

Universidade Federal Fluminense
Instituto de Arte e Comunicação Social (IACS)
Curso de Comunicação Social

**CRÉDITOS CINEMATOGRAFICOS,
O FILME JÁ COMEÇOU.**

Orientadora: Prof^a Dra. Elianne Ivo Barroso.

Monografia apresentada por Iuli Nascimento
Vieira ao Curso de Comunicação Social
habilitação: Cinema da Universidade Federal
Fluminense, como requisito parcial para
obtenção do título de Bacharel.

Niterói
Julho/2009

Com carinho, à Hilda Machado,
que incentivava minhas pesquisas e meus escritos,
“ – arbustos furtivos, não fugidios!”.

AGRADECIMENTOS

A Ian Vieira, que guardou seu auxílio para momento mais necessário,

À Mariene Pereira, pelo incentivo,

À Flávia Midori, pela amizade e apoio,

À minha família e a todos os amigos mais queridos.

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo analisar a relação entre a história dos créditos de abertura cinematográficos e a linguagem referencial dos mesmos na contemporaneidade. Para tanto, estabelecemos uma tipologia dos créditos e elegemos três representativos exemplos atuais para serem analisados. A partir disso delimitou-se uma metodologia investigativa dos principais signos utilizados. Os resultados apontaram que, não apenas a linguagem audiovisual dos créditos de abertura se adapta às tecnologias, bem como se legitima historicamente utilizando o discurso referencial a *designers* que se tornaram paradigmas de cada época.

Palavras-chave: Cinema, Créditos Cinematográficos, *Design* Gráfico, Identidade Visual.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	1
2. FIGURANTE À PROTAGONISTA: UMA TIPOLOGIA DOS CRÉDITOS..	3
2.1. O Cinema nasce sem créditos	4
2.2. Cinema, uma história narrativa.....	5
2.3. A relação texto-imagem.....	7
2.4. <i>Fundo-preto-letra-branca</i>	12
2.4.1 Outras letras brancas: intertítulos.	13
2.4.2 Tratamento gráfico como logotipos.....	18
2.5. Créditos dentro do filme	20
2.5.1 Separados.....	23
2.5.2 Parcialmente Integrados	23
2.5.3 Créditos indissociáveis da diegese.....	23
2.6. Imagens sintéticas e dinâmicas.....	25
2.7. Ruidosos e Contemporâneos	34
3. SEGUINDO OS SIGNOS: UMA METODOLOGIA.....	42
3.1. Quanto à análise.....	44
3.2. Modelo básico de comunicação:.....	45
4. ANÁLISE DE CRÉDITOS.....	48
4.1. Abaixo o Amor: a tipografia encena.....	48
4.2. Irreversível: uma experiência com o passado.....	63
4.3. Hulk: créditos anabolizados.	75
5. CONCLUSÃO.....	93
6. REFERÊNCIAS	95
7. ANEXOS	99

1. INTRODUÇÃO

Investigar a importância do raciocínio formal, plástico, analítico no audiovisual e também destacar a relevância da narratividade na produção de imagens gráficas em movimento é o foco do presente estudo. Com o objetivo de estudar uma região limítrofe, situada entre o cinema e as artes gráficas, lançamos um esforço teórico-reflexivo sobre os créditos de abertura cinematográficos.

O interesse neste tema também se dá na tentativa de unir nossa graduação dupla (cinema e *design* gráfico) à prática profissional que realizamos e buscando nos aprimorarmos.

A originalidade é uma questão que merece destaque e ressalvas. Há uma escassez de material específico sobre os créditos cinematográficos. Nos principais teóricos do cinema, são dedicados poucos parágrafos ao assunto, especialmente restritos à época do cinema “mudo”. Recentemente, surgiram novas publicações: alguns livros (todos em inglês, ou francês, sem tradução para o português) junto com teses de mestrado (nacionais) sobre o assunto. Destacamos o crescimento do volume de material disponível na *Internet* onde diversos sites, destinados à investigação sobre créditos ou mesmo bancos de dados são atualizados semanalmente.

Uma breve pesquisa da história do cinema mundial até, aproximadamente, a década de 1950 aponta, com raras e espaçadas exceções, para o sub-aproveitamento do potencial comunicativo dos créditos de abertura e fechamento. Nota-se uma profusão de imagens estáticas (com discretos ou excessivos grafismos de apoio).

O *designer* Saul Bass inaugura um novo tempo dentro da história do cinema, desenvolvendo a noção de uma imagem sintética, com imenso poder gráfico, para ser utilizada como elemento chave nas seqüências de abertura bem como nos pôsteres e materiais de divulgação. Essa percepção de identidade visual para o cinema foi uma de suas maiores contribuições, o que alterou a forma como os diretores passaram a enxergar o trabalho do *designer*, valorizando as vantagens de um projeto gráfico consistente e coeso, em adequação às suas narrativas.

Levantamos a hipótese: na linguagem dos créditos de abertura podemos encontrar referência a um passado de técnicas consagradas por ilustres *designers* legitimando a importância atual das seqüências de apresentação?

A partir da análise de créditos bem distintos que se inserem nas categorias adotadas, buscaremos a confirmação dessa tese. Ressaltamos ainda que, **Abaixo o Amor** (*Down With Love*, Peyton Reed – 2003), **Hulk** (*Hulk*, Ang Lee – 2003) e **Irreversível** (*Irréversible*, Gaspar Noé – 2002), os filmes escolhidos, são uma tentativa de fugir de elementos já muito estudados e citados como **Prenda-me se for Capaz** (*Catch Me If You Can*, Steven Spielberg – 2003), **Psicose** (*Psycho*, Alfred Hitchcock – 1960) e **Seven – Os Sete Crime Capitais** (*Se7en*, David Fincher – 1995), embora não questionemos a qualidade e importância dos mesmos.

Situada a relevância histórica dessa mudança de paradigma e, observando a carência desse tipo de estudo na literatura nacional, pretendemos suscitar a discussão sobre o assunto no meio acadêmico. Se possível, despertar futuros realizadores sobre o valor do pensamento de projeto, não como uma embalagem do tipo que só serve para embelezar o produto, e sim cuja forma siga e esteja estritamente relacionada com sua função, contribuindo para a apreensão de sentido num filme que se proponha a isso ou, dentre inúmeras possibilidades expressivas, dificultando a mesma, desde que em acordo com a proposta estético-narrativa do filme. Por uma questão de escolha e adequação, não por limitação de entendimento, falta de preparo ou preconceito.

2. FIGURANTE À PROTAGONISTA: UMA TIPOLOGIA DOS CRÉDITOS

Quando falamos de créditos cinematográficos, poucos se atêm ao assunto. A maioria associa imediatamente o tema a uma monótona profusão de letras informativas brancas rolando na tela sobre um fundo preto após terminado o filme. Alguns poucos se recordam da existência dos créditos de abertura e, quando não citam as apresentações estáticas sobre o mesmo fundo preto, falam de filmes que introduzem tais informações sobrepostas à camada da imagem filmada.

Nos exemplos citados, vejamos, por mais pragmáticos (ou preguiçosos?) que os *designers* de apresentações desse tipo o sejam, ocorre uma curiosa inversão naquilo que se tem como função primordial: a leitura do texto. No máximo, configuram um amontoado de formas (que não são lidas), ou seja, uma textura visual uniformemente entediante. Em alguns casos, o texto é posicionado sobre a imagem de acordo com usos tão habituais, que a informação se torna invisível diante de tanta neutralidade e previsibilidade.

O presente estudo lança luz às particularidades dos créditos de abertura cinematográficos. Ressaltamos a importância de valorizar este instrumento narrativo poderoso que, utilizado adequadamente, deixa de ser “apenas texto”, configurando imagens ricas, protagonistas de infinitos papéis nos filmes que lhes deram origem.

Créditos cinematográficos podem ser definidos como produtos audiovisuais que carregam as informações textuais do filme. Exibidos junto das obras às quais pertencem, informam seus respectivos títulos, origens (no caso de adaptação literária ou de outras fontes) e os nomes dos principais envolvidos no processo produtivo e, ainda, seus principais astros. Identificados primordialmente pela função objetiva de comunicar uma informação textual e documentar sua existência como registro oficial, os créditos se transformaram ao longo da história do cinema lado a lado com suas inovações técnicas e desenvolvimento narrativo. Não temos a pretensão de detalhar a pesquisa na cronologia do desenvolvimento do cinematográfico, no entanto, é necessário contextualizar as criações dos créditos no âmbito da história do cinema. A fim de explicitar a relação de dependência entre imagem cinematográfica e tipográfica, um breve caráter histórico permeará as classificações dos principais tipos de créditos ao largo deste capítulo.

2.1. O Cinema nasce sem créditos

O cinema dos primeiros tempos, é preciso considerar, não se constituiu imediatamente a partir de suas características narrativas. A curiosidade exercida pela invenção capaz de realizar a quase mágica transposição da realidade por meios físicos era o motor de filmes “*protonarrativos*” nos quais causa e efeito (por mais frágeis que pudessem parecer) eram subjugados pela atração do movimento. Somam-se, nessa época, diversos curtas-metragens de semelhantes registros, nos quais breves cenas da natureza, peças teatrais, ações triviais e cômicas fascinavam pelo caráter inaugural de um mecanismo que produzia imagens nunca antes vistas.

“A princípio, a união de ambos não era evidente: nos primeiros tempos de sua existência, o cinema não se destinava a se tornar maciçamente narrativo. Poderia ser apenas um instrumento de investigação científica, um instrumento de reportagem ou de documentário, um prolongamento da pintura e até um simples divertimento efêmero de feira. Fora concebido como um meio de registro, que não tinha vocação de contar histórias por procedimentos específicos.” (AUMONT, 1994 p.89)

De fato, quando os irmãos August e Louis Lumière apresentaram publicamente seu filme *L’arrivée d’un train en gare de La Ciotat* em 28 de dezembro de 1895 no *Grand Café du Boulevard des Capucines* em Paris, não haviam se apercebido integralmente do potencial do novo meio, visto, então, como um mero dispositivo científico de reprodução de imagens em movimento. Na platéia, estava o mágico Georges Méliès, que, antevendo as possibilidades de entretenimento associadas ao recém-nascido cinema, decidiu, sem êxito, comprar uma câmera e um projetor dos irmãos que ainda lhe advertiram sobre a falta de futuro comercial da invenção.

Inseridos no contexto de uma tecnologia embrionária em um período fortemente influenciado pela lógica do pensamento positivista¹, os dois filmes dos irmãos Lumière exibidos nessa primeira sessão (o segundo foi *L’arroseur arrosé*) não possuíam créditos. Entretanto, a presença do *design* gráfico pode ser constatada na existência do material externo a esses filmes como no *affiche* (pôster) e no programa da exibição.

¹ “Segundo essa corrente filosófica, a humanidade teria passado por estádios sucessivos (teológico e metafísico) até chegar ao ponto superior do processo, caracterizado pelo conhecimento positivo, ou científico. (...) é responsável pela tradição de forte valorização da ciência – o cientificismo -, enfatizando seu poder em conhecer a realidade e agir sobre ela.” (ARANHA, MARTINS, 2005 p.107)

2.2. Cinema, uma história narrativa

O cinema do começo do século XX, inserido ainda no que Tom Gunning (2002) chama de *dominância da atração*, apresenta saltos e recuos na trilha da narratividade. A construção de uma linguagem característica do cinema vai tomando relevo através de alguns nomes como Méliès, Griffith, Porter, dentre outros. Apenas enumerar detalhadamente os filmes, seus diretores e os respectivos acréscimos dessas produções ao cinema tangenciariam o foco do presente estudo. Diante de tal premissa, podemos ressaltar que não há como ignorar a particularidade e o relevo destes e de outros nomes, e que a irregularidade desse processo é compreendida em uma linha de raciocínio não evolucionista.

Consagrado como pai dos efeitos especiais e considerado por alguns teóricos como o precursor do cinema narrativo, Georges Méliès tem, em sua vasta filmografia, exemplares que apresentam um perceptível – ainda que incipiente – viés narrativo. O cineasta construiu seu universo de fantasia e entretenimento explorando, descobrindo e fazendo uso sistemático de recursos², como dupla exposição, *stop-motion*, aceleração e desaceleração do movimento (*fast e slow-motion*), animações, *fades*, dissoluções, enfim, um repertório que hoje é plenamente estabelecido no que ficou conhecido como *trick films*³.

A função primordial de seus filmes, ainda que atrelada à idéia de causar reação no espectador (espanto, surpresa, admiração, encantamento) remete à natureza lúdica do espetáculo. O próprio Méliès chegara a produzir cenários, pintar fundos e desenhar a tipografia dos títulos de seus filmes, numa posição de artista com visão gráfica proeminente, que controlava os processos dos quais tinha conhecimento técnico suficiente para alcançar o resultado almejado. Seu filme *Cinderella* (1900), com 1 rolo de duração (cerca de 15 minutos), é considerado por Richard Griffith e Arthur Mayer⁴ o primeiro a contar uma história com início, meio e fim.

² Tais recursos, essencialmente gráficos têm papel fundamental na construção da linguagem cinematográfica. *Stop motion*: técnica de animação na qual o objeto é fotografado em sucessivas poses com ligeiras alterações entre si que, quando projetadas à velocidade de 24 (vídeo) ou 30 (cinema) quadros por segundo dão a ilusão de estarem em movimento. *Fades*: escurecimento (*fade out*) ou clareamento (*fade in*) da tela, partindo da imagem filmada, no caso da primeira, ao preto, ou o contrário, no *fade in*.

³ Ou filmes de trucagem: “Eles utilizavam trucagens, chamadas de “paradas para substituição”, para criar desaparecimentos e substituições mágicas de objetos.” (COSTA, 2006 p.29)

⁴ Autores de *The Movies – the sixty-year story of the world of Hollywood and its effect on America, from pre-nickelodeon days to the present*. Simon and Schuster – NY – 1957.

O interesse desse público específico ainda se relacionava à capacidade do cinema de realizar feitos “mágicos”, como por exemplo, multiplicar figuras humanas idênticas em uma cena ou separar a cabeça do corpo em outra. Essa característica está intrinsecamente atrelada a uma lógica circular de mercado na qual a novidade sempre incita o consumo, e o cinema, como indústria emergente na história mundial, precisaria tomar estes princípios como alicerces para garantir resultados econômicos favoráveis em contrapartida aos elevados custos de produção.

Aumont⁵ nos diz, a respeito da linguagem, haver um interesse vívido pelas figuras proporcionalmente ao seu grau de novidade e ineditismo: “(...) as figuras “gastas”, tornadas chavões, tendem a passar para a linguagem corrente, a perder seu valor de figura, mais metafórico.” (1993 p.253)

Georges Mèliès compreendeu, então, a importância de se distinguir dos demais estúdios. Seus filmes, tão característicos e hoje vistos como pertencentes a uma unidade autoral, precisavam ser reconhecidos pelo público como tal. Sua preocupação era comercial, a criação do logotipo e do símbolo de seu estúdio – a *Star Film* –, por exemplo, era motivada pela necessidade de expressar a imagem pública de seu estúdio através de valores como ficção, diversão e fantasia.

Por volta de 1905, em um momento de popularização dos cinemas a partir da multiplicação dos *Nickelodeons*, a falta de controle na etapa de distribuição dos filmes favorecia práticas ilícitas de apropriação e reedição do material.

“Os *nickelodeons* surgem a partir de 1905, quando muitos empresários de diversões começam a utilizar espaços bem maiores que os vaudevilles para a exibição exclusiva de filmes. Ao contrário dos teatros, cafés ou dos próprios vaudevilles freqüentados por uma classe média de composição diversificada, esses novos ambientes eram, em geral, grandes depósitos ou armazéns adaptados para exibir filmes para o maior número possível de pessoas, em geral trabalhadores de poucos recursos. Eram locais rústicos, abafados e pouco confortáveis, onde muitas vezes os espectadores viam os filmes em pé se a lotação estivesse esgotada. Mas ali se oferecia a diversão mais barata do momento: o ingresso custava cinco centavos de dólar - ou um níquel, daí seu nome.” (COSTA, 2006 p.26)

Nessa atmosfera anárquica de entretenimento barato, era muito comum que os títulos dos filmes fossem alterados para alcançar maior apelo popular ou, ainda, fossem reeditados e creditados a outros (pseudo) realizadores. Nesse ambiente de “pirataria”, Méliès encontrou uma maneira de driblar as práticas lesivas, dificultando o trabalho dos

⁵ Cf. p.253.

falsificadores: inseriu sua marca – o símbolo da estrela – pintada dentro do cenário, nos quadros do próprio filme.



Figura 1 – Marca de Méliès em *Le Roi Du Maquillage*, 1904. Fonte: Uncredited: Graphic Design & Opening Titles in Movies..

Essa percepção remonta às origens da palavra *brand*, que em português significa marca. Como afirma Gilberto Strunck (2006 p.21), o termo se relaciona à prática dos proprietários de gado para identificar seu rebanho, marcando a ferro em brasa no couro do animal algum símbolo característico de sua posse.

2.3. A relação texto-imagem

Ainda que não tenham nascidos juntos, o texto e a imagem, no cinema, mantêm uma relação bem coesa. A criação de um roteiro é a base de toda a produção cinematográfica e se consolidou no modelo clássico-narrativo hollywoodiano. Embora alguns diretores mais experimentais não se apoiem no texto escrito para realizar seus filmes, a organização das idéias em seqüências descritas no papel se configura o cerne, ou seja, a imagem embrionária da maioria dos filmes.

“Se não era necessariamente uma vocação e se, portanto, o encontro do cinema e da narração conserva algo de fortuito, da ordem de um fato de civilização, havia algumas razões para esse encontro.” (AUMONT, 1994 p.90)

Como toda arte nova, o cinema precisou se aproximar dos meios já consolidados de códigos textuais para legitimar seu estatuto de arte digna. Essa busca pela elevação

da hierarquia do cinema enquanto expressão artística reflete um esforço para um *aburguesamento* do espetáculo cinematográfico. Para atingir esse caráter elitista de afastamento popular, buscava-se referências no teatro e em romances. Ainda que os maiores sucessos do cinema fossem adaptações de livros conhecidos ou de peças teatrais, esse distanciamento era o caminho encontrado para elevar seu status.

Robert Stam em seu artigo, *Film Beyond Boundaries*, (2006), lança um olhar alternativo sobre a adaptação de romances para o cinema, evitando concepções reducionistas que avaliam o resultado dessa transposição sob a ótica da infidelidade. O estudioso aponta dentre outros fatores, para a falsa idéia de que a antiguidade significa superioridade e sacralização da palavra escrita como sendo determinantes na concepção pejorativa predominante a respeito de adaptações.

Ainda que Genette não abarque o cinema em seus conceitos, Stam os amplia, aproximando-os do cinema e da adaptação. “Transtextualidade” é “tudo aquilo que coloca um texto em relação com outros textos, seja essa relação manifesta ou secreta.” (STAM apud GENETTE: 29)⁶

Genette divide a transtextualidade em cinco tipos, sendo: intertextualidade, paratextualidade, metatextualidade, arquitextualidade e hipertextualidade. Iremos nos ater ao conceito de hipertextualidade, que será útil na compreensão dos créditos cinematográficos.

Os créditos de cinema podem ser analisados a partir do ponto de vista da teoria da adaptação. O entendimento da relação hipotextual na qual se considera a existência de um texto anterior que é modificado, elaborado ou estendido pelo hipotexto, é fundamental. O hipotexto sendo o filme, os créditos são uma interpretação a partir do original. Podemos verificar a pertinência desse raciocínio em alguns comentários dos *designers* sobre o processo criativo. Os que têm acesso ao filme editado (ainda que em versão não definitiva), garantem que essa é a condição ideal para se trabalhar com créditos. No entanto, afirmam que não é a prática comum de mercado. Os *designers*, quando muito, têm acesso aos 10 minutos iniciais do filme e, na maioria das vezes, trabalha com a base textual de todo o filme, o roteiro.

⁶ *Teoria e prática da adaptação.*

Muito embora em alguns casos os créditos possam se assemelhar a curtas-metragens independentes do filme, cabe destacar que são produtos originados por esse filme e devem atender em uma primeira instância a função informativa.

O que hoje faz parte do cotidiano de qualquer indivíduo metropolitano é, na verdade, uma série de códigos que foram se estabelecendo culturalmente. Nas representações gráficas de tribos que não tiveram contato com a civilização, por exemplo, os desenhos em perspectiva que simulam a tridimensionalidade em uma superfície bidimensional, é algo inexistente e incompreensível.

A informação textual desempenha papel importante na construção do público do cinema. Podemos a partir da forma como eram utilizadas e de suas funções, algumas das quais se mantêm úteis até o tempo presente. Era imprescindível, ainda, fornecer instruções aos espectadores e, no tocante à função didático-persuasiva, a informação gráfica de base textual cumpria papel primordial. Antes das sessões de cinema, cartelas com os textos: “*Não converse*”, “*Removam seus chapéus*” ou “*Se for perturbada chame o gerente*” (ver figuras 2 e 3) eram projetadas para habituar o espectador às condições especiais de apreciação que a experiência do cinema demandava.



Figura 2 – Cartelas educativas. Fonte: *The Movies*.



Figura 3 – Exemplos de cartelas educativas. Fonte: *The Movies*

Mesmo nos tempos atuais, a função informativa, acompanhada pela tentativa de convencer o espectador a respeitar certas normas de boas maneiras, ainda é empregada. Ao adentrar na sala de cinema, em um estado de consciência gradativamente relaxado, o

espectador comum parece se desligar rapidamente da noção de espaço partilhado. Acentuados pelas mudanças tecnológicas recentes (TV, internet, DVD, telefonia celular, citando apenas algumas) que impactaram na forma de recepção de conteúdo audiovisual, os hábitos (deseducados) do espectador remetem ao cenário do início do cinema. Não é à toa que, antes dos *trailers* as principais redes de exibição projetam propagandas próprias produzidas com o objetivo de (ainda) lembrar o público da existência desse código social de respeito e das informações de segurança em caso de incêndio. No filme de animação **Robôs** (*Robots*, Chris Wedge e Carlos Saldanha – 2005) é veiculado um curta-metragem, no qual os personagens do próprio longa atentam para a inconveniência do aparelho celular nessa ocasião.

A partir de qualidades formais recorrentes e dentro de seu contexto histórico, podemos analisar os créditos de abertura dos filmes e classificá-los em grupos principais, seguindo a trilha do caminho percorrido por Solane Gemma e Antonio Boneu⁷, são eles: **fundo preto e letra branca, créditos sobre imagens filmadas e animação.**

Posicionadas no interior da narrativa (mesmo que vistas como elementos periféricos ou acessórios), essas peças gráficas são parte integrante da linguagem cinematográfica. Compõem a imagem do filme tal qual o espectador a recebe em sua totalidade. Como não associar os filmes do período “mudo” às cartelas de diálogo? (quase uma metonímia). Ou ainda dissociar o gênero faroeste das letras com serifa quadrada, famosas pelos cartazes de recompensa por bandidos procurados?



Figura 4 – Tipografia: serifa. Fonte: produzido pelo autor e Uncredited: Graphic Design & Opening Titles in Movies

⁷ Autores de *Uncredited. Graphic Design & Opening Titles in Movies*.

2.4. Fundo-preto-letra-branca

Os primeiros créditos de abertura do cinema eram dos mais simples e sintéticos, tinham o objetivo pragmático de expor uma informação: título da obra.

Forma mais elementar de apresentação de filmes, os créditos com letra branca sobre o fundo preto, são também os mais conhecidos, imediatamente associados à própria noção geral de créditos de filmes. Suas características plásticas parecem apontar para um caminho de distanciamento entre a tipografia projetada na tela de cinema e a tipografia impressa dos jornais (majoritariamente: fundo branco, letra preta).

Robert Bringhurst nos fala a respeito da textura da página impressa e dos objetivos do tipógrafo ao projetá-la:

“(…) a densidade da textura de uma página escrita ou composta é chamada de cor. Isso nada tem a ver com tintas verdes ou vermelhas, refere-se apenas à escuridão da massa de tipos. Uma vez satisfeitas as demandas de legibilidade e de ordenação lógica, a homogeneidade da cor é o objetivo comum almejado pelo tipógrafo.” (BRINGHURST, 2005 p.32)

Estabelecendo um paralelo entre design gráfico e cinema, percebemos que, no ponto de interseção entre os dois, há uma convergência de interesses. A função desempenhada pela escolha *fundo-preto-letra-branca* representa a busca pelo paradigma da legibilidade. Especula-se que o fundo preto era escolhido pelo fato de que o de cor branca apresentava muitas irregularidades devido à qualidade da película e ao seu desgaste, produzindo imagens ruidosas, com texturas indesejadas⁸.

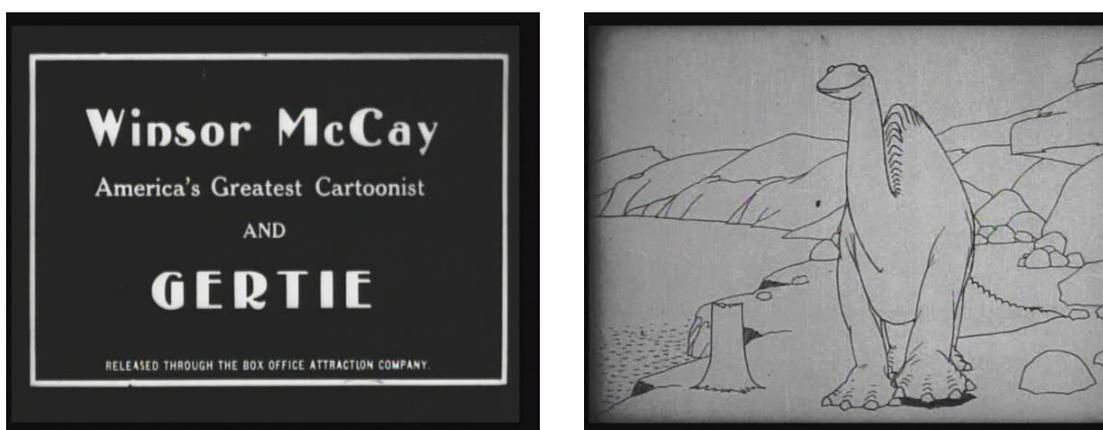


Figura 5 – Comparação: preto e branco. *Gertie The Dinosaur*, Winsor McCay – 1914.

Fonte: Coleção Animazing Vol.1 – DVD Magnus Opus

⁸ Convém destacar que a utilização do fundo cinza ou mesmo do fundo branco constitui uma opção de baixo contraste visual, como pode ser observado na figura X.

O emprego do fundo escuro com as letras brancas adquiriu ao longo da história do cinema uma característica de naturalidade. Assim como a tela de um pintor ou de um artista gráfico é o espaço em branco, difundiu-se a noção de que a tela virtualmente vazia do cineasta ou designer de imagens em movimento é o espaço “em preto”⁹.

Podemos compreender a tendência a perceber tais créditos como “primordiais” considerando as peculiaridades da experiência do cinema. O fundo preto, na intenção de corroborar com o processo de catarse e imersão, mimetizando o ambiente escuro da sala de cinema. As condições para que a apreciação do espetáculo se dê da melhor forma, incluem o relaxamento e o gradual desprendimento da realidade. Durante a projeção, se o espectador, seja por uma poltrona desconfortável, por um celular que toca ou por um outro espectador deseducado (do tipo já citado anteriormente) se lembra constantemente de sua própria realidade física, material, essas interrupções quebram o fluxo narrativo, comprometendo a forma como ele percebe a obra. Esconder o dispositivo é uma das principais preocupações do hegemônico cinema clássico narrativo, e os créditos dos filmes também parecem refletir essa intenção.

