

Universidade Federal de Pernambuco
Centro de Artes e Comunicação
Departamento *α*Design
Programa de Pós-Graduação em Design

Isabella Ribeiro Aragão

A dimensão gráfica do cinema

Uma proposta de classificação de suas configurações

Recife, 2006.

Universidade Federal de Pernambuco
Centro de Artes e Comunicação
Departamento dDesign
Programa de Pós-Graduação em Design

Isabella Ribeiro Aragão

A dimensão gráfica do cinema

Uma proposta de classificação de suas configurações

Dissertação apresentada ao programa de Pós-Graduação em Design
da Universidade Federal de Pernambuco
como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Design.

Orientadora: Prof.^a Solange Galvão Coutinho

Recife, 2006.

Aragão, Isabella Ribeiro

A dimensão gráfica do cinema : uma proposta de
classificação de suas configurações / Isabella Ribeiro
Aragão. – Recife : O Autor, 2006.

145 folhas. : il., fig., quadros.

Dissertação (mestrado) – Universidade Federal de
Pernambuco. CAC. Design, 2006.

Inclui bibliografia.

1. Design gráfico – Cinema. 2. Linguagem gráfica
– Configurações gráficas do cinema – Classificação e
aplicação. 3. Configurações gráficas verbais –
Mensagem plástica. 4. Mídias – Televisão, videoclipe
e design digital. 5. Cinema mudo – Letreiros –
Cinema contemporâneo – Créditos. I. Título.

791.43.01

791.4

CDU (2.ed.)

CDD (22.ed.)

UFPE

BC2006-104



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN

PARECER DA COMISSÃO EXAMINADORA
DE DEFESA DE DISSERTAÇÃO DE
MESTRADO ACADÊMICO DE
ISABELLA RIBEIRO ARAGÃO

“A dimensão gráfica do cinema: uma proposta de classificação de suas configurações.”

ÁREA DE CONCENTRAÇÃO: DESIGN E ERGONOMIA

A comissão examinadora, composta pelos professores abaixo, sob a presidência da primeira,
considera a candidata ISABELLA RIBEIRO ARAGÃO **APROVADA COM DISTINÇÃO**

Recife, 21 de fevereiro de 2006

Profa. Solange Galvão Coutinho, Ph.D. (UFPE)

Prof. Paulo Carneiro da Cunha Filho, Doutor. (UFPE)

Prof. Luiz Antônio Luzio Coelho, PhD. (PUC/RJ)

Agradecimentos

Agradeço a **Sol** pela iluminação, a **Paulo Cunha** pelas lições, a **Mahomed Bamba** pela inspiração, aos **professores e colegas** do curso pelos encontros.

Aos **meus pais, irmãos, amigos e namorado** pelo coração.

Resumo

Depois que o cinema deixou de ser mudo, os filmes tiveram a oportunidade de incorporar apenas imagens e sons. Entretanto, palavras e outros elementos gráficos não só permaneceram nos filmes, como sua utilização foi ampliada como matéria de expressão cinematográfica. É bastante difícil encontrar um filme que não coloque em operação elementos gráficos - de maneira contida (enquadrando quase involuntariamente artefatos como placas ou jornais), ou de forma a construir suas estratégias narrativas a partir destes. Esta investigação tem o objetivo de apresentar como a teoria cinematográfica *simplificou* exageradamente a presença da linguagem gráfica no cinema narrativo, predominantemente de ficção, de produção recente. Nessa perspectiva, é proposta uma classificação que congrega dez categorias das configurações gráficas, cujo enfoque incorpora a abordagem sintática e semântica da dimensão gráfica do cinema.

Palavras-chave

Design gráfico, linguagem gráfica, configuração gráfica, cinema, linguagem cinematográfica, menções escritas.

Abstract

Since cinema was no longer silent, movies moved on incorporating images and sound only. However, words and other graphic elements not only remained, but had their usage enhanced as a matter of cinematographic expression. It's quite hard to find a movie which doesn't take advantage of those elements – in a timid way (framing almost involuntarily artifacts as well signs and newspapers), or in order to construct its narrative strategies from them. This investigation is based on presenting how cinematographic theory has exaggeratedly simplified graphic language presence in narrative cinema, mainly in recent fiction productions. Through this perspective, it is proposed a classification composed of ten categories of graphic configurations whose focus concerns the syntactic and semantic approach of movies' graphic dimension.

Keywords

Graphic design, graphic language, graphic configuration, cinema, cinematographic language, writing mentions.

Sumário

Lista de ilustrações

Lista de quadros

1 Introdução | 13

- 1.1 Apresentação | 14
- 1.2 Abordagem metodológica | 15
- 1.3 Organização da dissertação | 17

2 Contextualização do objeto de estudo | 19

- 2.1 Delimitação da investigação | 20
 - 2.1.1 Tipos de filmes | 20
 - 2.1.2 Tipos de informações de um filme: textual e paratextual | 23
- 2.2 Panorama das configurações gráficas do cinema | 25
 - 2.2.1 Letreiros do cinema mudo | 25
 - 2.2.2 Créditos de filme | 31
 - 2.2.3 Cinema experimental | 34
 - 2.2.4 Ponderações sobre o cinema digital | 37
- 2.3 Panorama das configurações gráficas em outras mídias | 42
 - 2.3.1 Televisão | 42
 - 2.3.2 Videoclipe | 45
 - 2.3.3 Ponderações sobre design de hipermídia ou digital | 47
- 2.4 Incursões de designers estudando cinema | 49
- 2.5 Considerações contextuais | 51

3 Bases teóricas para a classificação das configurações gráficas | 53

- 3.1 À luz da semiótica | 54
- 3.2 Tipos de imagem | 57
- 3.3 Linguagem gráfica e linguagem visual | 62
- 3.4 Linguagem cinematográfica | 75
- 3.5 Narrativa cinematográfica | 91
- 3.6 Considerações sobre a classificação das configurações gráficas | 102

4 Aprofundamento e aplicação da classificação das configurações gráficas | 105

- 4.1 Configurações gráficas verbais | 106
 - 4.1.1 Funcionalidade | 106
 - 4.1.2 Tipos de comunicação entre o filme e o espectador | 109
 - 4.1.3 Mensagem plástica | 110
- 4.2 Aplicação da classificação das configurações gráficas | 119
 - 4.2.1 *Magnólia* (P. T. Anderson, 1999) | 119
 - 4.2.2 *Tônica dominante* (Lina Chamie, 2000) | 122
 - 4.2.3 *Frida* (Julie Taymor, 2002) | 123
 - 4.2.4 *Caiu do céu* (Danny Boyle, 2004) | 125
 - 4.2.5 Reflexões sobre as seqüências observadas | 128

4.3 Considerações sobre as configurações gráficas verbais e sobre a aplicação da classificação | **130**

5 Considerações finais | 132

Referências bibliográficas | 139

Bibliografia | 145

Lista de ilustrações

Figura 2.1 - Elementos esquemáticos em intertítulos do filme mudo *O Nascimento de uma nação* (1915), de David W. Griffith. (Fonte: Capturada do filme) | **26**

Figura 2.2 - Configuração gráfica filmada em *Os excêntricos Tenenbaums* (Wes Anderson, 2001) que deve ser traduzida para completo entendimento da mensagem. (Fonte: Capturada do filme) | **30**

Figura 2.3 - Abertura de *Seven* (David Fincher, 1995). (Fonte: Capturada do filme) | **31**

Figura 2.4 - Sobreposição de imagens digitais a imagens filmadas em *O fabuloso destino de Amelie Poulain* (Jean-Pierre Jeunet, 2001). (Fonte: Capturada do filme) | **33**

Figura 2.5 - *Colour flight* (1938): filme experimental produzido por Len Lye. (Fonte: Capturada do filme) | **36**

Figura 2.6 - Seqüência gráfica em *Frida* (Julie Taymor, 2002). (Fonte: Capturada do filme) | **42**

Figura 2.7 - Configurações gráficas utilizadas no enunciado televisivo da série *Os aspones* (José Alvarenga, 2004). (Fonte: Capturada do filme) | **44**

Figura 2.8 - Videoclipe *Stupid girl* (Samuel Bayer, 2001), do Garbage. (Fonte: Capturada do vídeo) | **46**

Figura 3.1 - Representação gráfica da relação triádica de Peirce (1839-1914). (Fonte: FARIAS, 2003) | **55**

Figura 3.2 - Imagens gráficas (localizadas no retângulo) no filme *O livro de cabeceira*, de Peter Greenaway (1996). (Fonte: Capturada do filme) | **62**

Figura 3.3 - Esquema desenvolvido por Twyman (1982) para reunir a visão dos lingüistas e designers sobre linguagem. (Fonte: TWYMAN, 1982, p.7) | **63**

Figura 3.4 - Matriz que define as características da linguagem gráfica através dos modos de simbolização e métodos de configuração. (Fonte: TWYMAN, 1982, p.7) | **65**

Figura 3.5 - Configuração gráfica verbal/linear interrompida classificada pela matriz de Twyman (1979) no filme *O homem que copiava* (Jorge Furtado, 2003). (Fonte: Capturada do filme) | **67**

Figura 3.6 - Soneto 12 de Shakespeare. (Fonte: http://entrepedras.blogspot.com/2005_03_01_entrepedras_archive.html) | **67**

Figura 3.7 - Configuração gráfica verbal em *O fabuloso destino de Amelie Poulain* (Jean-Pierre Jeunet, 2001). (Fonte: Capturada do filme) | **70**

Figura 3.8 - Configuração gráfica pictórica em *O fabuloso destino de Amelie Poulain* (Jean-Pierre Jeunet, 2001). (Fonte: Capturada do filme) | **70**

Figura 3.9 - Configuração gráfica esquemática em *O fabuloso destino de Amelie Poulain* (Jean-Pierre Jeunet, 2001). (Fonte: Capturada do filme) | **70**

Figura 3.10 - Configuração gráfica verbal esquemática em *O fabuloso destino de Amelie Poulain* (Jean-Pierre Jeunet, 2001). (Fonte: Capturada do filme) | **70**

Figura 3.11 - Configuração gráfica singular em *Os excêntricos Tenenbaums* (Wes Anderson, 2001). (Fonte: Capturada do filme) | **71**

Figura 3.12 - Configuração gráfica composta em *Os excêntricos Tenenbaums* (Wes Anderson, 2001). (Fonte: Capturada do filme) | **71**

Figura 3.13 - Configuração gráfica singular em *Corra Lola corra* (Tom Tykwer, 1998). (Fonte: Capturada do filme) | **71**

Figura 3.14 - Configuração gráfica composta em *Corra Lola corra* (Tom Tykwer, 1998). (Fonte: Capturada do filme) | **71**

Figura 3.15 - Configuração gráfica composta homogênea em *Kill Bill: Vol. 1* (Quentin Tarantino, 2003). (Fonte: Capturada do filme) | **73**

Figura 3.16 - Configuração gráfica composta heterogênea em *Kill Bill: Vol. 1* (Quentin Tarantino, 2003). (Fonte: Capturada do filme) | **73**

Figura 3.17 - Configuração gráfica pictórica, verbal, composta e heterogênea em *Kill Bill: Vol. 1* (Quentin Tarantino, 2003). (Fonte: Capturada do filme) | **73**

Figura 3.18 - Configuração gráfica com elementos informacionais, elementos referenciais e elementos decorativos em *Snatch - Porcos e diamantes* (Guy Ritchie, 2000). (Fonte: Capturada do filme) | **74**

Figura 3.19 - Configuração gráfica com elementos informacionais e elementos referenciais em *Anti-herói americano* (Shari Springer Berman e Robert Pulcini, 2003). (Fonte: Capturada do filme) | **75**

Figura 3.20 - Representação desenvolvida por Odin (1990) baseada na teoria de Metz ([1971] 1980). (Fonte: Odin, 1990, p. 159) | **79**

Figura 3.21 - Notação gráfica no filme *O gabinete do doutor Caligari*, de Robert Wiene, 1920. (Fonte: MARIE, 1995, p.179) | **81**

Figura 3.22 - Notação gráfica no filme *O anjo azul*, de Josef Von Sternberg, 1927. (Fonte: MARIE, 1995, p.180) | **81**

Figura 3.23 - Notação gráfica no filme *Cidadão Kane*, de Orson Welles, 1940. (Fonte: MARIE, 1995, p.180) | **81**

Figura 3.24 - Notação gráfica no filme *Outubro*, de Eisenstein, 1927. (Fonte: MARIE, 1995, p.179) | **81**

Figura 3.25 - Elementos esquemáticos no filme *O fabuloso destino de Amélie Poulain* (Jean-Pierre Jeunet, 2001). (Fonte: Capturada do filme) | **85**

Figura 3.26 - Configuração gráfica sobre as imagens filmadas em *Anti-herói americano* (Shari Springer Berman e Robert Pulcini, 2003). (Fonte: Capturada do filme) | **86**

Figura 3.27 - Configuração gráfica entre as imagens filmadas em *Anti-herói americano* (Shari Springer Berman e Robert Pulcini, 2003). (Fonte: Capturada do filme) | **86**

Figura 3.28 - Configuração gráfica inserida nas imagens filmadas em *Anti-herói americano* (Shari Springer Berman e Robert Pulcini, 2003). (Fonte: Capturada do filme) | **86**

Figura 3.29 - Configuração gráfica sobreposta e intercalada às imagens filmadas em *Anti-herói americano* (Shari Springer Berman e Robert Pulcini, 2003). (Fonte: Capturada do filme) | **87**

Figura 3.30 - Configuração gráfica sobreposta e inserida nas imagens filmadas em *Anti-herói americano* (Shari Springer Berman e Robert Pulcini, 2003). (Fonte: Capturada do filme) | **87**

Figura 3.31 - Configuração gráfica estática em *O livro de cabeceira* (Peter Greenaway, 1996). (Fonte: Capturada do filme) | **88**

Figura 3.32 - Configuração gráfica dinâmica em *O livro de cabeceira* (Peter Greenaway, 1996). (Fonte: Capturada do filme) | **88**

Figura 3.33 - Configurações gráficas mecânicas em *Pi* (Darren Aronofsky, 1998). (Fonte: Capturada do filme) | **90**

Figura 3.34 - Configuração gráfica manual em *Pi* (Darren Aronofsky, 1998). (Fonte: Capturada do filme) | **90**

Figura 3.35 - Configurações gráficas mecânica e manual em *Pi* (Darren Aronofsky, 1998). (Fonte: Capturada do filme) | **90**

Figura 3.36 - Configuração gráfica verbal, esquemática e intradieética em *Dogville* (Lars Von Trier, 2003). (Fonte: <http://www.tvropa.com/Dogville/> Acesso em: 15 jun. 2004) | **94**

Figura 3.37 - Configuração gráfica extradieética em *Dogville* (Lars Von Trier, 2003). (Fonte: Capturada do filme) | **94**

Figura 3.38 - Configuração gráfica totalmente extradieética em *Dogville* (Lars Von Trier, 2003). (Fonte: Capturada do filme) | **94**

Figura 3.39 - Configuração gráfica intradieética em *Dogville* (Lars Von Trier, 2003). (Fonte: Capturada do filme) | **94**

Figura 3.40 - Configuração gráfica intradiegética intencional em *Minha mãe gosta de mulher* (Daniela Fejerman e Inés Paris, 2002). (Fonte: Capturada do filme) | **95**

Figura 3.41 - Configuração gráfica intradiegética casual em *Minha mãe gosta de mulher* (Daniela Fejerman e Inés Paris, 2002). (Fonte: Capturada do filme) | **95**

Figura 3.42 - Configuração gráfica secundária em *Acossado* (Jean-Luc Godard, 1960). (Fonte: Capturada do filme) | **98**

Figura 3.43 - Configuração gráfica decisiva em *Acossado* (Jean-Luc Godard, 1960). (Fonte: Capturada do filme) | **98**

Figura 3.44 - Configurações gráficas decisivas em *Amnésia* (Christopher Nolan, 2000). (Fonte: Capturada do filme) | **99**

Figura 3.45 - Configuração gráfica decisiva em *Amnésia* (Christopher Nolan, 2000). (Fonte: Capturada do filme) | **99**

Figura 3.46 - Configurações gráficas secundárias em *Amnésia* (Christopher Nolan, 2000). (Fonte: Capturada do filme) | **100**

Figura 3.47 - Configuração gráfica complementar em *O homem que copiava* (Jorge Furtado, 2003). (Fonte: Capturada do filme) | **101**

Figura 3.48 - Configurações gráficas autônomas em *O homem que copiava* (Jorge Furtado, 2003). (Fonte: Capturada do filme) | **102**

Figura 4.1 - Objeto gráfico filmado em *O homem que copiava* (Jorge Furtado, 2003). (Fonte: Capturada do filme) | **114**

Figura 4.2 - Seqüência que trabalha o plano da expressão das palavras do filme *A greve* (Sergei Eisenstein, 1924). (Fonte: Capturada do filme) | **115**

Figura 4.3 - Intertítulos de *A greve* (Sergei Eisenstein, 1924) que utilizam “tipografia invisível”. (Fonte: Capturada do filme) | **116**

Figura 4.4 - Configuração gráfica com sentido no plano da expressão em *O fabuloso destino de Amelie Poulain* (Jean-Pierre Jeunet, 2001). (Fonte: Capturada do filme) | **117**

Figura 4.5 - Configuração gráfica em *Snatch - Porcos e diamantes* (Guy Ritchie, 2000) cujas propriedades se assemelham às propriedades do objeto de origem. (Fonte: Capturada do filme) | **117**

Figura 4.6 - Configuração gráfica em *Snatch - Porcos e diamantes* (Guy Ritchie, 2000) cujo plano de expressão tem ligação com outro sentido no filme. (Fonte: Capturada do filme) | **117**

Figura 4.7 - Ideogramas orientais escritos nos corpos dos personagens em *O livro de cabeça* (Peter Greenaway, 1996). (Fonte: <http://petergreenaway.co.uk/pillowbook.htm> Acesso em: 12 abr. 2002) | **118**

Figura 4.8 - Exemplos de diferentes configurações gráficas em *Magnólia* (P. T. Anderson, 1999). (Fonte: Capturada do filme) | **120**

Figura 4.9 - Configuração gráfica esquemática em *Magnólia* (P. T. Anderson, 1999). (Fonte: Capturada do filme) | **120**

Figura 4.10 - Exemplos de configurações gráficas em *Tônica dominante* (Lina Chamie, 2000). (Fonte: Capturada do filme) | **122**

Figura 4.11 - Configuração gráfica esquemática em *Tônica dominante* (Lina Chamie, 2000). (Fonte: Capturada do filme) | **123**

Figura 4.12 - Exemplos de obras de Frida Kahlo inseridas no filme homônimo sobre a pintora. (Fonte: Capturada do filme) | **124**

Figura 4.13 - Configuração gráfica que se transforma em imagens filmadas de *Frida* (Julie Taymor, 2002). (Fonte: Capturada do filme) | **124**

Figura 4.14 - Configuração gráfica que se assemelha a uma colagem em *Frida* (Julie Taymor, 2002). (Fonte: Capturada do filme) | **124**

Figura 4.15 - Exemplos de configurações gráficas em *Caiu do céu* (Danny Boyle, 2004). (Fonte: Capturada do filme) | **126**

Figura 4.16 - Configuração gráfica que se posiciona primeiramente sobreposta às imagens filmadas para depois se tornar inserida no filme *Caiu do céu* (Danny Boyle, 2004). (Fonte: Capturada do filme) | **126**

Lista de quadros

Quadro 4.1 - Representação visual das categorias sintáticas aplicadas às seqüências fílmicas | **128**

Quadro 4.2 - Representação visual das categorias semânticas aplicadas às seqüências fílmicas | **128**

1

Introdução

Este capítulo, que apresenta a estrutura geral de nossa investigação, descreve:
o objeto de estudo, a justificativa e os objetivos gerais e específicos **(1.1)**;
assim como a **abordagem metodológica (1.2)** adotada e a **organização da dissertação (1.3)**.

