

# CRÉDITOS DE ABERTURA CINEMATOGRAFICOS E METÁFORAS GRÁFICAS

Roberto Tietzmann

## Resumo

A linguagem cinematográfica se expande nos créditos de abertura ao incorporar elementos gráficos como tipografia, diagramas e esquemas visuais animados ou não. Tais elementos em sua apresentação podem incorporar e interpretar graficamente os temas da obra através de metáforas visuais.

## Abstract

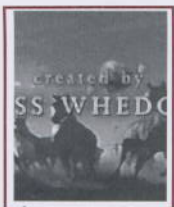
Film language expands itself in opening credits as it incorporates graphical elements as typography, diagrams and visual schemes animated or not. Such elements can incorporate in its presentation a graphic interpretation of the film's themes through visual metaphors.

## Palavras-chave

Créditos de abertura – Metáforas visuais – Design Gráfico

## Key Words

Film Credits – Visual Metaphors – Graphic Design



## 1 INTRODUÇÃO

Desde a origem do cinema há algum tipo de crédito de autoria presente, sejam as pequenas placas colocadas no cenário identificando a empresa que produziu o filme (Toulet, 2000, 77) ou os carimbos que Thomas Edison e Georges Méliès (Usai, 2000, encarte) colocavam entre os fotogramas identificando sua propriedade de maneira quase subliminar. É importante observar, contudo, que este crédito frequentemente se refere primeiro à autoria relacionada à pessoa jurídica responsável pelo filme, à empresa produtora e demais financiadores. O espaço dedicado aos autores artísticos do filme floresceria somente décadas depois, já no século XX.

A identificação de crédito se dava através do acréscimo de textos e símbolos gráficos à imagem captada pelas câmeras. Estes tinham basicamente dois caminhos para tal: ou eram colocados no cenário e filmados junto com a cena e o elenco, como já citado, ou eram filmados em separado e aplicados depois ao filme, através de processos laboratoriais de edição e sobreposição (Rickitt, 2000, 42) em bancos ópticos rudimentares.

Uma crescente competência de leitura e apreciação das platéias pelos filmes, sua crescente replicação e exportação para países de línguas

distintas (Usai, 2000, 120), bem como a multiplicação das locações onde se passavam as histórias já no início do século XX, levou à rejeição dos créditos aplicados em cenários e à preferência pelas soluções proporcionadas pelo que seriam incipientes processos de pós-produção. A entrada de intertítulos com falas dos personagens, informações de tempo e espaço diagético e demais informações narrativas também favoreceu a solução baseada em duas equipes, e não mais uma.

Uma equipe se tornou responsável pelo filme “principal”, com atores, cenários, figurinos, objetos, locações ou estúdios. A outra, trabalhando junto da equipe de revelação e montagem, viria a produzir os conteúdos de textos e símbolos gráficos a serem incorporados na obra. Esta equipe de arte incorporava profissionais com formação e prática em artes gráficas e publicidade, competentes em produzir caligrafia, ilustrações e cartões. Competências essencialmente distintas unidas pelo suporte fílmico, como relata o pioneiro realizador de westerns, Alan Dwan:

[Peter Bogdanovich pergunta] E quanto às legendas?

Nós é que as colocávamos. Mas as nossas eram geralmente grosseiras, escritas com alfinete no negativo [previamente revela-

do]. Havia um especialista [em Chicago] que as imprimia e fotografava, e eles as colocavam nos lugares onde eu indicava. (Bogdanovich, 2000, 81)

Em termos de tipografia, os cartões limitavam-se à estrita funcionalidade, com um mínimo de complementos. Menos era mais, tanto pela precariedade do suporte (imagens de alto contraste, em preto-e-branco) quanto pelo baixo custo. Os créditos de abertura, neste contexto, permaneciam sendo meramente informativos.

A justaposição de textos e símbolos gráficos ao registro de câmera se segmentariam em diversas categorias de legendas, intertítulos e créditos (Tietzmann, 2005, 2) ao longo do século XX. A mais sofisticada combinação normalmente se apresenta na sequência de créditos iniciais, o trecho do filme onde são apresentados, na forma de textos gráficos, o título da obra, elenco, equipe e empresas produtoras. Esta lista “aparece como títulos, usualmente no início ou no final de um filme, ou em ambos” (Katz, 1998, 306).