2.4.1 Outras letras brancas: intertítulos.

No início do cinema, talvez ainda fruto de sua filiação com o teatro e o romance burguês, a ausência de banda sonora nas películas cinematográficas era suplantada¹⁰, majoritariamente, pela existência de intertítulos narrativos e de fala. Termos adotados por Roberto Tietzmann¹¹, designam as respectivas funções das informações tipográficas: explicar os acontecimentos, reiterando os fatos e estabelecendo um sentido narrativo e enunciar a fala dos personagens em cena.

⁹ Assim como nos programas gráficos, cuja interface nasce e se molda a partir da emulação de um ambiente físico, analógico, (réguas, camadas, pincéis, palheta de cores etc.) e cuja tela padrão definida automaticamente pelo programa é branca, o espaço original de programa digital de manipulação audiovisual é preto.

¹⁰ Ressaltamos a existência de trilha musical executada ao vivo e a figura do explicador, que acompanhava as sessões, esclarecendo aspectos que tivessem ficado obscuros para a audiência.

¹¹ O Filme Antes do Filme: a Retórica Gráfica dos Créditos de Abertura Cinematográficos – PUC –RS: 2005.

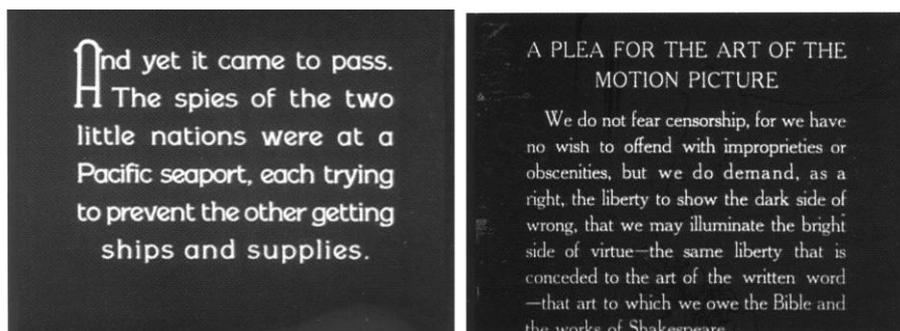


Figura 6 – Cinema silencioso. Fonte: Uncredited: Graphic Design & Opening Titles in Movies

Embora alguns teóricos advoguem a essência do cinema como imagem pura e critiquem essa relação, é patente que ela existe e, conforme podemos perceber através do próprio reconhecimento crítico de Bela Balázs:

“Milhões de pessoas freqüentam os cinemas todas as noites e unicamente através da visão vivenciam acontecimentos, personagens, emoções, estados de espírito e até pensamentos, sem a necessidade de muitas palavras. Pois as palavras não atingem o conteúdo espiritual das imagens e são meros instrumentos passageiros de formas de arte ainda não desenvolvidas.” (XAVIER, 1993: p.79)

A importância do texto na época dos “filmes silenciosos” pode ser medida pelo quadro de funcionários dos estúdios. Eram contratados fixos, profissionais especializados em confeccionar tais sinais gráficos que podiam incluir desde a criação do texto e seu desenho tipográfico até os possíveis adornos que os acompanhavam (costumeiramente posicionados nos cantos das telas de fundo preto).

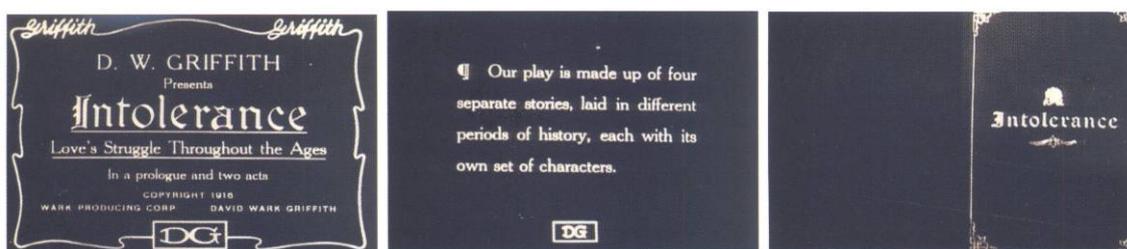


Figura 7 – Exemplos de Intolerância. D.W.Griffith. 1916. Fonte: Idem.

Ralph Spence ficou conhecido como uma espécie de médico de filmes. Era sabido que, um material fílmico de baixa qualidade dramática ainda era passível de “cura”. De acordo com cada diagnóstico, era possível aumentar ou diminuir sua carga dramática (mudando inclusive o tom, tornando o filme mais engraçado, ou denso) a partir do tratamento rigoroso com a criação de intertítulos adequados. Profissionais como Spence, chamados de *Title-Doctors*¹², chegaram a receber 10 mil dólares por

¹² *Doutores de Créditos*, tradução livre.

trabalho. Uma propaganda em revista da época sintetiza a importância dos mesmos: “*All bad little films when die go to RALPH SPENCE*”¹³ (1957: p.242)

Nessa época, anterior ao advento dos filmes sonoros, a informação escrita graficamente na tela tinha importância predominante. Além de ser parte do filme, pois suas imagens estão inseridas na narrativa e auxiliam a contar a história pretendida, no tocante aos créditos seu papel também é contundente. O texto, por ocupar posição privilegiada de registro oficial, estava no meio da arena de disputa por poder e autoria entre diretores (tido como meros operários técnicos de um equipamento¹⁴) e produtores. Destacamos que nessa época, não havia difundida a idéia de autoria¹⁵ e o que estava em jogo essencialmente era a propriedade intelectual, no sentido de patrimônio material. Nem mesmo os atores eram creditados. Conforme observado, estava nas mãos do produtor, até mesmo alterar todo o sentido do filme, com o auxílio dos *Title-Doctors*, caso julgasse conveniente para melhor efeito junto à platéia.

Não existe ainda um estudo metuculoso no sentido de estabelecer uma historiografia oficial sobre os créditos cinematográficos. Diante do imenso volume de produção pulverizada ao redor do mundo e do pensamento marginalizante sobre a produção gráfica no cinema, torna-se difícil precisar datas exatas de mudanças significativas. Estima-se que, até aproximadamente 1950, os créditos se restringiam à abertura, contendo apenas os principais envolvidos (fato que prejudica o esforço de localizar os nomes dos designers responsáveis pelos créditos, por exemplo). No final do filme, havia um encerramento oficial, com um intertítulo indicando seu término: *The End*.

¹³ Quando morrem, todos os pequenos filmes ruins vão para RALPH SPENCE, tradução livre.

¹⁴ “No período de transição, (1907 a 1913-1915) o sistema colaborativo de produção de filmes foi sendo substituído por uma crescente divisão do trabalho e especialização de funções. Aparecem os diretores, roteiristas, os responsáveis pela iluminação, as encarregadas do vestuário, os cenógrafos, maquiadores, todos agrupados em unidades de produção. O aumento da produção cinematográfica exigia uma racionalização de todo o processo que era supervisionado pela figura do produtor.” (COSTA, 2006: p.40)

¹⁵ Como mais tarde na história do cinema, a revista *Cahiers Du Cinema* desempenhará papel fundamental, no artigo de Truffaut: *Politiques des Auteurs*.



Figura 8 – Créditos finais clássicos: The End. Fonte: www.generique-cinema.net.

Atualmente o padrão é outro: créditos de abertura – exibidos no início, apresenta o título do filme – créditos principais - podem ser exibidos no começo ou no final, como vem ocorrendo com frequência, contém os nomes dos principais astros e membros da equipe – créditos de encerramento – a extensa lista de todos os envolvidos, geralmente em rolagem vertical ascensional. No filme **Hairspray, em busca da fama** (*Hairspray*, Adam Shankman, 2007) observamos no início a apresentação do título sobre a imagem filmada. Ao término, há um crédito adicional, com grafismos dinâmicos ao ritmo da música e a lista completa não é rolada de maneira burocrática, tendo recebido um tratamento gráfico diferencial seguindo o projeto gráfico de todo o filme.

Os intertítulos de fala não desapareceram com o advento do cinema sonoro como poderíamos ser tentados a pensar. Conforme Roberto Tietzmann, as informações contidas nos diálogos continuam presentes nas versões internacionais dos filmes. Sua função comunicativa é imprescindível e predominante. Em relação aos antigos intertítulos de fala, destacamos algumas diferenças: enquanto as legendas informativas são traduções de textos falados em outro idioma, os intertítulos de fala do cinema “mudo” eram representações do som da voz que não era possível ouvir. Nos segundos, o projeto gráfico das cartelas variava de filme para filme. Já no caso das legendas de fala, seguem um padrão de neutralidade e legibilidade apresentando pequenas variações. Sua função é pragmática: comunicar uma informação rápida (as legendas acompanham o diálogo durante sua pronúncia) sem atrapalhar a leitura ou interferir no conteúdo do texto, função de apoio.

As correspondentes contemporâneas diretas dos intertítulos de fala que substituem o som seriam as legendas eletrônicas do sistema *closed caption*. Consistem em sinais gráficos que acompanham a descrição de trilha sonora e ruído, além da

transcrição dos diálogos com onomatopéias. São destinadas a pessoas com deficiência auditiva, sendo oferecidas na transmissão de canais de televisão e em iniciativas isoladas como o Cinema Nacional Legendado¹⁶.

Há ainda uma série de informações que são difíceis de serem traduzidas através de imagem pura. Como, por exemplo, enunciar o local onde transcorre a ação, o ano, o dia, ou mesmo “dias sem incidentes” em **O Incrível Hulk** (*The Incredible Hulk*, Louis Leterrier – 2008¹⁷) sem recorrer a diálogos excessivamente explicativos? O filme **007 Quantum of Solace** (*007 Quantum of Solace*, Martin Campbell – 2008), recorreu à utilização de legendas indicativas de lugar de uma maneira muito particular e expressiva. O texto é simples: *Siena Italy, London, Port au Prince Haiti, Bregenz Austria, La Paz Bolivia, Kazan Russia*, mas carrega muito mais do que a mera informação. A forma como são apresentados referenciam a linguagem decorativa dos títulos de filmes antigos, mas dessa vez o ornamento não é utilizado gratuitamente, ou seja, para enfeitar. O texto, variando pela escolha da família tipográfica, cor de preenchimento e tamanho, funciona como uma ilustração, fornecendo dados imediatos (a partir de qualidades plásticas como podemos observar no exemplo comparativo), antes mesmo da leitura da palavra. O efeito redundante obtido através dessa interação mais ativa auxilia o espectador a construir a decupagem espacial desse filme, que se articula em diversos países. E isso é essencial pois já nos 18 minutos iniciais, o personagem principal viaja por 3 países diferentes. O trabalho realizado pelo estúdio de design MK12 conduz o espectador nas viagens do agente secreto relacionando os caracteres plásticos da tipografia à conotações de particularidades dos países, indicando um caminho original, em direção contrária à neutralidade informativa dos tipos sem serifa usados na maioria dos filmes.

¹⁶ O CCBB (Centro Cultura Banco do Brasil) do Rio de Janeiro distribui gratuitamente 100 kits, individualmente compostos por 60 filmes nacionais legendados, para instituições e associações de apoio aos deficientes auditivos em todo o Brasil.

¹⁷ A imagem de Bruce Banner é acompanhada da legenda: *Days without Incident*, que indica há quanto tempo ele não se transforma no monstro verde.

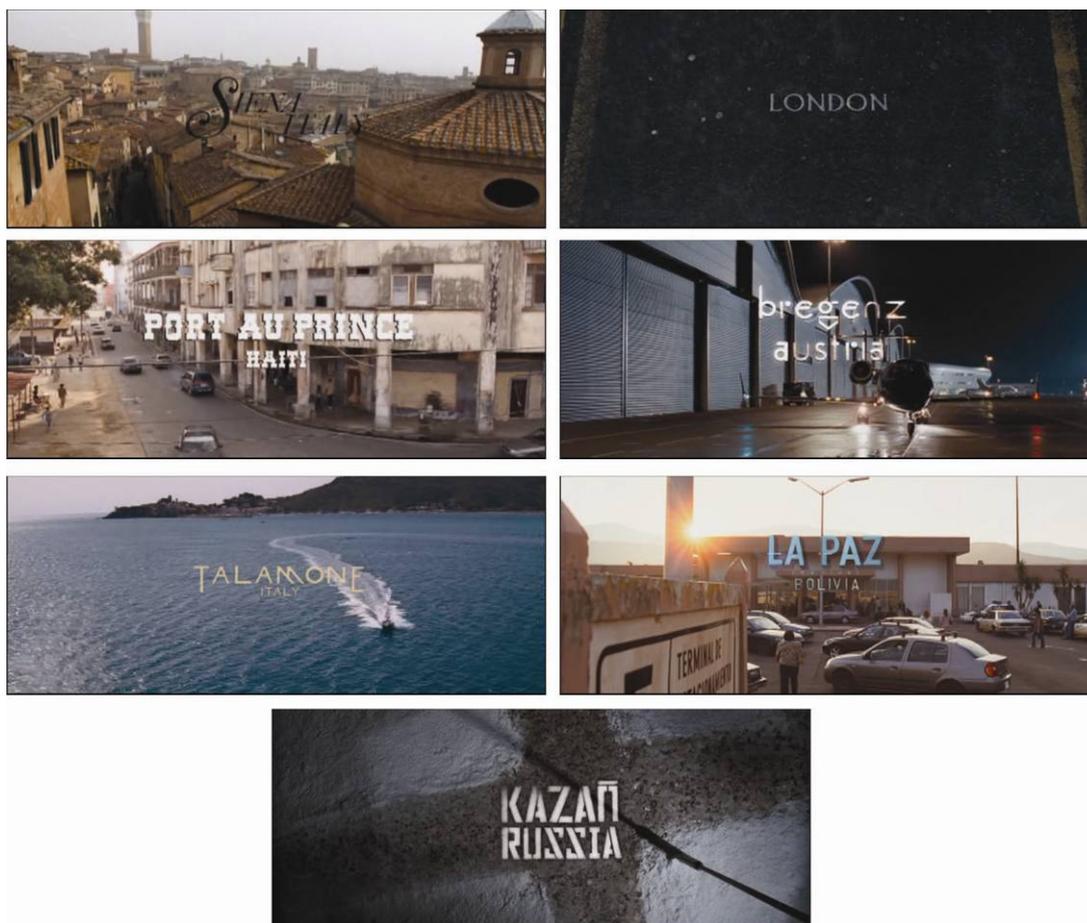


Figura 9 – Legendas gráficas. Fonte: 007 Quantum of Solace – DVD Paramount.

Podemos sintetizar as informações:

Suporte	fundo preto.
Tipografia	Serifadas ou Caligráficas (bem na moda das embalagens da época – de coca-cola a remédio calmante, eram idênticos). Por vezes eram excessivamente ornamentadas.
Som	não há como se precisar, apenas sabe-se que tinham acompanhamento ao vivo de piano ou orquestra durante a exibição.
Movimento	em sua maioria eram créditos estáticos, apenas possuindo transição entre os “slides” como fades ou fusões.

2.4.2 Tratamento gráfico como logotipos.

É possível decompor o período preto e branco do design de créditos entre: estrita comunicação de informação e título como logo. No primeiro caso, há o predomínio da função sobre a forma, inúmeras vezes não contendo elementos decorativos expressivos, visavam apenas informar o nome do filme e alguns responsáveis por sua criação. O

segundo indica uma característica de alguns estúdios que criavam diferenciações entre os diversos títulos no mercado. O principal critério utilizado para distinção é enquadrar os filmes em gêneros.

Os títulos dos filmes eram encarados como marcas, sendo desenvolvidos logotipos que denotassem as qualidades dos essenciais dos filmes. Encontramos em Strunck uma definição sobre marca:

“A marca é um nome, normalmente representado por um desenho (logotipo e/ou símbolo), que, com o tempo, devido às experiências reais ou virtuais, objetivas e subjetivas que vamos relacionando a ela, passa a ter um valor específico. Quando nos referimos a marcas, quase sempre nos lembramos de empresas, seus produtos ou serviços, mas elas são igualmente importantes para designar religiões, partidos políticos, instituições, clubes esportivos e até pessoas (...), além de uma infinidade de outras atividades humanas.” (STRUNCK, 2007 p.18)

Não se pretendia atrair para os filmes de monstros da Universal, por exemplo, espectadores ávidos por comédias. A tipografia sofria inúmeras distorções para remeter de forma imediata ao gênero do filme. Podemos perceber através das fontes “escorridas” ou trêmulas dos filmes de terror, dos westerns com serifa quadrada, dos manuscritos caligráficos melodramáticos e assim por diante.

Embora já se notasse o poder comunicativo do design gráfico nos filmes, ainda não era comum dar crédito aos atores por suas participações. Os produtores temiam que o reconhecimento dos mesmos por parte do público os fizessem exigir salários cada vez maiores. No entanto, a própria lógica industrial do cinema hegemônico norte-americano criou suas bases no Star System. A primeira a ostentar seu nome nos créditos de abertura foi Florence Lawrence em 1910 em *The Broken Oath* (Harry Solter, 1910) pela IMP (Independent Moving Pictures).

Conforme já mencionado, na era dos populares *Nickelodeons*, a implementação de práticas de design gráfico era uma demanda natural da indústria frente à pirataria generalizada. As companhias cinematográficas passaram a inserir o símbolo ou o logotipo dentro de cada cena que fosse possível (na parede do cenário ou em algum objeto de cena, por exemplo). Um dos mais famosos era o AB, da American Mutoscope and Biograph Company. Os proprietários de *Nickelodeons* se deram conta rapidamente que os filmes da Biograph eram superiores de alguma maneira aos das demais companhias e isso atraía o público que, apesar de não fazer distinção entre atores,

diretores ou quaisquer membros da equipe técnica, procuravam pelo símbolo na frente dos cinemas como garantia de uma noite de entretenimento de qualidade, uma “Biograph Nighth”¹⁸

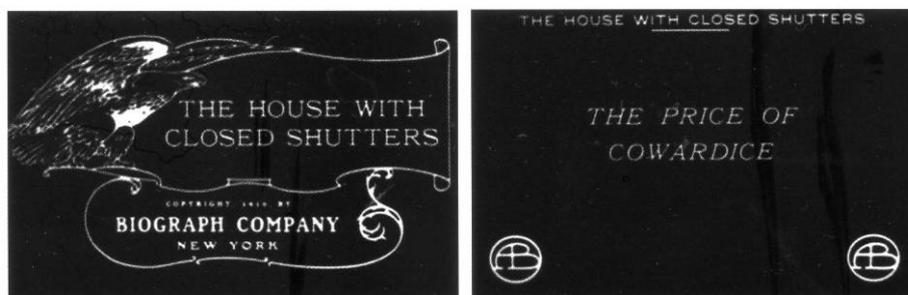


Figura 10 – Marca da Biograph e da American Mutoscope. Fonte: Uncredited: Graphic Design & Opening Titles in Movies.

Após o advento do som no cinema, que ocorreu com **O Cantor de Jazz** (*Jazz Singer*, Alan Crosland – 1927), o uso do texto passa a ser visto como algo extremamente negativo. É possível compreender essa lógica, que desvalorizava a informação gráfica/textual, analisando-se o contexto. O cinema buscava se distanciar de outros meios, principalmente da palavra escrita e tal necessidade vinha de encontro à tentativa de legitimar sua autonomia como arte com linguagem própria. Além disso, o som “recuperara” um lugar que, por convenção já era seu: os diálogos. A “voz de Deus” que comenta a ação foi começando a se extinguir nos *Spoken Films*¹⁹ dando espaço para a instância narrativa²⁰ assumir seu próprio lugar. Com o fim da era silenciosa, a economia de texto era considerada e apreendida como uma qualidade.

2.5. Créditos dentro do filme

A possibilidade de sobrepôr os créditos às imagens capturadas pela câmera apenas se torna viável com o advento do *Optical Printer* – um projetor ligado a uma câmera, usado para criar um segundo negativo com efeitos, créditos e transições inseridas no filme. Em 1920, o NSS (National Screen Service), um estúdio de propaganda dedicado a desenvolver material gráfico promocional de filmes, foi

¹⁸ Página 242 THE MOVIE.

¹⁹ Filmes Falados, em tradução livre.

²⁰ (...) “é possível falar, em cinema, de um narrador, quando o filme sempre é a obra de uma equipe e exige várias séries de opções assumidas por muitos técnicos (produtor, roteirista, fotógrafo, iluminador, montador)? Parece-nos preferível falar de instancia narrativa, a propósito de um filme, para designar o lugar abstrato em que se elaboram as escolhas para a conduta da narrativa e da história, de onde trabalham ou são trabalhados os códigos e de onde se definem os parâmetros de produção da narrativa fílmica. (AUNONT, 1995 p.111)

fundado. Nele se iniciou a utilização cinematográfica do *Optical Printer*, ou truca, que já era usado por animadores à época.

Os autores do livro *Uncredited* defendem que, pela primeira vez na história, as seqüências de créditos podiam trabalhar narrativamente, indo além de cumprir uma função de embalagem. Esse raciocínio, (típico dos tempos atuais, da era da computação) reflete, na realidade um certo grau de ingenuidade. Se o avanço técnico torna possível a inserção da tipografia junto a um fundo filmado em separado, aumentando o potencial narrativo dentro dos créditos, não se pode dizer que o simples fato de estar inserido configure sua narratividade. As aberturas que utilizam entre outras técnicas a animação, como **Abaixo o Amor**, podem se estabelecer de maneira mais integrada ao filme, ou seja, cumprindo mais eficazmente o papel narrativo e informativo, do que títulos de filmes que se iniciam com tipografia “*live action*”²¹.

A realização desse tipo de crédito, que pode ser facilmente repetida por meio de “fórmulas”, se encaixou perfeitamente com o sistema de produção de Hollywood. Bastava filmar algumas cenas vazias, paisagens ou ações desinteressantes para que se obtivesse material suficiente para posicionar a informação tipográfica. Cabe ressaltar que esse novo paradigma implica em uma tendência à economia formal. A tipografia, por exemplo, não deveria competir com as imagens, tornando-se algumas vezes quase invisível dado seu grau de neutralidade. Famílias tipográficas famosas e largamente utilizadas

Compactando camadas de informação visual que antes eram separadas no espaço e no tempo, os produtores de créditos dessa espécie se certificam que, durante a transmissão televisiva²², seus nomes serão vistos pelo espectador. O procedimento mais comum para garantir a exibição dos créditos, referente à qualidade das imagens de fundo, é produzir uma seqüência que contenha importantes fatos narrativos ou que seja imprescindível na apresentação dos personagens.

Contemporaneamente parece haver uma tendência, impulsionada pela evolução vertiginosa da tecnologia de computação gráfica, em utilizar os créditos inseridos nas

²¹ Ou filmes de ação ao vivo, filmados com atores, diferentes por exemplo da animação.

²² É freqüente que as emissoras televisivas façam cortes no filme para: 1-retirar as apresentações das logos dos produtores, no esforço de não fazer uma espécie de “marketing gratuito”, 2- extrair os créditos do filme, para começar logo a ação, atraindo o espectador, 3- inserir as chamadas comerciais nos intervalos.

imagens do filme ou sobrepostos a elas. Filmes como **O quarto do pânico** (*Panic Room*, David Fincher – 2002), que atualiza para a linguagem tridimensional a abertura clássica **Intriga Internacional** (*North by Northwest*, Alfred Hitchcock – 1959) de Saul Bass, seguem a mesma linha.

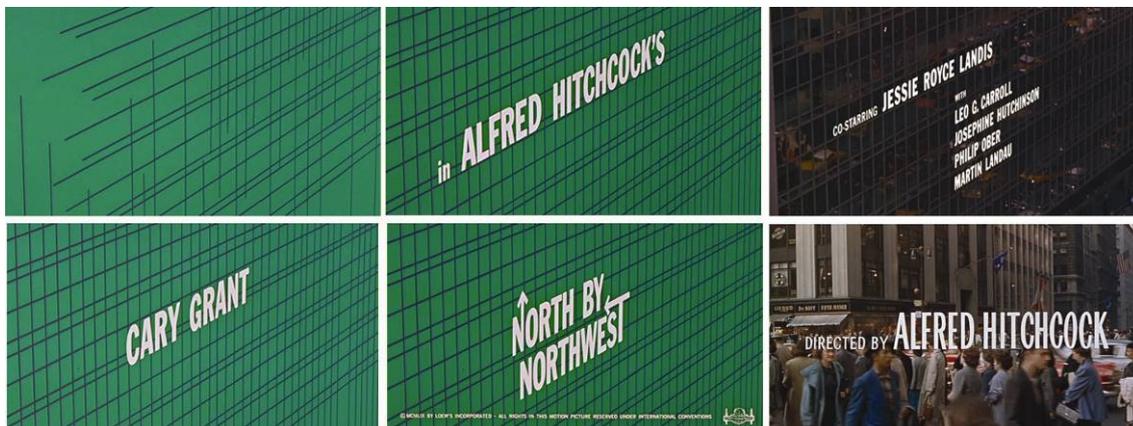


Figura 11 – Créditos de Intriga Internacional. Fonte: www.notcoming.com.

Podemos classificar os créditos que se inserem no filme de acordo com sua relação com a diegese. Jacques Aumont, a define como:

“(...) a história compreendida como pseudomundo, como universo fictício, cujos elementos se combinam para formar uma globalidade. (...) é a ficção no momento em que não apenas ela se concretiza, mas também se torna uma. Sua acepção é, portanto, mais ampla do que a de história, que ela acaba englobando: é também tudo o que a história evoca ou provoca para o espectador. Por isso, é possível falar de *universo diegético*, que compreende tanto a série das ações, seu suposto contexto (seja ele geográfico, histórico ou social), quanto o ambiente de sentimentos e de motivações nos quais elas surgem.” (AUMONT, 1995 p.114)

No caso de **O Quarto do Pânico**, a tipografia coabita o mesmo espaço da ação, o universo diegético do filme. Apesar de seguir às características físicas do ambiente filmado reagindo aos estímulos do mesmo, como os raios de sol, reflexos nos vidros espelhados dos arranha-céus e as sombras projetadas pelos mesmos nas letras, sabemos, como espectador que aquele texto não está realmente na cena. Há uma intenção clara de camuflagem, ao mesmo tempo que chama atenção para si e sua construção artificial. No entanto, encaixar os créditos em relação à diegese não é uma tarefa fácil. Ressaltamos que as relações diegéticas podem ser estabelecidas de forma sutil, não sendo necessária somente a analogia da imagem fotográfica e o grau de realismo.

2.5.1 Separados

Nesse caso as letras apenas são sobrepostas à imagem. Podem seguir um estilo referencial às imagens a partir de seus elementos plásticos como seu desenho e sua cor, no entanto, está situada em uma camada fora da diegese.

2.5.2 Parcialmente Integrados

Quando os créditos dão a ilusão de que estão embaralhados no universo diegético do filme sem verdadeiramente estarem, podemos classificá-los como parcialmente integrados. Há uma seqüência dos créditos de **Hulk** (*Hulk*, Ang Lee, 2003) em que o elemento tipográfico está tão perfeitamente integrado ao ambiente que chegamos a duvidar de sua ausência física no momento da filmagem. No entanto essa relação fica clara ao notarmos que o olhar do personagem não se dirige ao nome. Percebemos que ele não lê a mesma informação que estamos tendo acesso. Assim como em **O Quarto do Pânico** os transeuntes não lêem aqueles letreiros gigantes flutuando pela cidade.