1.1 Apresentação

O cinema é uma arte híbrida. Sua linguagem é composta por um conjunto de outras linguagens e, no processo de desenvolvimento de suas tecnologias, incorporou novas formas de comunicação. Todavia, ainda é pouco discutido e estudado, pelos teóricos de cinema e de design gráfico, o fato dos filmes utilizarem modos de simbolização da linguagem gráfica como materiais significantes.

A história da linguagem gráfica no cinema começou com as cartelas e letreiros do cinema mudo e evoluiu para os créditos dos filmes nos anos 50 (sendo revigorado na década de 90). Os elementos gráficos foram experimentados pelos cineastas em obras não-narrativas e inseridos durante os filmes, em qualquer gênero cinematográfico, nos anos subseqüentes, assim como os efeitos especiais e as outras manipulações tecnológicas.

Portanto, os empréstimos dos elementos da linguagem gráfica aos filmes datam-se do começo do século XX. As principais teorias estabelecidas sobre linguagem cinematográfica abordavam, de alguma forma, a linguagem gráfica verbal, entre elas, a definição de categorias dos letreiros feita por Pudóvkin (1956) e as menções escritas de Metz ([1971] 1980). Recentemente, outros elementos gráficos, além de palavras, tornaram-se aparições constantes nos filmes. Configurações gráficas com todos os modos de simbolização definidos por Twyman (1979) são utilizadas pelo cinema, como no filme *Manderlay* (Lars von Trier, 2005), em que é exibido um mapa dos Estados Unidos da América com elementos verbais e esquemáticos. Porém, desde a década de 70, com a definição de linguagem cinematográfica desenvolvida por Metz ([1971] 1980), nenhum avanço significativo foi realizado para ampliar a conceituação dos elementos gráficos no cinema.

Entendemos que os elementos gráficos fazem parte da linguagem cinematográfica, por esta razão, propomos que a teoria abandone o termo “menções escritas” (METZ, [1971] 1980), já que ele se refere conceitualmente somente às palavras, e passe a utilizar *configurações gráficas*, um termo de amplitude maior, que abrange todos os elementos da linguagem gráfica (verbal/numérico, pictórico e esquemático).

Esta investigação inova ao estudar a linguagem gráfica em movimento, principalmente ao propor um mapeamento de suas configurações no cinema, gerando uma classificação que ajuda a entender como a linguagem gráfica encontra-se representada de forma sintática e semântica. O dimensionamento das configurações gráficas dos filmes traz benefícios para o design gráfico e o cinema, pois explora a utilização desses elementos, demonstrando suas possibilidades de representação e significação, ajudando designers e cineastas na produção e interpretação de suas mensagens.

Com o desenvolvimento tecnológico na área audiovisual, a tendência é que os meios de comunicação tornem-se interativos (no caso do cinema) e disponíveis 24 horas para o espectador (no caso da televisão). Estudos que possam avaliar a relação entre os elementos de suas configurações possibilitarão, futuramente, aos geradores de informação visual em movimento, uma maior compreensão das possibilidades do uso da linguagem gráfica e, conseqüentemente, prevêem a ampliação das mensagens visuais propostas nestas mídias.

O objetivo principal desta investigação é propor uma classificação das configurações gráficas, visando desvendar como a linguagem gráfica encontra-se representada nos filmes. Para isso, torna-se necessário definir, no universo da linguagem cinematográfica, que elementos consideramos gráficos e, principalmente, ampliar o conceito de menções escritas desenvolvido por Metz ([1971] 1980).

1.2 Abordagem metodológica

Esta investigação caracteriza-se qualitativa, descritiva, com abordagem teórica e subjetiva, pois tem a finalidade de explorar os fenômenos gráficos observáveis nos filmes. Entendemos que os filmes estão inseridos numa prática social, portanto, levando-se em consideração o contexto em que esteve inserida a pesquisadora e seu objeto de estudo, *olhamos* para as configurações gráficas subjetivamente, ou melhor, *olhamos* subjetivamente com o olhar emprestado dos teóricos do design gráfico e do cinema.

É importante mencionar que esta investigação é um desdobramento do projeto de conclusão de graduação do curso Desenho Industrial - Programação Visual, sob mesma orientação, em que a autora obteve o primeiro contato e impressões sobre o assunto. Também não podemos deixar de fazer menção sobre o grande desafio em trabalhar num território que não faz parte do escopo do design gráfico. Portanto, as teorias revisitadas serviram-nos com o objetivo principal de focar no cinema no que tange a um olhar de uma designer.

Para delimitar o universo do trabalho, foi conduzida uma investigação exploratória em fontes retrospectivas e contemporâneas do cinema, através de uma observação sistemática, para obter uma amostra abrangendo grande parte das possibilidades de elementos gráficos (pictóricos, verbais e esquemáticos) inseridos nos filmes. Porém, esta investigação se concentra, prioritariamente, nos filmes narrativos, de ficção, produzidos em época recente, o chamado cinema de grande difusão, pois são através deles que podemos observar os fenômenos que constituem a essência do cinema atual.

Os filmes selecionados, obrigatoriamente, tinham que conter configurações gráficas e, em busca de sua atualidade, optamos por aqueles lançados nos últimos dez anos. Outro critério de seleção da amostra é a visibilidade dos mesmos. A maioria dos filmes foi veiculado em grandes salas de exibição. De outra forma, seria difícil acessá-los. Ao longo desta investigação, alguns filmes lançados há mais de uma década são citados com o intuito de ilustrar aspectos históricos, porém esses não foram utilizados para conceber a classificação.

Filmes revisitados para gerar a classificação das configurações gráficas do cinema:

O livro de cabeceira (Peter Greenaway, 1996);

Corra Lola corra (Tom Tykwer, 1998);

Pi (Darren Aronofsky, 1998),

Magnólia (P. T. Anderson, 1999);

Amnésia (Christopher Nolan, 2000);

Snatch - porcos e diamantes (Guy Ritchie, 2000);

Tônica dominante (Lina Chamie, 2000);

O fabuloso destino de Amelie Poulain (Jean-Pierre Jeunet, 2001);

Os excêntricos Tenenbaums (Wes Anderson, 2001);

Frida (Julie Taymor, 2002);

Minha mãe gosta de mulher (Daniela Fejerman e Inés Paris, 2002);

Prenda-me se for capaz (Steven Spielberg, 2002);

Anti-herói americano (Shari Springer Berman, Robert Pulcini, 2003);

Dogville (Lars Von Trier, 2003);

O retorno (Andrei Zvyagintsev, 2003);

O homem que copiava (Jorge Furtado, 2003);

Kill Bill: Vol. 1 (Quentin Tarantino, 2003);

Caiu do céu (Danny Boyle, 2004);

Kill Bill: Vol. 2 (Quentin Tarantino, 2004);

Manderlay (Lars von Trier, 2005).

É importante salientar que a pesquisadora assistiu aos filmes em salas de exibição locais, com exceção de algumas indicações de terceiros ou de fontes especializadas, que foram vistos em DVD. Portanto, no processo aplicado para o desenvolvimento da classificação, a autora inicia como espectadora e finaliza como pesquisadora. A metodologia adotada caracteriza-se pelas seguintes etapas:

- Assiste aos filmes no cinema ou em DVD;
- Revisa o filme, em DVD, para selecionar e anotar as configurações mais significativas;
- Observa e agrupa os tipos encontrados;
- Inicia a definição das categorias da classificação;
- Confronta a literatura com os agrupamentos estabelecidos através de uma discussão crítica e subjetiva à luz das teorias do design e do cinema;
- Constrói a classificação;

- Exemplifica o uso da classificação através de uma observação mais detalhada e minuciosa das configurações escolhidas. Nessa etapa, as seqüências dos filmes são vistas e revistas no computador quantas vezes forem necessárias, pausando e congelando o filme, para um melhor entendimento e observação, e também para obtenção das imagens que ilustram esta investigação.

Portanto, após a coleta da amostra fílmica, os conceitos foram aplicados com a finalidade de propor uma classificação para as configurações gráficas, ou seja, dimensionar graficamente o cinema. Para Bamba (2002, p.6), “a dimensão gráfica dos filmes é constituída pelo conjunto das palavras escritas que fazem parte do material gráfico original do filme”. Tomamos emprestada a nomenclatura “dimensão gráfica” proposta por Bamba (2002), para servir de título desta investigação, pois etimologicamente o termo “dimensão” se refere à extensão de algo e, como veremos ao longo dos capítulos, as configurações gráficas cinematográficas abrangem muito mais que palavras escritas.

Tampouco entendemos que a classificação aqui proposta encerra a dimensão gráfica do cinema, em que estão contidas todas as possibilidades de configurações gráficas dos filmes do corpus desta investigação. Portanto, o objetivo primordial dessa classificação não é confinar as configurações da linguagem gráfica, mas sim nortear um caminho de possibilidades dos diversos usos de suas configurações, ampliando assim o olhar dos originadores e consumidores das informações contidas na dimensão gráfica do cinema. Reforçamos que estamos evidenciando um fenômeno pouco explorado e que essa classificação pode e deve ser ampliada quando for necessário.

1.3 Organização da dissertação

O objetivo principal do capítulo 2, que inicia nossa investigação, é delimitar o objeto de estudo e contextualizá-lo, explorando as configurações gráficas mais predominantes na história do cinema, e também investigar como os outros meios de comunicação (televisão, videoclipe e hipermídia) utilizam tais configurações. Da mesma forma, apresentamos algumas investigações de designers que se aventuraram a estudar cinema.

Por estarmos lidando com uma área do saber que se distancia em alguns momentos do design, é necessário deixar claro que a intenção desta investigação não é discutir alguns assuntos polêmicos relacionados ao cinema, por exemplo, a diferença entre a tipologia dos filmes. No entanto, não deixamos de nos posicionar em relação a algumas dessas situações, principalmente aquelas relacionadas aos filmes experimentais. Sempre com o interesse e o olhar de uma designer que prioriza seu objeto de estudo. Tratamos de filme experimental, pois nesse segmento existe uma porção caracterizada gráfica.

O terceiro capítulo desta investigação aborda as questões teóricas, abrigando a revisão de literatura, com o objetivo de estabelecer e discutir os alicerces conceituais sobre o tema. Neste percurso, construímos a dimensão da linguagem gráfica no cinema, à luz das teorias revisitadas. A dimensão gráfica do cinema foi desenvolvida através da observação dos filmes e da transposição de conceitos às configurações gráficas. Essa metodologia mostrou-se mais adequada à investigação, pois fazemos uma conexão direta entre as teorias apresentadas e as dez categorias que compõem a classificação proposta (duas dessas categorias são subdivisões de outras).

Estamos tratando com dois meios de comunicação visual, o cinema e o design gráfico, portanto, é importante que a abordagem teórica abranja essas duas áreas. Nesta parte da investigação, as teorias podem ser divididas em três grandes segmentos. O primeiro trata da comunicação visual e da semiótica, conceitos que se aplicam tanto ao design gráfico, quanto ao cinema. No segundo segmento estão as teorias que se direcionam, prioritariamente, ao design gráfico, e o terceiro segmento trata das teorias cinematográficas. Desse modo, partimos de conceitos que se aplicam aos dois campos em questão, para nos concentrarmos numa visão específica do design gráfico e, posteriormente, do cinema.

Ao propormos a classificação das configurações gráficas, obtemos no cruzamento de suas categorias uma grande quantidade de possibilidades de inserção da linguagem gráfica nos filmes. Desse modo, o quarto capítulo aborda quais são as características específicas das configurações gráficas verbais - ainda o modo de simbolização gráfico mais recorrido pelos filmes, desde o surgimento do cinema. Portanto, descrevemos quais são suas funcionalidades e nos aprofundamos na mensagem plástica das palavras escritas. Ainda neste capítulo, através de quatro exemplos significativos de configurações gráficas, necessariamente com elementos esquemáticos, aplicamos/demonstramos como as categorias podem ser utilizadas conjugadas para analisarmos as mensagens gráficas fílmicas.

No último capítulo, concluímos nossa investigação sobre a dimensão gráfica do cinema, fazendo as considerações finais sobre o tema, assim como sugerimos desdobramentos desta dissertação.

2

Contextualização do objeto de estudo

Ao propor o diálogo entre dois meios de comunicação (o cinema e o design gráfico), torna-se fundamental definir os filmes tratados nesta investigação e o contexto em que ela se insere. Para tanto, este capítulo está dividido em quatro segmentos:

O primeiro **delimita a investigação (2.1)**, aprofundando-se nos **tipos de filmes (2.1.1)** e nos **tipos de informações de um filme: textual e paratextual (2.1.2)**.

O segundo descreve um **panorama das configurações gráficas do cinema (2.2)**, levando em consideração suas diversas fases. Desse modo, revisamos os **letreiros do cinema mudo (2.2.1)** e os **créditos de filme (2.2.2)**, definimos que filmes podem realmente ser considerados como **cinema experimental (2.2.3)** e discorremos **ponderações sobre o cinema digital (2.2.4)**.

No terceiro segmento, procurou-se traçar um paralelo com os elementos da linguagem gráfica que estão representados em outras mídias dinâmicas, vizinhas ao cinema, num **panorama das configurações gráficas em outras mídias (2.3)**, pois como meio de comunicação os filmes não se encontram isolados em seu tempo. Em vista disso, expomos características da **televisão (2.3.1)**, do **videoclipe (2.3.2)** e discorremos **ponderações sobre design de hipermídia ou digital (2.3.3)**.

No quarto segmento, exploramos **as incursões de designers estudando cinema (2.4)**. E, para finalizar o capítulo, fazemos **considerações contextuais (2.5)**.

2.1 Delimitação da investigação

2.1.1 Tipos de filmes

As experiências anteriores ao cinema, de Muybridge (1877-1880) e seus contemporâneos, necessitavam, segundo Bazin (1991, p.28), de um “suporte transparente, flexível e resistente, uma emulsão sensível, seca, capaz de fixar uma imagem instantânea” para tornar possível o desejo da representação total e integral da realidade. Portanto, o cinema somente se tornou verdade com o surgimento da película fotográfica. Muitos dos filmes, hoje em dia, são filmados em formato digital e, posteriormente, são transportados para película, em razão do modo de exibição das salas dos cinemas.

Teóricos puristas podem achar que esse tipo de filme (formato digital) não é cinema. Maciel (1993, p. 256) se revela um desses, ao proferir drasticamente o fim do cinema através da tendência de certos filmes (*Tron: uma odisséia eletrônica*, Steven Lisberger, 1982 ou *O exterminador do futuro II*, James Cameron, 1984), que se pretendem avançar tecnologicamente; mas, ao invés de fazer cinema, fazem apenas efeitos especiais. A autora faz uma crítica a filmes que utilizam imagens geradas pelo computador, chamando-as de “(...) imagem sem presença, sem sentido, proliferação de um cinema sem cinema” (ibid.). Por outro lado, Maciel (ibid.) evidencia filmes que potencializam a imagem cinematográfica, como *A última tempestade* (Peter Greenaway, 1992), pois utilizam as novas tecnologias para reinventar a linguagem do cinema.

Maciel (1993, p.257) afirma que o cinema não é mais o mesmo e questiona seu futuro. A resposta é taxativa: “Digital com certeza. Mas este será o fim ou o meio?”.

Moura (2004, p.35) definiu o campo do cinema digital, chamando-o de microcinema, como sendo bastante flexível ao ponto de abrigar diferentes produções audiovisuais:

“Curtas de animação, manipulações impressionistas de imagens pré-captadas, documentários, ficções. O que os torna semelhantes é a preocupação em se enquadrar numa nova maneira de criar, distribuir e mesmo de ver filmes. Em grande parte dos casos, são filmes gravados em vídeo digital, editados e pós-produzidos em casa e exibidos de forma alternativa ou hospedados em sites pela Internet. Micro diz respeito a algo individual, pequeno, assim como suas expressões e, respectivamente, seus custos”. (MOURA, P., 2004, p. 35-36).

Os objetivos desses artistas que produzem microcinema são renovações de linguagem, baixo orçamento e política autoral, corroborou Moura (2004, p.37). Os filmes produzidos sob esses parâmetros se afastam da indústria cinematográfica, pois não têm como objetivo principal as preocupações mercadológicas. “Microcinema é filmar localmente e exibir globalmente” (ibid.).

No entanto, ao mesmo tempo em que existem filmes que serão exibidos em espaços alternativos, cineastas consagrados utilizam as novas tecnologias em filmes que são projetados nas grandes salas de exibição. Moura (2004, p.27) não deixa de mencionar que o cinema comercial também está aderindo a novas lógicas de divulgação e, principalmente, realiza obras audiovisuais que não mais respeitam as fronteiras estabelecidas entre animação, vídeo e cinema.

“Hoje, muitos já são os casos notórios de uso das tecnologias na produção de filmes que alcançaram distribuição mundial e começam a mudar o panorama comercial de produção cinematográfica. A técnica é só um meio. Instigados pelas capacidades e mesmo pelas limitações das novas ferramentas, cineastas vêm trabalhando sobre as possibilidades e cerceamentos estéticos do digital. Realizadores de renome se colocam lado a lado a uma extensa massa de estreantes e amadores, na exploração deste novo campo”.
(MOURA, P., 2004, p.38).

Moura, sem intenção explícita, responde à pergunta feita por Maciel (op. cit.) e defende a tecnologia digital para fins inovadores da linguagem cinematográfica, gerando novas formas de se expressar. Portanto, não podemos decretar a morte do cinema simplesmente porque existem filmes que fazem da tecnologia um fim e não um meio. Vale ressaltar que esses filmes colaboram para levar milhares de espectadores às salas de exibição e, se tem algo que poderia destruir completamente a indústria cinematográfica, seria a ausência dos espectadores.

Sabemos que, ao longo do século, o cinema evoluiu bastante em relação a suas primeiras exibições e a questão acerca de sua legitimidade não deveria incidir em opiniões particulares, tampouco sobre questões técnicas ou estéticas. O que nos interessa no cinema coincide em alguns aspectos com os interesses de seus precursores, a intenção de ser a reprodução mais fiel da realidade ou, mais precisamente, do movimento, porém com o objetivo de informar ou entreter, ou seja, o cinema como um meio de comunicação. Não importa a esta investigação qual tecnologia é utilizada, mesmo porque a digitalização na fase de pós-produção facilitou a inserção de certos tipos de configurações gráficas. À vista disso, nos aprofundaremos nas características do cinema digital no item 2.2.4.

O cinema abarca certa diversidade de filmes, que se diferenciam entre si de várias formas. A conhecida sétima arte pode ser dividida por período (mudo, preto e branco...), por região (europeu, latino, iraniano...), por gênero (*western*, drama, comédia...), pela dimensão da película (35mm, 16mm...), para citar algumas. No entanto, não é tarefa fácil evidenciar qualquer divisão do cinema. Interessa-nos, particularmente, as distinções básicas propostas por Bordwell e Thompson (1997, p.42-51). Para eles, um filme pode ser:

- documentário ou ficção - de acordo com o tipo de informação veiculada, se é informação fidedigna ou imaginária sobre o mundo externo ao filme;
- filmado ou animado – de acordo com o material das imagens. Se são filmagens com atores e objetos reais ou são representações em duas ou três dimensões;
- dominante ou experimental.

Os filmes experimentais são os mais difíceis de conceituar. Aprofundaremos o tema no item 2.2.3. A maior parte das pessoas vai ao cinema para assistir a uma história ser contada. Ao ouvirmos a palavra cinema, associamos, de imediato, à narração, portanto, em oposição a esse cinema dominante os filmes não-narrativos são comumente denominados de filmes experimentais.