Katz (1998) separa em um binômio o conteúdo dos créditos (equipe, título do filme) e a sua forma (cartões de título). Nesta separação está implícito que o conteúdo e a forma podem desenvolver-se de maneiras distintas e serem afetadas por fatores variados. A história dos créditos nos mostra exatamente isto: conteúdo e forma transformaram-se em paralelo. Não apenas os créditos se libertaram de cumprir apenas seu compromisso informativo, mas progressivamente foram se sofisticando na apresentação dos conteúdos:

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)

Tal apresentação progressivamente sofisticada colocou diversas outras questões aos criadores de sequências de créditos. Não bastava dominar a tipografia e as técnicas de preparação dos textos gráficos para cinema<sup>1</sup>, mas também se mostrava necessário agir cooperativamente com a equipe de realização do filme e o tema da obra (BASS em CROOK, 1986, p.12) para que o crédito ajudasse a introduzir o espectador no universo da obra e motivá-lo a assistir ao filme.

Uma estratégia criativa bastante utilizada é interpretar temas do filme na forma de metáforas visuais sugeridas pela escolha de fontes, animação das letras e diagramação dos textos gráficos. As metáforas também podem se manifestar nas demais imagens que compõem o crédito, sugerindo animações ou edições que são *substancialmente distintas* do filme principal, ainda que tragam elementos confirmados depois no desenrolar da história.

## 2 METÁFORAS VISUAIS E CRÉDITOS DE ABERTURA

Segundo Ehses (1988), foi Umberto Eco quem primeiro sugeriu a aplicação de figuras de linguagem (tradicionalmente aplicadas à expressão oral) em comunicação visual. Assim como colaboravam com a enunciação retórica na Grécia antiga, elas oferecem um grau de complexificação a partir da escrita padrão. Ehses & Lupton (1988) afirmam que: uma figura de linguagem “é um desdobramento a partir do uso ordinário da linguagem. *Tropos* são figuras que alteram ao que os signos costumemente se referem, e *esquemas* alteram seu arranjo normal”. (EHSES & LUPTON, 1988, p.11).

A diferença entre tropos e esquemas é bastante clara na língua falada ou escrita, mas menos clara e –arriscaríamos dizer– irrelevante no que diz respeito aos créditos, esta encruzilhada entre comunicação gráfica e cinema. As distinções entre uma categoria e outra porque a articulação feita pelo leitor se dá não apenas em cada *plano* de imagem, mas dentro da imagem do plano, em seus elementos, composição, fotografia, enquadramento e profundidade. Além disto, (EISENSTEIN, 1999; PUDOVKIN, 1999) o leitor-espectador lê relações *entre os planos também*, interpretando a expressão gráfica das operações retóricas e a apresentação das figuras de linguagem ao longo do tempo (diacronicamente) e a cada momento (sincronicamente).

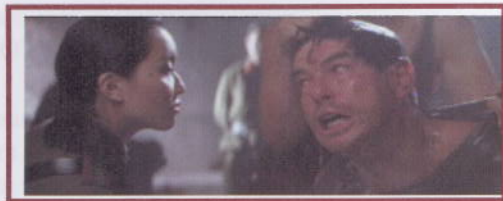
Metáforas visuais são muito frequentes nos créditos de filmes. Ehses e Lupton (1988) afirmam que uma metáfora é uma “comparação implicada entre dois objetos sem nada em comum que têm alguma similaridade estrutural” (p.18). O desenrolar do filme oferece a oportunidade para que esta comparação implicada seja testemunhada pelo espectador ao longo do tempo.

É importante observar que, para facilitar a compreensão da metáfora, o ponto de onde ela

parte precisa ser conhecido e compartilhado pelo autor e pelo leitor. Um elemento colocado no crédito de abertura precisa, portanto, ser recordado e comparado com outros apresentados frequentemente,

vários minutos depois no filme, para que a leitura da metáfora seja possível. Uma solução para esta atualização de conteúdos é apresentar os dois modos, com e sem metáforas aplicadas, lado a lado na montagem dos créditos. Assim se desenvolvem os créditos de *Um Novo Dia Para Morrer* (Lee Tamahori, 2002), filme da série James Bond.

Ao final do prólogo de ação, Bond é capturado por agentes norte-coreanos e levado a uma prisão onde é torturado. Pela primeira vez na série os créditos ajudam a contar a história do filme, representando, através de metáforas visuais, o período do agente no cativo. As metáforas também incorporam os motivos visuais tradicionais dos créditos de 007, como garotas seminuas.



