

Estratégias narrativas visuais: interpretação gráfica em créditos de abertura cinematográficos

Visual narrative strategies: graphic interpretation in film credits

Tietzmann, Roberto; ME, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul
rtietz@pucrs.br

Resumo

Créditos de abertura cinematográficos são um espaço híbrido onde convenções e técnicas do design gráfico são aplicados a um suporte baseado no movimento registrado no tempo. Adaptando-se ao meio, os créditos desenvolvem diversas estratégias narrativas visuais diferentes da linguagem cinematográfica tradicional e distintas da comunicação gráfica em outros suportes. Tais estratégias frequentemente operam no andamento da história, criando um espaço diferenciado através do esticamento ou da fragmentação do tempo e dos temas apresentados, contrastando com os demais momentos da obra. Este texto explora estratégias utilizadas pelos créditos, baseadas na interpretação gráfica de temas presentes na obra e seu contexto histórico-cultural.

Palavras Chave: créditos de abertura; interpretação gráfica; cinema

Abstract

Films' opening titles are a hybrid space where conventions and graphic design techniques are used on a time and motion based medium. Adapting to the medium, titles develop diverse visual narrative strategies apart from both traditional cinematographic language and graphic design for other media. Such narrative strategies often operate on the story's development, creating a differentiated space within the film through themes and narrative time's stretching or fragmentation, in contrast with the other parts of the film. This text explores strategies used by the titles, based upon the graphic interpretation of themes from the film and its socio-cultural context.

Keywords: *film credits; graphic interpretation; cinema.*

Introdução

As diferentes tecnologias de captação e exibição de imagens em movimento tornadas públicas na última década do século XIX representavam ao mesmo tempo o somatório de pesquisas científicas e explorações artísticas das décadas e séculos anteriores, bem como ferramentas abertas a novas maneiras formas de significação para além de suas capacidades técnicas imediatas.

Se forem consideradas apenas as tecnologias como determinantes da novidade fica evidente que, antes mesmo da chegada do século XX, os aparelhos em si começavam a perder o interesse nas praças já familiarizadas com eles, como afirma este editorial do New York Times em janeiro de 1898:

Todos os recursos dos construtores de palavras parecem ter sido exauridos em encontrar nomes para a simples, mas engenhosa, máquina que joga imagens em movimento em uma tela. As características essenciais em todo dispositivo deste tipo são a mesma – uma luz brilhante em frente a qual uma longa fita de pequenas fotografias é rapidamente desenhada, e uma lente [é usada] para focar e distribuir os raios de maneira apropriada. Os arranjos para a manipulação da luz, a fita e a lente são numerosas, mas variam apenas em detalhes inseqüentes e, para todos os propósitos práticos, as máquinas são idênticas. (NEW YORK TIMES, 28/1/1898, p.8)

O editorial segue mencionando 50 marcas diferentes de aparelhos, afirmando que “[...]ninguém sabe quantas mais há.” (NEW YORK TIMES, 28/1/1898, P.8). Os equipamentos de Edison, dos irmãos Lumière ou de tantos outros empresários do nascente ramo que seria anos depois denominado cinema eram todos capazes de registrar imagens em movimento, mas as capacidades de transcender esta escrita com mensagens mais complexas não residiam na câmera e no projetor, sendo dependentes de um amadurecimento das capacidades de enunciação daqueles que os usariam e das platéias que consumiriam tal produção.

Segundo Edgar Morin (1997, p.25), tentativas de produzir imagens fantasiosas usando efeitos visuais rudimentares buscando a produção de um espetáculo foram responsáveis por primeiro transformar o cinematógrafo em cinema. Através desta expressão, Morin sugere a transformação da tecnologia antes entendida como científica e objetiva em uma ferramenta que apresentava o fantástico às suas platéias. A construção do imaginário do espetáculo se constituiu a partir da transcendência dos limites do registro mecânico de situações, objetos, cenários, locações e elenco ancorados na correspondência entre o que se via na tela e o que supostamente existiria fora dela. Ou, como afirma Morin, “O cinema é talvez a realidade, mas também é outra coisa, geradora de emoções e de sonhos.” (MORIN, 1997, p.26).