Os autores alertam que essas categorias não são excludentes e acontece, freqüentemente, se misturar, por exemplo, um filme pode conter uma mescla de documentário e ficção, *Anti-herói americano* (2003), de Shari Springer Berman e Robert Pulcini, intercala ficção e realidade para contar a vida do escritor de histórias em quadrinhos Harvey Pekar, inclusive contando com a sua presença. Assim como *Corra Lola corra* (Tom Tykwer, 1998) utiliza filmagens e animação¹.

Esta investigação abarca, com prioridade, filmes narrativos dominantes de longa metragem, predominantemente de ficção, produzidos em época recente. Essa escolha deve-se ao fato de a categoria ser a mais representativa na indústria cinematográfica e por meio dela “é possível captar o essencial da instituição cinematográfica, seu lugar, suas funções e seus efeitos (...)” (VERNET, 1995, p.97). Torna-se necessário entender o essencial do cinema para demonstrar que existe uma parte gráfica significativa na banda visual desses filmes.

Visto que os filmes de animação não utilizam filmagens de atores e objetos reais, não os utilizamos no escopo desta investigação, pois, para nós, esses são considerados completamente gráficos. O que não os exclui do objeto-cinema, apenas suas imagens apresentam mais características gráficas que cinematográficas. Todavia, filmes que apresentem interseção entre momentos filmados e animados podem ser analisados nesta investigação.

Sabemos que um filme pode contar sua história sem nenhum elemento gráfico. No entanto, é praticamente impossível encontrar um filme que não evidencie pelo menos um representante da linguagem gráfica, como o título. As informações institucionais normalmente aparecem escritas e também são gráficas. Neste momento, definiremos tudo o que é gráfico num filme e delimitaremos quais elementos são abordados nesta investigação.

¹ O desenho animado possui as mesmas características técnicas e materiais da animação, porém o termo é mais comumente aplicado a filmes infantis.

2.1.2 Tipos de informações de um filme: textual e paratextual

A partir dos estudos lingüísticos de Hjelmslev ([1934] 1975), Metz ([1971] 1980, p.103) considera texto qualquer “desenvolvimento significativo (‘processo’ para o autor dinamarquês), quer seja lingüístico, não lingüístico ou misto (o filme falado liga-se ao terceiro caso)”. Ainda, segundo Moura (2004, p.82-83), “é possível falarmos em textos cinematográficos, textos musicais, textos imagéticos, que não necessariamente ficam restritos às letras e palavras impressas ou escritas sobre o papel”. Nessa perspectiva, utilizaremos o termo “texto” para designar a atividade significativa dos elementos fílmicos; desse modo, o texto fílmico não se refere apenas aos elementos verbais, mas a todos os elementos (sonoros e visuais) que o compõem.

O filme *Prenda-me se for capaz* (Steven Spielberg, 2002) será utilizado como exemplo para facilitar a explanação de como se configura a estrutura geral de um filme contemporâneo. Para tanto, descreveremos minuciosamente tudo que aparece na sua banda visual. Antes de tentar definir os tipos de informações de um filme, é importante esclarecer que não há regras a serem seguidas, sabemos, entretanto, que o texto fílmico tem um começo e um fim, porém o que aparece antes ou depois dele fica a critério de seus autores.

Prenda-me se for capaz (Steven Spielberg, 2002) começa com o clipe institucional da distribuidora DreamWorks, para depois iniciar seus créditos. Vale ressaltar que nos créditos de um filme se encontram os nomes das pessoas envolvidas na produção. Nesse caso, em ordem de aparição: DreamWorks Pictures presents, A Kemp Company and Splendid Pictures production, A Parkes/MacDonald production, A Steven Spielberg film, Leonardo DiCaprio, Tom Hanks.

Após essa pequena introdução dos créditos, o nome do filme (*Catch me if you can*) aparece e continua a inscrição de uma parcela das pessoas envolvidas: alguns atores, a informação de que o filme é baseado no romance de Frank W. Abagnale, entre outros. Por essa descrição, poderia passar despercebido que os créditos não são compostos somente por palavras. A abertura de *Prenda-me se for capaz* (Steven Spielberg, 2002) é uma animação que dura 2 minutos e 40 segundos, onde imagens, palavras e linhas são conjugadas para informar sobre a produção e a história do filme. Ao iniciar a história propriamente dita, ou texto fílmico, apresenta-se, no primeiro plano, o nome do programa de televisão “*to tell the truth*”. O filme dura 2 horas e 21 minutos e antes da aparição dos créditos finais (normalmente compostos predominantemente por palavras), surgem frases escritas em cima das imagens filmadas, contando sobre a vida futura do personagem do filme, uma vez que esse é baseado em história real.

Assim como *Prenda-me se for capaz* (Steven Spielberg, 2002), os filmes contemporâneos que têm a ficha técnica muito grande, geralmente, dividem os créditos no começo e no final. Além do nome do filme, reservam para o início as funções mais importantes, como produtores, roteirista, editor, diretor de arte, diretor de fotografia, diretor geral, entre outras, juntamente com os nomes dos atores principais. Antigamente, exemplificou Costa (1989, p.154) com o filme *A marca do Zorro* (Fred Niblo, 1920), os créditos cabiam inteiro no começo do filme.

Como não há normas rígidas para se estruturar um filme, alguns apresentam outras palavras escritas que não fazem parte dos créditos. Os autores podem inserir epitáfios, prólogos, agradecimentos, patrocínios ou citações, como *Kill Bill: Vol. 1* (Quentin Tarantino, 2003), que escreve a citação “*Revenge is a dish best served cold – old proverb Klingon*”, introduzindo o espectador no clima da história.

Podemos fazer uma comparação entre as informações de um filme e as informações de um texto literário, pelo intermédio da noção de transtextualidade proposta por Genette ([1982] 2005, p.7). A transtextualidade de um texto é “tudo que o coloca em relação, manifesta ou secreta com outros textos” (ibid.). Entre os cinco tipos de relações transtextuais enumeradas por Genette ([1982] 2005, p.9-17), existe uma que nos interessa particularmente, a relação paratextual.

Para esse autor ([1982] 2005, p.13), o paratexto mantém uma relação “menos explícita e mais distante” com “o texto propriamente dito” e é definido como sendo qualquer:

“Título, subtítulo, intertítulos, prefácios, posfácios, advertências, prólogos, etc.; notas marginais, de rodapé, de fim de texto; epígrafes; ilustrações; errata, orelha, capa e tantos outros tipos de sinais, autógrafos ou alógrafos, que fornecem ao texto um aparato (variável) e por vezes um comentário, oficial ou oficioso, do qual o leitor, o mais purista e o menos vocacionado à erudição externa, nem sempre pode dispor tão facilmente quanto desejaria e pretende”.
(GENETTE, 1982, p.13).

Nessa perspectiva, consideramos que qualquer grupo de filmes apresenta elementos gráficos paratextuais, por exemplo, o título, créditos, agradecimentos e dedicatórias, e também elementos gráficos que pertencem ao “texto propriamente dito”. Portanto, a dimensão gráfica do cinema, desta investigação, incluirá, predominantemente, as configurações que fazem parte do texto fílmico, ou seja, aquelas que se encontram, em sua maioria, entre os créditos iniciais e finais.

Antes de nos aprofundarmos nas configurações gráficas textuais dos filmes de produção recente, exploraremos, a partir de agora, as configurações gráficas mais predominantes e peculiares ao longo da história do cinema.

2.2 Panorama das configurações gráficas do cinema

2.2.1 Letreiros do cinema mudo

A busca pela representação de imagem em movimento começa muito antes da fotografia e do que poderíamos imaginar. O longo caminho do cinema iniciou-se com os homens pré-históricos e seus desenhos seqüenciais em cavernas, passou pela invenção da câmara escura e da fotografia até chegar a vários aparatos pré-cinematográficos que tentavam sintetizar o movimento, como o fenaquisticópio². No entanto, o ser humano teve que evoluir significativamente para aprimorar a representação da imagem em movimento e, conseqüentemente, o cinema, através do seu desenvolvimento tecnológico. Em um século de existência, o cinema passou por várias transformações, desde a introdução da narração, a possibilidade do uso da cor e do som, até a utilização da tecnologia digital. Pode-se afirmar que o cinema, como estamos habituados a assistir hoje em dia, diferencia-se totalmente das primeiras exibições cinematográficas.

O cinema nasceu mudo, como sabemos, e logo cedo seus autores perceberam a limitação da representação através de imagens recorrendo às palavras como elementos significantes. Os letreiros ou intertítulos, como eram chamados, apresentavam-se intercalados entre os planos imagéticos. Porém, não podemos esquecer que o cinema foi desenvolvido de uma necessidade de representação visual do movimento e, desde o início, críticos e cineastas atribuíram às palavras fílmicas um caráter não cinematográfico, uma inferioridade expressiva. “Afiml, os textos intercalados entre os planos eram basicamente sucedâneos narrativos que completavam verbalmente a leitura e a compreensão do filme que deveria ser apenas visual” (BAMBA, 2002, p.46).

As imagens foram elevadas a um patamar santo e intocável, o termo “sacrossanta imagem cinematográfica” utilizado em alguns escritos, expressa bem essa primazia. Influenciados por essas idéias, houve tentativas bem sucedidas de filmes mudos, que não utilizaram palavras, *Der Letzte Mann* (Carl Mayer, 1926) e *Rotaie* (de Mario Camerini, 1926), foram considerados como cinema “cinema” (cinema puro) por Barbaro (1965, p.19), pois não tinham texto para interromper a ação. Mais adiante, o próprio Barbaro (1965, p.22) assume o quanto essa visão purista de cinema não leva a nada, além de afastar o cinema das outras artes. A pintura é um exemplo de arte que passa por um processo semelhante, alguns quadros contêm palavras e, mesmo assim, não são considerados impuros e não se ouve a menção do termo pintura “pintura”.

² O fenaquisticópio, desenvolvido por Plateau, em 1832, foi o predecessor do cinematógrafo de Lumière. O movimento era visto por uma fenda de um disco, em que as imagens fixas eram colocadas nos raios e cuja rotação animava-as. (MACHADO, 1997, p. 20).

Conforme Martin (1963, p.155), alguns teóricos russos (Pudóvkin, Eisenstein e Alexandrov) proclamaram os letreiros como um mal necessário, atribuindo às imagens a necessidade de uma explicação visual. No entanto, Pudóvkin (1956, p. 104) verificou a importância da linguagem verbal escrita destacando sua função narrativa e plástica. De acordo com ele (1956, p.105), um letreiro poderia ser supérfluo na mesma medida que toda uma seqüência imagética também poderia ser. Então, se os intertítulos fossem utilizados de maneira correta, ajudariam na construção do discurso fílmico. O autor (ibid.) exemplifica com um plano de palavras escritas que substitui uma ação importante na história, como uma maneira equivocada de uso.

Pudóvkin (1956, p. 106-107) ainda defendeu diferentes formas de escrita - com letras maiúsculas, com espaço maior entre as letras, por exemplo - para gerar significados diferentes. Equilibrar os letreiros com o ritmo da ação em que estão intercalados é, segundo o autor (ibid.), mais importante que o significado de suas palavras. Em vista disso, uma ação rápida exige letreiros curtos e explícitos, enquanto uma ação lenta pode ser interrompida com letreiros extensos e detalhados.

Uma característica importante dos letreiros é que alguns continham outros elementos além das palavras, molduras ou arabescos, ou apresentavam um fundo imitando mármore ou objetos diversos (BARBARO, 1965, p.18). Em *O Nascimento de uma nação* (1915), de David W. Griffith, há linhas como moldura nos intertítulos (figura 2.1), denunciando que a linguagem gráfica esteve presente com outros elementos (esquemáticos) desde o começo do cinema, mesmo que esses fossem utilizados com função ornamental.



Figura 2.1 - Elementos esquemáticos em intertítulos do filme mudo *O Nascimento de uma nação* (1915), de David W. Griffith.

Aumont (1995, p.144), discorrendo sobre imagem, distingue dois tipos de moldura: a moldura-limite (ou borda da imagem), que circunda seus limites, “é o que interrompe a imagem e lhe define o domínio ao separá-la do que não é a imagem (...)” (ibid); ou a moldura-objeto, que é um outro objeto adicionado à imagem. Esta última moldura é a que vemos normalmente nos quadros nos museus e, conforme Aumont (1995, p.146), existe em nossa civilização há mais de dois milênios, com funções “consideradas realmente úteis”. O teórico (1995, p.146-148) enumerou cinco dessas funções: visuais, econômicas, simbólicas, representativas e narrativas, e retóricas.

Portanto, além de servir como uma transição entre o interior e exterior das imagens (função visual), as molduras também valorizam os quadros econômica e simbolicamente. A função simbólica do emolduramento das imagens lhe atribui um significado de imagem artística, ou seja, imagem para ser olhada. A função representativa e narrativa se refere à abertura que as molduras possibilitam ao mundo imaginário proposto pelas imagens e a função retórica pode ser compreendida como um discurso proferido pelas molduras, principalmente nas épocas em que se encontravam figuras recorrentes (AUMONT, 1995, p.146-148).

As molduras – que não são obrigatoriamente compostas por elementos esquemáticos – atribuem *status* diferenciado onde quer que sejam aplicadas. Não é por acaso que as obras de arte são emolduradas e os diplomas, até hoje em dia, utilizam tais configurações. Portanto, as molduras podem ser consideradas configurações gráficas decorativas particulares, pois carregam valores que ultrapassam a ornamentação.

Martin (1963, p.155) ao mesmo tempo em que caracterizou os letreiros como processos secundários de narração, não os excluiu dos fatos cinematográficos. Para ele (ibid.), os intertítulos ou traziam um comentário objetivo à ação ou exibiam os diálogos dos personagens. Porém, não eram somente esses os assuntos dos letreiros. Segundo Barbaro (1965, p.18), também se encontravam alguns aforismos e sentenças morais, assim como jogos de palavras e versos.

Coube a Pudóvkin (1956, p.105-106) dividir as palavras escritas, de acordo com sua funcionalidade, em duas categorias: os letreiros de continuidade (explicativos) e os letreiros de diálogo. Os letreiros de continuidade serviam para fazer economia de seqüências supérfluas e ofereciam ao espectador explicações necessárias de forma clara e concisa, substituindo, algumas vezes, uma parte da ação. Nessa mesma categoria se encontram as palavras que indicam espaço e tempo, por exemplo, “um ano depois”, que Pudóvkin (1956, p.105) argumenta como informações inevitavelmente escritas, pois se fossem representadas por imagens retardariam, sem necessidade, a narrativa.

Os letreiros de diálogos introduzem visualmente as falas dos personagens, o que não poderia ser feito por intermédio do som, levando Bamba (2002, p.54) a levantar a hipótese de que os filmes não eram tão mudos assim. Se fossem, não precisariam recorrer à linguagem verbal escrita.

Barthes ([1964] 1990, p.32), ao focalizar a relação entre texto e imagem, lembra-nos que as imagens das comunicações de massa sempre vêm conjugadas com palavras e define duas funções das mensagens verbais escritas em relação à mensagem icônica: de fixação (ou ancoragem) e de relai. Na função de fixação, o texto conduz o leitor para o significado da imagem, “fazendo com que se desvie de alguns e assimile outros; (...), ele o teleguia em direção a um sentido escolhido a priori” (BARTHES, [1964] 1990, p.33). Já no relai, a imagem e o texto, que Barthes (ibid.) praticamente reduziu a diálogos, complementam-se para transmitir a mensagem. Segundo ele, o relai é mais difícil de se encontrar em imagem fixa, aparece em história em quadrinhos e charges, no entanto, “(...) torna-se muito importante no cinema, onde o diálogo não tem uma função de simples elucidação, mas faz realmente progredir a ação, colocando na seqüência das mensagens, os sentidos que a imagem não contém” (BARTHES, [1964] 1990, p.34).

Na verdade, o recurso à linguagem verbal no cinema não pode ser tão desprezado assim, pois sabemos o quanto seria difícil representar certas informações com imagens, e os cineastas perceberam isso rapidamente; alguns letrados tinham a intenção de direcionar o significado imagético. Portanto, fazendo um paralelo entre o que vimos sobre os letrados cinematográficos e sobre a teoria de Barthes ([1964] 1990), podemos dizer que, no cinema mudo, os letrados de continuidade com conteúdo explicativo tinham uma função de fixação; e os letrados de diálogo, uma função de relai.

Gaudreault e Jost (1990, p.70-71) fazem uma ampla relação dos intertítulos do cinema mudo dividindo-os em efeitos lingüísticos e narrativos. Nos efeitos lingüísticos, as palavras trazem informações que as imagens mudas não podem veicular:

- guiam o espectador entre os diferentes significados possíveis de uma ação representada visualmente;
- permitem um julgamento mais preciso sobre algo que a imagem não pode afirmar. Dessa maneira, o espectador é levado a interpretar o que vê de tal ou qual modo;
- nomeiam o que a imagem pode apenas mostrar: os lugares, o tempo, as personagens;
- acrescentam à narração a possibilidade do discurso direto pela transmissão das réplicas das falas dos personagens.

Em se tratando de efeitos narrativos, as palavras ajudam a contar a história, pois:

- contribuem para construir o mundo proposto pelo filme. Situando no tempo e no espaço as imagens que vemos, nomeando-as, construindo o caráter das personagens;
- resumem ações que não vemos ou, ainda, apresentam resumos de uma duração mais vasta, isto é, permitem acelerar a temporalidade representada pela narrativa visual;
- antecipam seqüências do filme, quebrando com o suspense e fazendo o espectador pressentir seqüência de eventos que poderia descobrir;
- colaboram com a progressão da narrativa.

À vista disso, a linguagem gráfica, com seus elementos verbais, pictóricos e esquemáticos, com uma utilização em maior escala das palavras, sempre esteve presente nos filmes. No cinema mudo, as palavras não se apresentavam somente como letreiros que se localizavam entre as imagens, também existiam uma grande variedade de mensagens gráficas filmadas: cartas, diários íntimos, jornais, etc. Em *O gabinete do doutor Caligari* (1920), de Robert Wiene, há uma seqüência³, com frases sobrepostas às filmagens, que se assemelha às inserções de palavras sobrepostas em filmes contemporâneos.

Gaudreault e Jost (1990, p.71) proclamam uma posteridade dos intertítulos, apesar das correntes contrárias lideradas por Jean Epstein (1955), seja para fins plásticos e rítmicos (*A greve*, Sergei M. Eisenstein, 1925, que trataremos no item 4.1.3); seja para fins cômicos (*Um cão andaluz*, Luis Buñuel e Salvador Dalí, 1928), quando duas seqüências, aparentemente contínuas, são separadas por um “Oito anos depois”; seja para formar novas lógicas de narração, trabalhando ao mesmo tempo com as assonâncias, os temas e as cores (*Tratado sobre as mulheres*, Jean-Luc Godard, 1961).

Não se pode negar a função narrativa e plástica da linguagem gráfica nos filmes, mesmo que alguns teóricos e cineastas as tratem de forma preconceituosa. É importante saber que esses elementos foram trabalhados de forma expressiva, levando para o cinema todo o potencial de expressão do design gráfico. Mais interessante ainda é perceber que após a inserção do som como matéria de expressão, as configurações gráficas não desapareceram dos filmes e, segundo Bamba (2002, p.184), continuaram a ter os mesmos tipos de funções. Porém “esta mobilização da escrita na estrutura discursiva dos filmes falados não responde mais a necessidades de suprir as deficiências do discurso das imagens”⁴. Trata-se agora de uma opção de representação escrita.

Para Tietzmann (2005), as “articulações tipográficas” existentes num filme foram estabelecidas desde a segunda década do século XX, isto é, ainda no cinema mudo. As palavras têm cinco funções que persistem até hoje: os créditos de abertura, os créditos finais, os intertítulos de fala, os intertítulos narrativos e a tipografia endógena.