A Estabelecendo a premissa para a metáfora

Os cinco tipos de tortura a que Bond é submetido - afogamento, espancamento, queimaduras, choques elétricos e picadas de escorpiões - aparecem representadas através das metáforas e sem, oferecendo ao espectador a possibilidade de descobrir a motivação das representações mais facilmente. Tal preocupação se insere na tradição do cinema de massa que busca, de todas as maneiras, facilitar a compreensão de suas obras. A agente norte-coreana, apresentada no início do crédito como aquela que coordena a tortura a 007, reaparece multiplicada em diferentes instâncias: mulheres de feições orientais (nuas) que incandescem



As instâncias da agente coreana: eletricidade

como lava saída de um vulcão, soltam faíscas elétricas ou são feitas de gelo. A figura de linguagem da *acumulação*, ou seja, da repetição de várias instâncias, funciona como um índice do tempo que Bond

passa no cativo e um índice dos maus-tratos que sofre.

Ao final do crédito, Bond está barbudo e em frangalhos. O espectador é informado por uma legenda que "se passaram 14 meses" e as metáforas visuais que acabou de ver, somadas à transformação física de 007, parecem não deixar dúvidas disto. O crédito leva vantagem ao colocar a ancoragem da metáfora junto de sua expressão visual, o que facilita a leitura para o espectador.

Em filmes onde a metáfora acaba sendo uma síntese gráfica animada da história da obra, como em *Prenda-me se For Capaz* (de Steven Spielberg, 2004) ou *Beijos e Tiros* (de Shane Black, 2005), o tempo até a comparação acontecer é maior. Isto tende a valorizar o crédito mais por seus atributos estéticos que pela capacidade de síntese e interpretação da obra, ainda que quem assista ao filme pela segunda vez perceberá vários elementos que passaram despercebidos no crédito.

### 3 METÁFORAS VISUAIS ATRAVÉS DA TIPOGRAFIA

Uma outra forma de metáfora, mais delicada e sutil, está presente nos créditos do filme *Reviravolta* (Oliver Stone, 1994). Nele, a metáfora se dá entre as imagens e a tipografia que identifica título, elenco e equipe.

A imagem épica de um conversível vermelho, solitário, a plena velocidade pelo deserto americano, em um dia ensolarado, traz uma conotação de *liberdade* que está fortemente inscrita no imaginário da cultura Pop (carro como instrumento de liberdade, para longe das cidades, o *self-made man*, etc.). Isto sugeriria um clima otimista para o filme: quem nos garante que não é a história de um rebelde



A Estabelecendo a premissa para a metáfora

bem-sucedido o que se seguirá nas próximas duas horas?

A escolha das fontes contradizem a sugestão de liberdade. As fontes não-padronizadas usadas para escrever os créditos parecem ter sido desenhadas na madeira com auxílio de uma faca, sugerindo índices de instabilidade e violência que não confirmam a tranquilidade que as imagens *a priori* sugerem. O diretor confirma estas pistas da metáfora inserindo imagens que revelam que o personagem de Sean Penn teve um dedo da mão arrancado (está enfaixado) e há carcaças e abutres por perto. Outros exemplos de metáforas expressas com tipografia estão em filmes como *Homem-Aranha* (Sam Raimi, 2002), onde o movimento das palavras indica a agilidade do protagonista, bem como a fonte conta com traços semelhantes às de quelíceras do inseto. Já em *O Homem Que Copiava* (Jorge Furtado, 2003), os créditos iniciais são desenhados com o brilho característico de uma máquina copidora funcionando.

Nem sempre, contudo, os textos gráficos *precisam* ser metáforas dos filmes. Em boa parte deles são outros critérios que guiam a escolha do tipo de letra a ser utilizado. Ao mencionar as escolhas de tipografia de Woody Allen, Björkman (1993) cita como primeira preocupação o orçamento do filme. Critérios como legibilidade, gastos, prazo e bagagem cultural dos envolvidos na realização do crédito estão sempre presentes.

#### 4 PERSONIFICAÇÃO COMO METÁFORA VISUAL

A personificação, “um tipo de metáfora que designa características humanas a objetos inanimados” (EHSES & LUPTON, 1988, p.18), não é uma figura de linguagem muito freqüente em créditos, estando praticamente restrita a seqüências que estejam relacionadas a obras endereçadas ao público infantil.