Figura 12 – Créditos de *O Quarto do Pânico*. Fonte: www.artofthetitle.com

2.5.3 Créditos indissociáveis da diegese

Uma particularidade desse tipo de apresentação de texto é sua coerência e pertencimento à diegese fílmica. Além de estarem fisicamente no filme, os créditos estão imersos na dimensão da imagem de fundo, no próprio espaço do universo narrativo.

Há exemplos antigos para essa utilização, que naturaliza ao extremo os créditos, fazendo-os parecer parte da ficção, além de inseparáveis do filme. Pertencem a um

grupo de filmes, notadamente clássicos-narrativos que buscam esconder o dispositivo cinematográfico para direcionar o espectador à fruir da realidade fílmica. **Delicatessen** (*Delicatessen*, Marc Caro e Jean Pierre Jeunet – 1991) é uma ótima ilustração a respeito desse assunto. Trata-se de um crédito que, contempla todos os elementos anteriormente citados e ainda ambienta a trama propondo um pensamento auto-reflexivo sofisticado. A relação entre a função da equipe técnica do filme e a imagem é intrínseca, sendo materializada com objetos de cena que remetem ao universo de fábula, ou conto de humor-negro fantástico. A seqüência de abertura do filme funciona para a narrativa e apresenta um valor gráfico impressionante. As composições tipográficas de introdução da equipe e elenco estabelece um diálogo com os materiais, sendo consideradas pequenas obras-de-arte extremamente bem executadas e originalíssimas.



Figura 13 – Metalinguagem em *Delicatessen*. Fonte: www.artofthetitle.com

Na cinematografia nacional, o filme **Durval Discos** (*Durval Discos*, Ana Muylaert – 2002) se destaca no mesmo patamar de excelência de **Delicatessen**. Os créditos principais estão inseridos na própria cidade de São Paulo, cenário do filme. A diretora do filme comenta o processo criativo e as intenções dessa seqüência de créditos memorável em entrevista ao site *Art of Title*.



Figura 14 – Inseridos na diegese: *Durval Discos*. Fonte: Idem.

Recentemente as animações voltaram com força no cenário dos créditos de filmes. Utilizada normalmente para conotar leveza, divertimento, comédias, amor, a animação como recurso gráfico auxiliar ao desenvolvimento da narrativa desempenha papel de destaque. Um de seus maiores expoentes foi o designer Saul Bass.

Suporte	fundo <i>live action</i> .
Tipografia	Serifadas, Caligráficas, Decorativas ou Sem Serifa.
Som	geralmente trilha musical, alguns exemplos empregam ruídos.
Movimento	predominante na imagem de fundo, toma-se cuidado para não haver excesso de informação através da animação da tipografia simultaneamente.

2.6. Imagens sintéticas e dinâmicas

Historicamente, a carreira de Saul Bass se posiciona em um período particular. Os Estados Unidos, desde a ascensão dos regimes totalitários na Europa se beneficiaram da leva de imigrantes que viam no território americano uma chance de recomeçar a vida com liberdade. Muitos artistas de vanguarda se transportaram para lá e levaram consigo um pensamento novo e original. O cinema *noir*²³ americano, apenas para citar um exemplo nas artes cinematográficas, deve seu nascimento e desenvolvimento à artistas expressionistas alemães que se refugiavam da guerra.

²³ Cinema policial com temática investigativa envolvendo detetives, assassinatos, traições, e muita fumaça de cigarros e sombras como elemento estético.

Nos EUA, as artes começaram a ganhar fôlego fresco e o ambiente cultural de Nova York se transformava em centro do mundo. Todas essas transformações foram também possíveis devido ao fato de a América não ter sido atingida em seu território pelos conflitos da Segunda Guerra Mundial que devastou inúmeros países, estagnando ou atrasando seu desenvolvimento material.

O aumento da produção industrial do pós-guerra atingiu patamares jamais imaginados. A mentalidade capitalista do consumo crescente em projeções infinitas alavancava o desenvolvimento econômico dos EUA. Essa explosão de consumo em proporções planetárias levou também a um aumento do investimento em design. Reconhecia-se o papel fundamental da imagem de uma marca para muito além de seu logotipo. O bom design era um bom negócio.

A globalização se tornando uma realidade, direcionava a criação e pesquisa de designers como Paul Rand²⁴ e o próprio Saul Bass na busca de elementos que comunicassem os valores de uma marca e fossem reconhecidos internacionalmente. Para tanto, formas simples e únicas, de compreensão universal eram criadas. Tais signos, projetados para serem atemporais, portanto duradouros, eram associados a um pensamento unificador que revela uma preocupação com os diversos meios nos quais a marca pode ser veiculada.

No meio de uma época de dominância dos créditos como parte do filme, com as tipologias inseridas na diegese ou não, Saul Bass desponta como um expoente na comunicação gráfica. Seus créditos de filmes representam valores sintéticos absolutos. O adorno é reduzido ao mínimo necessário e, nessa concentração meticulosa tem seu poder informacional amplificado ao extremo. Seu primeiro crédito, **Carmen Jones** (*Carmen Jones*, Otto Preminger – 1954) já apresentava as características que o fizeram entrar para a história do cinema.

Os créditos de **Um Corpo que Cai** (*Vertigo*, Alfred Hitchcock – 1958) conseguem traduzir em poucas imagens a idéia central do filme. Equivalentes gráficos ao uso da câmera expressiva que tornou famosos os momentos de vertigem do personagem principal²⁵, os vórtices animados de Bass comunicam imediatamente sobre

²⁴ Expoente do design gráfico especialista em identidades corporativas, criou, o logo da IBM, dentre outros.

²⁵ Hitchcock conjugou um movimento de câmera (travelling para trás) à uma alteração ótica (zoom out). O resultado é uma deformação na imagem que aumenta a profundidade ao mesmo tempo que

o tema. Auxiliam a jogar o espectador dentro da trama. Numa clara alusão a esses créditos que se tornaram mundialmente reconhecidos, a *PacTitle*, uma das mais antigas empresas especializadas em créditos de filmes e efeitos especiais redesenha seu logo.

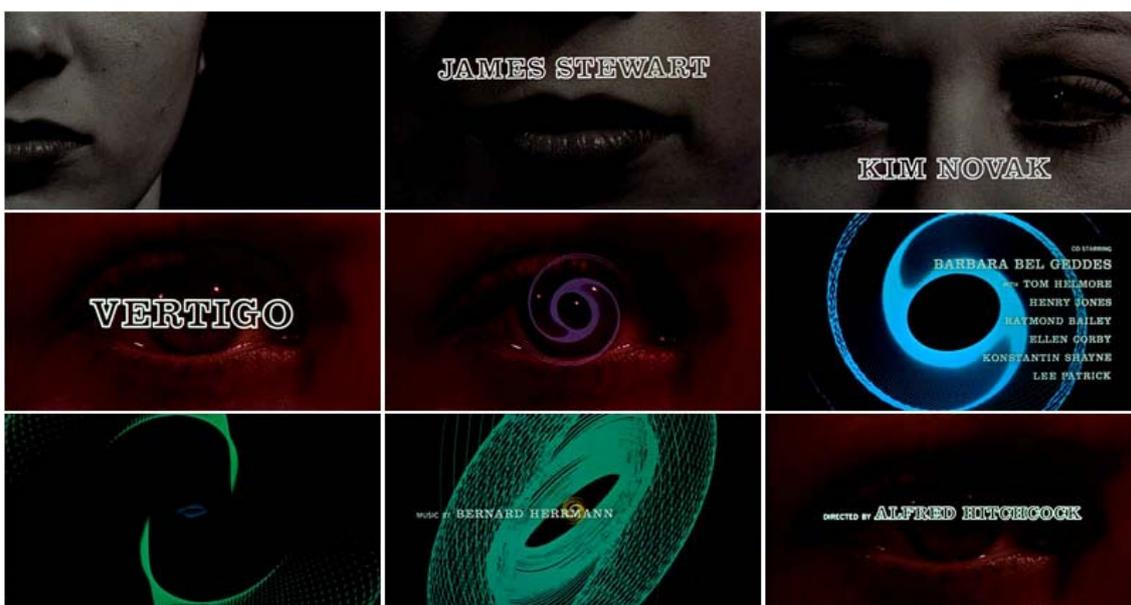


Figura 15 – Sensações: *Um Corpo que Cai*. Fonte: www.notcoming.com.

As aberturas de Saul Bass, em poucos momentos dialogam com a tradição da animação cartunesca. Apesar de ter em sua filmografia, animações com teor cômico, a predominância dramática pode ser claramente destacada em sua carreira.

Em paralelo a Bass, os animadores experimentais, como Norman McLaren e Mary Ellen Bute, que trabalham com a questão do movimento automático, também se distanciam do universo dominado pela comédia e associado ao mundo infantil da técnica de animação. Especialmente os experimentos com o som e as sinfonias animadas de Bute contribuem para o pensamento de imagem e som nos créditos de abertura.

Na direção oposta surge um marco na história dos créditos de cinema. O filme **Pantera cor de rosa** (*The Pink Panther*, Blake Edwards – 1963) é o único caso onde o personagem de animação, criado para os créditos iniciais, extrapolou os limites do filme e deu origem a uma série de TV animada de enorme sucesso.

Após a época de ouro do design de créditos modernista, com suas poderosas imagens sintéticas, sucedeu um período sem grandes investimentos na área. No final

o personagem mantém-se fixo e nas mesmas proporções do quadro inicial, sugerindo uma queda. Impacto visual fortíssimo e extremamente pertinente à narrativa.

dos anos 70 Saul e Elaine Bass (sua esposa era também parceira no desenvolvimento dos projetos) se afastaram do design de aberturas para se dedicar ao mercado das marcas como AT&T, Minolta, United Airlines. Nesse intervalo produziram inúmeras peças de anúncios para televisão. O retorno aos filmes de sucesso se dá em 1990 com Martin Scorsese e seu **Bons Companheiros** (Goodfellas, 1990), **A Époça da Inocência** (The Age of innocence, 1993) e **Cassino** (Casino,1995) merecendo, este ultimo, grande destaque.

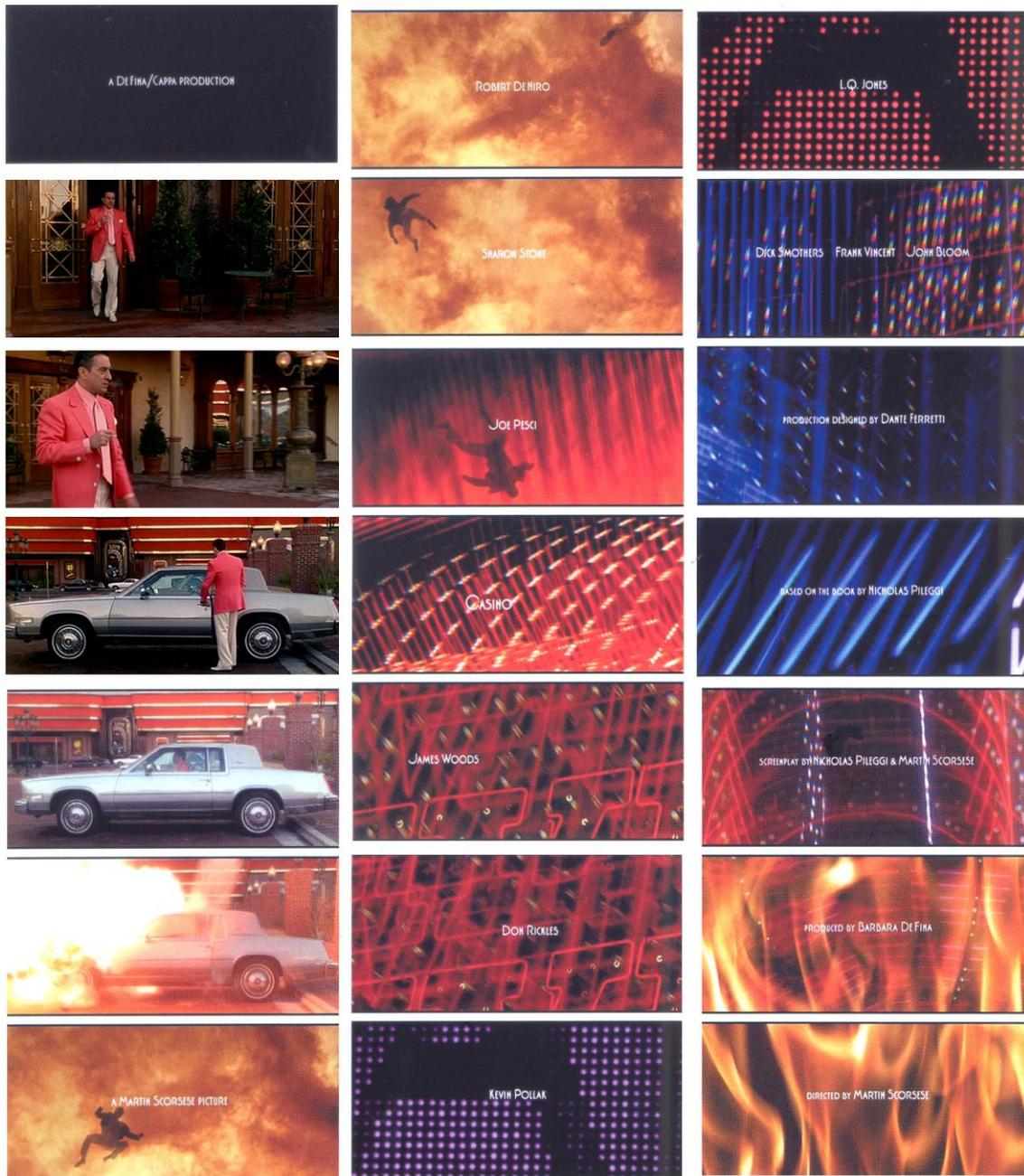


Figura 16 – Espetáculo visual: *Cassino*. Fonte: Idem.

Este período de corte de investimentos, no entanto não significou ausência de créditos de qualidade feitos por novos expoentes do design em movimento. Pablo Ferro surpreende com a ironia fina e clássica de seu **Dr. Fantástico** (*Dr. Strangelove or How I Learned to Stop Worrying and Loved the Bomb*, Stanley Kubrick – 1964). **Bullitt** (*Bullitt*, Peter Yates – 1968) é outro exemplo genial no qual os créditos, inseridos na cena inicial do filme, interagem perfeitamente com o ambiente. **Um Sonho Sem Limites** (*To Die For*, Gus Van Sant – 1995) é uma obra prima dos créditos, feita em colaboração com Allen Ferro, inclui uma solução gráfica brilhante e narrativa.



Figura 17. Créditos Integrados: Bullitt. Uncredited: Graphic Design & Opening Titles in Movies.

Maurice Binder é o designer responsável pela seqüência de abertura de **007 contra o satânico Dr. No** (*Dr. No*, Terence Young – 1962). Trata-se do primeiro filme do James Bond, personagem mundialmente conhecido, adaptado da obra literária de Ian Fleming. Quando o assunto é crédito de abertura a associação entre o conceito geral e o específico (aberturas dessa série de filmes) se mistura facilmente. Tal fato se deve à criação de uma estrutura consistente que permite uma enorme variedade de recombinações e inovações. Uma imagem que se tornou símbolo dos filmes do agente secreto (reflexo do pensamento modernista da síntese visual) a de um homem atirando para a câmera, do ponto de vista de um cano de revolver, sucedida pela simulação de sangue escorrendo é de uma inteligência gráfica multiplicada infinitamente pela perfeita sincronia entre imagem e som. Assim como a trilha de **Psicose**, se tornou símbolo de suspense, assassinato, a orquestração de James Bond é o equivalente perfeito à espionagem e ação.

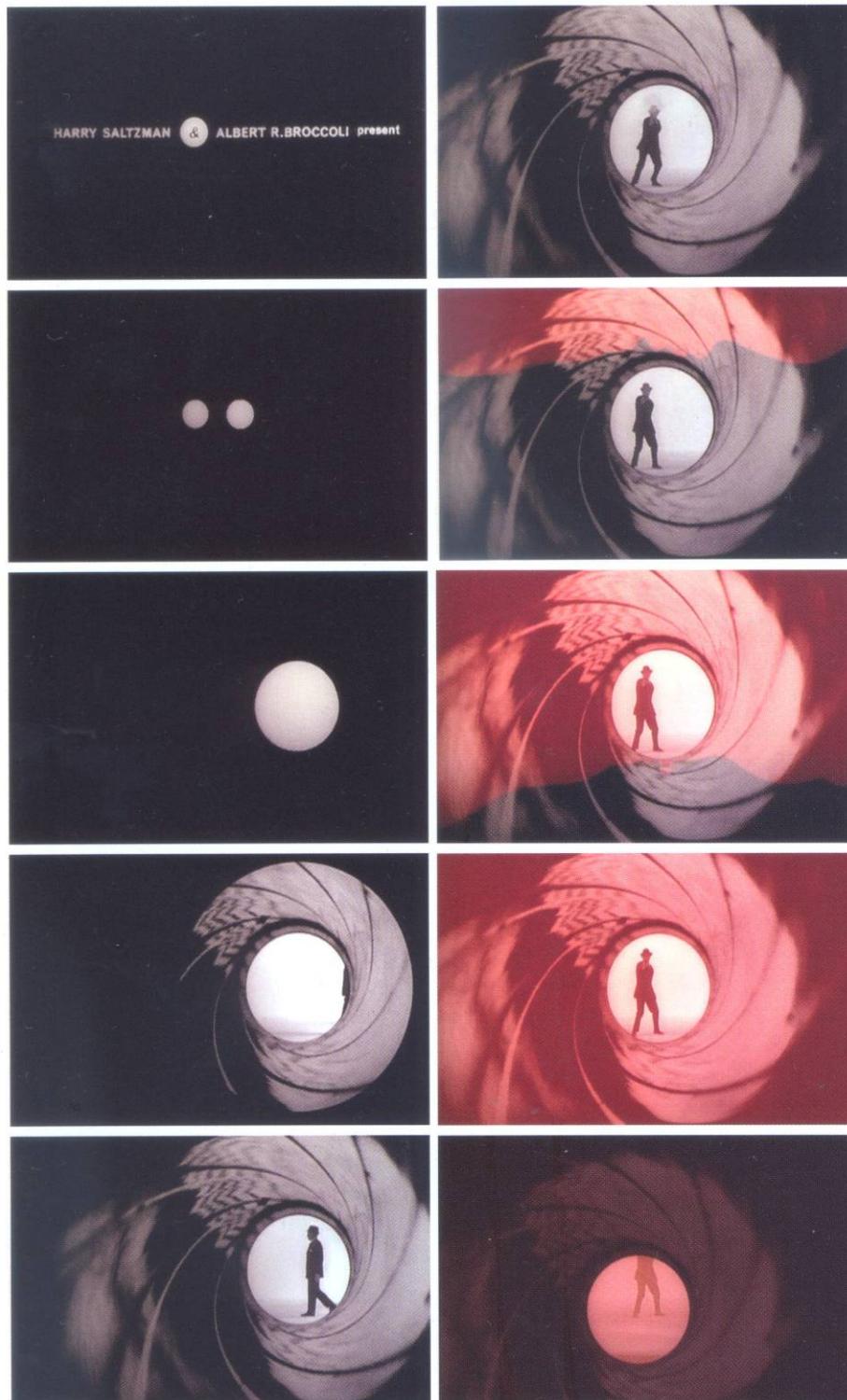


Figura 18 – Introdução 007. Fonte: Uncredited: Graphic Design & Opening Titles in Movies - DVD.

Os créditos dos filmes do James Bond são parte importante e inseparável (uma vez que historicamente constituída através da repetição da estrutura ao longo da série) da narratividade do filme. Poucas vezes no cinema tal potencial é explorado além da plasticidade vazia de efeitos visuais deslumbrantes. Apesar de serem pertinentes à realidade fílmica e ao personagem, tais elementos podem ser rapidamente enumerados:

silhuetas de mulheres com seus corpos esculturais, excesso de cores num mesmo quadro e indício da ação em contextos históricos com metáforas eróticas.

A consagração desse estilo se deve também ao designer Robert Brownjohn que, chamado para suceder Binder em **Moscou contra 007** (*From Rússia With Love*, Terence Young – 1963), apimentou as aberturas da série como referência às belas mulheres que se envolvem sexualmente com o personagem principal nos filmes.

Notadamente no final da década de 80 essa fórmula começou a se desgastar. Seria leviano e pretensioso considerar que sua saturação estivesse apenas relacionada às esquemáticas aberturas da série, afinal, tantos outros fatores, como o fim da guerra fria e a ausência de um inimigo internacional declarado que movimentasse a série, são tão mais relevantes. No entanto, o que se pode afirmar é que a reformulação a qual o personagem foi submetido, especialmente nos últimos filmes, também demanda uma mudança nos créditos. Pela primeira vez, em **007 - Um novo dia para morrer** (*Die Another Day*, Lee Tamahori – 2002) a abertura não é apenas uma imagem acessória, ela ajuda a contar a história do filme, misturando as imagens capturadas pela câmera às imagens geradas por computador. As mulheres simbolizam a etapa da tortura sofrida por James Bond (que também pela primeira vez é pego e mantido em cativeiro). Não é uma interrupção na diegese, mas uma introdução das metáforas sensuais feitichistas no espaço do filme. Algo que contribui também para a imersão nos já consagrados exageros (em especial às leis da física e da lógica) que fazem parte do código de verossimilhança da série do personagem. Como exemplos notáveis dessas peripécias podemos citar os inúmeros apetrechos como carro que se torna invisível, o relógio que lança raios laser, entre outros.

Tendo em mente que a série se inclui num exemplo ímpar da história dos créditos de cinema, a presente análise levantará apenas os pontos mais significativos, não se atendo, portanto, a uma cronologia rigorosa e extensiva.

O ponto mais radical de mudança ocorre em **007 Cassino Royale** (*Casino Royale*, Martin Campbell – 2006) , quando o diretor, ao tornar o personagem menos “britânico” enquanto mais agressivo e corporal, remonta a uma declaração de Brownjohn num artigo publicado no jornal inglês “*Typographyca*”. Sob o título “*Sex and typography*” Brownjohn versa sobre as origens dos títulos de “*From Russia with*

Love”: “*In this type of movies, there are only two topics to choose from, violence and sex. I chose sex.*”²⁶

Se opondo a escolha erótica (tais metáforas sensuais se tornam regra na série 007 após o citado filme) **Cassino Royale** evidencia a violência nos créditos iniciais. Totalmente conceitual e sem o exagero de degradês de cores, é o primeiro crédito que não conta com nenhuma silhueta de mulheres. O filme se inicia em uma seqüência filmada quase em preto-e-branco, e insere a famosa abertura do revólver na diegese, dentro do banheiro onde o inimigo é massacrado. Após essa introdução, de função fática²⁷ iniciam-se os créditos de abertura. Apesar de repleta de texturas que remetem ao universo de jogos de apostas, as cartas de baralho funcionam em diversas instâncias simbólicas: amor, balas de revolver e até mesmo representam a morte, quando as formas humanas se desfazem em inúmeras cartas após serem vencidas por James Bond. No final dessa epifania que são os créditos em linguagem de ilustração vetorial²⁸, claramente situada fora da diegese, tem-se uma aproximação à realidade do filme que está prestes a começar através da carta 7 de copas (nota-se que os corações estão fragmentados numa alusão a desilusão que o personagem irá sofrer). Dois “tiros” formam buracos que se transformam nos famosos dígitos de 007: autorização do agente secreto a matar em serviço, confirmando que a breve cena anterior aos créditos (dessaturada, quase preto-e-branca) se passa antes do recebimento da licença para matar.

²⁶ “*Nesse tipo de filmes, só existem dois tópicos para se escolher, violência e sexo. Eu escolhi sexo.*” Tradução livre.

²⁷ Estabelecer contato com o receptor. Equivalente ao *Alô*, em conversas de telefone, a abertura do revolver parece comunicar que realmente estamos no filme de James Bond.

²⁸ Ilustração vetorial é uma técnica de criação de imagem partindo das coordenadas escaláveis de curvas. Diferem das imagens geradas por pixels que não podem ser ampliadas sem perder definição. Como características plástica apresentam contornos bem definidos e cor de preenchimento chapada, padronizada ou degradê.



Figura 19 – Releitura contemporânea em *Cassino Royale*. Fonte: www.artofthetitle.com

O mais recente título da franquia, uma continuação direta de “Casino Royale”, é, também um retorno às origens. Apesar de James Bond não namorar a Bond Girl nesse filme e de não pronunciar em nenhum momento a famosa: “*My name is Bond... James Bond.*”, trata-se do retorno das silhuetas femininas na seqüência de créditos iniciais. É uma releitura tecnológica das antigas e clássicas aberturas do 007. Aparecem inúmeras comparações de mulheres a monumentos da natureza (no caso as dunas) e referências sutis a linguagem visual dos próprios créditos da série: no início, por exemplo, o personagem está recortado contra um círculo branco que parece ser o famoso enquadramento do tiro, mas não o é. Fato que só acontecerá no final do filme, invertendo a posição da marca e alterando sua significação. Quando colocada no início, tem a função de introduzir o espectador no universo ficcional, fornecendo elementos que criem a atmosfera correta para a narrativa²⁹. No final, cumprem outra tarefa, de reconduzir o espectador à realidade, reforçando algum elemento dramático importante através, principalmente da música. No caso de **007 Quantum of Solace** (*007 Quantum of Solace*, Marc Foster – 2008) percebe-se que o personagem James Bond passa por reconfigurações de personalidade, transformando-o em frio e agressivo. Passados os dois filmes que reestruturam todo o universo do agente secreto, agora ele sem encontra em condições de retornar ao seu posto de trabalho, mundialmente conhecido. A colocação da assinatura no final reforça esse efeito de novo começo, gerando expectativas quanto ao novo filme da série.

²⁹ Além da já referida função fática

Suporte	fundo gráfico ou <i>live action</i> .
Tipografia	predominantemente Sem Serifa.
Som	geralmente trilha musical.
Movimento	Predomínio da animação tipográfica e de ilustrações simultaneamente.

2.7. Ruidosos e Contemporâneos

Wayne Fitzgerald realizou mais de 230 créditos que incluem seus trabalhos para televisão. Os mais conhecidos são **O Poderoso Chefão** (*The Godfather*, Francis Ford Coppola – 1972) **Apocalypse Now** (*Apocalypse Now*, Francis Ford Coppola – 1979), **O Vingador do Futuro** (*Total Recall*, Paul Verhoeven – 1990) e **O que é isso Companheiro?** (*O que é isso Companheiro?*, Bruno Barreto – 1997)

Importante colaborador de Pedro Almodóvar, Pablo Núñez realizou a primeira parceria com o cineasta em **Maus Hábitos** (*Entre Tinieblas* – 1983). **A Lei do Desejo** (*La Ley Del Deseo* – 1987) também tem os créditos assinados pelo designer. Essa parceria, seja na produção dos créditos ou na realização de trabalhos óticos (trucagens), resultou em clássicos do cinema espanhol como **Ata-me!** (*Átame!* – 1990), **De Salto alto** (*Tacones Lejanos* – 1991) e **Tudo Sobre Minha Mãe** (*Todo sobre mi madre* – 1999). Além disso, Núñez trabalhou para diretores como José Luis García Sánchez, e Alejandro Amenábar (fez a trucagem em **Os Outros**, cuja seqüência de créditos cumpre função de prólogo com a linguagem da ilustração e da narração-metáfora do livro, a personagem principal conta uma história para os filhos simultaneamente ao espectador).