Tietzmann (2005) se contradiz quando afirma que essas funções estavam estabilizadas desde o filme mudo *O nascimento de uma nação* (David W. Griffith, 1915) e explana que os créditos finais passaram a se expandir além do “the end” apenas na década de 60. O termo “the end” não pode ser considerado como crédito final, pois não informa sobre os envolvidos na produção do filme.

³ Metz ([1968] 1977, p.151-152) diferenciou cena e seqüência através da conseqüência temporal dos fatos representados. Desse modo, uma cena tem uma contínua consecução temporal (sem hiatos, nem elipses) e uma seqüência tem uma consecução descontínua, ou seja, “momentos pulados”. Essa definição é difícil de ser aplicada, pois nem sempre a continuidade temporal entre os planos é perfeita, como afirmou Aumont e Marie (2003, p.45). Por conseqüência disso, adotaremos o termo “seqüência” abrangendo as duas definições.

⁴ Excluindo as indicações de espaço e tempo, uso recorrente nos filmes, que ainda poderíamos classificar não como deficiência do “discurso das imagens”, mas como informações representadas através da escrita de forma mais clara, direta e concisa.

Segundo o autor (2005), os intertítulos de fala dos filmes mudos “pontuavam a pantomima com diálogos” e perpetuaram como as “legendas de fala essenciais à distribuição internacional de produtos audiovisuais”. Porém, os letreiros de diálogos do cinema mudo não podem ser comparados conceitualmente às legendas de tradução dos filmes falados, que não se restringem somente a traduzir os diálogos dos personagens, traduzem também os intertítulos narrativos e as tipografias endógenas, que serão explicados mais adiante.

As legendas de tradução são informações que não fazem parte do filme como obra fechada, ou seja, não participam de seu “material gráfico original” (BAMBA, 2002, p.6). Portanto, não são legitimadas por seus autores. Elas não acrescentam ao enunciado fílmico, apenas comunicam em outra língua.

Se as legendas de tradução se limitassem a traduzir apenas as falas dos personagens, como, então, alguém que não compreende a língua inglesa entenderia a mensagem⁵ da configuração gráfica (figura 2.2) no final de *Os excêntricos Tenenbaums* (Wes Anderson, 2001), que informa sobre o falecimento do personagem Royal Tenenbaum? Bamba (2002, p.136) afirma que a opção em traduzir certas palavras escritas filmadas “está longe de ser aleatória; muitas vezes, ela é determinada pela maneira como a informação escrita está destacada na tela e pela pertinência e o valor da informação na estrutura global da narrativa fílmica”.



Figura 2.2 - Configuração gráfica filmada em *Os excêntricos Tenenbaums* (Wes Anderson, 2001) que deve ser traduzida para completo entendimento da mensagem.

Por outro lado, os letreiros de diálogos são tão partes dos filmes quanto as imagens em movimento, ou seja, são escolhas dos autores de representar por escrito algumas falas dos personagens. A organização dos letreiros de diálogos e legendas de tradução também se diferem, trazendo implicações para a *leitura* dos filmes. Os letreiros de diálogos se intercalam com as imagens filmadas e, por consequência, quebram o ritmo dessas, enquanto as legendas de tradução se sobrepõem aos planos visuais.

⁵ “Died tragically rescuing his family from the wreckage of a destroyed sinking battleship”.

Os intertítulos narrativos, conforme Tietzmann (2005), “acrescentavam ao cinema informações que apenas a seqüência de imagens teria mais trabalho para comunicar”, concordando com a definição de Pudóvkin (1956, p.105-106) sobre os letreiros de continuidade. Porém, hoje em dia, esses intertítulos não precisam necessariamente estar intercalados com as imagens filmadas e podem conter qualquer tipo de informação, inclusive as informações que as seqüências imagéticas comunicariam melhor. A tipografia endógena se refere às palavras ou textos gráficos que são captados pela câmera.

Podemos concluir que, hoje em dia, as palavras escritas nos filmes aparecem captadas pelas câmeras (não usaremos o termo tipografia endógena, defini-lo-emos no terceiro capítulo), como créditos iniciais e finais e como os intertítulos narrativos. Já as legendas de tradução, ou de fala, conforme preferiu Tietzmann (2005), não são consideradas por esta investigação pelos motivos explicados acima. Porém, se um filme falado utilizar letreiros de diálogo como forma de expressão de seu material original, consideramo-los configurações gráficas.

2.2.2 Créditos de filme

Assim como os letreiros eram imprescindíveis nos filmes mudos, os créditos podem ser considerados as únicas configurações gráficas indispensáveis nos filmes contemporâneos. Um espectador com menos de 40 anos e sem conhecimento da história do cinema, ao assistir, em 1995, *Seven - Os Sete Crimes Capitais*, de David Fincher, provavelmente, surpreendeu-se com a abertura do filme (figura 2.3). Até então, os filmes da época não utilizavam todos os seus elementos como potencial de significantes, o máximo que trabalhavam nas aberturas era a tipografia dos créditos. No entanto, é necessário retornar um pouco na história do cinema e buscar os designers precursores que, nos anos 50, já trabalhavam a linguagem gráfica nos créditos.



Figura 2.3 - Abertura de *Seven* (David Fincher, 1995).

Com uma tecnologia bem diferente - recortes de papel, fotografia, animação e fotomontagem - Saul Bass conseguiu o mesmo impacto de *Seven* (David Fincher, 1995), em *O Homem do Braço de Ouro* (1955), de Otto Preminger. Na abertura, barras retangulares dançam desordenadamente chamando a atenção do espectador para o título e os créditos, escritos com uma tipografia sem serifa, em maiúscula, com altura igual à largura das barras. As barras convergem verticalmente para o centro da tela, criando uma tensão visual até se transformar no braço que alcança os créditos (BELLANTONI; WOOLMAN, 2000, p.15). Essa abertura começa uma história caracterizada por períodos de calma seguidos por períodos de euforia.

A idéia de Preminger e Bass era que o filme já começasse nos créditos, atraindo a atenção do espectador e estabelecendo o humor do filme (BELLANTONI; WOOLMAN, 2000, p.15). Logo, os créditos se transformaram em minifilmes dentro do filme. Saul Bass também levou sua linguagem para o cinema de Hitchcock, como em *Psicose* (1960) e *Um corpo que cai* (1958). Pablo Ferro e Norman McLaren, contemporâneos de Saul Bass, foram igualmente seduzidos pela sétima arte, ampliando o uso da linguagem gráfica no cinema e tornando-se os precursores de Kyle Cooper, o designer responsável pela abertura de *Seven* (David Fincher, 1995), e dos profissionais que, atualmente, interferem durante o filme.

Conforme Machado (2001),

“o cinema, em razão de sua insistência na vocação realista, jamais conseguiu assimilar essas inovações gráficas e plásticas às suas próprias estruturas figurativa e narrativa e essa é a razão por que, depois de três ou quatro minutos de estonteante modernidade, por ocasião dos créditos de apresentação, os filmes retornam monotonamente a modelos dramatúrgicos e pictóricos do século XIX”. (MACHADO, 2001, p.198).

Não podemos ser radicais em relação aos signos da banda visual dos filmes, mesmo sabendo que o cinema dominante não explora todo o potencial de expressão visual disponível. O próprio Machado (2001, p.198) exemplifica Eisenstein como um cineasta que trabalhou palavras e imagens de maneira diferenciada. Além de citar Hans-Jürgen Syberberg, Peter Greenaway e Lars Von Trier como exceções de cineastas atuais. E mesmo que o cinema não tenha “assimilado” como regra geral as “inovações gráficas”, cada vez mais se encontram composições de elementos gráficos com a imagem “realista” cinematográfica. Em *O fabuloso destino de Amélie Poulain* (2001), de Jean-Pierre Jeunet (figura 2.4), há seqüências em que imagens digitais são sobrepostas às filmagens, situação não muito diferente das aberturas de alguns filmes recentes.

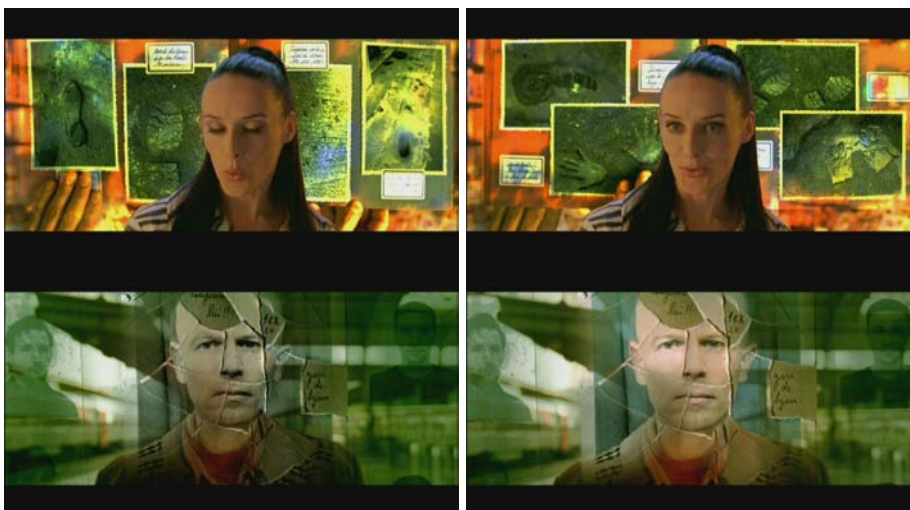


Figura 2.4 - Sobreposição de imagens digitais a imagens filmadas em *O fabuloso destino de Amélie Poulain* (Jean-Pierre Jeunet, 2001).

O nascimento da *web* (*world wide web*), o crescimento da informática, com computadores cada vez mais poderosos, e o lançamento de softwares de edição (*After Effects* e *Premiere*) são fatores fundamentais da procura de designers gráficos para trabalhar com os elementos gráficos em movimento, especificamente nas aberturas dos filmes, com tipografia em movimento (HALL, 1999). A maioria desses profissionais também trabalha para outras mídias, mas é com o cinema que eles se destacam. Aconteceu assim com Saul Bass e Kyle Cooper, fizeram história no cinema e no design, transformando as aberturas em obras de arte. Os créditos de *Seven* (David Fincher, 1995), *Mutação* (Guillermo del Toro, 1997) e *Morte na Universidade* (Alan Cohn, 1998) - realizados pela empresa Imaginary Forces, de Kyle Cooper - fizeram parte da exposição *National design triennial: design culture now* (2000) no Cooper-Hewitt National Design Museum, em Nova Iorque, juntamente com outras obras importantes do design norte-americano.

Como nas aberturas o material de expressão essencial é a palavra escrita, muitos filmes utilizam efeitos visuais e movimentação nas tipografias conferindo-lhes funções conotativas além das denotativas. Buccini (2000, p.87-89) enumerou seis dessas funções: chamar a atenção do espectador, criar expectativa sobre o contexto, gerar empatia com o público, incomodar o espectador, apresentar personagens e/ou local da trama, e mostrar parte da narrativa.

Buccini (2000, p.87) constatou nas aberturas que as tipografias com efeitos visuais, num intervalo de tempo, conseguem passar as informações mais eficientemente, pois atraem a atenção do espectador e conquistam sua empatia. Porém, o mesmo tipo de movimento das palavras escritas, em alguns filmes, também pode ser utilizado para causar incômodo, como em *A ilha do Dr. Moreau* (John Frankenheimer, 1996), onde a tipografia com interferências se movimenta e se modifica num ritmo acelerado, atrapalhando a leitura.

Com o crescimento de mídias interativas, por meio da tecnologia digital, os espectadores estão cada vez mais familiarizados com elementos gráficos convivendo junto das imagens filmadas. Esse fato impulsiona filmes convencionais a utilizar a linguagem gráfica, assim como abre as portas do cinema aos designers.

Até o presente momento, somente foram mencionadas produções internacionais para exemplificar as aberturas dos filmes. Não é uma particularidade somente de Hollywood; quando algo está funcionando, é mais seguro seguir aquela proposta ou o que está sendo bem aceito pelo público. A produção nacional e local também tem trabalhado seus créditos, *Kenoma* (Eliane Caffé, 1998) e *Lugar Comum* (Leo Falcão, 2001) demonstram a utilização da linguagem gráfica nas aberturas de filmes de longa e curta metragem, respectivamente.

Exceto os créditos, será que existe uma tendência do cinema que utiliza configurações gráficas de forma prioritária no texto fílmico? Abordaremos a seguir o cinema experimental para averiguarmos essa questão.

2.2.3 Cinema experimental

A maioria dos filmes produzidos é narrativo, ou seja, conta uma história real ou imaginária, porém não podemos renegar uma parcela do cinema dedicada a filmes técnicos industriais, médicos ou militares, muito menos o cinema experimental que se pretende não-narrativo por excelência (VERNET, 1995, p.92). O termo utilizado para denominar esses filmes são os mais diversos (*vanguarda*, *underground*, *avant-garde*), tornando tão confuso utilizá-los quanto distingui-los.

Parente (2000, p. 86-87) afirma que a maioria dos teóricos (Noguez, Eizykman, Fihman) que conceituam o cinema experimental, simplesmente divide o cinema em duas categorias, o cinema experimental e o outro, este último abarcando todos os filmes não experimentais. Porém, ele levanta uma importante questão acerca dos conceitos que unem no mesmo “corpus” filmes com realidades e características diferentes, sem deixar de mencionar a quantidade de termos utilizados. Para Parente (2000, p.89), esse é um problema que decorre da semiologia do cinema, cuja teoria baseada na narração não engloba todos os filmes existentes ou, mais precisamente, exclui o cinema não-narrativo.

Segundo Bordwell e Thompson (1997, p.50), cineastas querendo fugir do cinema padrão norte-americano decidem o que seus filmes irão mostrar e como serão produzidos. Esses filmes são confusamente chamados de experimentais. Os teóricos (ibid.) apontam algumas razões que impulsionam esses cineastas. Alguns querem expressar experiências pessoais ou pontos de vista que seriam mal vistos no circuito tradicional, como em *Damned if you don't* (1987), de Su Friedrich, em que uma freira vive em conflito com seus desejos sexuais; enquanto outros desejam explorar as possibilidades da mídia, pintando ou riscando diretamente nos fotogramas ou usando reagentes na película. Quais desses filmes poderíamos realmente chamar de experimentais?

Parente (2000, p.90) levanta duas observações em relação a toda polêmica criada em torno do cinema experimental: a primeira diz respeito às condições de produção e divulgação, que muitas vezes definem se um filme é experimental ou não. No entanto, o orçamento de um filme ou a maneira como ele é divulgado e distribuído não revela muito sobre o que acontece nele. “O orçamento de um filme não se opõe a sua criatividade” (ibid.) e, nesses casos, assim como em muitos outros, a classificação não se refere aos processos fílmicos, como deveria ou poderia ser, pois é assim que se permite “(...) ressaltar os tipos de imagens que caracterizam as escolas, os movimentos e as tendências do cinema, qualquer que seja ele” (PARENTE, 2000, p.87).

A segunda observação está relacionada aos termos associados ao experimental, principalmente ao termo não-narrativo, considerado um sinônimo do cinema experimental. Parente (2000) lembra que o cinema dito experimental nem sempre é não-narrativo. Nessa perspectiva, ele decreta o já observado, que o cinema experimental não tem unidade. E se o que se leva em consideração são os processos fílmicos não-narrativos, o único cinema que pode ser considerado experimental é o “cinema-matéria”, que conceituaremos adiante. Porém, se o que está em questão é a inovação dos processos fílmicos, então o “cinema experimental é o cinema em que a vontade artística está no comando. Nesse sentido, é experimental o cinema dos verdadeiros criadores, quaisquer que sejam eles” (PARENTE, 2000, p.107).

Parente (2000, p.94) demonstra que o cinema-matéria é a única tendência do cinema experimental que passa na oposição narrativo/não-narrativo. O cinema-matéria ou “acinema” reúne, segundo ele, o “filme gráfico” de Len Lye, Robert Breer, Peter Kubelka e outros; o “filme subjetivo” de Gregory Markopoulos, Stan Brakhage entre outros; e os filmes de Michael Snow, Paul Sharits, Ernie Gehr, cuja distinção entre gráfico e subjetivo não é tão visível. Essa tendência combina com o conceito de “cine-olho” desenvolvido por Dziga Vertov, com o filme *Um homem com uma câmera* (1929), o maior exemplo.

“O cine-olho se define por uma nova concepção da montagem que conecta qualquer ponto do universo a outro, em qualquer ordem temporal” (PARENTE, 2000, p.94). Esse cinema não faculta uma história, pois não existe a possibilidade de passar de uma imagem a outra. Não há intervalo de movimento, nem de ação, nem de reação, por conseguinte o ser humano não consegue perceber a relação entre as imagens. Essa característica se torna a constante em todo cinema experimental, um “livre percurso das imagens”, como declarou Parente (2000, p.95). Diferente do cinema narrativo, em que é necessária a existência de relação entre as imagens. Em outras palavras, “para que haja história e narração, é preciso que haja imagens privilegiadas” (PARENTE, 2000, p.97).

Vernet (1995) dá uma definição mais radical para os filmes não-narrativos. Segundo ele (1995, p.93), “para que um filme seja plenamente não-narrativo, seria preciso que ele fosse não-representativo, isto é, que não se possa reconhecer nada na imagem e que tampouco se possam perceber relações de tempo, de sucessão, de causa ou de consequência entre os planos ou os elementos”. Adotaremos a definição de Parente (2000), em que os filmes podem ser representativos, porém essas representações (imagens) não podem estar relacionadas umas com as outras para contar uma história.

Os filmes não-narrativos ou experimentais apresentam desenvolvimento lógico não tão explícito quanto nos filmes narrativos, deixando uma porção bem maior da significação relegada ao espectador. Aliado aos fatores descritos acima, esses filmes permitem, de certa forma, que os cineastas se sintam mais à vontade para experimentar a linguagem cinematográfica e, conseqüentemente, a linguagem gráfica. O filme *Colour flight* (1938), de Len Lye (figura 2.5), cinema feito sem câmera, é um ritmado jogo com elementos pictóricos, esquemáticos e verbais pintados sobre a película.



Figura 2.5 - *Colour flight* (1938): filme experimental produzido por Len Lye.

A característica mais importante desse tipo de filme é que os cineastas utilizam qualquer tipo de filmagem e materiais de expressão, podendo tratar o filme como colagens. Len Lye, um dos integrantes do cinema-matéria, cobria as filmagens ao vivo com pontos, rabiscos, tinta salpicada, etc. com o objetivo de aproximar-se dos quadros expressionistas abstratos. A estética experimental trouxe a combinação de vários elementos nos filmes - imagens filmadas, pintura e elementos gráficos, misturando-os durante o filme ou justapondo texto e imagem no mesmo quadro (MANOVICH, 2001, p.306).

Técnicas associadas aos cineastas experimentais foram utilizadas em videocliques e o cinema dominante também procura esses filmes para desenvolver suas práticas e idéias. De acordo com Bordwell e Thompson (1997, p.51), no decorrer da história do cinema os filmes experimentais e dominantes se influenciam e se retroalimentam constantemente. Por conseqüência disso, filmes dominantes produzidos em época recente estão cada vez mais utilizando a linguagem gráfica. No entanto, não podemos negar que os filmes dominantes têm maior visibilidade, normalmente utilizam tecnologia de ponta, são exibidos em salas de cinema *multiplex* e concorrem ao *Oscar*. Ao contrário dos filmes experimentais, que são apresentados em sessões de arte e se tornam obscuros para a maior parte da população.

A digitalização na produção dos filmes criou um cinema em que as imagens filmadas ao vivo são apenas umas das formas de representação, facilitando demasiadamente a inserção de certas configurações gráficas nos filmes. Discutiremos a seguir quais as características do cinema digital.