O desenvolvimento de tais efeitos visuais acontece em paralelo com a progressiva

incorporação de elementos gráficos nos filmes nos primeiros quinze anos do cinema. Ao intercalar cartões com o título, diálogos, créditos e outras informações na seqüência de imagens em movimento registradas com câmera e elenco, oferecia-se ao espectador uma noção seminal de montagem dada pela diferença intrínseca entre as imagens.

A parataxe entre a imagem gráfica e a cinematográfica precisava ser mediada com o surgimento de uma idéia mais complexa de narrativa, tornada dominante e geradora da linguagem cinematográfica e audiovisual contemporânea. Desta maneira, os efeitos visuais de Georges Méliès e Ferdinand Zecca expandiram a imagem no sentido paradigmático, oferecendo uma riqueza visual maior aos seus espectadores. O sintagma narrativo foi ampliado com a intercalação de elementos gráficos verbais responsáveis pela ancoragem dos significantes polissêmicos sugeridos nas imagens.

A partir do final da década de 20, com a consolidação das tecnologias de som sincronizado com a imagem, a comunicação verbal gráfica perde força como estruturadora da narrativa, sendo substituída pelo registro sonoro para a expressão da maioria de seus conteúdos.

O uso dos elementos verbais gráficos passa a ser associado com a pontuação da narrativa (como, por exemplo, quando uma legenda sobreposta a uma imagem de uma cidade nos informa que estamos em *Nova Iorque* ou que a história continua *três meses depois* do plano anterior) e, principalmente, com a apresentação dos créditos de abertura e encerramento. Pautados pela representação objetiva de informações internas ou externas à narrativa, tiveram uma expressão visual criativa restrita até a década de 1950.

Créditos e a necessidade de estratégias narrativas

Créditos cinematográficos têm uma função declarada, expressa em uma sóbria definição de Katz (1998):

Créditos. 1. uma lista dos nomes dos principais envolvidos na produção de um filme com suas funções – por exemplo, as estrelas, os atores coadjuvantes, o diretor, o produtor, o roteirista, o diretor de fotografia. (KATZ,1998, p.306)

Os conteúdos desta lista normalmente se situam à margem da ficção apresentada no restante da obra, fazendo uma interface entre o universo interno da obra e quem o produziu. A informação apresentada graficamente nos créditos é tida invariavelmente como *verdadeira* pelo espectador, independente da forma visual que assuma. Assim se o crédito prometeu *Fred Astaire*, *Grande Otelo* ou *Angelina Jolie*, é quase certo que não tardarão a aparecer na tela.

Tradicionalmente a necessidade de correspondência com um mundo exterior somado ao afastamento da linguagem gráfica como um elemento de destaque na narrativa dos filmes favoreceu que as soluções visuais dos créditos fossem conservadoras durante a primeira metade do século XX. A diversificação visual das seqüências de créditos de

abertura para além de uma relação conservadora é situado historicamente por Katz (1998):

Desde o início dos anos [19]50 tem havido uma tendência para substituir listagens diretas de créditos por métodos mais imaginativos envolvendo superposição sobre cenas de ação, visuais ousados, animação e efeitos especiais. (KATZ, 1998, p. 306)

Ao situar as mudanças na forma visual dos créditos apenas como uma *tendência* sem discutir quais fatores motivam tais transformações Katz limita a abrangência de sua observação. Mais do que apenas uma tendência ou moda, o surgimento de uma forma visual mais sofisticada para os créditos de abertura evidencia o surgimento de formas alternativas de visualidade, distintas da comunicação gráfica, da linguagem cinematográfica tradicional e também da animação com personagens. O que chama a atenção a partir do crédito de *Carmen Jones (1954)* é uma possibilidade plural de uma poética visual, mas é mais livre em suas representações que as linguagens que a originaram.