Outro colaborador freqüente de Pedro Almodóvar, Juan Gatti, que ajudou a forjar o universo de Almodóvar, Juan Gatti realizou **Mulheres à Beira de Um Ataque de Nervos** (*Mujeres Al Borde de un Ataque de Nervios* – 1998) e **Má Educação** (*La Mala Educación* – 2004), entre outros. Este último, uma colagem vigorosa com elementos fálicos, remete ao pôster destruído pelo tempo, todo rasgado em camadas que aparece em uma cena no início do filme. Os créditos funcionam como metáfora da personagem e da trama que confundem propositalmente o espectador no entrecruzar de versões e metalinguagens.



Figura 20 – Paixão visceral. Fonte: Má Educação – DVD Fox Home Entertainment.

Os créditos de cinema geralmente são assistidos depois que o espectador já comprou seus ingressos e apenas uma vez. Sua função é imediata e se difere das vinhetas televisivas nas quais o conteúdo audiovisual tem um caráter apelativo e de fidelização muito maior, proporcionado pela repetição. As animações para televisão, somadas às músicas simples e memorizáveis indicam, a cada intervalo comercial, a interrupção e o retorno à transmissão. Devem frisar também a rotina semanal nas quais os programas geralmente são veiculados. São exibidas e re-exibidas à exaustão (não é à toa que praticamente todo ano são reformuladas).

As séries cinematográficas, no entanto, parecem se situar em uma área ambígua. Ao mesmo tempo em que o espectador assiste uma vez o crédito de determinado filme de uma série de cinema, sua função, além de ambientar a trama é também a de exercer um forte fascínio, seja pela qualidade gráfica ou dramática, capaz de atrair o espectador ao próximo filme. Portanto, nesses casos, é mais que necessário que a escolha adequada seja tomada com o intuito de garantir a transmissão correta da informação para que, ao final do filme, o espectador não se sinta lesado ou enganado por uma antecipação de ações que não aconteceram pois não eram condizentes com a proposta do filme. Se esse ruído ocorre, tem-se uma comunicação ineficaz, prejudicando a compreensão do sentido total do filme e desfavorecendo o futuro da série. Em casos de filmes sem continuações, esse efeito negativo (ocasionado por uma visão de créditos como maquiagem, ou embalagem sedutora) é amenizado tendo em vista que ele acaba ao final da projeção e não precisa de ganchos para próximos capítulos.

O caso de **Star Wars** é um episódio à parte. A minimalista composição tipográfica (somando às concepções históricas de “créditos como logotipos” e “fundo preto- letra-branca”) reflete um empenho em concentrar a força no alto contraste entre preto e amarelo, e no movimento singular da tipografia navegando no espaço sideral em direção a um ponto de fuga. As longas informações textuais dos créditos (que apresentam um “contexto histórico”, sem nenhum nome de equipe, apenas o título do filme) formam uma imagem tão forte e inesquecível que basta iniciar essa seqüência para se ter a certeza de que o filme se passa em “galáxias distantes”. Ressaltamos o espaço do crédito como lugar onde a música sai da posição coadjuvante para expressar-se protagonista da história, apresentando os principais temas sonoros que contribuem para o reforço do clima do filme.

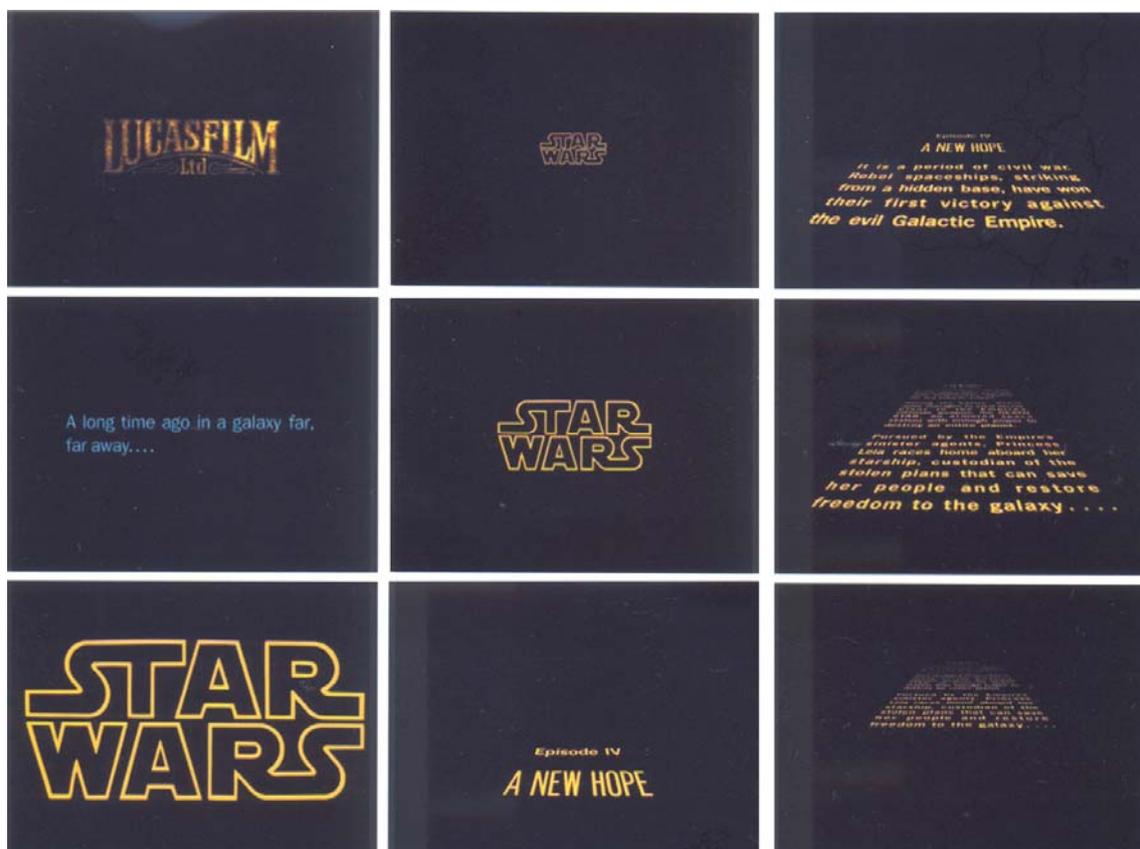


Figura 21 – Síntese indissociável da série de filmes *Star Wars*. Fonte: Uncredited: Graphic Design & Opening Titles in Movies - DVD.

Embora não se enquadre na estética contemporânea, merecem destaque pela realização do design de créditos, Richard e Robert Greenberg, responsáveis pelo de **O Mundo Segundo Garp** (*The World according to Garp*, George Roy – 1982), uma peça equilibrada entre simplicidade e beleza.



Figura 22 – Simplicidade e beleza. *O Mundo Segundo Garp*. Fonte: Idem.

Kyle Cooper faz parte do seleto grupo de designers que entraram para a história dos créditos cinematográficos. Seu trabalho mais conhecido e notável foi a realização da seqüência de abertura do filme **Seven: Sete Pecados Capitais** (*Se7en*, David Fincher – 1995). Tendo sido inspirado pelo cinema experimental de Stan Brakhage, Kyle Cooper

incorporou elementos da estética arranhada e ruidosa do cineasta que, dentre outras coisas riscava o próprio negativo para alcançar efeitos plásticos únicos.

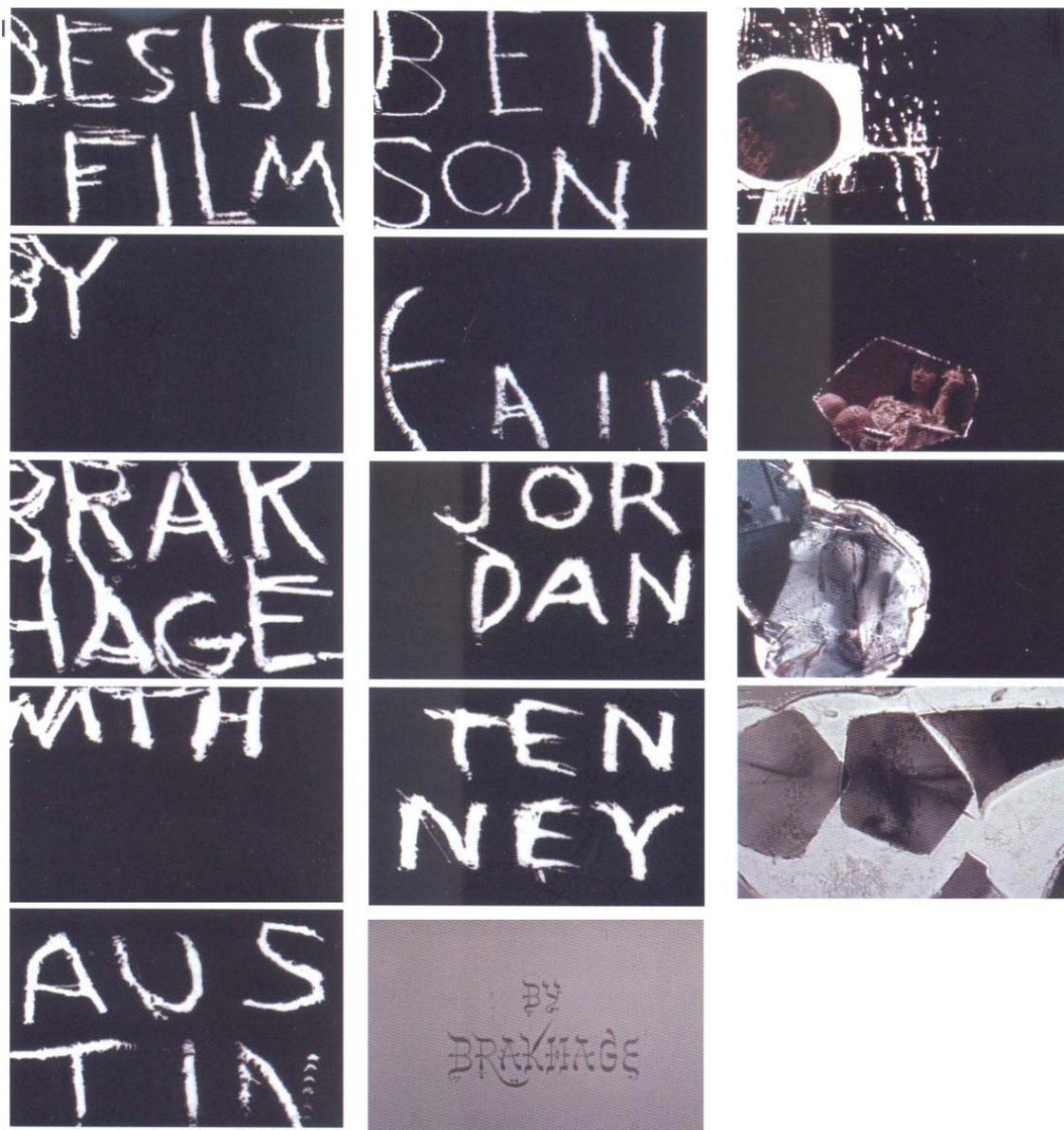


Figura 23 – Estética do Ruído: *Desist*. Stan Brakhage, 1954. Fonte: Idem.

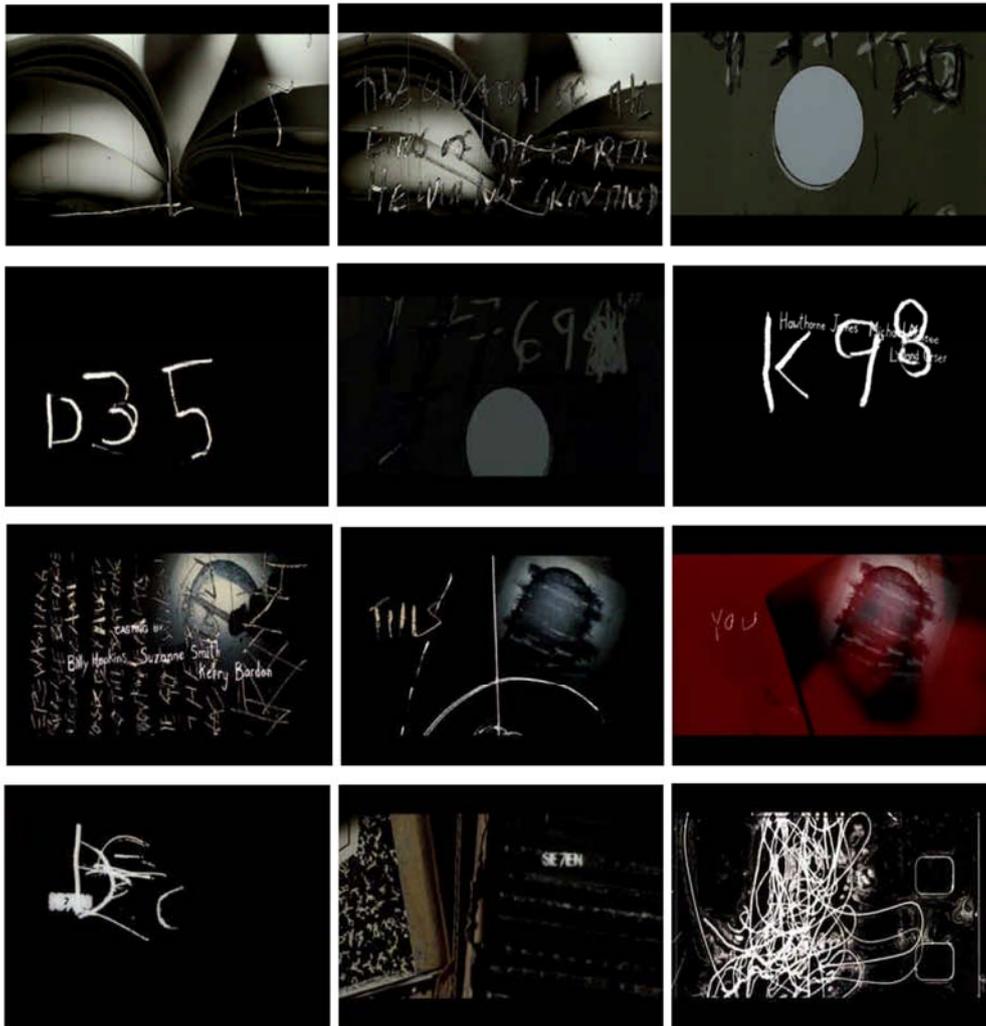


Figura 24- Créditos iniciais de Seven. Fonte: Seven – DVD New Line Home Vídeo.

No design gráfico, Kyle é contemporâneo a outros novos paradigmas como Neville Brody e David Carson. Conforme pudemos observar ao longo dessa breve perspectiva histórica, o design gráfico aplicado ao cinema sempre teve relação intrínseca à sua utilização no mundo dos impressos. Em tipografia especialmente, a busca por soluções técnicas que resolvessem problemas de impressão sempre caminhou no intuito de eliminar imperfeições em busca da legibilidade.

No entanto, como nos conta Timothy Samara, a popularização dos computadores alterou a forma de se produzir design.

“O lançamento do computador com interface gráfica da Apple, em 1984, foi uma revolução na prática do design, numa escala semelhante à da Revolução Industrial da segunda metade do século XVIII.” (SAMARA. 2007 p.118).

A rápida e constante evolução técnica favoreceu, em um primeiro momento, um *revival* de fontes antigas, agora recriadas de acordo com a perfeição das novas mídias.

As novas possibilidades também logo abriram caminho para a espontaneidade, imprevisto e para o acaso. Não ignorando a estética de vanguarda dos dadaístas, que libertaram o texto da mera comunicação da informação, há muito tempo, explorando suas potencialidades de forma muito particular, notamos que, com o computador, essas liberdades criativas se tornaram mais freqüentes (compor uma página com tipos de metal presos por linhas e colunas metálicas favorecia a organização hierárquica mais rígida).

Neville Brody ficou conhecido por suas experimentações no campo da tipografia principalmente, puxando o limite da legibilidade adiante e trabalhando com o caráter gráfico do texto a partir de procedimentos técnicos relacionados à estética da crescente informática. Sua fonte mais famosa, a *Blur* foi realizada a partir da desconstrução da forma das letras, aplicando-se o efeito de esfumaçar seu contorno.

David Carson é um exemplo ainda mais radical. Surfista e sociólogo, entrou no mundo do design através de publicações sobre surf. Seus designs eram interpretações quase anárquicas da informação. Carson trabalhou com a espontaneidade, o imprevisto e a ilegibilidade como formas de expressão.

“A capacidade do público de apreender e digerir informações também se sofisticou ao longo do tempo: o bombardeio constante de informações vindo de fontes como a televisão, o cinema e a mídia digital interativa, criou um certo tipo de expectativa quanto ao comportamento da informação. Basta olhar os documentários e os noticiários da TV, onde vários tipos de apresentação – oral, por vídeo, ícones e imagens paradas, tipografia móvel – se sucede, ou se sobrepõem em rápida edição para entender que as pessoas se acostumaram a ter experiências mais complexas com o design. Tentando criar uma impressão significativa capaz de concorrer com esse meio visual e se diferenciar dentro dele, os designers seguem vários caminhos novos para organizar a experiência visual.” (SAMARA, 2007 p.120)

O elemento recorrente ao novo pensamento formal gráfico é, sem dúvida a incorporação do ruído à mensagem. Kyle Cooper trabalha os frames de suas seqüências minuciosamente no objetivo de alcançar uma textura visual de sujeira quando colocadas no fluxo natural de projeção. Apesar de não enxergarmos todas as informações distintamente, o nosso olho fica saturado pelos ruídos, causando um forte impacto visual no espectador que busca então, recodificar a informação, gerando significado ativamente.

Sua influencia ultrapassa o design de créditos. Logicamente existe um sem-número de artistas e designers que vêm experimentando nesse sentido. Sua estética suja

e fragmentária foi assimilada pela televisão ao ponto de, hoje em dia, tudo que seja considerado atual no campo do *motion graphics* possui elementos cujo uso e articulação em conjunto foram sistematizados por Kyle Cooper. Desde a importância da banda sonora ruidosa, aos fragmentos rápidos de imagens, a linguagem comunicativa atual deve muito a Kyle Cooper (e a seus precedentes).

Outra importante contribuição, essa restrita ao mundo dos créditos cinematográficos, é sua concepção da funcionalidade. Para Cooper, os créditos essenciais e primordialmente cumprem a função de serem prólogos do filme. O nome de sua primeira companhia já revelava essa visão: *Imaginary Forces* vem do prólogo de uma peça de Shakespeare. Já o significado de seu segundo escritório, *Prologue Films*, dispensa comentários.

Suporte	fundo <i>live action</i> , ilustração, recorte ou preto, não há regra..
Tipografia	Serifadas, Caligráficas, Decorativas ou Sem Serifa, não existe regra, mas há o predomínio de tipos erodidos, tridimensionais ou manuscritos.
Som	geralmente trilha musical e bastante ruído.
Movimento	predomínio de excesso de elementos fragmentados, cortes em movimento, animações simultâneas de diversos elementos.

3. SEGUINDO OS SIGNOS: UMA METODOLOGIA

Os primeiros critérios utilizados para definir a escolha dos créditos de filmes analisados foram:

1. Pertinência ao filme como projeto – o crédito selecionado precisava ser coerente com a proposta narrativa do filme do qual faz parte e pelo qual foi criado para apresentar. Nessa etapa, foram descartados bons exemplos de composição visual que, no entanto, funcionavam como mera embalagem decorativa (muitas vezes tentando maquiar a frágil estrutura de roteiro ou direção mal conduzida).
2. Contemporaneidade – situar os filmes selecionados em um mesmo período histórico permite analisar suas características estéticas a partir de bases tecnológicas semelhantes. Evitando, dessa forma, que as escolhas adotadas pelo designer se diluíssem pelas limitações técnicas de diferentes épocas.
3. Diversidade de técnicas, funções e resultados obtidos – privilegiou-se características plurais, dentro o escopo de créditos do presente estudo, a fim de detectar as particularidades de cada meio expressivo e suas funções específicas, já situadas na perspectiva histórica.
4. Originalidade - as seqüências de créditos, compreendendo os quesitos acima mencionados, foram selecionadas inclusive pelo fato de serem objetos de poucos estudos na escassa bibliografia sobre o tema. Constituindo-se um desafio instigante, permite tecer relações entre as mesmas e a linguagem referencial que deve aos seus antecessores.

É oportuno citar que, como qualquer recorte, este inclui apenas os filmes que puderam ter sido vistos e pesquisados, sem ignorar a existência de um volume enorme de possíveis créditos com qualidade técnica suficiente. Os filmes que contemplavam os critérios estabelecidos se agruparam ainda dentro do modelo de filmes narrativos. A primeira seleção incluía: **Os Outros** (*The Others*, Alejandro Amenábar – 2001), **Cassino Royale, Prenda me se for Capaz, Má Educação** (*La Mala Educación*, Pedro Almodóvar – 2004), **Delicatessen, O Fabuloso Destino de Amelie Poulain** (*Le Fabuleux Destin D'Ámelie Poulain*, Jean Peirre Jeunet – 2001), **Narradores de Javé**

(*Narradores de Javé*, Eliane Caffé – 2003) , **Juno** (*Juno*, Jason Reitman – 2008) , **Irreversível**, **Abaixo o Amor**, e **Hulk**.

Apesar da restrição e do afunilamento dos critérios, à lista final, composta de três títulos, somam-se exemplos, citações, comparações e relações com os créditos acima citados. Alguns foram excluídos antes por se tratarem de créditos de encerramento: **Wall-e** (*Wall-e*, Andrew Stanton – 2008) e **300** (*300*, Zack Snyder – 2006) são filmes que se utilizam do potencial comunicativo desse veículo. Mostrar os créditos principais (main titles) no final do filme, é uma prática que vem sendo repetida em muitos dos grandes sucessos comerciais contemporâneos. Nos casos aqui citados, não se trata da lista completa de créditos de encerramento, sim de uma hierarquia diferenciada para os membros considerados mais importantes da equipe e do elenco, seguido do restante dos profissionais envolvidos. Em alguns casos, como **Dreamgirls – em busca de um sonho** (*Dreamgirls*, Bill Condon – 2006), **Kung Fu Panda** (Mark Osborne e John Stevenson – 2008), **A Múmia3** (*The Mummy: Tomb of the Dragon Emperor*, Rob Cohen – 2008), **O Ultimato Bourne** (*The Bourne Ultimatum*, Paul Greengrass – 2007), **Ratatouille** (Brad Bird e Jan Pinkava – 2007), **Madagascar 2** (*Madagascar: Escape 2 Africa*, Eric Darnell e Tom McGrath – 2008) , **Mais Estranho que a Ficção** (*Stranger than Fiction*, Marc Foster – 2006) **Madame Satã** (Karim Aïnouz – 2002) , **Harry Potter e o Prisioneiro de Azkaban** (*Harry Potter and the Prisoner of Azkaban*, Alfonso Cuarón – 2004) e **Hulk**, mesmo a lista de rolagem vertical recebeu um tratamento gráfico mais digno, adequado ao restante do filme, camuflando (ou tirando partido disso, como no filme de Ang Lee) seu caráter informacional. O vencedor do Academy Awards de 2009: **Quem quer ser um milionário?** (*Slumdog Millionaire*, Danny Boyle e Loveleen Tandan – 2008) também apresenta um tratamento gráfico interessante, com tipografias que remetem à Índia. Notamos que o posicionamento dos créditos principais varia para cada filme. Quando se deseja criar uma cena inicial impactante, de grande surpresa ou apelo dramático, geralmente evita-se a apresentação dos créditos iniciais. Ele competiria com a cena, chamando atenção para si, distraindo o espectador. Em outros casos uma atmosfera divertida, de bem estar que se deseja passar ao término do filme, combina perfeitamente com créditos coloridos e dinâmicos, como no caso de **Hairspray**. Prolonga a experiência do filme, retomam a história e podem até corrigir um pouco o tom que repercutiu ao final.

3.1. Quanto à análise

Créditos de abertura têm uma função específica dentro do filme. Podendo apresentar seus personagens, ambientes, atmosfera ou o clima, bem como antecipar elementos fundamentais da trama ou resumi-la (Prenda-me se for capaz). Por essa razão, além da característica de comunicação de uma informação objetiva (título do filme e nome dos principais envolvidos em sua realização), os créditos não devem ser realizados através de procedimentos aleatórios. Precisam ser compreendidos como signos de um objeto (filme) que por sua vez é correlato do significado (interpretante – sentido do filme ou mensagem).

Qual a função dos créditos de abertura no filme? De que maneira se integram ao mesmo? Como se manifestam? Existe uma linguagem legitimada pela referência à história dos créditos? Quais signos empregados no repertório visual determinam as respectivas mensagens?

Partindo dessas perguntas estabelecemos um objetivo metodológico. A análise dos créditos se justifica pela busca dos signos empregados no repertório visual dos créditos, que expressam significados. Ou seja, a partir dos significados percorremos a trajetória inversa para encontrar os significantes.

A semiótica³⁰, doutrina que estuda os signos, apresenta o ferramental necessário e mais eficiente à proposta do presente trabalho. De acordo com Pierce, linha de pensamento que será adotada na construção da análise:

“Signo é um veículo que comunica à mente algo do exterior. Aquilo em cujo lugar o signo está é determinado seu objeto; aquilo que o signo transmite, seu significado (*meaning*) e a idéia que ele provoca, seu interpretante” (SANTAELLA apud PIERCE 1995 p.339)

Compreendendo signo como algo que representa um objeto, está no lugar dele, mediando-o, mas não se confundindo com ele, podemos perceber que o signo jamais alcança a totalidade do objeto³¹, permanecendo em uma tríade de significações virtualmente infinita: signo, objeto, interpretante.

³⁰ O termo grego *semeion* quer dizer signo.

³¹ Objeto, no entanto não é empregado no sentido comum da dicotomia sujeito/objeto e sim como uma criação da mente em reação a algo mais ou menos real.

Os signos são divididos tipologicamente entre três relações fundamentais com o objeto, considerando a predominância de uma em comparação às outras e não a negação das outras. São elas:

-**Ícone**: quando a relação é de semelhança, analogia; compartilha caracteres do objeto.

-**Índice**: conectado ao objeto de fato (relação causal) ou por alguma relação, existência individual.

-**Símbolo**: seu fundamento não depende de qualquer similaridade com o objeto, nem de uma conexão de fato, sua interpretação é motivada por convenções ou leis.

A organização e proposta metodológica sugerida por Martine Joly estabelecem os fundamentos e critérios que poderão ser verificados no decorrer da presente pesquisa.

A análise acerca da natureza dos elementos da linguagem visual pode ser feita pelo procedimento clássico da permutação que consiste em descobrir a unidade fundamental e autônoma, substituindo-a por outro elemento. Tal procedimento ressalta um caráter que na maioria das vezes é esquecido ou inquestionável que é a escolha de determinado signo em detrimento a outro. A ausência ou presença de um elemento conserva as chaves da significação.