2.2.4 Ponderações sobre o cinema digital

Antes de começarmos a falar sobre cinema digital, torna-se necessário introduzir um termo desenvolvido por Manovich (2001) e que circunda todo o seu trabalho, o de interface cultural.

Com o desenvolvimento da Internet, usamos o computador para criar, armazenar, distribuir e acessar todo tipo de mídia. Atualmente, a maioria das formas de distribuição de cultura é baseada no computador. Isso acarreta um aumento na interação entre textos, fotografias, filmes, músicas e ambientes virtuais. Para o autor, quando acessamos esses produtos no computador não estamos interagindo⁶ com a máquina, e sim com cultura codificada de forma digital. Portanto, Manovich (ibid.) usa o termo “interface cultural” para descrever a interface humano-computador-cultura, ou melhor, a maneira como o computador nos apresenta e permite a interação com os dados culturais. Então, as interfaces culturais incluem *web site*, CD-ROM, DVD, enciclopédia multimídia, revista e museu *on-line*, jogo de computador, entre outros (MANOVICH, 2001, p. 69-70).

Muito se tem discutido sobre a questão analógica e digital, entre o ambiente físico e o virtual, mais especificamente sobre as mídias impressas *versus* as mídias digitais. Quando a internet surgiu, o mundo impresso ditava as regras das interfaces culturais, muitos *web sites* dos anos 90, mesmo com uma variedade de mídias, não se diferenciavam de páginas tradicionais impressas. Porém, aos poucos e exponencialmente, o potencial da nova maneira de lidar com os dados culturais foi se modificando para um formato mais dinâmico, e é nesse momento que o cinema digital se insere partilhando dessa nova forma de tratamento dos dados culturais. Hoje em dia, quem influencia mais fortemente a linguagem cultural desses produtos é o cinema. Segundo Manovich (2001, p.78), essa é uma característica do mundo moderno, onde as novas gerações (usuários normais de computador e designers) são integradas num ambiente dominado pela televisão, com as informações cada vez mais apresentadas no formato audiovisual, além do textual.

Como o cinema passou a influenciar os produtos de nossa cultura? A maneira cinematográfica de vermos o mundo, de estruturar o tempo, de narrar a história, de conectar uma experiência à próxima, tornou-se o modo como os usuários de computador acessam e interagem com os dados culturais (MANOVICH, 2001, p.79). Manovich (2001) trata no seu livro da sobrevivência do cinema fora de si mesmo, ou melhor, de ter migrado para o computador do espectador. As estratégias da estética cinematográfica – o modo de percepção, de conectar espaço e tempo, de representar a memória, pensamento e emoções humanas – tornaram-se os princípios básicos organizacionais dos *softwares* de computador. A janela do cinema, que antes nos direcionava a um mundo ficcional narrativo, agora se tornou uma janela para informação, ou seja, o que era cinema se tornou interface humano-computador (MANOVICH, 2001, p.86).

Como a interface cultural de Manovich que nos interessa diretamente é o cinema, resta-nos fazer a pergunta inversa. Quanto a tecnologia digital e o computador influenciaram o cinema e sua linguagem?

⁶ *Interfacing* é o termo utilizado por Manovich (2001).

Antes de seguirmos com o cinema, vamos listar uma série de propriedades das imagens digitais utilizadas na cultura computacional que serve para entendermos um pouco mais sobre a imagem do cinema digital. Para Manovich (2001, p.289-291), essas imagens são:

- descontínuas, porque são quebradas em *pixels*;
- modulares, tipicamente consistem em um número de camadas com conteúdos separados que correspondem a partes da imagem;
- duplamente niveladas, consistem em dois níveis; a aparência externa e um código oculto (que podem ser valores dos *pixels*, funções matemáticas ou códigos html);
- comprimidas por meio de técnicas de compressão com perdas, o caso do formato JPEG. O ruído (artefatos indesejáveis ou perda de informação original) é sua qualidade essencial;
- freqüentemente conectadas, através de *hiperlinks*, com outras imagens, textos e outros elementos midiáticos. Ao invés de serem entidades fechadas, elas direcionam o usuário para outras coisas fora de si mesmas;
- variáveis e automatizáveis. Podem existir infinitas versões da mesma imagem com variações de tamanho, resolução, cor e composição, por exemplo.

Podemos perceber, pelo intermédio das propriedades citadas acima (descontinuidade, modularidade, duplo nivelamento e automatização), que a característica fundamental dessas imagens, relacionando-as com as imagens analógicas, é a facilidade na manipulação, e os *softwares* para tratamento de imagens são competentemente baseados nessas particularidades.

Fugiremos um pouco da discussão sobre interatividade, talvez o passo mais aguardado da história do cinema, que também está dentro do âmbito do cinema digital, e nos concentraremos no material cinematográfico. Como espectadores contemporâneos que assistem, ou pelo menos tomam conhecimento, à profusão de filmes com imagens em 3D geradas no computador, entendemos que as filmagens ao vivo, a característica que definiu a identidade do cinema, não é mais essencial, tornou-se apenas uma opção de representação. “Dando tempo e dinheiro, quase tudo pode ser simulado num computador” (MANOVICH, 2001, p.294).

Atualmente, podemos criar seqüência em 3D, modificar fotogramas individuais ou seqüências inteiras, sem alterar a credibilidade fotográfica das filmagens ao vivo. Para Manovich (2001, p.295), voltamos ao estágio pré-cinematográfico (finais dos anos 90 do século XIX) quando se praticava a animação e as pinturas manuais. Logo no início, o cinema fez uma segregação de seus filmes e delegou essas técnicas aos filmes de animação. Porém, depois de quase um século de trajetória, as técnicas manuais estão voltando à tona, de uma outra maneira, é claro, e os filmes não mais podem ser distinguidos da animação. Manovich (2001, p.295) caracteriza o cinema de hoje como um subgênero da pintura.

A diferença entre animação e cinema é que a animação aceitou o seu lugar de representação, com sua linguagem visual mais associada ao gráfico do que ao fotográfico (MANOVICH, 2001 p.298). Ao contrário do cinema, que ficou ligado à noção de realidade, que trataremos no item 3.2 do próximo capítulo. Até mesmo os recursos utilizados para tentar imitar essa realidade - os chamados efeitos especiais - como filmar numa tela azul, miniaturas, entre outros, foram colocados na periferia da indústria cinematográfica (MANOVICH, 2001, p.299).

No cinema digital, os efeitos especiais viraram espetáculo. O que antes era escondido, hoje é amplamente divulgado. Poderíamos atribuir esse fenômeno somente aos *blockbusters* hollywoodianos, mas a tecnologia tradicional do cinema está quase em sua totalidade migrando para a tecnologia digital. Portanto, surgiram novas regras para se fazer cinema. Em primeiro lugar, com a possibilidade de se criar qualquer coisa em 3D, as filmagens ao vivo deixaram de ser o único material possível. Em segundo lugar, depois que as filmagens são digitalizadas não existe diferença entre elas e as imagens geradas no computador. Em terceiro lugar, as filmagens ao vivo são, posteriormente, materiais para composição, animação e mutação. Mesmo conservando o realismo fotográfico, hoje, os filmes podem alcançar uma plasticidade somente atingida pela animação e pela pintura. E, por último, não é mais necessário haver a distinção entre a edição e os efeitos especiais, no computador não existe diferença conceitual e prática entre modificar uma imagem e reordenar as seqüências (MANOVICH, 2001, p.300-301).

Após a compreensão dos novos princípios fílmicos, apresentamos as combinações que compõem um filme digital (MANOVICH, 2001, p.301):

- material filmado ao vivo;
- pintura;
- processamento de imagem;
- composição;
- animação 2D computadorizada;
- animação 3D computadorizada.

O material filmado ao vivo é animado, combinado com seqüências geradas em 3D e pintado. As imagens finais são construídas manualmente, a partir de diferentes elementos, e todos os elementos são inteiramente criados ou modificados à mão.

Antes da introdução dos suportes eletrônicos na produção cinematográfica, o cinema já tinha avançado quase tudo em relação ao seu sistema de representação e estava num momento de estagnação, como suporte técnico e como indústria, afirmou Nunes (1996, p.24). Atualmente, o cinema dialoga com outras linguagens diferentes como a televisão, o vídeo, a holografia e as tecnologias informatizadas. A tecnologia digital comandou ganhos avassaladores nos filmes, desde a concepção até a pós-produção, e também no livre trânsito das imagens entre o cinema e a televisão, alimentando, assim, suas indústrias.

Costa (1989) concorda com Nunes quando afirma que o mais importante aspecto da inserção da tecnologia digital no cinema é no campo estético e se refere “ao emprego de *computer graphics*, isto é, de imagens produzidas diretamente com o computador, em lugar dos tradicionais efeitos especiais, físico-mecânicos e óticos” (COSTA, 1989, p.148). Abrangendo a definição de Costa (ibid.), Nunes (1996, p.84) inclui o conceito de infografia, referindo-se não somente aos efeitos especiais, mas a todo o potencial de manipulação de imagem gerada pelo computador (cenários artificiais, colorização de filmes antigos, animação 3D, grafismos eletrônicos, etc.), antes utilizadas poeticamente pela videoarte, chegando até a chamar essa nova linguagem cinematográfica de impura, mas sem deixar de exaltar seu hibridismo (com imagens totalmente geradas por computador, imagens fora de sintonia, ruídos, a utilização da eletrônica em todas as fases de produção, etc.). Nunes (ibid.) também menciona que a infografia trouxe uma nova qualidade de signos, gerando imagens inéditas e reacendendo a indústria cinematográfica.

O termo infografia tem dois conceitos distintos em duas áreas afins, comunicação e design gráfico. Para a comunicação, infografia ou computação gráfica, refere-se às imagens ou qualquer tipo de informação produzida pelo computador, ou seja, “são fruto de elaborações digitais regidas por procedimentos lógico-matemáticos” (BETTETINE, 1993, p.65). Enquanto que no design gráfico infografia se refere a um tipo específico de configuração, os infográficos, como são conhecidos, são definidos como uma unidade espacial em que se utiliza uma combinação de imagens e textos produzindo uma informação concisa, porque a utilização exclusiva do discurso verbal seria mais complexa e requereria mais espaço (COLLE, 1998). Recurso muito utilizado em jornais e revistas quando necessitam apresentar a informação de maneira resumida. O primeiro conceito se refere ao tipo de produção da informação; já o segundo, refere-se ao conteúdo e à forma. Portanto, adotaremos o termo computação gráfica para as imagens geradas pelo computador e reservaremos a infografia para informações sintéticas gráficas.

De acordo com Manovich (2001, p.302), o cinema digital é um caso particular de animação, que usa filmagem ao vivo como um dos seus muitos elementos. O retorno à era pré-cinematográfica acontece mais brutalmente pela manipulação das imagens quadro a quadro, ou pela pintura, para se criar um acabamento visual diferente ou para alteração de partes das imagens, como em *Forrest Gump - O Contador de Histórias* (Robert Zemeckis, 1994), onde a boca do presidente Kennedy é alterada para pronunciar um novo discurso (MANOVICH, 2001, p.304).

Manovich (2001, p.306) questiona se esse tipo de cinema já não tinha sido feito antes por Len Lye, pioneiro em animação abstrata, que, em 1935, já pintava diretamente nos fotogramas. Para ele (ibid.), esses cineastas inspiraram os programas de edição juntando animação, texto e filmagem num só pacote.

Mais importante do que essa inspiração, os cineastas experimentais estavam explorando a linguagem cinematográfica e, principalmente, fugindo da necessidade de se basear na realidade, de esconder seus procedimentos tecnológicos. Realmente caminhavam contra a estética e tecnologia da época, mas foram os precursores dessas manipulações digitais. Ao contrário do cinema digital, que mesmo com toda a tecnologia a sua disposição continua produzindo imagens baseadas nas imagens fotográficas, com o objetivo de simular a linguagem tradicional com seus efeitos especiais e justifica seu uso através da narrativa, ou seja, cria *aliens*, mutantes ou robôs como se eles pudessem existir no mundo real.

Efeitos especiais são “procedimentos através dos quais são obtidas imagens cinematográficas alteradas ou ilusórias a respeito da realidade objetiva ou ao resultado das filmagens” (COSTA, 1989, p.203). Seguindo essa definição, a maioria das imagens cinematográficas contemporâneas seria considerada como efeito especial, pois alteram, de alguma forma, as filmagens.

Grande parte dos efeitos especiais nem se comparariam a imagens gráficas. É o caso do uso de um dublê ou o efeito de lentidão dado pelo aumento do número de fotogramas por segundo. Contudo, existem efeitos especiais criados por computador, como os seres do filme *Homens de Preto* (Barry Sonnenfeld, 1997), que poderiam ser confundidos com elementos gráficos, mas não serão considerados como tais, pois o objetivo desse filme é fazer com que o espectador acredite que, se os seres existissem na vida real, seriam daquele jeito. Isto é, a imagem gerada tem a mesma intenção da imagem cinematográfica, a ligação com o mundo real. Diferente de filmes que mesclam animação e filmagens. Em *O homem que copiava* (Jorge Furtado, 2003), por exemplo, percebemos, no primeiro instante, que as animações utilizadas no filme não têm nenhuma pretensão de simular a realidade.

Para Machado (2001, p.200), o cinema não soube tirar o mesmo proveito do computador que a televisão o fez. Enquanto o cinema se utiliza da tecnologia digital para “simular a velha imagem realista da fotografia (os dinossauros de Spielberg ou o transatlântico náutico de James Cameron), a televisão se deixou marcar fortemente por uma intervenção gráfica luxuriante, que acabou por se converter na sua marca distintiva” (ibid.). Portanto, torna-se importante, nesse momento, fazermos uma distinção. As imagens geradas em 3D com o objetivo de simular ou alterar a realidade não serão consideradas gráficas, pois muitas vezes nem percebemos essa manipulação. Diferentemente dessas imagens, que chamaremos também de efeitos especiais, as imagens gráficas não têm a intenção de imitar a realidade, nem muito menos de enganar o espectador, são escolhas de representações gráficas.

Manovich (2001, p.287-288) lista outros exemplos dos efeitos da digitalização dos filmes, além dos já mencionados. Nessa lista se encontram reações de cineastas à tecnologia, como o movimento *Dogma 95* e reações de cineastas às convenções da nova mídia, como o filme *A última tempestade* (1992), de Peter Greenaway, que utiliza regras de uma tela de computador e *Corra Lola corra* (Tom Tykwer, 1998), que baseia sua narrativa num jogo, contando a mesma história em três versões diferentes.

No entanto, o exemplo que mais nos interessa está na seção “novas formas de cinema baseado no computador” (MANOVICH, 2001, p.288). São os gráficos em movimento (*motion graphics*) ou cinema tipográfico; a junção de filme, design gráfico e tipografia, exemplificado por Manovich através das seqüências de aberturas de filmes, mas que também se encontram no decorrer das narrativas, como a seqüência de *Frida* (Julie Taymor, 2002) em que se misturam imagens gráficas, imagens cinematográficas, palavras e formas (figura 2.6).

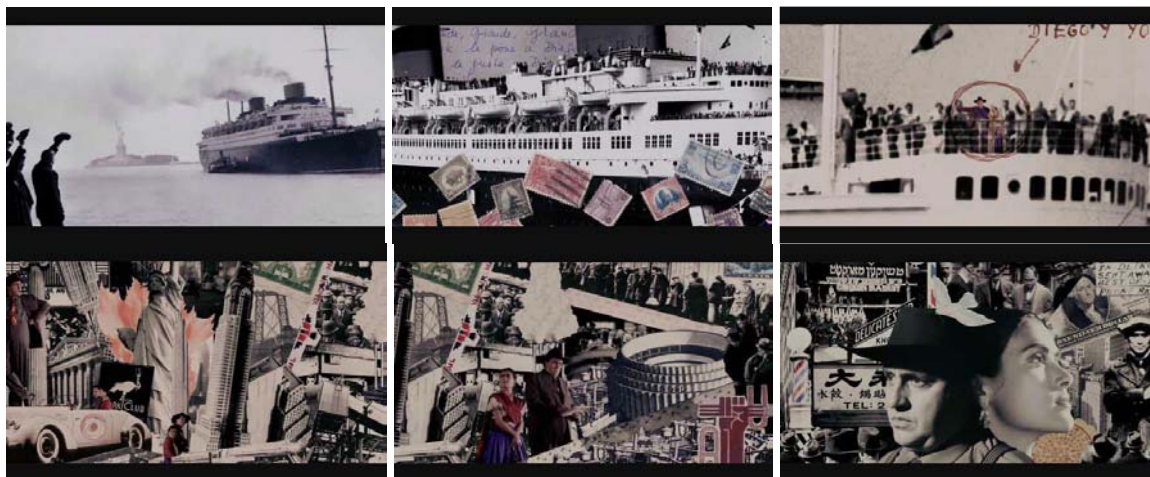


Figura 2.6 - Seqüência gráfica em *Frida* (Julie Taymor, 2002).

O conceito de cinema digital não deve ser levado ao extremo, não podemos generalizar todo o cinema contemporâneo em filmes que utilizam manipulações e efeitos especiais. Contudo, a digitalização dos filmes trouxe novas formas de representações visuais e facilitou bastante a inserção de elementos gráficos nos filmes: textos, formas e imagens gráficas também podem ser digitalizadas. Do mesmo modo que se tornou simples compor imagens filmadas com cenários em 3D, também se tornou acessível estabelecer o diálogo entre a linguagem cinematográfica e a linguagem gráfica.

2.3 Panorama das configurações gráficas em outras mídias

2.3.1 Televisão

Muito tem se falado no avanço tecnológico a partir dos anos 60, com a chegada do computador tornando-se um dos marcos do pós-modernismo, a ponto da sociedade de sua época ficar conhecida também como sociedade tecnológica ou sociedade da informação.

O meio de comunicação que mais se beneficiou com a informática foi a televisão, passando por três fases desde sua criação, sempre em função da tecnologia, distinguidas por Machado (1990, p.157-158). A primeira transformação (marcando a passagem da primeira para a segunda fase) veio com a introdução da gravação, com o primeiro gravador lançado pela Ampex, em 1956. Antes tudo era transmitido ao vivo, ou se utilizava do cinema para pré-gravação. A terceira fase começa nos anos 70, com a introdução da informática, na automatização dos trabalhos e depois na manipulação das imagens filmadas. Segundo Machado (1990), essa manipulação levou a uma televisão muito mais digital do que analógica:

“a imagem realista convencional obtida com a câmera passa a ser dissolvida numa rede de feitos gráficos acentuadamente abstratos, que afastam cada vez mais a televisão do seu padrão figurativo original. A evolução de uma linguagem analógica para uma linguagem digital pode ser definida como a transformação de uma televisão predominantemente figurativa em uma televisão predominantemente gráfica”.
(MACHADO, 1990, p.157-158).

A parte gráfica da televisão é chamada por Machado (2001, p.199) de grafismo televisual, ou como ele mesmo atestou que soaria melhor em inglês, *television graphics*, que são elementos utilizados no design gráfico, como *lettering*⁷ e logotipos, com o objetivo de construir a “identidade visual da rede, do programa ou dos produtos, bem como também as apresentações de créditos, as chamadas e toda sorte de elementos visuais que se sobrepõem às imagens figurativas captadas pelas câmeras” (ibid).

Assim como acontecia no cinema, o começo da televisão foi marcado pela filmagem de palavras desenhadas em cartelas. A partir da década de 60, as redes de televisão, impulsionada pela norte-americana CBS, começaram a apostar numa identidade visual baseada na consistência do design gráfico, padronizando a tipografia em todos os programas exibidos. Entre 1975 e 1981, ocorreu uma explosão de grafismos digitais, em consequência do desenvolvimento da computação gráfica. E a partir de 1982, surgiram alguns designers que se tornaram famosos, convertendo seu estilo em marca visual de algumas redes, como Hans Donner, na Rede Globo (MACHADO, 2001, p.201).

