fora do quadro). Em lugar de entrar e sair do quadro, como no cinema ou no teatro, os personagens de Averty simplesmente aparecem e desaparecem subitamente, repetindo os efeitos de magia de Georges Méliès. “Nesse espaço, o fora de campo não mais existe, ele está por todo lado, tanto na frente como detrás da imagem, em sua própria espessura” (DUGUET, 1991: 89). Assim, Averty contrapõe aos códigos do cinema clássico as convenções das histórias em quadrinhos: o enquadramento fixo, a justaposição de planos mais ou menos independentes uns dos outros e sem figuras de continuidade.

Averty se opõe radicalmente a toda concepção de profundidade de campo. Ele desafia continuamente a profundidade de campo obtida no cinema pela regulagem do obturador e do diafragma, pelo tipo de lente utilizada e pelos jogos de luz. Ele pressupõe, portanto, um espaço sem profundidade. Para lutar contra a profundidade de campo, Averty adota várias estratégias. Em primeiro lugar, aquela que consiste em filmar o bidimensional, sua matéria privilegiada, que são as imagens elas próprias. Além disso, no momento da filmagem ele elimina tudo o que poderia dar uma impressão de relevo: as paredes do estúdio e a sala de controle são todas pintadas de azul (para permitir as incrustações) e seus pontos de junção são disfarçados sob uma curva doce que a câmera trata como uma superfície sobre a qual os atores serão posicionados. Tal operação faz da tela um espaço plano e transparente, no qual virão se inscrever objetos, grafismos, personagens, assim como outros signos. Ao mesmo tempo, Averty manifesta também um horror ao cinza: o que caracterizou as primeiras emis-



sões do realizador foi a utilização sistemática de um contraste máximo entre o preto e o branco. Os poucos meios de que ele dispunha reencontram sua fonte em “limpar” a tela, combater o amorfo, o diluído. O dinamismo óptico de suas imagens é largamente impulsionado pela energia produzida por essa tensão entre os dois polos diametralmente opostos.

Enfim, para resumir, Duguet (1991: 40) define assim o processo criativo de Averty, a partir de uma retomada das ideias de Alfred Jarry (no prefácio da peça *Ubu Roi*) sobre uma concepção “gráfica” de teatro:

- A redução do cenário a alguns elementos de sugestão muito simples e muito contrastados.
- A associação em um mesmo plano de elementos estranhos entre si: “as árvores aos pés da cama”, um encontro puramente surrealista.
- O desafio à lei da gravidade, autorizando o maravilhoso: “os pequenos elefantes flutuando sobre as escadas”, e o humor através do qual o pesado se torna aéreo.
- a metamorfose devidamente acompanhada pelos efeitos eletrônicos, seja de um elemento, seja de toda a cena que se abre para uma outra.
- a síntese do tempo, uma vez que vemos “as palmeiras crescerem diante de nossos olhos”.
- E, sobretudo, essa imagem extraordinária: as chaminés que se derretem (Jarry já concebia em seu tempo a “fenda eletrônica”); elas são enfeites de pêndulos. O tempo se abre sobre o espaço, ou o espaço se abre através de uma representação do tempo.

## À guisa de conclusão

Não há dúvidas de que, no campo do cinema e da televisão, há um predomínio esmagador de produtos de natureza figurativa e narrativa. Mas nós enfocamos aqui a sua recíproca, que é a emergência de um audiovisual gráfico, de bases estruturais e conceituais completamente distintas. O computador, com todos os seus recursos de modelagem e animação, tem contribuído mui-

to para a expansão dessa tendência, a ponto dos chamados *motion graphics* terem se tornado campos férteis de experiências, e disseminados em revistas, DVDs, sites na internet, cursos exclusivos, encontros de especialistas, festivais e mostras dedicados exclusivamente ao audiovisual gráfico. Quiçá as novas gerações venham a aprender com as gerações de Bass e Averty a tirar todo proveito criativo de um campo emergente que se abre em mil possibilidades de acontecimentos. Enquanto as alternativas figurativas encontram-se já esgotadas, não lhes restando senão repetir fórmulas datadas, o audiovisual gráfico é uma possibilidade ainda nova, que tem um futuro possivelmente sem limites.



### Referências bibliográficas:

DUGUET, Anne-Marie. *Jean-Christophe Averty*. Paris: Dis Voir, 1991.

EISENSTEIN, Serguei. *Film sense*. London: Faber & Faber, 1963.

FERREIRA, Fernando Aparecido. *Arte gráfica enquanto cinema / Cinema enquanto arte gráfica*. Tese de Doutorado, Escola de Comunicações e Artes da USP, Programa de Ciências da Comunicação, 2008.

MACHADO, Arlindo. *A televisão levada a sério*. São Paulo, Senac, 2000.

McLUHAN, Marshall. *Understanding media*. London: Routledge, 1964.

SUPANICK, Jim. "Saul Bass: To hit the ground running". In: *Film comment*, v. 33, n. 2, 1997.