A assinatura que precede os filmes da Pixar Animation Studios inclui um exemplo de personificação, substituindo o “i” com a lâmpada Luxo Jr. A logomarca anterior da Pixar, usada com pequenas variações desde sua fundação, em 1986, até a estréia de seu primeiro longa-metragem (*Toy Story*, de John Lasseter, 1995) era bastante mais abstrata, incorporando uma tipografia de motivação romana e algo como um *pixel* aplainado. A personificação é um elemento central no roteiro



As instâncias da agente coreana: eletricidade



A primeira logomarca da Pixar



As índices de violência na fontes

do curta-metragem, envolvendo um conflito entre duas lâmpadas, uma conotada como “pai” e a outra como “filho”. É importante observar que, pela personificação ser um tipo de metáfora, apresentar a lâmpada como uma das letras da palavra também o é. O logo *sem* a metáfora pode ser visto abaixo. Luxo Jr. foi apresentado ao público no primeiro curta-metragem realizado pela Pixar (*Luxo Jr.*, de John Lasseter, 1986). A repercussão do curta, um dos primeiros a reunir computação gráfica com qualidade de imagem de filme 35mm com uma história envolvente, catapultou a Pixar à realização de dezenas de co-

merciais nos anos seguintes, o que desenvolveu o *know-how* técnico e capitalizou a companhia para a realização dos longas metragens.

#### 5 CONCLUSÃO

Justamente por mesclarem o potencial da comunicação gráfica com o cinema, os créditos podem apresentar mensagens visuais distintas do resto do filme, não necessariamente fiéis a uma referência indicial de cenas, atores, tramas e situações dramáticas captadas por uma câmera. Ou seja, o potencial da linguagem audiovisual se amplia nos créditos.

Embora seja óbvio que a construção de metáforas visuais também seja presente e possível sem textos gráficos em cena, os créditos pa-

recem favorecê-los ao trazer influências de uma maior síntese da informação presente em peças gráficas publicitárias. Essencialmente, todo elemento presente em um filme pode ser interpretado de diversas maneiras, inclusive como uma metáfora. Ela, no entanto, depende de um texto coerente e coeso para se revelar ao espectador.

## **NOTAS**

\* Roberto Tietzmann é professor de disciplinas de montagem cinematográfica, design em movimento e televisão e publicidade na PUCRS. É doutorando do programa de pós-graduação da FAMECOS – PUCRS onde desenvolve pesquisa sobre efeitos visuais, digitalidade e cinema.

## **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. Tradução do autor.

BJÖRKMAN, Stig. **Woody Allen on Woody Allen**. New York: Grove Press, 1993. Tradução do autor.

BOGDANOVICH, Peter. **Afinal quem faz os filmes**. São Paulo : Companhia das Letras, 2000.

CROOK, Geoffrey. **Television Graphics: From Caption Card to Computer**. Oxford: Built By Robots Press, 1986. Tradução do autor.

EHSES, Hanno. **Design and Rhetoric: An Analysis of Theatre Posters**. Design Papers 4. Halifax. Design Division, Nova Scotia College of Art and Design, 1986. Tradução do autor.

EHSES, Hanno & LUPTON, Ellen. Rhetorical Handbook. Design Papers 5. Halifax. **Design Division, Nova Scotia College of Art and Design, 1988**. Tradução do autor.

EISENSTEIN, Sergei. **Beyond the shot [the cinematographic principle and the ideogram] In BRAUDY, Leo & COHEN, marshall (eds.)**. Film Theory and Criticism – Introductory Readings (fifth edition). Nova Iorque. Oxford University Press, 1999. Tradução do autor.

HELLER, Steve. Design Literacy (Continued): Understanding Graphic Design Allworth Press, 1999. Tradução do autor.

KATZ, Ephraim. **The Film Encyclopedia (3rd Ed)**. Perennial; 1998.

PUDOVKIN, Vsevolod. On Editing. In BRAUDY, Leo & COHEN, marshall (eds.). **Film Theory and Criticism –**

**Introductory Readings (fifth edition)**. Nova Iorque. Oxford University Press, 1999. Tradução do autor.

RICKITT, Richard. **Special Effects, the history and the technique**. Nova Iorque : Billboard Books, 2000 Tradução do autor

TIETZMANN, Roberto. **Entre o gráfico e o cinematográfico**. Apresentado no dia 3/11/2005 no VIII Seminário Internacional de Comunicação da PUCRS, Mesa Imagens da Contemporaneidade, Coordenação de Flavio Cauduro e Maria Beatriz Rahde, 2005. Disponível em CD-ROM.

TOULET, Emmanuelle. **O cinema, invenção do século**. São Paulo: Objetiva, 2000.

TWYMAN, Michael. A Schema for the Study of Graphic Language (Tutorial Paper). **In Processing of Visual Language – vol. 1**. New York-London. Plenum Press, 1979. Tradução do autor.

TWYMAN, Michael. **The Graphic Presentation of Language**. **In Design Journal**, Vol 3/1.1982. Tradução do autor.

USAI, Paolo Cherchi. **Silent Cinema: An Introduction (Distributed for the British Film Institute)**. British Film Institute, 2000. Tradução do autor.