Um caso peculiar é o da MTV, com um logotipo que mantém a mesma forma, porém muda constantemente sua representação visual. Não somente o logotipo da emissora tem essa proposta gráfica, toda a identidade visual da rede é bem cuidada e segue os padrões contemporâneos do design gráfico, com uma linguagem mais *suja* e *underground*, fugindo do padrão da computação gráfica utilizada pela Rede Globo. Segundo Machado (2001, p.202), “a MTV foi a rede que mais amplamente assumiu a idéia de televisão construída em cima de uma proposta gráfica”. E isso também inclui os comerciais veiculados, numa proposta de exploração gráfica mutante.

⁷ *Lettering*, conforme Baines e Haslam (2002, p.72), é a criação manual de letras (que não constituem uma família tipográfica) através de ferramentas como cinzel ou caneta de pena e, mais recentemente do computador, que são essencialmente “especiais” e determinadas para um propósito específico.

Contrapondo a visão purista que atribui os grafismos da televisão a efeitos pirotécnicos, Machado (2001, p.203) concorda com Margaret Morse, que vê esse fenômeno motivado por interesses econômicos, não tão diferentes das artes renascentistas, que serviam ao clero, mas que por outro lado possibilitavam o surgimento de novas criações estéticas, contribuindo para o bom gosto em meios de comunicação da cultura de massa. E indo um pouco mais além, ele afirma que o grafismo televisivo “resgatou o prazer de ler, de ver e de ouvir num veículo novo, conquistas essas que já estão sendo absorvidas e desenvolvidas nos meios digitais e telemáticos (multimídia para CD-ROM, ou *web*, jornal eletrônico, etc.)” (MACHADO, 2001, p.204).

Essa televisão gráfica é mais caracterizada nas aberturas dos programas, como a de *A grande família* (série televisiva exibida às quintas-feiras na Rede Globo), que faz uma animação mesclando desenho com fotografias dos rostos dos personagens, nos comerciais e nos videoclipes, que serão abordados a seguir. No entanto, a linguagem gráfica já está sendo utilizada em “todo fluxo televisual até integrar-se à estrutura do enunciado como um todo” (MACHADO, 2001, p.199). No seriado *Os aspones* (José Alvarenga, 2004), o episódio *Paranóias de escritório*⁸ faz uma releitura dos intertítulos dos filmes mudos exibindo palavras escritas para informar as paranóias que existem entre as pessoas que trabalham em escritórios, além de informar data e horário sobreposto as imagens (figura 2.7). Configurações gráficas similares àquelas utilizadas pelos filmes.



Figura 2.7 – Configurações gráficas utilizadas no enunciado televisivo da série *Os aspones* (José Alvarenga, 2004).

É importante ressaltar que, muito antes do advento da tecnologia digital, a televisão serviu de espaço para experimentação de vários designers como Saul Bass, Normam McLaren e Pablo Ferro, que também trabalharam para o cinema. No entanto, foi criando comerciais de televisão que ajudaram a desenvolver a linguagem gráfica televisiva. Eles utilizaram técnicas de animação desenvolvidas pela Walt Disney para experimentar o design em movimento, mais precisamente a interação entre imagem e texto (BELLANTONI; WOOLMAN, 2000, p.7).

Tudo é permitido. Desde a introdução de elementos gráficos nas imagens eletrônicas, até a produção de efeitos especiais. Exemplos como divisão da tela em seções, mudar o formato da imagem, rotacionar, entre outros citados por Machado (1990, p.162), tornaram-se cada vez mais comuns na televisão, levando o nível de manipulação das imagens ao impensável e fazendo com que o cinema também utilize de suas técnicas.

⁸ Exibido no dia 17 de dezembro de 2004 na rede Globo.

2.3.2 Videoclipe

Segundo Machado (1990, p.169), o videoclipe é considerado o gênero da terceira fase da televisão, pois as vinhetas dos programas e os comerciais, que também utilizam as novas tecnologias, já se expressavam antes da digitalização. Então, foi com o videoclipe que toda a tecnologia pôde ser aplicada de uma maneira artística e experimental, deixando de lado a funcionalidade das estruturas narrativas empregadas nos programas. Isso não significa que todos os vídeos passam pelo computador até chegar a televisão, muitos realmente só utilizam as imagens eletrônicas. Porém, por ter sido contemporâneo dessa tecnologia e por não ter necessidade de fidelidade realista, ele é “encarado, antes de mais nada, em função de seu rendimento gráfico” (ibid.). Jamenson (1996, p.91-95) vai um pouco mais além, classificando-o como “novo *medium*”, que decreta uma nova linguagem visual, justamente por essa quebra na representação realista do modernismo.

Para entender a teoria de Jamenson (1996), é necessário buscar informações sobre os precursores do videoclipe, a animação, que ao invés de obedecer às regras da verossimilhança e das leis da gravidade, obedecem às leis da escrita e do desenho, explicou Jamenson (1996, p.100). Isto é, não precisa de referência nenhuma ao mundo real, assim como as imagens digitais.

Em se tratando de audiovisual e falando em materiais de significantes, é o videoclipe que melhor utiliza todos os recursos de expressão, caracterizando-se como um “território de multiplicidade” (ibid.), encontrando suas influências nas colagens. Considerada uma das maiores inovações de Picasso no cubismo, a colagem surgiu em 1912, com os artistas inserindo matérias (tiras de papel, tecidos, maços de cigarro, etc) às pinturas e desenhos com o intuito de servirem como ponte entre a nossa percepção usual da vida cotidiana e o fato artístico. Jamenson (1996, p.104) definiu os materiais dessas colagens nos vídeos como naturais (seqüências filmadas diretamente) ou artificiais (imagens pré-preparadas e mixadas pela máquina).

Talvez isso nos leve a pensar que os videoclipes sejam peças totalmente sem sentido, onde não existem normas, além de todos utilizarem a estética fragmentada e frenética, que tanto ajudou a difundir e influenciar outras mídias, por exemplo, cinema e multimídia. Porém, existem vídeos, como o de Madonna *Love don't lives here anymore* (Jean Baptiste Mondino, 1996), filmado em plano-sequência, uma antiga técnica cinematográfica, sem cortes.

Nem tudo é desconectado e aleatório, afirma Leguizamón (1998). Ele encontrou algumas características presentes nos videoclipes: uma relação entre o ritmo musical e visual, a duração análoga dos planos visuais e sonoros e, destacado pelo tema aqui abordado, uma coerência entre alguns elementos visuais utilizados nos vídeos.

Leguizamón (ibid.) percebeu uma continuidade em relação à linguagem visual, afirmando que uma das particularidades do videoclipe é um repertório de elementos gráficos, objetos e personagens que estabelecem uma continuidade visual. Por intermédio de luz, texturas, cores ou formas, pode-se criar uma identidade visual para o tema da música e, por conseguinte, para o artista também. O clipe *Stupid girl* (2001), dirigido por Samuel Bayer, para o grupo Garbage (figura 2.8), utiliza uma mistura de elementos gráficos e filmagem, porém mantém reduzida a paleta de cores, a iluminação e a textura. O clipe usa filmes velhos e riscados para obter uma estética *suja*, lembrando os experimentos do cineasta Len Lye.



Figura 2.8 - Videoclipe *Stupid girl* (Samuel Bayer, 2001), do Garbage.

Multiplicidade, heterogeneidade e aleatoriedade são palavras recorrentes quando se fala em obras pós-modernistas, principalmente em videocliques. Porém, ainda não se mencionou o que semanticamente essa mistura de materiais trouxe para as obras. Jamenson (1996, p.109-110) levantou essa questão se perguntando como o espectador percebe esses signos e como eles interagem entre si. Para ele, os signos trocam de posição ao decorrer da obra, um se tornando o interpretante do outro, ou seja, “a reescritura de uma forma de narrativização em termos de outra momentaneamente mais forte, a renarrativização incessante de elementos narrativos já existentes por outros” (ibid.). O resultado desse processo é nenhum signo ocupando o lugar do interpretante por muito tempo, o chamado fluxo total. E quando um signo predomina mais que outro, é considerado como falha estética. Assim, ocorrerá uma tematização, em que um elemento é promovido a tema da peça, a ser o significado da obra.

Jamenson (ibid.), ao discursar sobre sentido nas obras pós-modernas, explica que não se pode tentar interpretá-las da maneira a que estávamos acostumados:

“O texto pós-modernista de que tomamos o videotexto como exemplar privilegiado – é por essa perspectiva, definido como um fluxo de estruturas ou de signos que resiste ao significado, cuja lógica interna fundamental está na exclusão da emergência de temas propriamente ditos, e que, portanto sistematicamente se propõe a frustrar tentações interpretativas tradicionais”. (JAMESON, 1996, p.113).

Clipes como *Thriller* (John Landis, 1983), de Michael Jackson, podem trazer à tona a comparação entre o videoclipe e o cinema. Porém, por ter sido produzido com recursos cinematográficos e contar uma história, *Thriller* (John Landis, 1983) é classificado como um minifilme, como um caso à parte. Ele não foi, e nem será, o único de sua espécie, porém é notório que o videoclipe não necessita de narrativa, e o espectador sabe disso, exigindo somente uma coerência entre o visual e o sonoro. Walter Salles, renomado diretor de cinema, foi um dos primeiros a perceber, em 1985, que o videoclipe usa uma narrativa não-linear, chamando-as de imagens dissociadas (MACHADO, 1990, p.170).

Quem primeiro interligou o som e a imagem em vídeo foram os vídeo-artistas, como Nam June Paik e Beck, a partir da década de 60. Uma das preocupações desses artistas em seus trabalhos era a sincronia entre som e imagem, criando, às vezes, videoclipes sem perceber, por exemplo, em *Global Groove* (1973) Paik utiliza imagens ao som de Bill Halley. Posteriormente, esses mesmos artistas passaram a dirigir videoclipes. Eles, talvez, tenham conseguido transformar a vídeo-arte em “*television art*”, feito que a pós-modernidade conseguiu com a arte em geral, a transformação de uma arte de elite para uma arte de massa (MACHADO, 1990, p.171).

2.3.3 Ponderações sobre design de hipermídia ou digital

A tecnologia digital trouxe mudanças no campo do design gráfico tanto no âmbito das rotinas de trabalho de seus profissionais, quanto nos projetos realizados por eles. Segundo Gruszynski (2000, p.12), o design gráfico foi definido primeiramente como um campo de planejamento da escrita diretamente ligado à impressão, para se transformar, com o decorrer dos anos, no que se entende atualmente, em “dar forma gráfica a idéias e produtos de vários gêneros de mídia impressa” (ibid.). A partir desse ponto de vista, a autora adota uma definição restrita da expressão “design gráfico” em seus estudos como o planejamento de objetos gráficos impressos.

A linguagem gráfica, tradicionalmente utilizada em suportes bidimensionais estáticos, tem sido utilizada em outros suportes: tridimensionais e dinâmicos. Especialistas na área atuavam, principalmente, projetando identidades visuais, projetos editoriais, entre outros, exceto poucos que já experimentavam o movimento como um dos requisitos de trabalho, atuando, em televisão e abertura de filmes, como vimos anteriormente (Saul Bass, Pablo Ferro, etc.).

No entanto, com o desenvolvimento da *web* e de novas mídias contemporâneas a ela (agenda eletrônica, telefone celular, CD-ROM, DVD), que possibilitam relações entre informações visuais estáticas e dinâmicas, além de informações sonoras, a área de atuação do designer gráfico foi ampliada para projetos como *web sites*, CD-ROMs, *games*, menu de DVD, entre outros. A nomenclatura “design gráfico” está diretamente relacionada com mídias impressas, portanto, denomina-se o design dessas novas mídias de design digital (MOURA, 2003, p.121) ou design de hipermídia (MOURA, 2005).

Mais detalhadamente Moura (2005) define o design de hipermídia como sendo:

“um campo de ação na área de design estabelecido a partir da disseminação dos sistemas digitais e das redes e destina-se a conceber, planejar, desenvolver, produzir e/ou acompanhar a produção, execução e implementação de projetos destinados ao ciberespaço, às redes, à Internet, aos suportes e mídias digitais e interativas, nos seus mais diversos produtos (aplicativos, *hot-sites*, *web-sites*, portais, *cd-roms*, *games*, quiosques interativos, apresentações públicas, teleconferências), segmentos ou categorias (institucionais e/ou corporativos, educacionais, comerciais, culturais, experimentais, artísticos)”.
(MOURA, M., 2005).

As características de criação nesses meios estão geralmente relacionadas com a possibilidade de combinação de diversas linguagens e associações de elementos bi e tridimensionais, animação, som, vídeo, fotografia, cinema, *games*, entre outros. Para Moura (2003, p.126), um bom projeto em design de hipermídia ou digital “apresenta-se como um processo no qual são estabelecidas inter-relações entre as diversas mídias e não há dominação de um meio ou de uma única linguagem, mas passa a existir uma nova e diferente linguagem a partir da associação e das referências utilizadas”.

Um dos princípios fundamentais para qualquer projeto de design é organizar as informações de maneira que sejam entendidas pelo seu usuário. O design digital tem características bem diferentes do design impresso estático e, se no começo da *web* ainda prevaleciam os princípios de mídias estáticas, hoje em dia, os especialistas já perceberam que a nova mídia precisa desenvolver os princípios que regerão essa “nova e diferente linguagem”. Porém, quando não há dominação de um meio ou de uma única linguagem pode-se criar um projeto onde prevalece o caos e a desorganização. Atualmente, o que vemos no design digital são projetos que souberam adaptar os conceitos da mídia estática, e dependendo de seu objetivo e das características de produção e recepção prevalece uma das linguagens.

A *web*, por exemplo, nasceu de uma necessidade de troca de informação e logo o arranjo dessas informações se tornou essencial para disponibilizar os dados para os usuários, assim como destacar os *web sites* no meio de milhões de outras páginas. Um dos princípios gerais da interface dos *web sites* é a simplicidade, Nielsen (2000, p.22) aconselha a remover os elementos do *site*, um de cada vez, e se o design “funcionar” bem sem algum deles, retirá-los do projeto. Para ele (ibid.), na *web* onde cada *byte* gera um tempo de espera de *download*, simplicidade sempre ganha da complexidade; pois, desse modo, o usuário focaliza sua atenção no conteúdo.

O conteúdo dos *sites* é que deve definir que linguagem prevalece, por exemplo, num *site* que reúne informações gerais sobre Pernambuco (<http://www.pernambuco.com>), predomina a mídia tradicional de texto e imagem, mesmo que sejam apresentadas algumas movimentações, num *banner* de publicidade ou áreas do *site* destinadas para tal.

Utilizar animação, vídeo ou elementos gráficos em movimento tornou-se comum na *web*, assim como em todo design digital, porém é importante saber que o dinamismo das mídias não é a finalidade desses projetos, mas sim a informação veiculada. Como afirmou Nielsen (2000, p.131), essas novas mídias proporcionam mais opções de design, porém também exigem disciplina.

2.4 Incursões de designers estudando cinema

O cinema tem sido objeto de estudo de muitas áreas dos saberes. Psicologia, antropologia, lingüística, economia, entre outras, já aprofundaram, cada uma, seu olhar e objetivo nos aspectos que se relacionam com o cinema.

O design está encontrando intercessões com o cinema, por intermédio de sua práxis e de suas reflexões. O que nos interessa, portanto, nesse momento, é averiguar sobre o quê e como os designers estão investigando o cinema, mais exatamente como os designers percebem e entendem o cruzamento entre o design e os filmes.

Encontram-se, nesse limiar, os estudos de Moura (2004) sobre o impacto da tecnologia digital nos meios de comunicação audiovisuais. O autor (2004, p.101), ele mesmo um designer que trabalha para essas mídias, afirma que, assim como o cinema, o design sofreu mudanças tecnológicas de forma direta, capacitando seus profissionais para trabalhar com as imagens digitais cinematográficas e abrindo novos espaços de atuação para os designers nos filmes.

Dentro dessa proposta, Moura (2004, p.104) define duas formas de inserção para a atividade do design no cinema: “uma primeira horizontal, em que o designer coloca-se como interlocutor do processo de realização, contribuindo com sua capacidade de planejamento. E uma segunda vertical, quando ele próprio se insere como executor de tarefas específicas dentro da produção audiovisual”.

Moura (2004, p.105) visualiza, para a inserção horizontal, uma posição de colaborador junto ao cineasta, sem pretensões de substituí-lo. O designer não iria definir o caráter da obra (função do cineasta), apenas trabalharia para manter a coerência entre as diversas linguagens utilizadas nos filmes, assim como as intenções artísticas de seus autores.

Quando o designer deixa de lado a visão mais abrangente de planejador para se dedicar a uma atividade pontual na produção de filme, ele se insere verticalmente, conforme corroborou Moura (2004, p.107). As atividades verticais dos designers podem se concentrar na fase de pré-produção, com os projetos de captação de recursos e cartelas de créditos finais. Já na fase de pós-produção, o designer entraria nas etapas de finalização e tratamento das imagens, ressaltando que:

“É neste momento que são realizadas superposições, calibrações de contraste, brilho e cor, aplicação de texturas, manipulações temporais. Sendo assim, pode-se dizer que, dentro da produção digital audiovisual, este é o estágio em que as características plurais dos designers podem ser mais bem empregadas”.
(MOURA, P., 2004, p.108).

Outros estudos se preocupam em explorar os créditos dos filmes, como os citados anteriormente Buccini (2003) e Tietzmann (2005). Enquanto Buccini (ibid.) explora as características lingüísticas, plásticas e icônicas das mensagens transmitidas pelas tipografias nos créditos; Tietzmann (ibid.) estuda o uso de figuras de linguagens nas aberturas dos filmes: a sinédoque, a metonímia, a metáfora, entre outras.

Todos os autores anteriormente citados encontraram sua maneira particular de conectar o design e o cinema, nenhum deles, porém, preocupou-se em verificar como a linguagem gráfica está sendo utilizada no texto fílmico, com a exceção de Las-Casas (2005) e Aragão (2003), que veremos no item 3.3.

Moura (2004) chega a mencionar a participação de designers em etapas específicas da produção (inserção vertical), mas esquece de exemplificar os objetos gráficos cênicos, como jornais, revistas e identidades visuais que incidem diretamente na história, e as configurações gráficas que podem ser inseridas sobre as imagens filmadas.

Segundo a revista Cinema (1999, p.40), a designer Ruth Klotzel criou a identidade visual para uma empresa de engenharia no filme *Capitalismo Selvagem* (André Klotzel, 1994) e para *Memórias Póstumas* (André Klotzel, 2001), baseado no livro *Memórias Póstumas de Brás Cubas*, de Machado de Assis, foram produzidos exemplares de jornais similares aos veiculados pelo Jornal do Commercio em 1884, juntamente com outros documentos da época (cheques, contratos, cartas, etc.).

“Ruth lembra que é fundamental para o designer saber como o material vai ser apresentado, se em tomadas próximas ou distantes, pois o material em close precisa ser perfeito e pode custar muito caro, enquanto o material filmado de longe não necessita de acabamento tão perfeito e sai mais barato”.
(CINEMA, 1999, p. 41).

Em outras palavras, o designer não pode trabalhar isoladamente, é necessário que esteja conectado com os outros profissionais que fazem o filme. O originador do material gráfico também precisa nortear seu projeto com as características do filme, sem esquecer de mantê-lo dentro do orçamento da produção.

Las-Casas (2005) cria o termo “tipocenografia” para designar qualquer elemento tipográfico que aparece nos filmes. No entanto, “de todos os elementos tipocenográficos, a tipografia urbana, ou seja, os signos e elementos gráficos incorporados à sinalização de estradas, ruas e prédios, é inquestionavelmente a mais utilizada” (ibid.). Ele demonstra, com todos os filmes ganhadores da história do prêmio *Oscar*, que os signos gráficos se estabeleceram na narrativa fílmica.