Em resposta à necessidade de equilibrar as referências oriundas da temática do filme com a retórica visual adotada nos créditos de abertura se estabelecem diversas estratégias narrativas visuais, formas híbridas entre a comunicação gráfica e cinematográfica. Todas elas estão intimamente relacionadas com a progressão narrativa da trama e como tal andamento será conduzido uma vez que os dois repertórios visuais se encontrem na tela.

Estratégias narrativas visuais em créditos

Embora a natureza dos aparelhos de registro e exibição de imagens em movimento *não obrigue* os realizadores a fazerem obras baseadas em narrativas, tais obras se tornaram dominantes no mercado e definidoras do conceito do que seria um *filme*. Giannetti (2001) afirma que isto faz parte da tradução classicista-formalista, dominante no cinema americano. A construção da linguagem do cinema se deu tanto através do melhor aproveitamento dos enquadramentos e planos quanto com a sofisticação da montagem nas primeiras décadas do século XX. Segundo Bazin (1999) a linguagem cinematográfica evoluiu atingindo um equilíbrio entre fragmentação e a continuidade dos conteúdos das imagens, sendo a fluência motivada a partir de elementos presentes internamente na imagem o fator dominante de estruturação:

O uso da montagem pode ser ‘invisível’ e esse era geralmente o caso com os clássicos pré-guerra do cinema americano. Cenas eram fragmentadas apenas com um propósito, nominalmente, analisar um episódio de acordo com o material ou lógica dramática da cena. Esta é a lógica que esconde o fato que há

uma análise, e a mente do espectador aceita bem naturalmente os pontos de vista do diretor que são justificados pela geografia da ação ou o deslocamento de ênfase do interesse dramático. (Bazin, 1999, p.44)

Os créditos de abertura floresceram em complexidade visual justamente em filmes ancorados em uma narrativa tradicional, onde a necessidade de clareza e de uma comunicação fluente com o grande público favoreciam a separação organizada de elementos gráficos e cinematográficos. Bordwell, Staiger & Thompson (1985) cartografam a ascensão da fluência, da continuidade e da aversão ao risco tanto financeiro quanto narrativo como algo dominante no cinema norteamericano. Enquanto Bazin (1999) não perde seu encantamento pelo cinema onde todos os planos pareciam no lugar, Bordwell enxerga conformismo e medo nas escolhas da grande indústria.

Uma narrativa, segundo Fiske (1983) são os “dispositivos, estratégias e convenções que governam a organização de uma história (ficcional ou factual) em seqüência“ (p.149). Este sequenciamento, bem como o percurso interpretativo feito por quem lê a história (ou assiste ao filme), se organiza em um princípio de "causalidade e inscrevendo-se numa certa cronologia" segundo Tomachewski (1970, p.173) que tem caráter "consistente e conectada causalmente, até uma final fechado de mudança absoluta e irreversível" (MCKEE, 2002, p.45). A maioria dos filmes estrutura suas histórias de acordo com um princípio de causalidade temporal, de ações e conseqüências.

Tais princípios estão firmemente ancorados na produção de imagens através da câmera cinematográfica ou outro dispositivo equivalente, normalmente envolvendo o registro das ações de um elenco em um cenário preparado para a cena. São, portanto, imagens que trazem em si elementos icônicos e indiciais do momento de sua realização ou buscam a aproximação disto através de efeitos visuais. Uma vez que a natureza dos textos gráficos e demais elementos presentes nos créditos é fundamentalmente simbólica e arbitrária, a cisão entre o que é gráfico e o que é cinematográfico parece ser insolúvel à primeira vista.

Seguindo este raciocínio de separação absoluta entre a temática e os aspectos visuais gráficos, há créditos simples na forma, cuja função se assemelha a dos conteúdos das páginas de abertura de um livro, onde são apresentados título, editora e autor, além de códigos ISBN, referências bibliográficas, data de publicação, etc. sendo sua apresentação gráfica pouco rebuscada e consumida com desatenção pelo leitor, atento ao texto principal. Filmes marcantes como *8 1/2* (Federico Fellini, 1961) e *Amarcord* (Federico Fellini, 1973) têm créditos simples.