3.2. Modelo básico de comunicação:

É possível estabelecer aproximações entre o pensamento de Joly e a função específica dos créditos de abertura cinematográficos:

“(...) se comunicar pela imagem (mais do que pela linguagem) vai estimular necessariamente, por parte do espectador, um tipo de expectativa específica e diferente da que uma mensagem verbal estimula.” (JOLY; 1996 p.61)

É necessário um estudo da função da mensagem visual, no contexto de seu surgimento. Para quem foi produzida? É uma pergunta que deve ser sucedida pela época na qual foi produzida. O contexto institucional de produção e recepção da obra para nele destacar as instruções de leitura que lhe são vinculadas. “Semelhança demais, provocaria confusão entre a imagem e o objeto representado. Semelhança de menos, uma ilegibilidade perturbadora e inútil.” (IDEM; 1996 p.39)

Para surpreender, é preciso estabelecer uma relação equilibrada entre o já visto e assimilado e a inovação proposta, caso contrário não há comunicação. Nos dois extremos, excesso de novidade e de previsibilidade, há perda de potencial comunicativo,

prejudicando a mensagem. Os créditos de abertura analisados no escopo da presente pesquisa apresentam uma dinâmica interessante desses elementos e são eficazes.

Revelados em linhas gerais os pressupostos referenciais à análise das obras audiovisuais, destaca-se o método específico para o empreendimento. Marine Joly propõe critérios menos confusos a partir da análise de imagem publicitária realizada por Roland Barthes. Dividindo a mensagem visual em três grandes blocos:

1. **Signos Icônicos ou Figurativos:** “de modo codificado, dão uma impressão de semelhança com a realidade jogando com a analogia perceptiva e com os códigos de representação herdados da tradição de representação ocidental.” (p.75)
2. **Signos Plásticos:** cores, formas, composição e textura.
3. **Signos Lingüísticos:** toda informação textual, conteúdo.

Este é o espaço para uma ressalva. Uma grande parte dos estudos de análise que focam na imagem publicitária como embrião para o prolongamento do exercício a imagens mais complexas (em movimento), conferem valor demasiado importante à retórica. Nesses casos, tal postura é pertinente e demonstra um interesse em encontrar respostas de um meio no qual a função conativa (focada no destinatário, com intenção de seduzir é primordial. Etmologicamente retórica se define como a arte de falar em público, sendo o orador, mestre da eloquência. Está, portanto mais próxima do verossímil do que do verdadeiro. Joly nos diz:

“Compreende-se porque a retórica foi alternadamente atacada e louvada: o ponto de vista depende da função que se confere à linguagem. Se esta for conduzir ao Verdadeiro e ao Bem, a retórica torna-se, então, “a arte da palavra fingida” ou “a arte de fingir” criticada por Sócrates; se sua função for “agradar e tocar”, a retórica será reivindicada como uma arte útil, como faz Aristóteles em sua Poética.” (p.77)

Sem adentrar em uma questão ética e filosófica, o conceito de imagem publicitária pode ser largamente analisado a partir dessa lógica pelo fato essencial de induzir ao consumo. No momento em que é submetido à força persuasiva da publicidade, o potencial consumidor ainda não efetivou a compra, recebendo apenas sua sugestão. No caso dos créditos de abertura cinematográficos há uma distinção importante de ser marcada. Quando se inicia um filme, o pacto de consumo já foi estabelecido. O espectador já comprou os ingressos e nutre uma relação de expectativa

diferente daquele que ainda não escolheu o seu produto. Essa função persuasiva de captar o consumidor, no cinema, é exercida predominantemente pelo trailer e pelo cartaz, outros materiais paratextuais do filme. No entanto, sob uma possível abordagem retórica dos créditos, pode-se dizer que, quando desempenham eficazmente sua função, sendo considerados bons, trabalham em prol do projeto do filme, a ele integrando-se e sendo uma tradução³² do mesmo. No caso oposto, e indevido, o crédito pode até encerrar caracteres estéticos considerados de qualidade mas se os mesmos não refletem a idéia do filme, ou até mesmo tentam camuflar, ou seja, maquiar equívocos do filme, essa dicotomia é percebida pelo espectador. Há, portanto um antagonismo de interpretações, significados que se excluem mutuamente.

³² Interpretativa

4. ANÁLISE DE CRÉDITOS

4.1. Abaixo o Amor: a tipografia encena

O ano, 1962. A cidade, Nova York. Os protagonistas: Barbara Novak (Renée Zellweger) e Cathcer Block (Ewan McGregor). A escritora feminista declara a independência à mulher em seu *best-seller* Abaixo ao Amor (*Down With Love*) no qual defende o direito feminino em escolher seus parceiros “*a La carte*”. Block, o jornalista, *playboy*, e sedutor, está disposto a conquistar essa feminista ferrenha. Barbara, por sua vez, pretendendo manter-se no topo da lista de mais vendidos com seu livro, fará de tudo para não se deixar ser seduzida. Homenagem às comédias românticas dos anos 50 e 60.

Abaixo o Amor tem créditos exemplares quando se pensa a questão de ambientação do clima, época e introdução da narrativa. Já no marco zero do início do filme, na apresentação dos logos dos estúdios (que costumam ser cortadas nas exibições televisivas), há o aproveitamento do potencial comunicativo da peça, exprimindo a função narrativa do design gráfico no cinema.

Estamos diante de um logo dos estúdios *20th Century Fox* antigo. Os indícios disso podem ser apreendidos na análise dos signos plásticos adotando o método da permutação: o contexto do receptor da mensagem são os anos de 2003, época em que está habituado a ver o símbolo da companhia em desenho tridimensional (com a perfeição na definição da imagem sintética das mídias digitais) com um fundo de céu nublado, pôr do sol. Mesmo o espectador leigo na história do cinema e desinteressado pela história da arte percebe uma nítida diferença. A saber: o desenho do símbolo apresenta distorções de caráter manual, suas cores não são as mesmas, tão nítidas, o fundo também difere do céu nublado com vários tons em degradê, sendo um plano azul vivo, com sugestões de formas de nuvens. Outra característica que remete ao passado é a opacidade e movimento dos feixes de luz. A informação lingüística que se sucede no plano seguinte não deixa dúvidas, “*Twentieth Century Fox presents a CinemaScope Picture*”³³. O mesmo fundo azul interliga os planos, e plasticamente, a perspectiva ilusionista das letras, a tipografia de forma tradicional, com distorções de uma provável pintura manual e a cor vermelha corroboram para a construção de um significado:

³³ *Cinemascope*: formato de tela mais horizontalizado foi uma das primeiras armas do cinema na luta contra a televisão.

estariamos diante de um filme feito em outra época? Certamente esse breve início quase imperceptível é extremamente importante na compreensão do filme como um todo, corroborando para compreensão de sua mensagem.

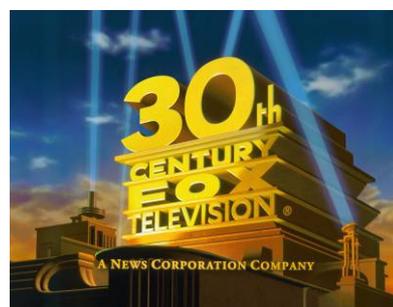
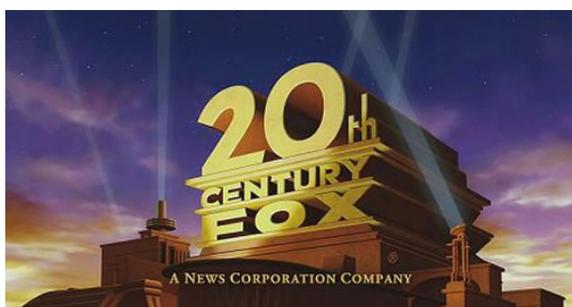


Figura 25 – Abaixo o Amor, oficial e Futurama. Fonte: www.watchthetitles.com e www.youtube.com.

A utilização expressiva dos logos é uma prática antiga nas produções cinematográficas. Atualmente parece existir um interesse crescente na utilização desse recurso. Um exemplo recente, de relação análoga ao que ocorre em **Abaixo o Amor**, pertence ao filme **A Troca** (*The Changeling*, Clint Eastwood – 2009), onde somos introduzidos ao seu universo narrativo por meio da logo da Universal utilizada na época em que se passa o filme. No caso citado a diferença temporal e plástica é abissal, representada pela ausência de cor e pelo emprego de trucagens. Uma curiosidade: na série televisiva “*Futurama*” da *20th Century Fox*, há uma brincadeira no sentido oposto. Ambientando a trama futurista que se passa no próximo século, no início de cada episódio é veiculada a logo da fictícia *30th Century Fox*.

Outra maneira de aproveitamento dos símbolos como recurso comunicativo é a sua customização. Nesse grupo englobamos diversos procedimentos que podem ser resumidos em modificar as qualidades plásticas do logo, tornando sua presença parte do filme. Filmes como **Matrix** (*The Matrix*, Andy e Larry Wachowski – 1999), **Constantine** (*Constantine*, Francis Lawrence – 2005), **Fantástica Fábrica de Chocolates** (*Charlie and the Chocolate Factory*, Tim Burton – 2005) dentre inúmeros outros fazem uso dessa adaptação. Um exemplo pioneiro ocorre em **A Dança dos Vampiros** (*The Fearless Vampire Killers*, Roman Polanski – 1967) da MGM³⁴ no qual o famoso leão dá lugar a um vampiro em desenho animado. Essas transformações cumprem a função de ambientar a atmosfera e o tom do filme desde o início mais imediato. Diferem-se dos acima mencionados por não se remetem à época diretamente.



Figura 26 – Remissão histórica: logo da Universal em *A Troca*. Fonte: *A Troca* – DVD Universal Home Vídeo.

Em **Abaixo o Amor**, infelizmente, somos interrompidos por uma logo 3D (atualíssima) da *Regency Enterprises*, que contentou-se em aparecer colorida de rosa (uma alusão ao feminismo) diferente da original azul, mas mesmo assim grita a respeito da artificialidade do aparato cinematográfico, algo que o breve prólogo anterior visava esconder, ou camuflar, na diegese da época em que se passa a história.

Após a interrupção, iniciam-se os créditos efetivamente. Para facilitar a análise e permitir uma interpretação mais apropriada à linguagem diversa das seqüências de abertura as dividiremos em grandes blocos aproximados por temática.

1º Bloco: Apresentação dos personagens tipográficos

As primeiras imagens, tipos animados sobre um fundo vermelho escuro, seguem o ritmo da música. Há um suporte para a tipografia branca, uma forma geométrica

³⁴ Metro-Goldwyn-Mayer

estilizada. A informação textual sempre se movimenta em harmonia com a sonoridade, remetendo à noção de humor dados alguns movimentos mais acelerados e outros desacelerados, típicos da animação. Em especial os atores que interpretam os personagens principais são representados de maneira bem característica. Há um mínimo de informação visual no quadro, no entanto esses signos já comunicam imensamente: suas *gags*³⁵ introduzem a noção de implicância, rivalidade e antagonismo que, já sabemos, irá resultar em romance posteriormente (código das comédias românticas).



Figura 27 –Personalidades tipográficas. Fonte: Abaixo o Amor - DVD Fox Home Entertainment.

³⁵ Piadas.

A tipografia em movimento é a protagonista dessa parte, a mise-en-scène contribui para o fluxo narrativo do filme que utiliza a música em sincronia com os ritmos de movimento dos personagens³⁶. “Ewan McGregor” empurra “Renée Zellweger”, que, mesmo desconstruída e embaralhada ainda lhe retruca com alguns empurrõezinhos. A linha amarela que nitidamente se mantém como um obstáculo entre os dois, mediando seus “encontros” se transforma em um zíper. Esse signo icônico que funciona como elemento de transição para outro bloco semântico determina significados que se dirigem ao universo sexual, de despir-se, preparar-se para o ato sexual, revelar os órgãos da sexualidade. Logo sua função é a de convidar o espectador a penetrar o universo que será narrado.

2º Bloco: Título

Um coração rosa ilustrado com estilização pulsa em cima de um fundo azul. Com violência (rapidez de movimento) uma seta o parte ao meio. Em seu lugar surgem espécies de estrelinhas, e a tipografia cheia de setas comunica o título do filme. O coração simbolizando o amor, e a tipografia irregular de aparência recortado (remete aos filmes da época e ainda aos designs de Saul Bass) contrapondo-se objetivamente a ele, caindo do céu, esmagando sua existência constroem uma dinâmica de antagonismo humorado que permeará o filme por completo.

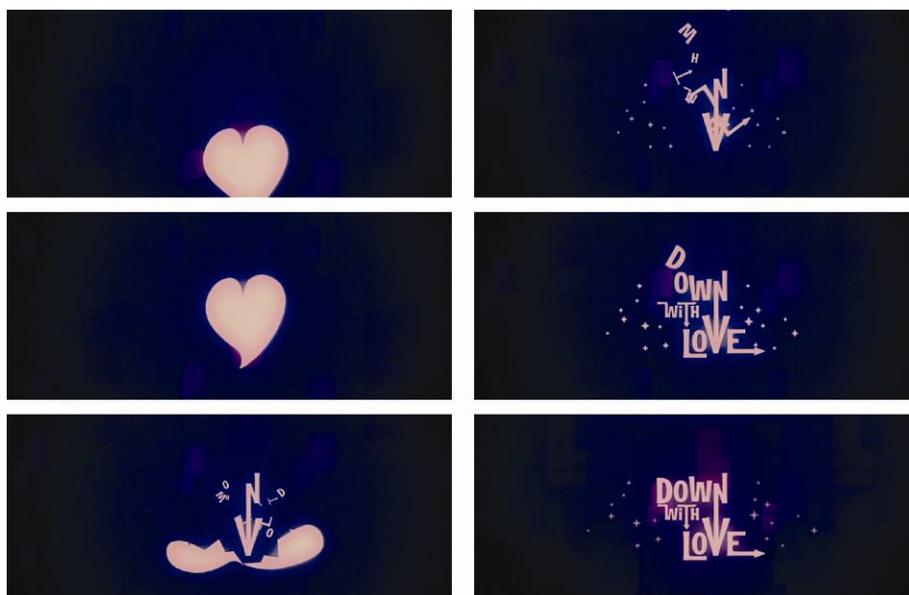


Figura 28 – Título do filme com tratamento gráfico de marca. Fonte: Idem.

³⁶ Cf. ANEXO.

Não ficaremos repetindo elementos recorrentes, como o caso da utilização da ilustração que homenageia um estilo imperfeito e característico da época. Sempre que um signo for citado no caso dessa seqüência, está subtendido que ele segue o mesmo estilo visual de representação ilustrada, no qual muitas vezes o valor simbólico sobrepuja os demais.

Abaixo o Amor pode ser incluído, na categoria de créditos que se utilizam da técnica da animação. Tal escolha “lingüística” remete a um passado de consagração da idéia de síntese visual no período dourado dos créditos de abertura de Saul Bass. Podemos ainda conjugá-lo no grupo que utiliza a informação textual do título como logotipo. Notamos, no entanto que a abordagem da identidade visual desse filme não segue a risca o paradigma moderno acima citado. Desconsiderando a aplicação do logotipo nas outras mídias de marketing do filme, como pôsteres e *trailers*, percebemos que foi adotada uma simplificação. No lugar das setas que conotavam duplamente o movimento de desvalorizar o amor e o ato ambíguo de implicância apaixonada dos protagonistas, foi adotada apenas a tipografia recortada. Em outros filmes, há uma própria distinção dentro do próprio conteúdo audiovisual. Os créditos de abertura de **Hairspray** (também de Simon Cassels) apresentam uma tipografia que é diferente da utilizada nos *Main Titles* (deslocados para o final) e diferente ainda da aplicada nos pôsteres e demais materiais de divulgação. Resultado: fragmentação da imagem pública do filme, gerando um ruído que deveria estar no lugar de uma linguagem coesa e unificadora que marcasse a presença do filme nos diversos meios, sem descaracterizar a relação entre forma e conteúdo.

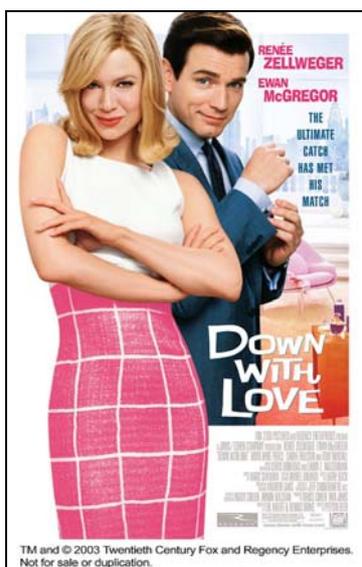


Figura 29 – Pôster: simplificação da marca utilizada nos créditos. Fonte: www.imdb.com.



Figura 30 – Ambientação de atmosfera. Fonte: Abaixo o Amor - DVD Fox Home Entertainment.

Somos apresentados à metrópole onde se passa a trama. Ela se erege do livro em *pop-up*³⁷ referencia à obra que a escritora Barbara Novak lança no filme. A imagem que irá introduzir o próximo bloco é a da máquina de escrever. Datilografada por uma mão feminina, surgem em sincronia as letras que formam cadenciadamente alguns nomes do elenco.

3º Bloco: Cabo de Guerra

Signos plásticos: fundo azul escuro, motivos geométricos (com ângulos retos) em tom de azul mais claro. Silhuetas em tom azul ainda mais claro. Uma mulher, representada por uma parte de seu corpo. O que representa essa parte? O braço é um símbolo de força, virilidade, se contrapõe à quantidade de homens que puxam a outra ponta do cabo de guerra. A desproporção ocasionada pela mulher em primeiro plano é também apreendido pela quantidade: 1 versus 3. Não coloca a mulher em posição de igualdade, e sim de superioridade. Um exagero da forma para chamar atenção ao tema

³⁷ Técnica usada principalmente em livros infantis. A partir de dobras específicas a imagem salta quando se abre a página impressa.

que também é central ao filme, o movimento feminista. Ainda que apenas sirva como empecilho para o envolvimento futuro do casal.

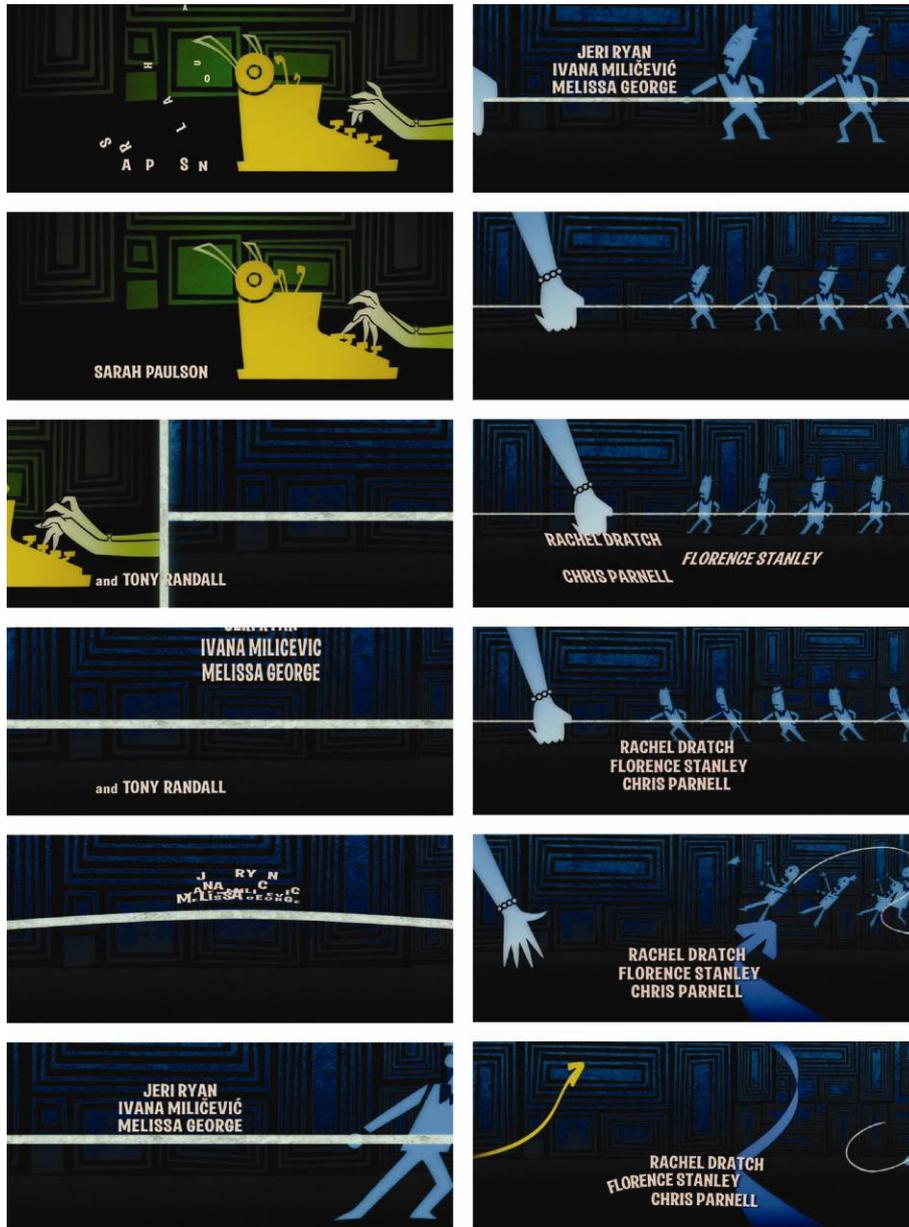


Figura 31 – Metáforas visuais: guerra dos sexos. Fonte: Idem.

4º Bloco: Abstração

Relação simbólica predominante é estabelecida pelas cores e pelas setas. O azul representa o personagem masculino e o homem enquanto conceito geral. O rosa, obviamente se refere à feminilidade. Vermelho representando a tensão de união entre as setas que se enovelam e o amarelo “a mais quente, a mais expansiva, a mais ardente das cores, difícil de atenuar (...)” (CHEVALIER, GHEERBRANT, 1999 p.40) energiza a composição.

As setas determinam vários significados. Elas apontam direções, sentidos, indicam caminhos, espetam, julgam, fincam sua própria existência. Representam, conforme citado anteriormente as brigas do casal, a implicância mútua e a prevalência de determinada idéia em relação à outra (feminismo sobrepujando a visão romântica idealizada do amor).

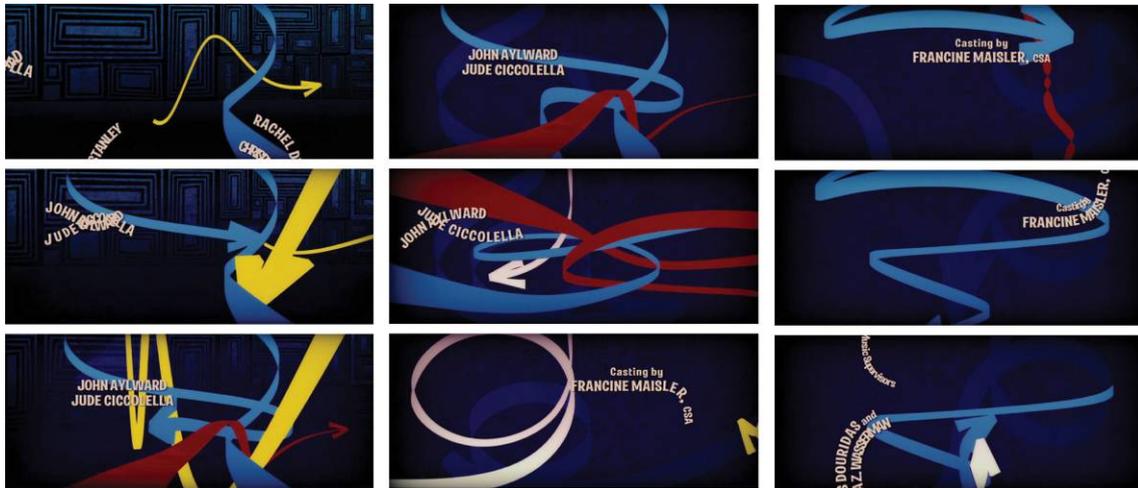


Figura 32 – Símbolos do embate amoroso. Fonte: Idem.

Os símbolos universais do masculino e feminino se aglomeram coexistindo. Há, no entanto um entrelaçamento de ambos que cria uma tensão, pois um lado puxa o movimento para sua direção enquanto que ao mesmo tempo o outro também puxa. Guerra dos sexos, inquietação, universalização do tema pela abordagem abstrata.

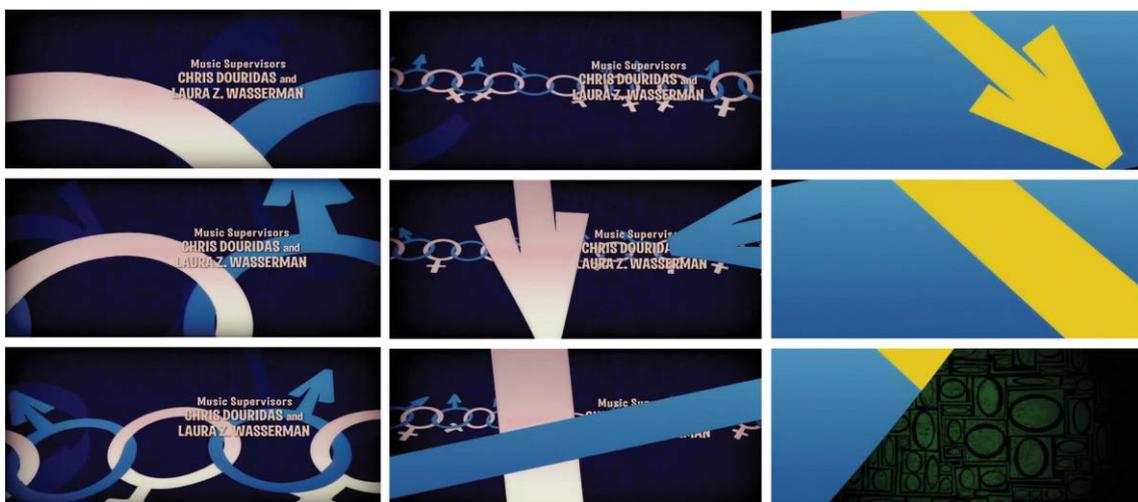


Figura 33 – União e rompimento. Fonte: Idem.

5º Bloco: Situações Românticas Subvertidas

Bloco repleto de situações românticas brinca com a expectativa em cima dos clichês amorosos, estabelecendo o tom de ironia.

A primeira situação é o buque de flores. O fundo é verde, e os motivos geométricos já se tornaram mais circulares. Uma mão masculina em primeiro plano oferece um buque de flores vermelhas e amarelas. A mão feminina (formas mais finas e delicadas) vai ao encontro do presente e corta as plantas com uma enorme e pontuda tesoura vermelha. Diante da chuva de pétalas de flores surgem os nomes de mais membros da equipe, em movimento circular. Guardamos as semelhanças, de estilo da animação principalmente entre esses créditos e os de **Deu a Louca no Mundo** (*It's a Mad Mad Mad Mad World*, Stanley Kraemer – 1963).



Figura 34 – Situações Românticas. Fonte: Idem.