Segundo esse autor (2005), as tipografias urbanas apresentam três funções: identificar ou indicar lugares, transmitir mensagens objetivas e ainda mensagens subliminares. Las-Casas (ibid.) exemplifica com uma placa em *E o vento levou* (Victor Fleming, 1939), que foi envelhecida para indicar a passagem do tempo, como o tratamento gráfico desses objetos podem transmitir mensagens que refletem “o espírito, o clima e o tom de situações dramáticas” (ibid.).

Las-Casas (2005) afirma que a tipocenografia se apresenta nas mais diversas formas (letreros de fachadas, placas, sinalização), porém reserva um lugar de destaque para aquelas em que “observa-se o design gráfico como ator” (ibid.). Em *Rebecca* (Alfred Hitchcock, 1940), um casal recém-casado se muda para a antiga casa do noivo, onde sua primeira mulher, Rebecca de Winter, atormenta-os com seus objetos, muitos desses identificados com seu nome.

“O ponto mais intrigante deste filme está na trama onde a personagem principal, que empresta o nome à película, não aparece jamais, ficando a cargo da nossa imaginação a configuração daquela elegante mulher. É por meio de sua caligrafia, perpetuada em notas e anotações, e dos seus objetos personalizados, que notamos sua presença dominante. Com um estilo requintado, aristocrático e feminino, o design gráfico passa a incorporar o espírito da personagem e assim, símbolos gráficos e letras tornam-se verdadeiros atores”. (LAS-CASAS, 2005).

Portanto, Las-Casas (2005) ao apontar a importância de certos elementos gráficos na narrativa fílmica, chamando-os de tipocenografias, consegue se aproximar do tipo de relação entre o design gráfico e o cinema que pretende esta investigação, de uma forma ainda redutora. Mesmo que algumas de suas figuras contenham outros elementos, como setas, seus estudos se referem notadamente às tipografias e não a todos os elementos do design gráfico.

2.5 Considerações contextuais

Esta investigação pretende dar conta dos elementos do design gráfico utilizados em outro meio de comunicação, o cinema, cuja mobilidade é um dos princípios, portanto, caracteriza-se, em segundo grau, em desvendar como se encontra representada a linguagem gráfica em movimento.

O corpus de filmes analisados reúne, principalmente, exemplares narrativos dominantes de longa metragem, predominantemente de ficção, produzidos em época recente. Nesses filmes, a maioria das configurações gráficas que são consideradas nesta investigação faz parte do texto fílmico.

Para não repetirmos o erro de achar que as configurações gráficas são frutos da contemporaneidade, os letreiros do cinema mudo, assim como os créditos, mostram-nos que a linguagem gráfica esteve presente desde os primeiros filmes. Quando o som foi incorporado como matéria de expressão fílmica, essas configurações não cessaram de existir, apenas ganharam um novo uso.

O cinema experimental se tornou um campo de experimentação da linguagem gráfica, a ponto de o único cinema que realmente pode ser considerado experimental, no âmbito da não-narração, segundo Parente (2000), é o cinema-matéria, com uma porção reservada aos filmes gráficos de Len Lye, Peter Kubelka e Robert Breer. Já o cinema digital, que utiliza as filmagens ao vivo apenas como uma das possibilidades de representação, facilitou a relação entre a linguagem gráfica e a linguagem cinematográfica, pois não existe um limite definido entre produzir uma configuração gráfica e produzir um cenário em 3D.

O cinema não se encontra isolado como meio de comunicação, e como esses meios não são excludentes e se influenciam mutuamente, encontramos configurações gráficas sendo utilizadas também em mídias dinâmicas como a televisão, o videoclipe e a hipermídia.

Ultimamente designers têm se aventurado a estudar as possíveis relações entre o design gráfico e o cinema, seja possibilitando a ampliação do campo de atuação, seja se limitando a explorar abordagens paratextuais. O que se propõe a explorar elementos gráficos na narrativa, continua compreendendo apenas as palavras como as únicas possibilidades de expressão do design gráfico nos filmes, repetindo o mesmo erro dos teóricos cinematográficos. Caberá a esta investigação, portanto, demonstrar que os filmes produzidos recentemente têm utilizado todo o potencial expressivo do design gráfico para ajudar a contar suas histórias como elemento significante, como veremos a seguir no capítulo que expõe as bases teóricas.

3

Bases teóricas para a classificação das configurações gráficas

Após a contextualização do objeto de estudo, trataremos neste capítulo das teorias que fundamentam esta investigação. O cinema e o design gráfico são dois meios de comunicação, por esta razão, são abordados **à luz da semiótica (3.1)**. Procuramos entender como se define e distingue os diferentes **tipos de imagem (3.2)**, uma vez que as duas mídias a utilizam como matéria de expressão. Investigamos os conceitos e definições acerca da **linguagem gráfica e linguagem visual (3.3)**, assim como da **linguagem cinematográfica (3.4)**.

Essas teorias são os fundamentos principais para o desenvolvimento da dimensão gráfica do cinema. Portanto, ao longo do capítulo, utilizamos alguns conceitos para gerar a classificação das configurações gráficas. A observação de qualquer grupo de filmes (narrativos dominantes, de longa metragem, predominantemente de ficção) da produção recente permite propor dez categorias que as configurações gráficas da linguagem cinematográfica podem assumir, como veremos neste capítulo. As seis primeiras classificações, que se caracterizam sintáticas, são, posteriormente, utilizadas para definirmos a matéria de expressão gráfica do cinema. Enquanto as outras quatro, com características mais semânticas, são desenvolvidas ao abordarmos as especificidades da **narrativa cinematográfica (3.5)**, pois estamos lidando com um corpus de filmes predominantemente narrativo. E, por fim, fazemos **considerações sobre a classificação das configurações gráficas (3.6)**.

3.1 À luz da semiótica

Segundo Munari (1997, p. 65), tudo que se encontra diante de nossos olhos é comunicação visual. Esse fenômeno acontece porque usamos o mesmo sentido, a visão, para *ler* as mensagens. Portanto, uma nuvem, uma flor, um cartaz, entre tantos outros exemplos, está no escopo do que poderíamos chamar de comunicação visual. Porém, de que difere uma nuvem de um cartaz? Munari (ibid.) distinguiu a comunicação visual em casual e intencional, sendo casual o que pode ser interpretado livremente, por exemplo, a nuvem que está no céu não tem a intenção de nos informar nada. Para um especialista em meteorologia, uma nuvem pode indicar muitas coisas, porém ela não foi, em princípio, intencionalmente *criada* por alguém. Já a comunicação intencional acontece quando alguém tem a intenção de significar uma informação precisa para outra(s) pessoa(s).

Dentro das diferentes possibilidades de significação dos objetos da comunicação visual existe uma maneira de olhá-los como se fosse um só. Justamente quando alguma coisa está em lugar de outra, ou seja, representa o outro. Essa abordagem é estudada pela ciência chamada semiótica ou semiologia, que estuda os signos e suas especificidades.

Os dois termos atribuídos à ciência que estuda os signos derivam da palavra grega “semion” que significa “signo” e foram definidos pelos dois precursores a estudar o tema, Ferdinand de Saussure (1857-1913) e Charles Sanders Peirce (1839-1914). Portanto, o lingüista francês Saussure desenvolveu sua teoria sob o termo semiologia e o cientista americano Peirce sob o termo semiótica.

Saussure ([1926] 1995, p.24) definiu a língua como um “sistema de signos que exprimem idéias”, comparável assim a outros sistemas de signo como a escrita, os sinais militares, o alfabeto dos surdos-mudos e os ritos simbólicos. O lingüista defendeu a existência de uma “ciência que estude a vida dos signos no seio da vida social” (ibid.) e a chamou de semiologia, como vimos anteriormente.

Seus estudos se concentram notadamente nos signos lingüísticos, que ele define como “um sistema especial no conjunto dos fatos semiológicos” ([1926] 1995, p.24). Desse modo, Saussure ([1926] 1995, p.80) define o signo lingüístico como sendo uma entidade psíquica composta de duas faces, o conceito e a imagem acústica, que estão intimamente unidas. Por exemplo, a palavra “árvore” (imagem acústica) está vinculada ao conceito que temos de árvore. A nomenclatura proposta pelo lingüista ([1926] 1995, p.81), no entanto, é manter o termo “signo” para designar a combinação do significado (conceito) e do significante (imagem acústica).

Peirce (op. cit.) não centralizou seus estudos na língua, e desenvolveu uma ampla tipologia tentando criar uma teoria geral dos signos, como veremos a seguir.

Segundo Peirce ([1866-1913] 2003, p.46), “um signo, ou *representâmen*, é aquilo que, sob certo aspecto ou modo, representa algo para alguém. Dirige-se a alguém, isto é, cria na mente da pessoa, um signo equivalente, ou talvez um signo mais desenvolvido”. Peirce (ibid.) denomina esse signo criado de interpretante. Continuando sua definição, “para que algo possa ser um signo, esse algo deve ‘representar’, como costumamos dizer, alguma outra coisa, chamada seu *objeto* (...)” (PEIRCE, [1866-1913] 2003, p.47).

Os conceitos de primeiro (ou primeiridade), segundo (ou secundidade) e terceiro (ou terceiridade) regem toda a semiótica de Peirce, conforme corroborou Farias (2003). Essas três categorias receberam várias definições nos escritos do semioticista. Farias (2003) reuniu algumas encontradas nos *Collected Papers* (PEIRCE apud FARIAS, 2003):

Primeiridade – possibilidade, espontaneidade, acaso, sentimento;

Secundidade – existência, dependência, reação bruta, ação;

Terceiridade – mentalidade, mediação, dependência, continuidade, razão.

Desse modo, obtém-se a relação triádica que define um signo. “Um *signo*, ou *representâmen*, é um Primeiro que se coloca numa relação triádica genuína com seu Segundo, denominado seu *objeto*, que é capaz de determinar um Terceiro, denominado seu *Interpretante*”. (PEIRCE, [1866-1913] 2003, p.63).

O semioticista ([1866-1913] 2003, p.63) afirma que a genuinidade da relação triádica faz com que seus três membros estejam ligados de uma forma que não existam relações diádicas entre eles. Conforme Farias (2003), qualquer processo sígnico consiste na presença destes três elementos: signo, objeto e interpretante, cuja representação gráfica está demonstrada a seguir.

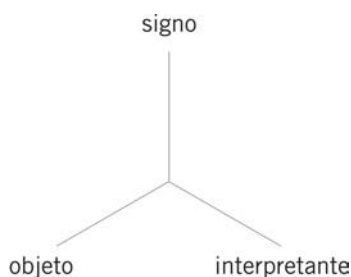


Figura 3.1 - Representação gráfica da relação triádica de Peirce (1839-1914).

Nessa relação, o *representâmen* é a face perceptível do signo, o objeto é o que ele representa, e o interpretante é o que o signo significa (JOLY, 1996, p.33).

Exemplificando, numa fotografia de uma aliança jogada no chão, a foto é o signo ou *representâmen*, a aliança é o objeto e o interpretante pode ser a separação de um casal. A partir da utilização da palavra “pode”, consegue-se dimensionar a complexidade do processo de comunicação. Na verdade, por mais que exista a intenção do autor, a mensagem depende bastante do repertório do receptor. Por exemplo, numa cultura onde a aliança não represente o casamento, essa mesma foto significará apenas um anel no chão.

O signo foi analisado por Peirce ([1866-1913] 2003, p.51-53) de três maneiras diferentes (três tricotomias) gerando 10 classes de signos. Sendo revisada, a classificação foi expandida para 28 signos e posteriormente 66, como demonstrou Farias (2003).

A primeira divisão trata do signo em si mesmo e o define em: mera qualidade (qualissigno)¹, um existente concreto e real (sinsigno) ou uma lei geral (legissigno).

A segunda divisão é feita através da relação do signo com seu objeto. Nesse caso, os signos podem ter algum caráter do objeto em si mesmo (ícone), manter alguma relação existencial com esse objeto (índice) ou estabelecer uma relação de convenção (símbolo).

A terceira divisão se baseia na relação entre o signo e o interpretante, gerando um signo de possibilidade (rema), um signo de fato (dicente) ou um signo de lei (argumento).

Como estamos interessados em desvendar a comunicação visual, sem esquecer que a semiótica se aplica a qualquer tipo de signo, aprofundar-nos-emos na segunda divisão, que trata do signo em relação com seu objeto. Mais especificamente, exploraremos os ícones, índices e símbolos. Peirce denominou essa segunda divisão “a mais importante divisão dos signos” (PEIRCE, [1866-1913] 2003, p.64).

“Um ícone é um *representâmen* cuja qualidade representativa é sua primeiridade como primeiro” (PEIRCE, [1866-1913] 2003, p.64). A qualidade representativa que um ícone tem com o objeto o torna apto a ser um signo. Peirce (ibid.) afirmou que um signo por primeiridade somente existe como idéia, ou seja, não é algo existente, real. Porém, os signos podem ser icônicos, que é diferente de ser um ícone, quando representam seus objetos por similaridade, não importando seu modo de ser. E, mais precisamente, se o signo icônico for um substantivo, ele é considerado um hipoícone. As imagens materiais não podem ser consideradas como ícones, pois são concretas, são hipoícones como afirmou Peirce ([1866-1913] 2003, p.64): “qualquer imagem material, como uma pintura, é grandemente convencional em seu modo de representação, porém em si mesma, sem legenda ou rótulo, pode ser denominada hipoícone”.

Os hipoícones podem ser divididos de acordo com o tipo de semelhança que mantêm com seus objetos. Nesse caso, as imagens são hipoícones com qualidades simples, diagramas mantêm relações de analogia entre as partes do signo e as partes do objeto e as metáforas têm uma relação de paralelismo com o objeto representado (ibid.).

Os índices se relacionam com seus objetos através de uma conexão dinâmica. É necessário que o signo se ligue com alguma outra coisa para que seja índice. “Tudo o que atrai a atenção é índice. Tudo o que nos surpreende é índice, na medida em que assinala a junção entre duas porções de experiência” (PEIRCE, [1866-1913] 2003, p.67). Sendo assim, uma batida na porta indica que existe alguém querendo entrar, um rosto vermelho indica que a pessoa está envergonhada, um cata-vento indica a direção do vento.

¹ Essas nomenclaturas receberam outra forma em Farias (2003): quali-signo, sin-signo e legi-signo.

Os símbolos são *representâmens* que estão relacionados com seus objetos através de convenções, de regras gerais. Peirce ([1866-1913] 2003, p.72) confirma que não está atribuindo nenhum significado a mais à palavra símbolo, como um “(...) signo convencional, ou de um signo que depende de um hábito (adquirido ou nato), (...)” (ibid.), além dos que já existem. Portanto, todas as palavras são símbolos; assim como uma senha, um brasão e um talão de cheque.

Na divisão de signos de Peirce ([1866-1913] 2003) baseada na relação entre o signo e o objeto, um ícone necessita de uma relação de similaridade ou analogia, um índice representa seu objeto através de contigüidade, enquanto o símbolo se relaciona através de leis gerais.

Um signo sempre é direcionado para alguém, cuja mente realiza diferentes funções de acordo com os diferentes tipos: ícone, índice e símbolo. Peirce ([1866-1913] 2003) descreve qual o papel da nossa mente ao interpretar os signos da seguinte forma:

“O ícone não tem conexão dinâmica alguma com o objeto que representa; simplesmente acontece que as qualidades se assemelham às do objeto e excitam sensações análogas na mente para a qual é uma semelhança. Mas, na verdade, não mantém conexão com elas. O índice está fisicamente conectado com seu objeto; formam, ambos, um par orgânico, porém a mente interpretante nada tem a ver com essa conexão, exceto o fato de registrá-la, depois de ser estabelecida. O símbolo está conectado a seu objeto por força da idéia da mente-que-usa-o-símbolo, sem a qual essa conexão não existiria”.
(PEIRCE, [1866-1913] 2003, p.73).

Depois de descrevermos que tipos de signos podem ser utilizados em qualquer meio de comunicação, trataremos, a partir de agora, do hipóícone imagem, daquele que mantém características semelhantes com seu objeto.

3.2 Tipos de imagem

Ao propor um diálogo entre o design gráfico e o cinema, torna-se fundamental diferenciar como seus elementos se apresentam e se distinguem. Para desvendar a dimensão gráfica cinematográfica, é imprescindível deixar explícito o que chamaremos de imagens gráficas e imagens cinematográficas.

A imagem indica algo que, embora nem sempre visível, remete ao visível, e depende da construção de um sujeito que a produz ou a reconhece, conforme definiu Joly (1996, p.14). Santaella e Nöth (2001, p.15) dividem o mundo das imagens em dois: as imagens imateriais da nossa mente e as imagens como representações visuais. Os dois domínios existem numa relação de dependência, segundo Santaella e Nöth (ibid.), “não há imagens como representações visuais que não tenham surgido de imagens na mente daqueles que as produziram, do mesmo modo que não há imagens mentais que não tenham alguma origem no mundo concreto dos objetos visuais”. Nesta investigação, trataremos das imagens como representações visuais.

Há diferentes possibilidades de representar visualmente uma imagem: desenho, pintura, gravura, fotografia, imagens cinematográficas, holográficas, entre outras. E se conseguimos diferenciá-las é porque existem certas características que lhes são específicas.

Como poderemos afirmar que uma imagem que aparece num filme é gráfica, como propôs Twyman (1979), se o material básico da linguagem cinematográfica é a imagem, como definiu Martin, (1963, p.17)?

Antes de abordarmos a imagem cinematográfica, falaremos da fotografia, que é sua unidade mínima. Ao longo de nossa história, com o desenvolvimento tecnológico, vimos as imagens que eram produzidas à mão passarem a ser produzidas por máquinas de registros, até chegarem a ser calculadas por computador. Santaella (1998, p. 304) distinguiu três paradigmas no processo evolutivo de produção de imagem:

- o pré-fotográfico, para as imagens produzidas à mão (pintura, desenho, gravura);
- o fotográfico, caracterizado pela captura automática da imagem, a própria fotografia e o cinema;
- o pós-fotográfico, que trata das imagens geradas pelo computador.

Interessar-nos-emos, nesse momento, pelas imagens contidas no segundo paradigma, o fotográfico, que veio afastar o sujeito produtor da imagem, transformando-a num documento que retrata a realidade de maneira mais exata, ou pelo menos se aproxima. Barthes ([1961] 1990), ao tratar da fotografia jornalística, insinua que a imagem fotográfica não contém códigos, é análoga, fiel à realidade, como propõe o trecho a seguir:

“Do objeto à sua imagem há, na verdade, uma redução: de proporção, de perspectiva e de cor. No entanto, essa redução não é, em momento algum, uma *transformação* (no sentido matemático do termo); para passar do real à sua fotografia, não é absolutamente necessário dividir este real em unidades e transformar essas unidades em signos substancialmente diferentes do objeto cuja leitura propõem; entre esse objeto e sua imagem não é absolutamente necessário interpor um *relai*, isto é, um código; é bem verdade que a imagem não é o real, mas é, pelo menos, o seu *analogon* perfeito, e é precisamente esta perfeição analógica que, para o senso comum, define a fotografia”.

(BARTHES, [1961] 1990, p.12).

Porém, o próprio Barthes ([1961] 1990, p.13) afirma que todo signo pressupõe um código, e que a fotografia consiste em duas mensagens: uma sem código, a mensagem denotada, que é o próprio “*analogon*”; e outra codificada, “a ‘arte’ ou o tratamento, ou a ‘escritura’, ou a retórica da fotografia”, a mensagem conotada, que está diretamente relacionado com a cultura da sociedade onde a imagem será recebida.