As imagens registradas pela câmera são, essencialmente, amálgamas de diversos sintagmas de informação mesclados em uma representação aparentemente coerente no tempo e no espaço. Praticamente todos os elementos visuais incluindo forma, cor, estilo, movimento, e ambiente podem ser incorporados na apresentação dos textos e elementos gráficos que compõem os créditos. Assim, há a possibilidade de representar com alusões,

sinédoques e metáforas gráficas o universo ficcional externo ao crédito e criar uma continuidade com o restante da obra.

A sugestão de uma continuidade temática exige a elaboração de uma estratégia narrativa visual que fará a mediação entre os elementos da história, os conteúdos obrigatórios dos créditos (a lista de nomes de elenco, equipe, empresas e o título do filme) e sua forma gráfica. Essencialmente os créditos adotam quatro estratégias principais: apresentação do contexto da história, esticamento do tempo narrativo, compressão do tempo narrativo ou fragmentação do tempo narrativo, discutidas a seguir.

Estratégia 1: Apresentação do contexto temático

No filme *Cassino* (Martin Scorsese, 1995), após explodir o carro onde o personagem de Robert De Niro entra no primeiro minuto do filme, Saul Bass nos apresenta imagens de detalhes dos luminosos de Las Vegas, tornando-os ao mesmo tempo identificáveis e abstratos. A dinâmica das luzes coloridas é bela e surreal, uma metáfora da realidade paralela no meio do deserto que a cidade do jogo representa. Na metade final da seqüência, vemos um corpo caindo envolto em chamas sem nunca chegar ao chão. A sugestão é que este é o corpo de Ace Rothstein (De Niro) sofrendo os efeitos da explosão e também, metaforicamente, apresentando o tema principal do arco narrativo do filme: a ascensão e queda deste personagem sem revelar seu desfecho.

De Niro e Las Vegas retornam em seguida à trama com o espectador preparados para aceitar que o filme terá um viés trágico em seu desenvolvimento narrativo. As seqüências de créditos de Saul Bass freqüentemente envolviam estratégias semelhantes, buscando envolver o espectador em um jogo de correspondência metafórico entre o que a trama viria a apresentar posteriormente e a proposta visual formulada. Saul Bass (em HELLER, 1997) afirma que "...metáforas e ambigüidades são úteis para melhorar os níveis de interesse e atenção." (p.72). Ainda que os elementos estabelecidos visualmente sejam retomados posteriormente, ela não avança os conflitos da narrativa rumo a uma resolução.

Estratégia 2: Esticamento do tempo narrativo

A continuidade através da apresentação de temas visuais é fundamental para a percepção do crédito como pertinente à obra, e está presente nas demais estratégias também. A diferença desta estratégia está em explorar as possibilidades da progressão narrativa sustentada entre os créditos e as demais cenas do filme.

O conceito de progressão narrativa está relacionado com os conceitos de ação dramática presentes em Field (1995). Para ele, *ação dramática* são as ações (do protagonista ou seu antagonista) ou situações que têm conseqüências posteriores na trama, algo a que demais personagens terão de reagir. A progressão narrativa se organiza, perante os olhos do espectador, ao longo do tempo de exibição do filme. A mescla de

elementos gráficos e cinematográficos tensiona o andamento deste tempo, potencialmente dividindo a atenção do espectador entre o que ele deveria os elementos gráficos e os cinematográficos da imagem.

Uma solução freqüente nesta estratégia é o esticamento do tempo narrativo assim que iniciam os créditos, consistindo em mostrar personagens em alguma ação repetitiva sem que esteja se desenrolando algo de grande relevância para a trama. Sobre suas imagens são sobrepostos os créditos.

O tempo que seria dedicado a descrever tal ação em outro momento do filme onde não houvesse a sobreposição de créditos à imagem seria muito menor. A presença dos textos gráficos força o tempo dos planos e das cenas a se expandir para favorecer a leitura.