Champagne – símbolo de celebração, ganha outra significação a partir do momento em que a personagem (ainda representada por sua parte) decide deliberadamente por destruir a taça, que representa as intenções do homem. Isso se dá pela pequena pausa antes de agir. Pausa que nos comunica que ela está pensando rapidamente em tomar a ação. Fundo com círculos concêntricos azuis. Bolas de gás da bebida, que representa a perda de sentido, da razão. Associados também ao prazer, o devaneio ocasionado pela embriaguez é algo que a mulher feminista não deseja, para não cair nas armadilhas dos homens.

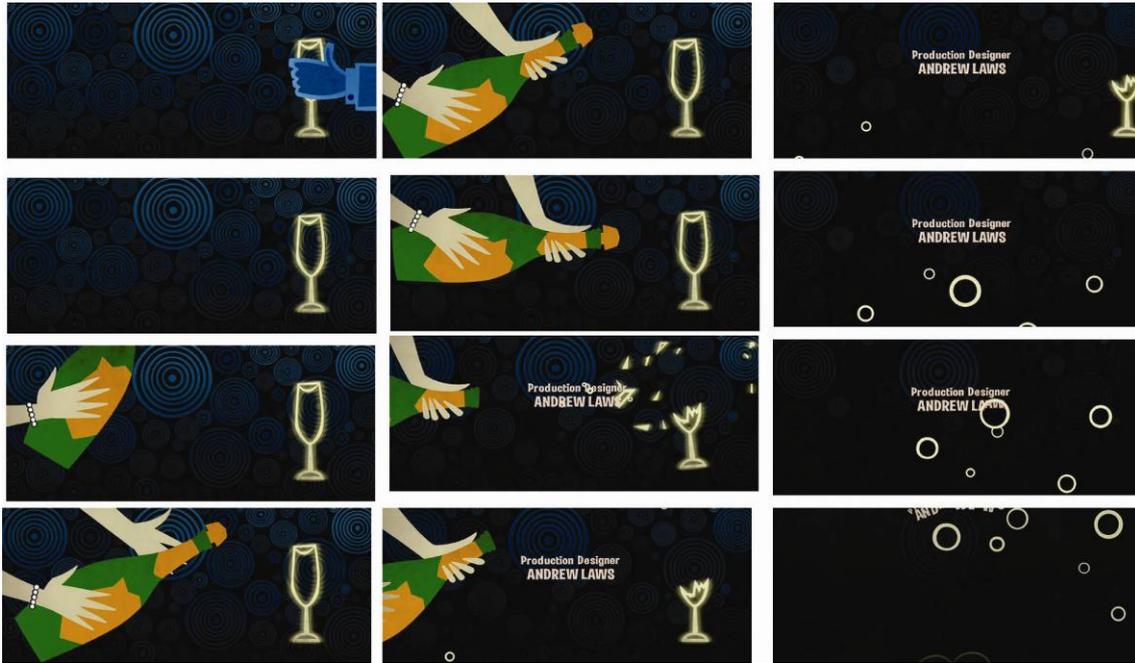


Figura 35 – Metáfora das desilusões amorosas. Fonte: Idem.

Pensamento romântico - dos dois cantos da tela brotam em um movimento fluido, como que natural, balões com coração dentro. Remetem as convenções, histórias em quadrinho, balão significa fala, no caso desse com pequenos círculos, pensamento.

Pela primeira vez a silhueta da mulher aparece por completa. Temos então na cena, uma mulher pequena portando bolsa de compras, um homem a seguindo. Ela tem quase a metade do tamanho do homem. Placa de trânsito substituída por indicações de amor e sexo (utilização da tipografia não para informar os nomes da equipe) desencontro, direções divergentes, antagônicas. A mulher também está apaixonada, seu balão diz. Outro signo é subvertido, no sinal de trânsito temos um coração no lugar do SIGA, em substituição ao ATENÇÃO temos uma interrogação e no PARE, existe um coração quebrado.

Agulha em primeiro plano a mulher destrói os balões, quebrando os corações. Atividade da mulher, tomada de decisão. Representa a desilusão, a perda do encanto e a própria negação do amor.



Figura 36 – Universos opostos. Fonte: Idem.

6º Bloco: Planeta – Universalização

As setas rosas espalham a cor dos prédios para baixo do globo terrestre, dominando o mundo. Tal movimento, de cima para baixo representa ainda a hierarquia das corporações que também dominam o mundo.

Um foguete lança o nome dos produtores e sai de cena. Fundo azul em contraposição à dominância do rosa. O significado geral desse fragmento parece ser o de indicar o sucesso da idéia feminista, sua universalização através da adesão mundial.

Como elemento de transição, podemos observar uma mão feminina puxando a página, tornando a remeter ao livro.



Figura 37- A expansão do pensamento feminista. Fonte: Idem.

7º Bloco: Bosque rosa.

O que antes era visto de fora, numa perspectiva espacial, toma lugar específico. Observamos um bosque repleto de tons rosas e roxos. A cor roxa em sua composição é um azul misturado com o vermelho, ou rosa. Podemos inferir um simbolismo que aponta na direção da vitória do pensamento feminista sobre o masculino, azul, transformando-lhe e modificando o próprio mundo. Esse mundo idílico é dominado pelo Amor ou pelo feminismo? Um cachorro feliz corre nesse ambiente de formas suaves e arredondadas. A ambigüidade antecipa um clima que é satélite no filme (até mesmo para não revelar sua própria estrutura de roteiro tradicional, reservando para o final as viradas).

Há um movimento de aproximação do casal de pombos brancos (simbolizam a paz? A trégua?). Eles lentamente se aproximam e se beijam formando um coração (a primeira imagem icônica, simbólica do início do crédito é retomada, o amor).

Novamente a seta entra em quadro, destruindo tudo, lançando as plumas aos ares. Restam apenas os indícios do pombo e por consequência do amor. Subvertendo as

expectativas de reconciliação amorosa, o filme se inicia, não sem antes apresentar o diretor em cima da última pena que sobra sobre um fundo rosa levemente texturizado.

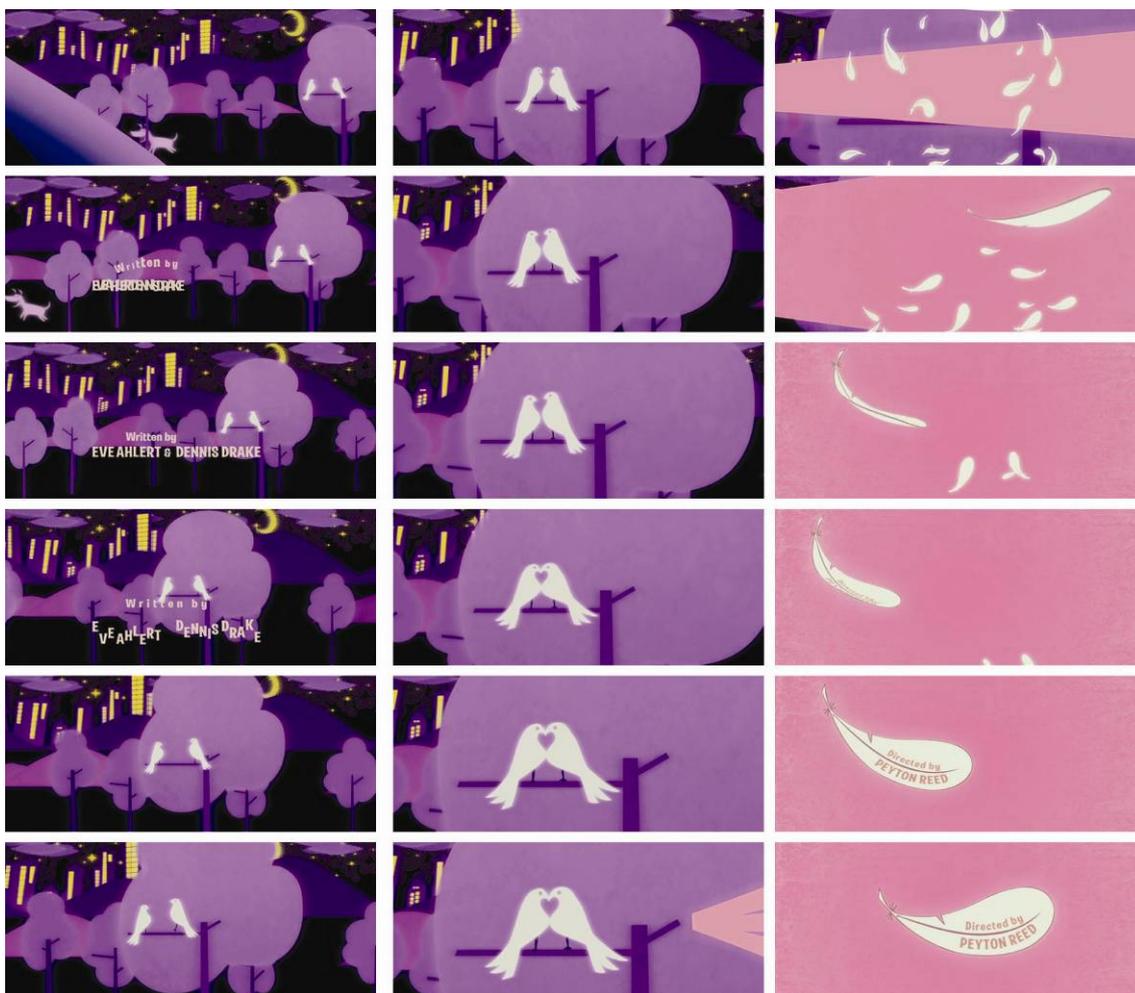


Figura 38 – Universo idílico: preenchimento da cor. Fonte: Idem.

Consideramos o contexto de sua produção para adicionar outros elementos significativos. **Abaixo o Amor** é um filme que vem na esteira do sucesso comercial do musical **Chicago** (*Chicago*, Rob Marshall – 2002) – consagrado com o Oscar de melhor filme em 2002 – contando em seu elenco, com uma de suas protagonistas – Renée Zellweger, ele assume sua homenagem aos filmes de comédia romântica clássicos de Doris Day e Rock Hudson, ao, na canção final (os personagens principais realizam um dueto) podemos perceber inclusive uma citação explícita “*I Will be your Rock If you be my Doris*”.

Podemos perceber que, principalmente por ser um filme que remonta uma época, o sistema de referências seja bem engendrado. A tipografia escolhida busca inspiração direta nos cartazes de filmes do casal Day-Hudson. Esse estilo imperfeito e humorado

também desponta em **Prenda-me se for Capaz**, cuja seqüência animada de abertura remete ao universo dessa época.



Figura 39 – Homenagem aos créditos de Saul Bass. Fonte: Prenda-me se for Capaz -DVD Paramount.

Elementos que aproximam a linguagem visual de **Abaixo o Amor** aos créditos modernistas: síntese formal, (expressar o máximo através do mínimo), técnica da animação, referencia traços característicos do período de produção anos 50 e 60, fazendo uso da metáfora visual e antecipação resumida da história. Outro aspecto que merece destaque é a composição da tipografia em movimento como um personagem, interagindo no melhor estilo “pantera cor de rosa” com os demais elementos gráficos.

4.2. Irreversível: uma experiência com o passado

Fragmentos cronologicamente invertidos da vida de um casal são apresentados. Os acontecimentos tomam rumos inesperados, instaurando a tragédia e suas conseqüências irreversíveis na vida destas pessoas. Alex é violentada sexualmente em uma passagem subterrânea nas ruas de Paris, seu namorado e um amigo partem em busca de vingança e acabam matando o homem errado.

Irreversível se inicia de maneira pouco convencional. Seus créditos de abertura se revelam pertinentes ao projeto fílmico em sua totalidade, compondo de maneira extremamente sutil, sofisticada e referencial o raciocínio conceitual do filme.

A partir do momento em que ouvimos um ruído de fundo, já temos o início oficial dos créditos. Os logos da Mars Films Distribution e do StudioCanal são apresentados seguindo a mesma tendência de customização de **Abaixo o Amor** e outro títulos. O efeito é muito sutil, quase imperceptível: os caracteres R e N estão invertidos.



Figura 40 – Marcas customizadas. Fonte: Irreversível – DVD Europa Films.

O primeiro signo que apreendemos é o som. Suas qualidades mais destacadas são: intermitência, volume baixo, gravidade e abafamento. Sua presença é um incômodo. Recorrendo ao método de permutação, imaginemos que, em seu lugar, existisse um som de volume muito alto. Essa simples alteração de uma das características sonoras engendraria outra percepção. Podemos sugerir que algo mais agressivo e realmente irritante se faria presente, haveria uma amplificação do poder de incomodar. A forma (o ruído) afetaria o conteúdo por estar em excesso, não se passaria a impressão de desconforto, mas atrapalharia a compreensão da mensagem, que corria o risco de se tornar ininteligível. A escolha do ruído em baixa frequência beira o inaudível, se enquadrando no limite da percepção e da tolerância. Embora quase

imperceptível, esse som de fundo, de 28Hz³⁸, acompanha os primeiros 30 minutos do filme, provocando um efeito de estranhamento somado aos outros elementos que ainda serão enunciados.

Em seres humanos, esse tipo de som pode causar náusea, enjôo e vertigem, como ocorreu durante o lançamento do DVD de *Irreversível*, na França. Das 2400 pessoas presentes, 200 se retiraram, abandonando o filme na primeira parte de sua projeção. Esse efeito radical de impacto está presente no filme inteiro e por diversos fatores somados, no entanto, podemos notar essa semente de mal-estar desde os créditos de abertura. Há um esforço em catapultar o espectador para uma realidade de dor e tragédia irreparáveis que, obtendo êxito, gera reações controversas. Impossível sair indiferente à exibição de **Irreversível**.

Recorremos a uma crítica publicada no site **Cinema em Cena** em 26 de setembro de 2003 para reforçar o argumento e acrescentar novos elementos, contribuindo para a compreensão da maneira como o filme foi recebido. Pablo Vilaça nos diz:

“*Irreversível* é um filme que incomoda desde o início – ou eu deveria dizer “final”? A primeira coisa que surge na tela são os créditos de encerramento, que, como se não bastasse, vão gradualmente “entortando”, o que cria uma forte sensação de desconforto no espectador. Além disso, durante boa parte do primeiro ato, a câmera parece girar incontrolavelmente, impedindo que vejamos claramente o que está acontecendo. Não é à toa que, em todas as exibições desta produção, várias pessoas acabam abandonando a sala antes da metade da projeção.” (PABLO VILAÇA, 2009)

Colecionando opiniões adversas, constatamos o impacto causado pelo filme. No site **Contracampo**, a crítica de João Mors Cabral, aponta esses recursos como defeitos:

“Mas o erro de *Irreversível* se impõe. O rebuliço que esse filme causou no Festival de Cannes desse ano não deve a essas qualidades. Permeando toda a ação, está sempre um excesso de realidade, mas que muitas vezes descamba para uma violência sem medida que choca, causa repugnância e revolta contra não se sabe o que. Não dá para apontar aí um erro simplesmente. Se as bases da narração são colocadas na capacidade que o filme tem de justamente parecer tão real, aqui a violência como é mostrada não faz mais do que cumprir seu papel de coadjuvante. Mas é impossível encará-la assim. Ela transborda e não deixa escolha nem descanso para o espectador. Dá vontade de perguntar ao diretor o que fizemos de tão errado para ele nos agredir dessa maneira. Isso explica a recepção em Cannes e com certeza os comentários que ainda vamos escutar por aqui.” (JOÃO MORS CABRAL, 2009)

³⁸ Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0290673/>>

Para a presente análise, dividimos os créditos em 2 blocos, de acordo com o modelo que se consolidou na história dos créditos como paradigmático: os créditos sobre fundo de tela preto. O primeiro momento se refere aos créditos de encerramento. Neles estão listados todos os envolvidos na realização de **Irreversível**, do faxineiro ao diretor. Classificamos o segundo momento como créditos de abertura propriamente ditos, no qual consta uma lista resumida por importância dos envolvidos no filme.

1ª parte: Créditos de Encerramento deslocados.

O fundo da tela é preto, como nos filmes antigos. As primeiras imagens às quais temos acesso são justamente as do final. Noé, que além de diretor, roteirista, câmera e montador do filme é também o designer dos créditos, desorganiza a ordem “natural” dos fatores, alterando o significado por meio dessa inversão. O que deveria ser mostrado por último – palavras centralizadas rolando de baixo pra cima sobre o fundo preto – e que, comumente não são lidos (o público padrão de filmes não espera até o final dos créditos para sair da sala) toma, a partir da adoção desse procedimento, o valor de figura³⁹. Não é uma simples inversão de ordem. Tal gesto tem significado e implicância objetivas, correlatas à estrutura narrativa do filme inteiro. Sua função também é a mesma dos créditos tradicionais, ambientar o espectador com o que está por vir: eventos fora da ordem cronológica. Essa escolha de unidade total com o filme permite que a leitura da mensagem seja estabelecida desde os créditos iniciais.

³⁹ Explicação da *Gestalt*: lei da reversibilidade entre figura e fundo.

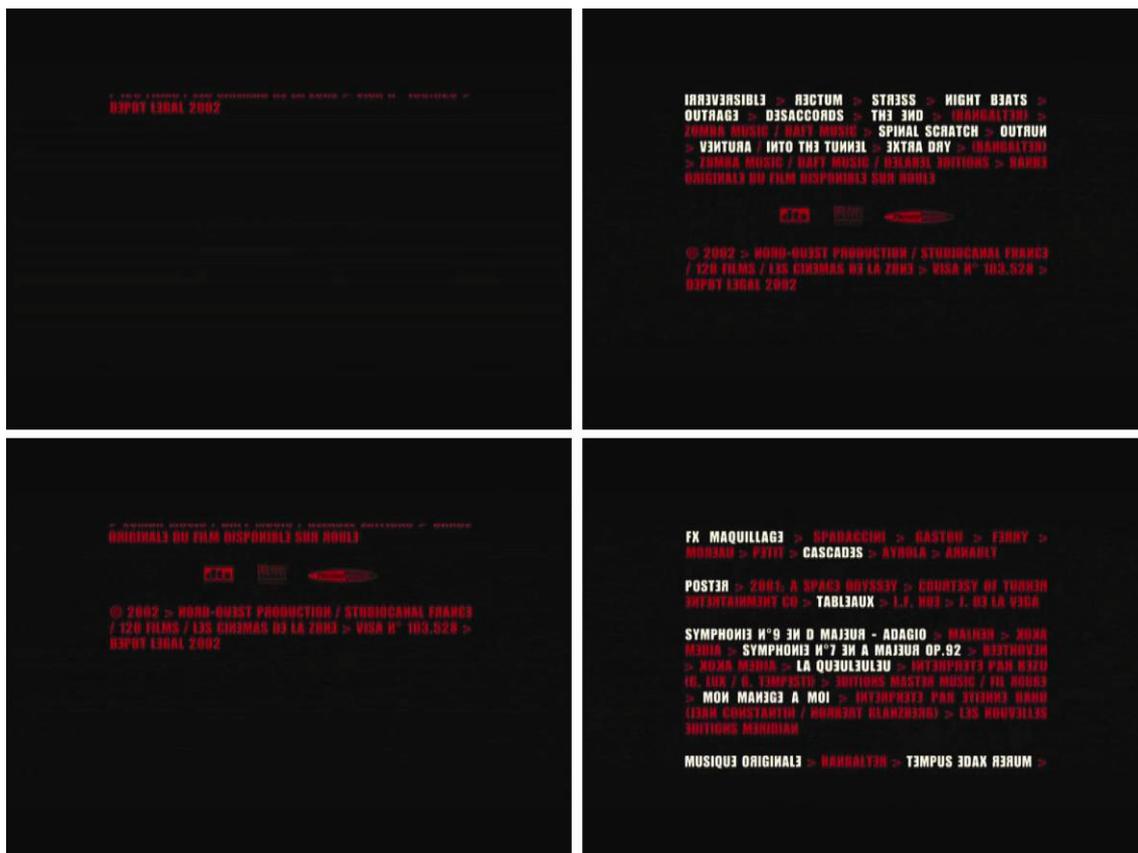


Figura 41 – Inversão da ordem: créditos iniciais de *Irreversible*. Fonte: Idem.

Na abertura de **Irreversible** temos os três tipos de signos em seus estados mais puros. Os signos plásticos são sintetizados pelas cores: preto, vermelho e branco. Quando um filme apresenta a estrutura recorrente do fundo preto nos seus créditos, não se trata de uma limitação ou imposição técnica. Devemos analisar essa escolha como uma deliberação do designer (junto com o diretor) em conduzir a algum significado. Salvos os casos onde é explícita a falta de cuidado com o material (visão reducionista dos créditos, desperdiçando a força comunicativa contida nessa breve introdução), consideraremos uma deliberação intencional a utilização desse recurso que remonta às origens do cinema. Falamos anteriormente que esse tipo de crédito é o mais tradicional e consagrado, sendo imediatamente reconhecido como crédito de cinema em sentido estrito. Podemos estabelecer, portanto relações digressivas a partir desse ponto de vista. A estrutura não-linear dos acontecimentos (basicamente uma inversão de ponto de partida e fim) remete a uma tentativa, também já levantada nos parágrafos precedentes, de imergir o espectador no centro dos acontecimentos. No entanto, a intenção catártica, por trás dessa estrutura organizada de maneira diversa (o diretor trabalhou com pouquíssimas páginas de roteiro, permitindo improvisação total dos atores) é extremamente convencional. Para atingir esse efeito e não chamar a atenção para a

construção ficcional dessa história, o diretor opta por apoiar seus créditos em uma estrutura consolidada como tradicional.

Os créditos são secos, remetem à atmosfera agressiva e rude do mundo real apresentado. Diegeticamente, se relacionam a essas características. As informações textuais são estáticas (sem movimento entre caracteres e linhas, por exemplo), justificadas ao centro e grafadas em maiúsculas. Veremos adiante como esses elementos aparentemente simples carregam significados expressivos.

Em **Irreversível**, a informação lingüística – nomes dos envolvidos na realização do filme e informações adicionais – que, na ordem normal dos créditos cumpriram a função de comunicar dados, aqui se projeta como signo gráfico. Podemos notar que, até nos arranjos tipográficos Noé imprime seu desejo de explorar as zonas limítrofes. No caso da tipografia, o diretor parece investigar o limite da legibilidade. Algumas palavras exigem verdadeiro esforço para serem compreendidas como tal. Portanto, antes de serem consideradas texto, como é de se esperar que fossem, as palavras nos créditos de Irreversível trazem à tona um aspecto fundamental do filme: a dificuldade de compreensão. Os tipos⁴⁰ quase se transformam em ideogramas⁴¹, estabelecendo uma metáfora para a perplexidade e impotência diante dos fatos ocorridos.

Há uma inversão ainda, no movimento que o bloco de texto faz: enquanto o comum seria ascensional, no filme de Noé Gaspar, os créditos descem a tela. Tal recurso reforça o sentido de ordem oposta dos acontecimentos que o filme irá adotar. Destacamos a existência de uma nítida hierarquia por trás dessas subversões. Não há um caráter anárquico dadaísta⁴² na configuração visual dos elementos. Percebemos o princípio ordenador pela disposição do texto “bloqueado”, conforme já fora adiantado, mas também pela separação dos elementos com a utilização do sinal aritmético de “maior que” (>) e pela distinção entre função e nome através da cor. As primeiras são grafadas em cor branca enquanto os segundos, vermelho. O espaçamento entrelinhas é arejado o suficiente para permitir uma boa leitura. Os elementos que despontam como dificultadores da legibilidade são os caracteres invertidos em todas as palavras.

⁴⁰ De tipografia: menores unidades.

⁴¹ Ideogramas: sinais gráficos orientais.

⁴² Dadísmo: movimento da história da arte iniciado em 1916, defendia o absurdo, a incoerência, a desordem, o caos.

Além do movimento do bloco de texto, existe um movimento de câmera que instaura uma quebra na previsibilidade. Até o presente momento as informações, embora apresentadas fora da ordem, seguiam um parâmetro lógico de organização. Tal fato vai se modificando lentamente a partir de uma sutil curvatura no trajeto do bloco de texto. Num movimento gradual, o texto se inclina à direita. Todo o tempo há um jogo entre a previsibilidade e o inesperado, que gera surpresa, espanto ou choque. O que normalmente é esperado, idealizado, constantemente não condiz com os fatos reais que se sucedem na vida. A tese que o filme defende está imprescindivelmente ligada à sua forma. A câmera que se movimenta incessantemente e quase não se fixa em nada remete a uma eterna busca. A reordenação mental da narrativa do filme em ordem cronológica ressalta a idéia de destino e o impacto que exercem sobre nossas vidas os acontecimentos catastróficos.

Irreversível não é um filme sobre vingança apenas. Seu excesso de violência também não é gratuito. Essa contraposição entre a noite escura na qual o filme toma se torna extremamente mais impactante devido ao seu final idílico, bucólico, antecipado, e predestinado. Como o final do filme revela o começo, a estrutura aponta para um raciocínio cíclico de sofrimento e inevitabilidade.

Após o leve entortar, surge um elemento que irrompe o “silêncio ruidoso”. Uma espécie de anúncio sinistro sob a forma de instrumento de sopro e percussão de tonalidade grave. As batidas parecem comunicar que o tempo está passando e isso é realmente impossível de ser alterado. Após uma movimentação vertiginosa do título na bidimensionalidade do suporte, inicia-se o segundo momento.

2ª Parte: créditos de abertura propriamente ditos

A sonoridade remete aos sinos tocados em enterros. Geralmente com três badaladas aquele som parece materializar a tragédia e anunciar solenemente a dureza da realidade. Concretiza o fim. Analogamente, os sons desse momento dos créditos marcam o “início”.

Surge uma imagem rodopiante e fugidia. Um fragmento em *live action* em tons quentes simboliza uma proximidade do “início oficial” do filme reforçada pelas características do som. A cor preta serve de suporte para a inserção dessa imagem de natureza diversa à que vinha sendo apresentada sem no entanto parecer que ocorreu um corte. No decorrer do filme esse recurso terá a função de suavizar os cortes, fazendo

parecer que uma cena, apesar de cronologicamente distante de outra, mantém relação espacial direta. Temos a sensação de que o filme é um todo emaranhado que se articula entre si como um plano-seqüência.

Uma nova hierarquia visual se estabelece a partir da exposição do título. Tipografia com corpo maior, o mesmo do título do filme, para todos os nomes, centralizada na tela. As cores se alternam entre o branco, o vermelho e o amarelo alaranjado. Contrastes fortes, de imediata visualização.



Figura 43 - Créditos principais de equipe. Fonte: Idem.

A tipografia utilizada, curiosamente, se chama *Impact*, é a mesma família apresentada anteriormente. Levantaremos suas principais características e dinâmica de apresentação.



Figura 44 – Inversões: segunda apresentação do título do filme. Fonte: Idem

A fonte escolhida não possui serifa, seu peso é *bold*. A área de cor ressalta as formas bem pesadas da fonte. Podemos relacionar suas características plásticas ao campo semântico do peso, do luto, da tragédia e das leis naturais da gravidade. Adotando a permutação, notamos que uma escolha oposta resultaria em mensagem

diferente, havendo uma dicotomia entre forma e conteúdo. Vejamos esse exemplo: com uma tipografia excessivamente decorativa poderíamos alcançar o efeito de humor negro e até mesmo sarcasmo, no entanto nada disso estaria pertinente ao filme. Um exemplo menos óbvio, ainda assim destaca a escolha acertada do designer nos créditos de Irreversível.



Figura 45 – Comparação: diferentes escolhas tipográficas inadequadas. Fonte: produzido pelo autor.