Tomachewski afirma que (1970) percebemos pequenas pistas indiciais da passagem do tempo dentro de uma obra, seja ela literária, teatral ou cinematográfica. Estas pistas são dadas, entre outras coisas, pelas ações dos personagens e suas conseqüências. Quando as ações destes personagens (e suas conseqüências) transcorrem em um tempo igual ou maior que aquele com que os comparamos na bagagem cultural acumulada nos filmes previamente já vistos e na experiência empírica no mundo real (dada a iconicidade e indicialidade das imagens), entendemos que a história está *passando devagar*, ou seja, está havendo um esticamento do tempo além do necessário à compreensão da ação dramática.

No filme *Juno* (Jason Reitman, 2007) os créditos de abertura acontecem após um breve prólogo onde a protagonista que dá nome à obra começa a caminhar pela rua bebendo uma garrafa de alguns litros de suco de laranja. A animação é baseada em rotoscopia com um redesenho simplificado da atriz Ellen Paige e de cenários onde a narrativa se passa. O estilo gráfico é vernacular, aludindo à ilustrações adolescentes em cadernos escolares. O ponto é que Juno MacGuff caminha por cerca de dois minutos e trinta segundos até o final do crédito sem que seja apresentado nenhum tema *novo* ao filme ou um conflito da narrativa seja desenvolvido. Fora dos créditos, a caminhada pela cidade seria resolvida em menos tempo. Dentro deles, funciona como uma espécie de *videoclipe* que nos assegura do protagonismo da jovem atriz.

Estratégia 3: Compressão do tempo narrativo

A compressão do tempo narrativo consiste em descartar elementos que sejam supérfluos para o entendimento da história, mantendo apenas as cenas e os segmentos que tragam pontos-chave. Este descarte é feito através de elipses de tempo e espaço na narrativa cinematográfica através da montagem.

O uso extremo de elipses representa o oposto do que Giannetti (2001) define como a linguagem cinematográfica clássica, baseada no corte com continuidade de ação e tempo entre os planos e consolidada na Hollywood dos anos 1930 e vigente de maneira quase inabalada até a década de 1950. Mesmo no cinema ocidental do século XXI a

continuidade tem um papel de destaque na organização das seqüências dos filmes.

O uso de elementos gráficos nos créditos desta estratégia podem servir como uma pontuação que acentua as elipses, sinalizando aos espectadores que o modo preferencial de leitura daquela seqüência não é a continuidade tradicional. Normalmente nestes casos há um uso bastante aberto da comunicação gráfica de maneira a não deixar dúvidas de que o crédito será pautado por uma dinâmica diferente.

Em *Homem Aranha 2* (Sam Raimi, 2004), por exemplo, Alex Ross resume as principais cenas do primeiro filme em painéis ilustrados. Todos os temas principais são recuperados, servindo de resumo e recordação para os espectadores, tendo assistido ao primeiro filme ou não.

Estratégia 4: Fragmentação do tempo narrativo

A fragmentação do tempo narrativo pode ser melhor explicada como a apresentação de cenas desprovidas de uma coesão temporal entre elas, resultando em um videoclipe cuja coesão é dada apenas pela repetição de personagens-chave e elementos sonoros. Tal encadeamento dos motivos destrói a narrativa tradicional conforme Tomachewski (1970), que afirmava que "se todas as partes da obra são mal coordenadas, esta se dissolve. (p.184)".

O ponto não previsto pelo formalista russo é que os créditos de abertura *podem* destruir a organização da obra principal ao reunirem cenas esparsas dela, afinal não faz parte de seu objetivo estragar as surpresas dos espectadores. Tal solução é freqüente em créditos de abertura de séries de TV, onde a reunião de um conjunto de cenas dos episódios que serão apresentados na temporada tem a intenção de despertar o interesse dos fãs, reduzir os custos de produção e oferecer variedade visual ao espectador.