Vejamos: a família tipográfica hipotética, *Interstate Thin*, tem pouco peso, podendo ser considerada leve observando-se seu traço fino. É redundante afirmar que, além de difícil leitura causada pelo desequilíbrio entre a área preta e a área colorida, tem-se uma idéia de fragilidade. Em algum sentido poderíamos relacionar essas características à sutileza do raciocínio do filme e à efemeridade do tempo, no entanto não serviria para demonstrar o impacto de uma verdadeira tragédia na vida das pessoas. Por fim, utilizamos a mesma tipografia também em sua versão *bold*, mas manteremos as letras da forma convencional, sem inversões. O resultado obtido não apresenta variação. A previsibilidade excessiva quase não comunica nada, neutralizando a função comunicativa do texto. Estes procedimentos comparativos nos auxiliam a compreender a qualidade das idéias e a sua boa execução. Coisas que parecem simples, precisam ser analisadas sob essa ótica para que se verifique sua adequação ou não.

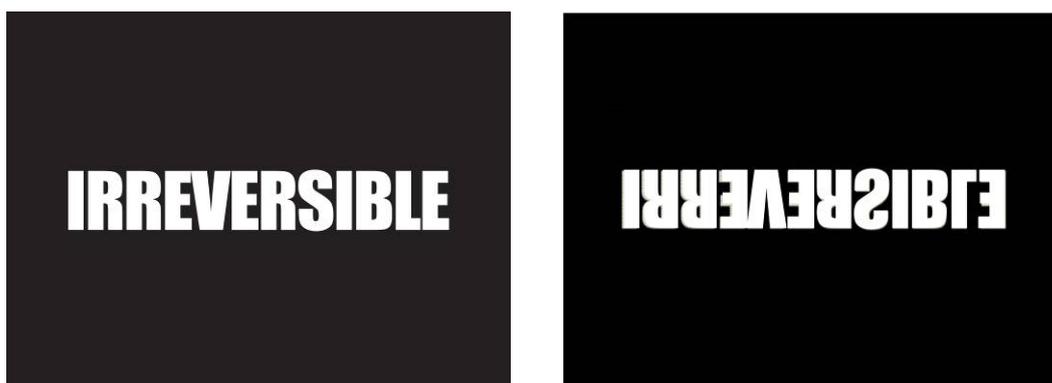


Figura 46 – Comparação: organização tradicional e a utilizada no filme. Fonte: produzido pelo autor.

Ao contrário do que se costuma pensar, trabalhos de execução apenas tipográfica têm possibilidades riquíssimas de expressão e demandam maturidade do designer, conhecimento a respeito da história da tipografia, da legibilidade (relação entre as formas das letras) e da legibilidade (relação entre as cores da tipografia e o fundo no qual está aplicada) e pensamento abstrato bem empregado. Cada escolha implica resultados diferentes e virtualmente infinitos.

É necessário citar o descuido do projeto gráfico quando de sua adequação ao idioma nacional. Na versão brasileira do material de divulgação do filme (bem como do próprio DVD) o título perdeu todo o significado intimamente ligado ao filme que a simples inversão dos caracteres propiciava.



Figura 47 – Aplicação: DVD e pôster. Fonte: www.imdb.com. e Irreversível – DVD Europa Films

Retornando aos créditos, os nomes, funções e músicas entram na tela em corte seco, sua duração é mínima, porém suficiente para marcar uma espécie de contagem regressiva. A força do tempo (tese principal do filme) é enunciada pela batida de ritmo freqüente e rápido. O fluxo ininterrupto dos créditos é reforçado ainda pela tensão criada com o piscar das fontes. Essa intermitência (movimento interno dos caracteres) conjugada com a duração breve dos “planos” cria uma atmosfera de algo que está prestes a começar e que não se pode conter. A inevitabilidade dos acontecimentos tem seu significado amplificado nesta composição em contraste à textura sonora uniforme do primeiro bloco.

A última cena de **Irreversível** guarda relação com os créditos. O texto que surge nos últimos fotogramas: *“Le temps détruit tout”*, além de se relacionar à tese pessimista de Noé, é também um prólogo. Informação que geralmente é fornecida no começo do filme, aparece aqui um pouco camuflada. É exibida após uma breve, porém insuportável, projeção de imagens brancas que retomam o ruído inicial do filme. Ocorre uma aproximação de possibilidades que não se excluem, dada a natureza abstrata dessa parte. O ruído se confunde com o som de fundo e remete ao barulho do projetor

cinematográfico, revelando o aparato técnico de construção da realidade fílmica e jogando novamente o espectador no ciclo de inevitabilidades trágicas.

Também ambientado nessa tipologia de créditos mais elementares (fundo preto letra – já – colorida) **Narradores de Javé** é um ótimo exemplar de seqüência de abertura inteligente e simples, da cinematografia nacional. Pegando carona no próprio tema do filme, a oralidade, a *designer* Carla Caffé realiza um ótimo trabalho tipográfico, sinalizando para a possibilidade criativa do recurso sintético-conceitual empregado na realidade brasileira.

Elementos que remetem ao paradigma fundador da linguagem dos créditos de abertura cinematográficos: fundo preto, eliminação do adorno, comunicação através da tipografia são caracteres imediatamente associáveis a ambos os créditos (**Narradores de Javé** e **Irreversível**). No entanto tais exemplos não são pragmáticos no sentido de defender a neutralidade, ou a objetividade da informação. Prezam pela comunicação expressiva a partir do raciocínio abstrato empregado pelos arranjos tipográficos sofisticados. A legibilidade é um valor primordial, sendo a procura pelos seus limites, uma característica fundamental da contemporaneidade.

4.3. Hulk: créditos anabolizados.

Personagem criado por Stan Lee e Jack Kirby, apareceu pela primeira vez em 1962 na revista de história em quadrinhos “*The Incredible Hulk #1*”, desenhada por Paul Reinman. Os traços da primeira história publicada revelam uma das referências adotadas pelos criadores de Hulk: *Frankenstein* (Mary Shelley: 1818). Ainda podemos estabelecer semelhanças entre Hulk e o célebre **Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde**, de Robert Louis Stevenson 1886 (O Médico e o Monstro) que, além de contar com um humano que se transforma em monstro, já foi adaptado inúmeras vezes para o cinema.

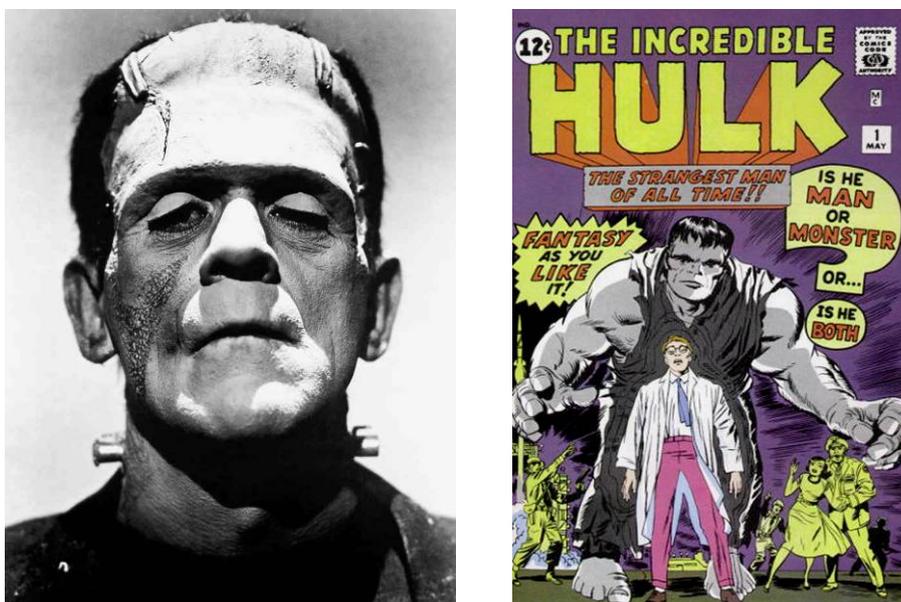


Figura 48 – Boris Karloff: *Frankenstein*. James Whale, 1931 e primeiro número da revista em quadrinhos de Hulk Fonte: www.imdb.com e acervo.

Hulk é fruto de uma experiência científica. Exposições à radiação gamma fizeram com que Bruce Banner, catalisado por sentimentos de ira, medo, raiva, se transformassem em um enorme e musculoso monstro verde, causando destruição por toda parte.

No filme de Ang Lee⁴³, acompanhamos sua história desde o nascimento até a transformação no perigoso ser. Após um acidente no laboratório, Bruce Banner (Hulk é o alter-ego do cientista), dominado pela raiva, se torna uma criatura incontrolável. Sua ligação com o mundo real é dada pelo seu amor por Betty Ross (Jennifer Connelly), filha

⁴³ O personagem ganhou uma nova versão em 2008, com Edward Norton e Liv Tyler nos papéis principais e abertura realizada pelo legendário Kyle Cooper.

do General Ross, que o persegue. O pai de Bruce, David Banner, fizera experimentos genéticos em si mesmo, passando as características mutantes ao seu filho. Disposto a enfrentar seus traumas do passado, Bruce se depara com seus maiores medos que se materializam na raiva de Hulk. Dividido entre o auto-conhecimento e o prazer que sente quando é a criatura, Bruce Banner ainda precisa fugir dos militares que desejam fazer dele uma arma de guerra. Além disso, **Hulk** é um filme sobre o amor que enfrenta barreiras e se fortalece nas adversidades. Sem deixar de mencionar as cenas de ação intensas.

Em entrevista ao site *Art of Title*⁴⁴, Garson revela que seu envolvimento no projeto se deu de forma incomum. Convidado pelo diretor para estabelecer o visual do filme, em uma linguagem diferente que incorporasse a utilização de múltiplas câmeras como recurso narrativo remetente ao universo dos quadrinhos, Garson se destacou obtendo êxito. A partir de então foi convidado a projetar a seqüência de abertura. Ou seja, a contribuição de Garson para o desenvolvimento da forma final do filme foi além do trivial, sendo decisiva para a construção da narrativa. Conhecedor da linguagem adotada, o designer pôde realizar créditos que se integrassem perfeitamente ao filme. Ang Lee diz, na faixa de comentários em áudio do DVD, que os primeiros 10 minutos do filme foram concebidos como uma introdução operística, incluindo os créditos nessa seqüência. Quando terminam os créditos, após o nome do diretor figurar na tela, há uma continuidade espaço-temporal da ação. Percebemos que a seqüência apresentada não era apenas composta de composições gráficas interessantes, mas meramente vazias e estéreis, pelo contrário, fazer parte da estrutura narrativa deste primeiro momento em *flashback*.



Figura 49 – Múltiplas telas na linguagem do filme. Fonte: Hulk – DVD Universal Home Vídeo.

⁴⁴ Disponível em: < www.artoftitle.com >



Figura 50 – Customização do logo da Marvel. Fonte: Idem.

O filme se inicia com os símbolos da *Universal* e da *Marvel*. O segundo aparece diferente de sua versão original (vermelha), customizado com a cor verde e as imagens em estilo *flipbook* retiradas dos quadrinhos do Hulk. A ligação entre essas cenas e os créditos iniciais se dá pelo som. Ouvimos uma música que começa num volume baixo, grave (soam como instrumentos de corda, violoncelos, violinos) e sua dinâmica é crescente. Acrescentam-se algumas vozes cantando e o surge o tema principal do filme com a forte presença de instrumentos de sopro durante a projeção do logo da *Marvel*.

1. Gênese – Macro

Uma gota de água cai num espaço escuro e reverbera em ondas numa superfície líquida indefinida. Os signos icônicos são representados segundo convenções de verossimilhança. Embora se saiba que a produção destas imagens se deu através da computação gráfica, sua aparência é calcada na noção de realismo. A atmosfera sonora remete ao mistério, suspense. Em seguida as ondulações se transformam em uma explosão de minúsculas partículas cintilantes enquanto a câmera se aproxima, mergulhando no universo. A trilha sonora orquestrada de Danny Elfman atinge seu pico, aumentando a confluência de instrumentos e o volume do som. Plasticamente acompanhamos uma profusão de cores e brilhos que variam com a predominância de tons quentes (como vermelho, laranja) e alguns azuis.

A explosão inicial remete ao **Big Bang**, teoria de criação da vida que defende a origem do Universo a partir de uma grande explosão. As imagens, com reforço sonoro, apontam para o campo semântico da gênese, abstração. Uma metáfora criacionista pode ser percebida nessa introdução que parte da água (elemento sem o qual não existe vida orgânica) até o Universo e suas galáxias.



Figura 51 – Partícula elementar. Fonte: Idem.

Percebemos diversas formações de nuvens semelhantes às imagens telescópicas de constelações longínquas. Essas formas, enevoadas, encontram-se em movimento e reconfiguração dentro do quadro. Há uma conjugação de dois movimentos: o da câmera, simbolizando o adentrar na história (movimento de desvendar caminhos, guiando o espectador), e o das nebulosas que reflete as características físico-químicas do estado gasoso em constante expansão (instabilidade). A primeira informação lingüística apresentada é *Universal Pictures presents*, precedida por *in association with Marvel Interprises*. Ambas refletem uma interação com o ambiente na forma como surgem e desaparecem da tela, sendo a segunda (saída), mais enfática do que o aparecimento.

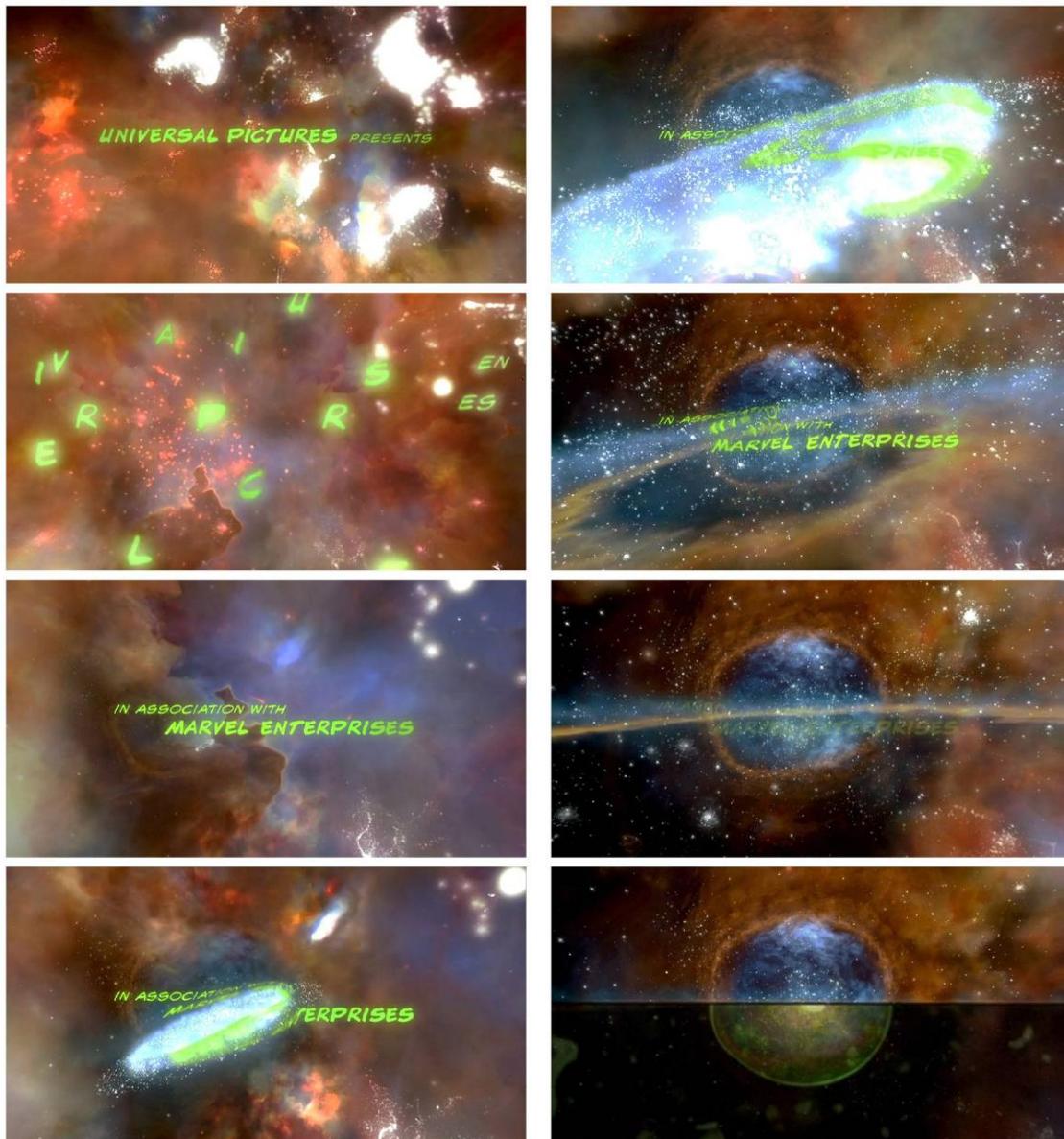


Figura 52 – Comparação entre molecular e universal. Fonte: Idem.

Destacamos, desde já, que os textos informando os membros do filme serão apresentados seguindo a regra: 1-surgem na tela, junto com a transição de um plano, com efeitos sutis 2- interagem com o ambiente, 3- desaparecem seguindo interações novas ou no prolongamento das anteriores.

Há ainda outra utilização da tipografia, designando informações diegéticas, próprias da narrativa introdutória. Estas serão debatidas no terceiro bloco, quando começarem a surgir.

A tipografia⁴⁵, preenchida pela cor verde fluorescente entra em cena. Sua forma remete aos aspectos manuais das tipografias tradicionalmente usadas nas revistas de histórias em quadrinho. Além da ligeira imperfeição no contorno (o que remete à feitura manual), há uma leve inclinação no seu eixo que, além de conotar ação, dinamismo e velocidade, é outro recurso comumente empregado nas histórias de arte sequencial.

Percebemos, neste primeiro bloco, a predominância de elementos plásticos exuberantes e fantasiosos. A transição entre este bloco “telescópico-espacial” e o próximo, é feita pelo estabelecimento de uma comparação visual. A substituição dos elementos plásticos de caráter abstrato por outros, mais icônicos e associados ao campo científico, fornece uma transição gradual da fantasia à realidade, dando lugar a seqüências em *live action*, misturadas a imagens de CGI⁴⁶ que se pretendem passar por imagens reais, dos universos microscópicos⁴⁷.



Figura 53 – DNA: apresentação do título. Fonte: Idem.

Há uma passagem de um visual plástico exuberante e irrealista para caracteres científicos que aproxima a fantasia da realidade, equilibrando visualmente os elementos antagônicos

⁴⁵ Garson Yu, na entrevista ao site, revelou que a família tipográfica usada nos créditos de Hulk foi especialmente projetada para os fins deste projeto, sendo usadas referências dos gibis.

⁴⁶ Computer Generated Images – criadas com computação gráfica.

⁴⁷ Destacamos a falta de indícios de aparelhos necessários para visualização nessa escala na composição do quadro. Adiante, mais perto do “início” do filme, surgirá uma imagem que se declara científica. A marca desse discurso (que confere maior grau de veracidade) é a área preta fora do centro da imagem que denota o “ponto de vista” do microscópio.

2. Células – Micro

Uma segunda explosão estelar (mais amena) serve também como suavização dos cortes. Assim que se dissolve podemos ver a tela dividida horizontalmente em duas partes, dividindo também as imagens ao meio. Na metade superior da tela, a nebulosa, em baixo, uma célula. Diferenciadas pela cor, tanto a partícula microscópica (verde) quanto a telescópica (azul), colocadas nessa mesma composição, centralizadas, indicam uma metáfora que se estabelece claramente. O universo, épico e grandioso, e a célula, minúscula guardam suas semelhanças e mistérios⁴⁸. Os dois são objetos intrigantes e se relacionam pelo fato de não serem visíveis a olho nu. Estão diametralmente opostos em escala. São radicalmente contrastantes e de certa forma antecipam a cena clímax do filme quando Hulk enfrenta o vilão e ambos estão nas nuvens. Os flashes, justificados na diegese pelos raios de luz (fenômenos da natureza, embora controlados pelo vilão), são uma espécie de pausa na ação, fragmentando-a em pequenos deleites gráficos. Tais imagens, se associam diretamente às nebulosas do início do filme, embora tenham conotações diferentes. Na cena final as nuvens aparecem sem cor, no ambiente escuro que reforça seu peso dramático.

Da célula inicial outras vão surgindo, multiplicando-se. Essa replicação é rápida. No próximo “plano”⁴⁹ já tomaram a tela. Em algumas partes o movimento é acelerado, em outras simulam *jump cuts*⁵⁰. A câmera, então, percorre com extrema rapidez estruturas orgânicas verdes. Sem nunca estacionar, ela passa rapidamente pelo título do filme, que surge a partir de imagens semelhantes a seqüências de código genético. Se dissolvendo da mesma maneira, numa espécie de corrente sanguínea, em um fluxo muito veloz. A natureza inversa desse movimento se revela indicativa de nossa visão: estávamos no interior de uma **água-viva**.

⁴⁸ (...) “*We had two concerns: content, and design, meaning the look and feel. The content was defined by Ang, but it was my responsibility to determine how to tell the story. The sequence is divided into two parts. In the first, I wanted to compare a microscopic world to the larger universe in outer space. To me there is always a universe within a universe- a world within a world. There is a visual similarity between the two. I decided to start with a drop of water which represents the beginning of life. From that, the journey begins.*” (...)

⁴⁹ Plano: unidade compreendida entre o ação e o corta do diretor. Fragmento com a mesma unidade tempo-espacial de um filme.

⁵⁰ Técnica de edição utilizada para indicar breve passagem de tempo. Consiste em fazer pequenas elipses no mesmo plano, cortando alguns tempos curtos.

3. Experimentos

O ritmo da narrativa gráfica dos créditos de abertura se modifica. Temos agora, cadenciados pela mudança da trilha sonora (nesse momento mais batidas eletrônicas), a inserção de uma seringa. Elemento intruso, inorgânico e científico, acrescenta um elemento, estamos diante de experimentos científicos.

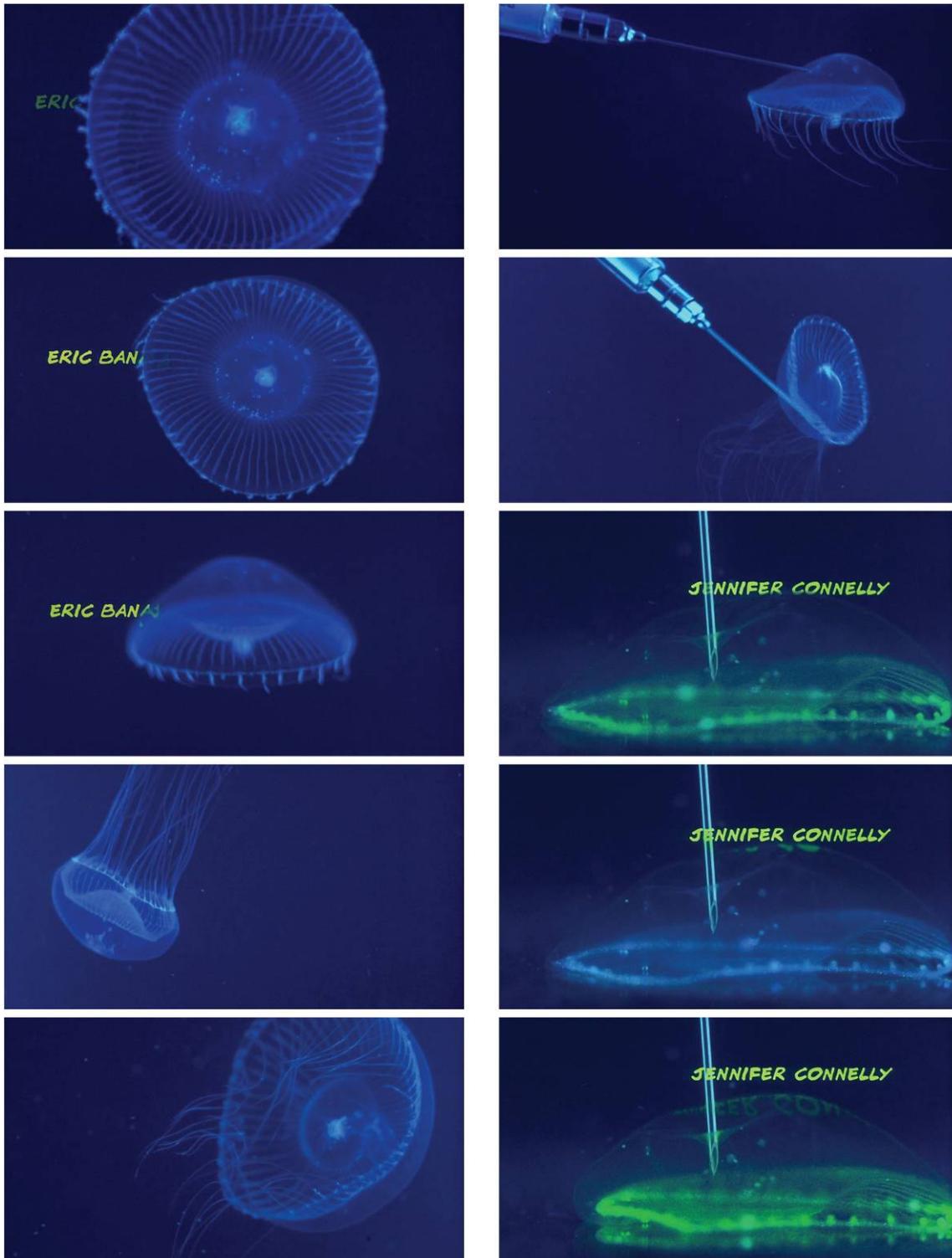


Figura 54 – Interação entre tipografia e ambiente. Fonte: Idem.

O líquido verde extraído do animal brilha, novamente o recurso de *jump cuts* é utilizado para enfatizar a mudança de tempo, dando um aspecto de tensão (as ações são sempre coreografadas pela trilha, que nesse momento se fragmenta em acordes mais experimentais, abandonando seu caráter épico orquestral). Cromossomos e anotações contribuem para a ambientação da trama.

Neste momento, surgem em tela as informações textuais diegéticas. Diante das anotações o olhar do espectador é guiado pelo envolvimento de certas partes do texto que ganham destaque: *Green Bioluminescence* (acima está escrito 1965) está envolvida por um retângulo. A água-viva pode ser compreendida como uma explicação para as origens da cor verde brilhante do personagem principal. A câmera se movimenta para *Extremely Rapid Response*, sentença que está sublinhada, portanto se destaca da massa de texto gráfico. Nas cenas de laboratório, há uma leve sombra que oscila intermitente, causando um efeito de ruído e nervosismo, aumentando o clima de tensão.

O rosto de um homem em contraluz é visto do ponto de vista de uma câmera mergulhada na água. O enquadramento, posição da câmera em um ângulo mais baixo que o do objeto, dão uma idéia de monstruosidade. Como se nos incutisse um medo natural por aquela figura. Não temos acesso à toda informação visual que o rosto do homem nos transmitiria uma vez que ele permanece turvo pelas ondulações da água. A atmosfera misteriosa é também invocada no momento de apresentação de Sam Eliot. Seu nome surge no canto direito da tela, espaço para o qual o olhar do espectador havia sido atraído pois estava vazio anteriormente, equilibrando a composição saturada de informações no canto direito. A mão ameaçadora do pesquisador entra em quadro agressivamente, reforçando com a trilha sonora (aguda, mais rápida e intensa). Começamos a unir mentalmente as informações que, de forma sintética, parecem indicar algumas características obscuras do personagem, traços corrompidos de personalidade que serão reforçados durante os créditos.

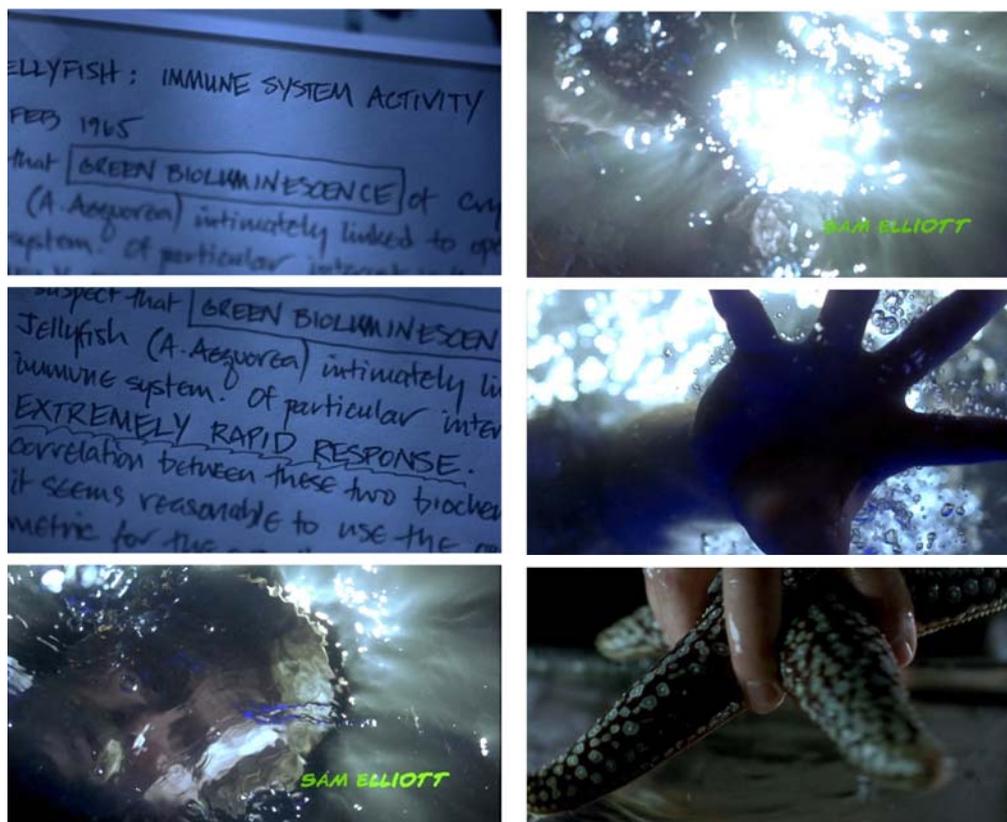


Figura 55 – Ritmo da narrativa: experimentações. Fonte: Idem.

Vemos uma **estrela do mar** sobre uma bancada de alumínio sendo cortada por um bisturi. A proximidade da câmera ao animal e ao objeto cortante sugere uma aguda tensão. Estamos já em 1 minuto e 39 segundos, tendo sido introduzidos ao universo da trama a partir de elementos quase abstratos somados a planos detalhes de objetos e animais. Mesmo com essas “poucas” informações, sabemos que se tratam de experimentos de laboratório. Tubos de ensaio em primeiro plano e um homem desfocado atrás reforçam a definição de gênero à qual a obra pertence: ficção científica. Um objeto centrifugador começa a rodar em alta velocidade, sincronizado perfeitamente no ritmo do som.

Em todos os fragmentos nos quais o personagem está em cena, não conseguimos apreender a totalidade de sua imagem. Conforme já mencionado, nossa visão é freqüentemente obstruída por um objeto, um meio (água), pelas sombras ou pelo enquadramento. Configurados em conjunto, a articulação desses planos estabelece uma construção de personagem com características negativas, obscuras.

Vemos uma profusão acelerada de fragmentos de manuscritos. Podemos associar essa composição de imagens em quebra-cabeça ao paradigma contemporâneo introduzido com força por Kyle Cooper. Incluindo o ruído em alguns trechos, Garson

dificulta propositalmente a leitura (especialmente nos textos escritos à mão) dos créditos, incitando o espectador a permanecer num estado de atenção alerta. A concepção de participação mais ativa do espectador no processo de produção de significado é visivelmente predominante nos tempos atuais, podemos citar **Procura-se um Morto** (*Dead Man On Campus*, Alan Cohn – 1998) como exemplo de créditos que caminham nessa direção.

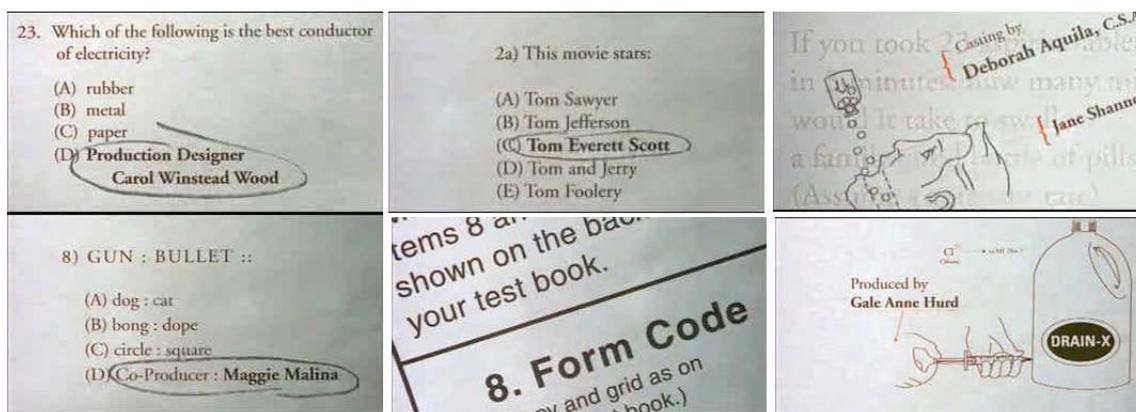


Figura 56 – Créditos participativos: espectador buscando a informação. Fonte: Uncredited: Graphic Design & Opening Titles in Movies - DVD.

O projeto, em rascunho de um equipamento científico é seguido pelo objeto construído. Deduzimos que o homem que projetou o objeto tem habilidades intelectuais privilegiadas. Nesse momento dos créditos, a luz azul oscila muito e com intermitência. Esse movimento visual de alternância marca o tempo e o ritmo, indicando pulsação e iminência de acontecimentos. Além disso, o nome do *Visual Effects Producer* salta aos olhos através da interação cromática contrastante.



Figura 57 – Perfeita interação entre tipografia e cena. Fonte: Hulk – DVD Universal Home Vídeo.

O pesquisador examina o acetato com uma tipografia perfeitamente inserida digitalmente no objeto de cena. Sabemos diferenciar os dois níveis de informação: a que ele busca no material, e a que, embora esteja visível para o espectador, é patente que não está no espaço físico da realidade fílmica. O nível de detalhamento da interação é espantoso. Enxergamos as letras projetadas com menor luminosidade e levemente desfocadas seguindo a volumetria da cabeça do personagem. Vemos ainda uma parte do rosto do cientista envolta por luz azul e seus olhos verdes. As cores, apesar de serem objetos de estudos científicos que conseguem determinar com precisão suas características (como comprimento de onda e luminosidade), são fortemente interpretadas de acordo com parâmetros sociais. Por serem portadoras de diferentes significados ao redor do mundo (na cultura oriental, por exemplo, a cor do luto é branca), podem ser analisadas a partir da predominância de signos simbólicos. À isso, soma-se uma interpretação psicológica do efeito produzido pela cor em que a percebe.

Podemos ler *Star Fish* e *Human Regeneration* (em caixa alta⁵¹) nos seus manuscritos, e percebemos que a estrela do mar surge como uma explicação genética para os poderes regenerativos de Hulk. A mudança de luzes na seqüência de regeneração do pedaço cortado da estrela do mar indica, junto com a mudança na posição dos objetos ao redor da mesa (e do próprio animal), a passagem de tempo. São indícios, uma vez que não acompanhamos as mudanças em tempo real, mas em elipses.



Figura 58 – Tipografia manuscrita: informações sobre a trama do filme. Fonte: Idem.

Regeneration is immortality. Estamos acompanhando o prosseguimento da pesquisa e o desenvolvimento dos resultados anotados, entramos na mente do personagem que insiste em não se mostrar como um todo. Descobrimos seu objetivo, o que move suas experiências, antes mesmo de conhecer sua aparência. David Banner está numa posição de cientista criador que remonta à própria idéia de *Frankenstein*. Essa suposta pretensão humana, em dominar e criar vida, é a responsável pelo próprio

⁵¹ Maiúsculas.

sofrimento da humanidade, sendo uma das questões defendidas por Ang Lee, conforme o comentário do diretor sobre seu filme⁵².

O personagem torce com força uma espécie de pepino-do-mar, um ser de aparência híbrida, não reconhecível imediatamente por sua forma. Seu interesse parece a resistência física do animal. Todos os seres pesquisados e os meios observados, até o presente momento são aquosos. Não podemos nos esquecer da noção seminal de relação direta entre água e vida, sendo fundamental para sua criação e manutenção.

Pela primeira vez o ato de anotar se presentifica. Vemos a mão do personagem conduzir a escrita, o que significa que estamos nos aproximando do tempo presente, ou pelo menos, do tempo onde se desenrola a história.



Figura 59 – Resultados das experiências. Fonte: Idem.

⁵² Faixa de comentários em áudio do DVD.

4. Experiências mal sucedidas

A iluminação da seqüência na qual o homem faz suas anotações não é a mesma azulada das anteriores, dessa vez a cor é amarela. Podemos associar essa cor a uma idéia de calor, proximidade. O pesquisador não está mais apenas realizando tão friamente sua pesquisa, como sugeria a luz azulada anterior. Dentre as inúmeras informações lingüísticas, algumas se destacam: *Defensive Measure*, *Primate Testing* e *Genetic Modification Failed*. Notamos a existência de alguns frames, intercalados às informações textuais, com grandes áreas de cor vermelha. Surgindo antes da expressão Failed, estes elementos marcam uma mudança no rumo dos acontecimentos e acentuam a iminência de alcançar o resultado almejado. Em etapas de experiências científicas sabe-se que, quando realizamos testes em primatas, já estamos próximos da obtenção de sucesso nos testes com humanos. Destacamos que todos os outros seres testados remetiam ao universo aquático enquanto o macaco, é o primeiro que vive na terra da pesquisa.

Killed by toxins é uma informação contundente, ressaltada pelo zoom in veloz. *Key species* surge como uma inspiração, uma resposta que soluciona as falhas ocorridas anteriormente. A partir dessa sentença tecemos as relações entre as características dos animais e o gigante monstro verde conectando-as a cenas vistas no início dos créditos. A câmera se aproxima dos caracteres “es” em zoom in e seguem-se os olhos de um lagarto. Espécie-chave por também viver em ambiente terrestre, é utilizado para representar a origem da resistência de Hulk. Com um conta-gotas, vemos a mão de David aplicar uma droga vinda de um frasco com uma caveira desenhada que deduzimos ser de veneno (a palavra *Poison*, aparece de forma obscura). Ainda que não se leia a informação textual, o símbolo da caveira, remete a algo tóxico, que não deve ser ingerido.



Figura 60 – Novos dados através da tipografia e dos objetos. Fonte: Idem.

As imagens tomam um caráter mais ágil e fragmentado. Olho (verde) do cientista, pululam anotações rápidas. Um macaco, posto em uma espécie de incubadeira, reage negativamente. Notamos um gesto importante na antecipação temática do filme. David faz um carinho muito sutil com uma das mãos no macaco. Por mais simples que seja, esse gesto representa uma visão afetiva (que depois se transformará em paixão, apego, destruição) do cientista por suas criações.

À imagem do microscópio (que agora é realmente uma imagem do dispositivo científico e não apenas da câmera cinematográfica) sucede-se a revelação do observador ao qual aquele “ponto de vista” se referia. O olhar de David é posto em cena. Vemos seu rosto dividido pelas sombras e, no canto esquerdo surge o nome de Ang Lee, numa metáfora que podemos tecer sobre o principal responsável pela visão geral do filme que é diretor. A trilha sonora de Danny Elfmann, que aqui atinge seu pico e relaxamento, ao misturar elementos de trilhas clássicas (orquestra) a outros modernos como

sintetizadores, cria um efeito de contraste opondo as forças da natureza e da ciência em um embate ético sobre criação.



Figura 61 – Nível microscópico de resultados. Fonte: Idem.



Figura 62 – Metáfora: o diretor e o olhar. Fonte: Idem.

O uso da imagem filmada como base para a composição tipográfica insere os créditos de **Hulk** em nossa tipologia histórica. A referência assume outras proporções devido à utilização de vários elementos de mídias distintas. Da animação tradicional, ao universo tridimensional, os recursos disponíveis relembram ao cinema sua relação com a literatura ao reforçar o caráter de prólogo dessa abertura.

O jogo com o espectador, fornecendo pistas, fragmentos, nunca o todo, faz com que essa seqüência de abertura se torne algo memorável. Trazendo para o centro da arena de poder a respeito da significação, o espectador, que pode tecer suas suposições e deduções encontrando sua própria história. Mais do que determinar resultados, esse tipo de introdução, legado vivo de Kyle Cooper para a sétima arte, abre possibilidades narrativas.

5. CONCLUSÃO

Percorrendo uma trajetória de desenvolvimento dos créditos de abertura ao longo da história do cinema, nos capacitamos a observar de maneira mais apurada nosso objeto de estudo. Embora muitas vezes subestimada ou vista com preconceitos, procuramos entender a relação entre design gráfico e audiovisual que, apresenta possibilidades narrativas infinitas. Contrapondo à concepção purista da imagem cinematográfica uma série de exemplos criativos e diversos de integração entre os dois veículos expressivos, podemos verificar o valor do texto e de sua organização gráfica no cinema.

A partir dos exemplos citados, todos integrados ao pensamento projetual de seu filme, notamos que, apesar de portadores de informações objetivas, os créditos não se resumem ou se restringem a isso. Pelo contrário, são proporcionalmente mais impactantes e eficazes em apresentar a estrutura narrativa do filme, quanto mais pertinentes ao mesmo. Dessa maneira, introduzem o tom correto, além de ambientarem a trama, podendo antecipar alguns elementos e apresentar os personagens ou a dinâmica entre eles, conforme visto em **Abaixo o Amor**.

Alguns filmes recentes como **Prenda-me Se For Capaz** revigoraram a linguagem visual dos créditos no cinema, chamando atenção para o grande poder comunicativo e expressivo que vinha sendo, salvo raras exceções, desperdiçado. Na esteira desse sucesso, filmes ainda mais novos como **Juno**, **O Homem Aranha** e **O Incrível Hulk** constituem exemplos onde tipografia e som, instrumentos indissociáveis da linguagem cinematográfica se articulam em favor do sentido total do filme.

Além disso, créditos como **Hulk**, funcionam como prólogo dos filmes, guardando em si informações essenciais à compreensão da história. São pequenas unidades dramáticas de relevo na totalidade do filme, que não podem ser desprezadas.

Observando o processo criativo de grandes nomes do design de créditos, notamos uma aproximação entre suas funções criativas de equipe e o trabalho do diretor. Alguns designers chegando a dirigir seqüências inteiramente planejadas por eles para o filme.

Situados historicamente em grupos arranjados de acordo com a técnica empregada e função narrativa, dividimos os créditos, com auxílio de critérios desenvolvidos por outros estudiosos anteriormente citados.

Começamos pelo alto contraste das letras brancas sobre fundo preto e estabelecemos um paralelo entre este estilo consagrado e naturalizado e sua utilização contemporânea como na estrutura da abertura (ou fechamento?) de **Irreversível**.

Passamos pela aplicação de postulados de identidade visual no cinema com o tratamento *logotipado* dos títulos e vimos ainda a utilização da sobreposição da informação textual ao suporte de imagens filmadas – em diversas instâncias diegéticas. Exemplos atuais nos quais há uma incorporação de diversos elementos, como no caso de **Hulk** (imagens filmadas, animação tipográfica, interação 3D), comprovam o nível de complexidade e sofisticação de uma área ainda compreendida estritamente como pós-produção.

A animação, com sua força expressiva, também não passou despercebida. Mestres como Saul Bass foram referenciados em homenagens na forma de créditos animados, e deixaram uma trilha seguida por inúmeros designers.

Chegamos, finalmente, na contemporaneidade, que, considerando o grau de aprimoramento técnico possibilita (em teoria) a criação com perfeição em qualquer um destes “gêneros” de maneira criativa. Percebemos que, no entanto a tendência clássica de busca pela legibilidade se transforma com as novas tecnologias, abrindo espaço para a mimetização do ruído na mensagem. A imperfeição e o fragmento, são partes importantes na nova forma de comunicação que acompanham os filmes.

A partir da análise detalhada dos signos que compõem o repertório visual dos créditos de abertura podemos destacar as semelhanças entre os mesmos e seus “antepassados” e, num processo cíclico de rupturas e retomadas, percebendo os créditos como adaptação dos filmes que os originaram.

Da mesma maneira que outras formas de expressão artística, na área dos créditos de cinema, também se estabeleceram cânones. A referência a diversos desses paradigmas, que criaram estilos próprios, como os já citados Saul Bass e Kyle Cooper, corrobora com a hipótese levantada de que os créditos atuais lançam um olhar sobre o passado retomando alguns elementos recorrentes para legitimar o discurso de sua linguagem. À tipografia e aos grafismos é preciso dar-lhes o devido crédito. Devem ser compreendidos como aliados na construção do filme, ou seja, ferramentas poderosas de potencial criativo e narrativo indissociáveis da diegese da qual fazem parte.

6. REFERÊNCIAS

- AUMONT, Jacques. *A imagem*. Campinas-SP: Papirus, 1993.
- AUMONT, Jacques. *A Estética do Filme*. Campinas-SP: Papirus, 1995.
- ARANHA, Maria Lúcia de Arruda, MATINS, Maria Helena Pires. *Temas de Filosofia*. Ed. Moderna, 2005.
- BARNICOAT, John. *A concise History of posters*. Thames and Hudson: London. 1972.
- BRINGHURST, Robert – *Elementos do Estilo Tipográfico – versão 3.0*. SP: Cosac Naify. 2005.
- CARRIÈRE, Jean-Claude. *A linguagem secreta do cinema*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira 1995.
- CHEVALIER, Jean, GHEERBRANT, Alain. *Dicionário de Símbolos. Mitos, sonos, costumes, gestos, formas, figuras, cores, números*. Rio de Janeiro: José Olympio Editora. 1999.
- DONDIS, A. Donis. *Sintaxe da Linguagem Visual*. São Paulo: Martins Fontes. 1997
- GERBASE, Carlos. *Impactos das tecnologias digitais na narrativa cinematográfica*. Edipucrs, 2003.
- GRIFFITH, Richard, MAYER, Arthur. *The Movies: the sixty-year story of Hollywood and its effect on America, from pre nickelodeon days to the present*. Simon and Schuster. NY 1957.
- HELLER, Steven, SHWAST, Seymour, *Graphic Style - from victorian to post-modern*. Harry N. Abrams, Inc. publishers, NY. 1994.
- HERDEG, Walter, HALAS, John. *Film and TV Graphics: an international survey of film and TV graphics*. The Graphis Press 1967. – Zurich
- HERDEG, Walter. *Graphis Posters 76 – the international annual of poster art*. The Graphis Press- Zurich.
- HOLLIS, Richard. *Design Gráfico – uma história concisa*. SP: Martins Fontes. 2000.
- JACOBS, Lewis. *The Emergence of Film Art: The Evolution and Development of the Motion Picture as an Art, from 1900 to the Present*. Hopkinson and Blake. 1969.
- JOLY, Martine. *Introdução à Análise da Imagem*. Papirus Editora. Campinas: SP. 1996.
- JÚNIOR, Alberto Lucena. *Arte da Animação. Técnica e Estética através da história*. São Paulo. Editora SENAC São Paulo. 2005.
- KOBAL, John & WILSON, V. A. – *Foyer Pleasure – The Golden age of Cinema-Lobby Cards*. Aurum Press. . 1982.

- LESTER, Paul Martin. *Visual Communication: Images with Messages*. Thomson Wadsworth, 2005.
- LUPTON, Ellen, PHILLIPS, Jennifer Cole. *Novos fundamentos do design*. São Paulo: Cosac Naify, 2008.
- LUPTON, Ellen. *Pensar com Tipos: guia para designers, escritores, editores e estudantes*. SP: Cosac Naify, 2006.
- MASCARELLO, Fernando (org.). *História do cinema mundial*. Campinas, SP: Papirus, 2006.
- MCLUHAN, Marshall. *Os meios de Comunicação como extensões do homem (understanding media)*. Editora Pensamento Cultrix 1964.
- MEGGS, Philip B.- *A history of graphic design 3rd edition*. John Wiley & Sons, Inc. 1998.
- MOURGUES, Nicole Girard de. *Le générique de film*. Méridiens Klincksieck, Universidade de Michigan .1994.
- PIMENTA, Fernando, FREITAS, Leila Amaral de. *O cinema brasileiro em cartaz*. PimentaDesign & Comunicação, 2006.
- SWEENEY, Russel C.. *Coming Next Week – a pictorial history of film advertising*. Caste books: NY. 1973.
- SAMARA, Timothy. *Grid: construção e desconstrução*. São Paulo: Cosac Naify. 2007.
- SANTAELLA, Lucia. *A teoria geral dos signos (semiose e autogeração)*. SP: Editora Ática. 1995.
- SOLANA, Gemma, BONEU, Antonio. *Uncredited : graphic design & opening titles in movies*. Index Box 2008.
- STAM, Robert. *Teoria e prática da adaptação: da fidelidade à intertextualidade*. *Ilha do Desterro: a Journal of English Language, Literatures in English and Cultural Studies*, Florianópolis, nº.1, março 1979. Número org. por Anelise R. Corseuil, tema: “*Film beyond boundaries*”.
- STRUNCK, Gilberto. *Como Criar Identidades visuais para marcas de sucesso: um guia sobre o marketig das marcas e como representar graficamente seus valores*. Rio de Janeiro: Rio Books. 2007
- XAVIER, Ismail (org). *A Experiência do cinema: antologia*. Rio de Janeiro: Edições Graal: Embrafilmes, 1983.

DISSERTAÇÕES DE MESTRADO:

RAMOS, André de Freitas. *Quando a Luz se apaga: a linguagem visual de Kyle Cooper nos créditos iniciais para produções cinematográficas*. Rio de Janeiro, 2008. Dissertação (Mestrado em Design Gráfico). Programa de Pós-Graduação em Design do Departamento de Artes e Design da PUC-RJ.

TIETZMANN, Roberto. *O Filme antes do Filme: a Retórica Gráfica dos Créditos de Abertura Cinematográficos*. Rio Grande do Sul, 2005. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social). Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-RS.

SITES:

<http://www.youtube.com/results?search_query=saul+bass>. Acesso em 22 nov 2008

<<http://www.imdb.com/name/nm0000866/maindetails>> Acesso em 22 nov 2008

<<http://www.notcoming.com/saulbass/index2.php>> Acesso em 22 nov 2008

<<http://www.designmuseum.org/design/saul-bass>> Acesso em 23 nov 2008

<<http://www.espacioblog.com/rrose/post/2007/06/20/la-vuelta-al-mundo-saul-bass>>

Acesso em 07 dez 2008

<<http://www.laventanaindiscreta.net/?s=saul+bass&submit=Ver>> Acesso em 07 dez 2008

<http://m_dawber.tripod.com/hitchforties.htm> Acesso em 07 dez 2008

<<http://www.thelooniverse.com/movies/west/saulbass/logos.html>> Acesso em 15 dez 2008

<http://www.businessweek.com/innovate/content/sep2007/id20070910_397740.htm?chan=innovation_innovation+%2B+design_top+stories> Acesso em 15 dez 2008

<<http://www.artofthetitle.com/>> Acesso em 20 jan 2009

<<http://www.brasilinmotion.org/forum/index.php?showtopic=147>> Acesso em 20 jan 2009

<<http://www.lobo.cx/>> Acesso em 20 jan 2009

<<http://mmbase.submarinechannel.com/titlesequences/>> Acesso em 11 fev 2009

<<http://www.raquelpinheiro.com/>> Acesso em 11 fev 2009

<<http://www.shadowplaystudio.com/juno/index.html>> Acesso em 11 fev 2009

<<http://www.mfiles.co.uk/composers/Bernard-Herrmann.htm>> Acesso em 14 fev 2009

<<http://www.bernardherrmann.org/articles/misc/torncurtain/>> Acesso em 27 fev 2009

<<http://www.filmsound.org/chion/sync.htm>> Acesso em 16 mar 2009

<<http://www.imaginaryforces.com/featured/5/509>> Acesso em 16 mar 2009

<<http://www.prologue.com/index2.html>> Acesso em 25 abr 2009

<<http://www.latrobe.edu.au/screeningthepast/20/novelty-title-sequences.html>> Acesso em 25 abr 2009

<http://www.watchthetitles.com/articles/0052-Down_With_Love> Acesso em 25 abr 2009

<<http://www.shillpages.com/movies/dd.shtml>> Acesso em 27 abr 2009

<[http://tituloscredito.blogspot.com/search?updated-max=2007-03-](http://tituloscredito.blogspot.com/search?updated-max=2007-03-15T17%3A09%3A00%2B01%3A00&max-results=20)

[15T17%3A09%3A00%2B01%3A00&max-results=20](http://tituloscredito.blogspot.com/search?updated-max=2007-03-15T17%3A09%3A00%2B01%3A00&max-results=20)> Acesso em 15 mai 2009

<<http://www.generique-cinema.net/analyses/fin.html>> Acesso em 21 jun 2009

<<http://houaiss.uol.com.br/>> Acesso em 29 jun 2009

PABLO VILAÇA. Disponível em:

<http://www.cinemaemcena.com.br/ficha_filme.aspx?id_filme=2249&aba=detalhe>. Acesso em 22 fev 2009.

JOÃO MORS CABRAL. Disponível em:

<<http://www.contracampo.com.br/43/irreversivel.htm>>. Acesso em 04 mar 2009.

7. ANEXOS

Down with love

Down with love the flowers and rice and shoes
Down with love the root of all midnight blues
Down with things that give you that well-known ping
Take that moon wrap it in cellophane

Down with love let's liquidate all its friends
Moon and June and roses and rainbow's ends
Down with songs that moan about night and day
Down with love yes take it away, away

Take it Away
Take it away
Give it back to the birds and bees and the Viennese

Down with eyes romantic and stupid
Down with sighs and down with cupid
Brother let's stuff that dove
Down with love

Down with things that give you that well-known ping
Take that moon wrap it in cellophane
Down with songs that moan about night and day
Down with love yes take it away, away

Take it Away
Take it away
Give it back to the birds and bees and the Viennese

Down with eyes romantic and stupid
Down with sighs and down with cupid
Brother let's stuff that dove
Down with love
Down with love
Down with love