No cinema o crédito de *007 Contra Goldfinger* (Terence Young, 1964) mostra várias cenas do filme projetadas sobre o corpo de uma modelo com o corpo pintado de dourado. As cenas projetadas são em geral detalhes dos personagens ou fragmentos de ações, não sendo evidente a estruturação narrativa delas posteriormente. As imagens em movimento projetadas são utilizadas como texturas para design gráfico, abstraindo-se assim a interpretação narrativa delas.

Considerações finais

Embora os créditos de abertura cinematográficos tenham transitado para além da forma normalmente atribuída a eles, continuam havendo diferenças conceitualmente arraigadas pautando as mesclas entre os elementos gráficos e cinematográficos. Por exemplo, dificilmente são vistas transposições diretas ou mesmo interação física entre elenco e créditos. Textos gráficos apresentados nos créditos continuam de maneira dominante restritas à aparição no segmento definido a eles no filme.

As estratégias narrativas visuais tendem a refletir este estado de equilíbrio, podendo transformar-se tão logo novas soluções se apresentem. O limite, no entanto, não é mais

tecnológico mas conceitual: ao privar a comunicação gráfica do papel e o cinema da película desaparecem as restrições para conceitos ainda mais hibridizados se apresentarem e formarem uma nova visualidade.

Referências

BAZIN, André. **The Evolution Of The Language Of Cinema** in BRAUDY, Leo & COHEN, marshall (eds.). **Film Theory and Criticism – Introductory Readings (fifth edition)**. Nova Iorque. Oxford University Press, 1999.

BORDWELL, David; STAIGER, Janet; THOMPSON, Kristin. **The Classical Hollywood Cinema: Film Style&Mode of Production to 1960**. Nova Iorque: Routledge, 1985.

FIELD, Syd. **Quatro Roteiros**. Rio de Janeiro : Objetiva, 1997.

FIELD, Syd. **Como Resolver Problemas de Roteiro**. Rio de Janeiro : Objetiva, 2001.

FISKE, J. (et al). **Key Concepts in Communication**. London : Methuen, 1983.

FREITAS, Cristiane Gutfreind. **O filme e a representação do real**. Disponível online na revista “E-Compós”, edição nº06, agosto de 2006. Consultado na data 02/01/2007, no endereço eletrônico [HYPERLINK "http://www.compos.org.br/e-compos/adm/documentos/ecompos06_agosto2006_cristianefreitas.pdf"](http://www.compos.org.br/e-compos/adm/documentos/ecompos06_agosto2006_cristianefreitas.pdf)
http://www.compos.org.br/e-compos/adm/documentos/ecompos06_agosto2006_cristianefreitas.pdf

HELFAND, Jessica. **Screen: Essays on Graphic Design, New Media and Visual Culture**. New York: Princeton Architectural Press, 2001.

GIANNETTI, Louis D. **Understanding Movies (9th Edition)**. Nova Iorque: Prentice Hall, 9th ed. 2001.

HELLER, Steve & FINAMORE, Marie. **Design culture: An anthology of writing from the aiga journal of graphic design**. Allworth, 1997.

KATZ, Eprahim. **The Film Encyclopedia (3rd Ed)**. Nova Iorque : Perennial; 1998.

McKEE, ROBERT. **STORY**. Nova Iorque: Harper Collins, 2002.

MORIN, Edgar. **O Cinema ou o Homem Imaginário**. Lisboa: Relógio D'Água, 1997.

NEW YORK TIMES, edição de 28/1/1898, p.8, capturado online no endereço
HYPERLINK "http://www.nytimes.com/archive" <http://www.nytimes.com/archive>.

RUFFLES, Tom. **Ghost Images: Cinema Of the Afterlife**. Jefferson :
McFarland&Company, 2004.

TOMACHEVSKI, B. Temática, in EIKHENBAUM, B. et alii. **Teoria da Literatura:
formalistas russos**. Porto Alegre: Globo, 1970

TOULET, Emmanuelle. **O cinema, invenção do século**. São Paulo: Objetiva, 1999.