Essa analogia da imagem é um assunto amplamente discutido dentro da semiologia e coube a Metz (1974, p.9-10) esclarecer que “o analógico e o codificado não se opõem de maneira simples. O analógico, entre outras coisas, é um meio de transferir códigos: dizer que uma imagem parece com seu objeto real é afirmar que, graças a essa própria semelhança, o deciframento da imagem poderá beneficiar códigos que intervinham no deciframento do objeto: sob a capa da iconicidade, (...), a mensagem analógica vai obter os códigos mais diversos”. Para ele (ibid.), a própria semelhança é codificada, pois a identificação de semelhança não é uma constante cultural.

No entanto, sabemos que a codificação num desenho é bem mais visível, pois o produtor necessita fazer escolhas sobre luz, cor, perspectiva, entre outros, o que Barthes ([1961] 1990, p.13) chama de estilo da reprodução e que não se aplica à fotografia. Porém, não podemos esquecer que o fotógrafo também faz escolhas: de enquadramento, distância focal, diafragma, tipo de revelação, etc., então, atribuir a sua reprodução uma característica ingênua e imparcial seria, no mínimo, um grande equívoco.

Observamos que a conexão da fotografia com a realidade pressupõe um deciframento de códigos, portanto, iniciaremos nossa trajetória cinematográfica à luz da teoria realista de Kracauer (1960). Ele voltou seus estudos para a fotografia, especificamente para a ligação da fotografia com a realidade visível, chegando ao radicalismo de atribuir o assunto do cinema somente ao mundo visível.

Para Kracauer (1960, p.28), um filme pode ser dividido em propriedades básicas e técnicas. As propriedades básicas são idênticas às da fotografia, conforme afirmou o teórico, “um filme, em outras palavras, está unicamente equipado para gravar e revelar a realidade física e, conseqüentemente, gravitar em torno disso” (ibid.). Algumas das propriedades técnicas estão relacionadas com o ato fotográfico (close, uso do negativo, dupla ou múltipla exposição), enquanto outras são exclusivamente fílmicas, como a edição, considerada “a principal e indispensável” (KRACAUER, 1960, p.29), o movimento rápido e lento, entre outras.

O teórico (1960, p.39) questionou o cinema como arte, na medida em que o sentido tradicional atribuído ao termo “arte” está associado a filmes que negligenciam a obrigação de filmagem realista da mídia, numa tentativa de se igualar às belas artes. Em outras palavras, filmes que são produções independentes da realidade, enquanto deveriam apenas explorá-la.

A teoria de Kracauer (1960), assim como as outras teorias realistas do cinema, será útil para nos fazer pensar sobre uma importante característica da imagem cinematográfica: sua ligação com a realidade, ou melhor, com o mundo real. E para sermos menos radicais que Kracauer (ibid.), com o mundo que podemos imaginar, como no caso de filmes que utilizam cenários em 3D ou criam mundos fantasiosos, por exemplo, a trilogia do *Senhor dos anéis*².

² *O Senhor dos Anéis - A Sociedade do Anel* (Peter Jackson, 2001), *O Senhor dos Anéis - As Duas Torres* (Peter Jackson, 2002) e *O Senhor dos Anéis - O Retorno do Rei* (Peter Jackson, 2003).

A imagem cinematográfica é a forma de representação que mais se aproxima da nossa realidade, simplesmente porque a movimentação dos fotogramas simula o mesmo movimento que vemos no mundo, por intermédio do efeito *fi*:

“Quando spots luminosos, espaçados, uns em relação aos outros, são ligados sucessiva, mas alternadamente, ‘vê-se’ um trajeto luminoso contínuo e não uma sucessão de pontos espaçados – é o ‘fenômeno do movimento aparente’. O espectador estabeleceu mentalmente uma continuidade e um movimento onde só havia de fato descontinuidade e fixidez”. (VERNET, 1995, p. 149).

Acontece no cinema, também com a ajuda do som, a representação da aparência do movimento, que Vernet (1995, p.149) não diferencia do próprio movimento, “um movimento reproduzido é um movimento verdadeiro, pois a manifestação visual é idêntica nos dois casos”.

A fotografia irrealiza o real, pois sabemos que o objeto fotografado não está mais ali, a cena aconteceu dessa maneira, num passado do qual estamos protegidos, como propôs Barthes ([1964] 1990, p.36). Já no cinema, o “*ter estado aqui* desapareceria, substituído por um *estar aqui* do objeto” (ibid.), não vivenciamos a sensação de tempo passado da fotografia, e sim um tempo presente. Segundo Metz ([1968] 1977, p.21), na movimentação do cinema, objetos e pessoas são percebidos como efígies, mas o movimento realmente existe, *está aqui*. Pois, o “movimento nunca é material, mas sempre visual, reproduzir-lhe a visão é reproduzir-lhe a realidade” (ibid.).

Então, ao assistirmos a um filme, vivenciamos seu movimento como se fosse real. Porém, como o filme é uma forma de representação, sabemos distinguir que não é realidade o que se apresenta a nossa frente. Ninguém melhor que André Bazin (1967 apud ANDREW, 1989, p.144) para especificar essa realidade cinematográfica. Para ele, a imagem cinematográfica não é exatamente igual à realidade da qual se origina. É um modelo de luz, é seu desenho real deixado no celulóide. Certamente não estamos tratando aqui do desenho pré-fotográfico definido por Santaella (op. cit.), o desenho de Bazin (1967 apud ANDREW, 1989, p.144-145) apresenta duas propriedades relevantes: são geneticamente ligados à realidade que se espelham, isto é, são semelhantes, e já são compreensíveis, não precisam ser decifráveis como a impressão digital ou o raio-x.

Essa relação genética que torna a fotografia exatamente igual aos objetos que representam, levou Peirce (op. cit.) a classificá-la, sob esse aspecto, como índice, “esta semelhança, porém, deve-se ao fato de terem sido produzidas em circunstâncias tais que foram fisicamente forçadas a corresponder ponto por ponto à natureza” (PEIRCE, [1866-1913] 2003, p.65). Sendo assim, o signo (a fotografia) possui conexão física com o objeto. Por outro lado, não podemos negar a similaridade que a fotografia mantém com seus objetos e, sob esse aspecto, elas também podem ser consideradas hipoícones.

Ademais, uma fotografia pode ser abstrata. Dependendo de seu objetivo e das lentes utilizadas, uma foto pode ter um alto grau de abstração - mesmo que os objetos representados não sejam abstratos - tornando-se pouco decifrável. Então, o grau de compreensibilidade de uma imagem não é uma característica intrínseca da fotografia.

No entanto, Bazin (op. cit.) mencionou que a maior parte das imagens cinematográficas do cinema dominante não faz parte dessas imagens abstratas. Mesmo que sejam fotografias, são fotografias que nos mostram o mundo representado, que é tal qual o mundo que vivenciamos. Porém, ele sabedor de que o termo realidade não era o mais adequado, preferiu chamar o cinema de “assíntota da realidade”.

E a imagem gráfica, quais seriam suas propriedades? Para entendermos suas características, investigaremos o que poderemos considerar como sendo gráfico e quais são as características de qualquer representação gráfica.

Twyman (1979) define o termo “gráfico” como aquilo que é desenhado ou feito visível em resposta a decisões conscientes.

Para Enghelherdt (2002, p.2), “uma representação gráfica é um artefato visual sobre uma superfície mais ou menos plana, que foi criado a fim de expressar informação”. Ou seja, um produto manufaturado por alguém, com a intenção de informar algo, sobre uma superfície (mais ou menos) plana, a qual Enghelherdt (ibid.) se refere a suportes como papel, parede e telas em geral. Portanto, o que está representado pode estar em 3D, mas o local onde a representação será exibida é bidimensional. Nesta investigação, não distinguimos se a prioridade na comunicação é persuadir, divertir ou entreter em oposição a descrever, explicar, informar ou instruir como propôs Richards (1984 apud ENGHELHERDT, 2002, p.2) ao se referir ao design gráfico.

Enghelherdt (2002, p.2) informa que as duas categorias de Richards (1984 apud ENGHELHERDT, 2002) não são excludentes, porém suprime de seu escopo as representações visuais que entretêm ou persuadem, como as imagens publicitárias e as artes visuais, assim como qualquer signo natural. Apenas excluiremos representações gráficas, configurações gráficas no nosso caso, que não tenham sido feitas ou mediadas por alguém e configurações gráficas que não tenham intenções de comunicação. Independente se essas são utilizadas para entreter ou instruir, concordando com a afirmação de Twyman (1985, p.255) de que não existe razão para não considerar o prazer como um ingrediente da comunicação eficaz.

Portanto, associando as definições de Twyman (1979) e Enghelherdt (2002), para nós, **configurações gráficas são feitos visíveis sobre uma superfície mais ou menos plana com o intuito de comunicação.**

Nessa dimensão, até mesmo a imagem cinematográfica pode ser considerada gráfica, assim como a fotografia. Enghelherdt (2002, p.3) profere que a fotografia é considerada representação gráfica, principalmente se vier acompanhada com algum texto explicativo. Para esta investigação, a fotografia também é configuração gráfica. Porém, se for colocada numa frequência de 24 por segundo, intercalada por uma faixa preta e projetada numa tela, será considerada imagem cinematográfica.

Qualquer outra forma de representação visual imagética que apareça na tela do cinema e se encaixe na definição de configuração gráfica, será considerada gráfica.

A imagem cinematográfica, como definiu Vernet (1995, p. 149), tem uma densidade e um volume que a imagem fixa não consegue proporcionar. Ele nos aponta uma questão importante: “todos já tiveram a experiência desse achatamento da imagem, desse esmagamento da profundidade, quando se congela a imagem durante a projeção de um filme” (ibid.). O congelamento da imagem num filme, o fotograma fixo, é apenas umas das outras formas de representação visual imagética na banda visual do cinema, assim como as imagens gráficas.

Ao assistirmos a um filme, sabemos distinguir um desenho e até uma fotografia de uma imagem cinematográfica, como mostra os exemplos do filme *O livro de cabeceira* (1996), de Peter Greenaway (figura 3.2). Esse fato acontece justamente pela diferença na percepção da realidade, que a imagem cinematográfica nos proporciona de maneira tão perfeita, e que não ocorre nas imagens gráficas. Então, fotografias, desenhos, ilustrações, independente do modo como foram produzidas - à mão, capturada por uma máquina ou gerada pelo computador - serão consideradas gráficas, mesmo que se movimentem. Por conta disso, os filmes de animação são considerados gráficos.



Figura 3.2 - Imagens gráficas (localizadas no retângulo) no filme *O livro de cabeceira*, de Peter Greenaway (1996).

Muitos poderiam pensar que o movimento seria decisivo para distinguir as imagens gráficas das cinematográficas. Porém, existem imagens em movimento que também são consideradas gráficas, como desenhos animados ou animações de imagens geradas no computador. E, ao aparecer numa mídia dinâmica como o cinema, não era de se esperar que a imagem gráfica, e por que não falar aqui em qualquer configuração gráfica, fosse usada estaticamente.

A imagem é apenas um dos elementos que a linguagem gráfica possui para se expressar. Após termos investigado as particularidades da imagem gráfica e cinematográfica, torna-se necessário entendermos como se conceitua a linguagem gráfica a fim de definirmos como se caracterizam as configurações gráficas do cinema.

3.3 Linguagem gráfica e linguagem visual

Quando se fala em linguagem, a primeira lembrança que nos vem à cabeça é a linguagem oral. Porém, se elaborarmos mais a questão, descobriremos que nem todos as pessoas falam a nossa língua, e que a linguagem faz parte de um processo de comunicação e não nos comunicamos apenas com as palavras.

Twyman (1982, p.2) observou que na comunicação gráfica existem diferentes maneiras de se representar visualmente uma informação: diagramas, mapas, tabelas e listas, entre outras. Já McLuhan (apud TWYMAN, 1982, p.5) dividiu a comunicação, de acordo com a produção, em três idades: a manuscrita, a impressa e a eletrônica. Independente da organização da representação e da tecnologia utilizada na produção, ocorre nas mensagens da comunicação gráfica, assim como em qualquer outro meio de comunicação, uma relação entre o conteúdo e a forma da informação, definido por Twyman (1982, p.2) como sendo o “elemento da linguagem na comunicação gráfica”.

Para definir a linguagem gráfica, Twyman (1979) define como “gráfico” aquilo que é desenhado ou feito visível em resposta a decisões conscientes e “linguagem” aquilo que serve como veículo de comunicação. Segundo Twyman (1982, p.7), os lingüistas não observaram o uso da linguagem gráfica e tendiam a negligenciá-la, distinguindo somente a linguagem falada da escrita. Para os designers gráficos e tipógrafos, a divisão se estabelece principalmente entre o verbal e o pictórico.

As duas áreas da lingüística, escrita e falada, apresentam o mesmo modo de simbolização, as palavras, porém envolvem diferentes sentidos, o auditivo e o visual. As duas maiores áreas da linguagem que os designers e tipógrafos trabalham têm o mesmo canal de comunicação, o visual, mas com modos diferentes: o pictórico e o verbal. Portanto, o modo tradicional de se pensar linguagem não acomoda as imagens, cujo fator primordial se deve ao interesse dominante dos cientistas lingüísticos pela linguagem falada, que não tem um modo pictórico, conforme elucidou Twyman (1985, p.246).

Tendo em vista a maneira como a mensagem é recebida, Twyman (1982, p.7) propôs uma junção das duas abordagens, apresentada na figura 3.3.



Figura 3.3 - Esquema desenvolvido por Twyman (1982) para reunir a visão dos lingüistas e designers sobre linguagem.

Twyman (1982, p.7) divide as mensagens recebidas em dois canais: o auditivo e o visual. Ou seja, se a comunicação foi recebida através da audição ou visão. O próprio Twyman (1985, p.247), posteriormente, alertou para o fato de o modelo não ser perfeito, pois não abarca as imagens que podem ser sentidas através do tato, por exemplo, quando uma pessoa cega toca uma escultura. No entanto, Twyman (ibid.) afirma que o modelo proposto acima supre a maioria das situações normais de comunicação.

Concordamos com Twyman (1985) no aspecto da supremacia da comunicação auditiva e visual. Porém, esse não deve ser um fator decisivo para a não inclusão dos outros modos de comunicação num modelo que tenta definir linguagem com o objetivo de ampliar sua definição tradicional. Portanto, não se pode deixar de mencionar o braille como linguagem tátil verbal, assim como os canais olfativos e gustativos.

Subdividindo o canal visual no modelo de Twyman (1982), tem-se a linguagem gráfica e não gráfica ou paralingüística (onde se encontra, por exemplo, a linguagem gestual). A linguagem gráfica possui três modos de simbolização: o verbal, o pictórico e o esquemático. As duas primeiras categorias não precisam de maiores explicações, somente a inclusão dos numerais e outros caracteres convencionais, como os sinais de pontuação no modo de simbolização verbal. O modo de simbolização esquemático representa todos os signos gráficos que não sejam decididamente verbal/numérico ou pictórico (TWYMAN, 1982, p.7).

O último nível do modelo de Twyman (1985, p.247) distingue o modo de produção das linguagens, o autor define que todos os modos de simbolização da linguagem gráfica podem ser feitos à mão ou produzidos por uma máquina, porém para simplificar o modelo preferiu representar apenas no modo verbal.

O originador da mensagem gráfica, de acordo com o que pretende informar, terá que escolher que elementos utilizará (verbal, pictórico e esquemático) e como organizará visualmente a informação, sem esquecer de levar em consideração a tecnologia mais apropriada.

Os estudos de Twyman (1979) se referem à relação entre o conteúdo e a representação. Portanto, para esse autor, o importante é que a informação defina que tipo de configuração deve ser utilizado. Seu esquema para o estudo da linguagem gráfica está representado na forma de uma matriz (figura 3.4) com as combinações dos modos de simbolização e métodos de configuração. Todavia, Twyman (1982, p.8) relaciona apenas a linguagem gráfica estática, sua classificação não contempla o design em movimento, a hipermídia, por exemplo.

Importante mencionar que Twyman (1979) não pretendeu que sua matriz fosse um fim em si mesmo, mas um instrumento que dirigisse o pensamento, além de confessar que algumas células poderiam ser subdivididas, enquanto outras seriam adicionadas. Para Twyman, “essas adições à matriz teriam esfumado um ponto importante – o conflito entre as estratégias de ler/ver que surge da linearidade do modo verbal e da não linearidade tanto do modo pictórico quanto esquemático” (ibid.).

	Linear puro	Linear interrompido	Lista	Linear ramificado	Matriz	Não-linear dirigido	Não-linear aberto	Métodos de configuração
Verbal/ numérico								
Pictórico e verbal numérico								
Pictórico								
Esquemático								

Modos de simbolização

Figura 3.4 - Matriz que define as características da linguagem gráfica através dos modos de simbolização e métodos de configuração.

A matriz de Twyman (1979) descreve as principais opções de utilização da linguagem gráfica, chamando atenção para que os designers gráficos (quem configura a linguagem gráfica) se preocupem com o planejamento das informações. Num dos eixos estão os métodos de configuração, ou seja, caminhos de organização da linguagem gráfica ou “a estrutura da mensagem que influencia e talvez determine as estratégias de ‘procurar’, ‘ler’, e ‘olhar’ adotadas pelo usuário” (TWYMAN, 1979). São eles: linear puro, linear interrompido, lista, linear ramificado, matriz, não-linear dirigido e não-linear aberto. Assim como existem termos autodefinidos nesse eixo; linear puro, linear ramificado, lista e matriz, existem categorias que precisam ser explicadas. No linear interrompido ocorre “a interrupção do fluxo linear”, independe da direção da leitura e, freqüentemente, as quebras das linhas num texto não ocorrem semanticamente, e sim pelo comprimento da coluna. No não-linear dirigido, a principal estratégia é de procura, há um direcionamento do olhar, e no não-linear aberto, existem várias opções para o observador ver e ler a mensagem (TWYMAN, 1979).

A linha pontilhada que divide os métodos de configuração não-linear aberto e não-linear dirigido e os modos de simbolização pictórico e esquemático serve para demonstrar como é difícil estabelecer a distinção entre eles e quão subjetivo são suas classificações. Embora exista a intenção do *designer*, a subjetividade (experiência, habilidade, cultura) do usuário também tem que ser levada em consideração.

Embora a matriz de Twyman (1979) não tenha sido desenvolvida com exemplares da linguagem gráfica dinâmica, também podemos aplicá-las nas configurações gráficas cinematográficas. Aragão (2003) analisou as configurações gráficas de cinco filmes³ pela matriz de Twyman (1979) e concluiu que, somando as configurações gráficas dessas produções, aconteceu uma concentração maior na direita superior da matriz, com as células verbal/numérica e não-linear dirigida abarcando uma parcela significativa (34%) das configurações. Sendo 76% de todas as configurações classificadas como não-linear dirigida e 42% como verbal-numérica.

Essa estatística se refere ao primeiro momento das configurações gráficas analisado pela autora. Por considerar a movimentação das configurações gráficas (chamadas de interferências gráficas), a análise foi dividida em três momentos. O primeiro momento considera as configurações em relação à tela do cinema, levando em conta sua movimentação, ou seja, é considerada toda a sequência em que aparece a configuração. O segundo momento isola as configurações, tratando somente dessas, sem levar em consideração os outros elementos visuais fílmicos que não sejam configurações gráficas, como as imagens filmadas. O terceiro momento analisa as configurações gráficas em relação a outras configurações semelhantes do mesmo filme. Para distingui-las, os critérios foram semânticos.

Ao discutir sobre a alta incidência no método de configuração não-linear dirigido no primeiro momento, Aragão (2003) aponta a dificuldade em produzir um não-linear aberto com a linguagem verbal para o cinema, como um fator primordial. Como os elementos são utilizados para informar, seria difícil ler uma mensagem não-linear aberta em movimento, pois, com exemplares estáticos, ela já “se quebra em termos de comunicação precisa” (Twyman, 1979).

Outro fator importante se deve à inovação em utilizar certos elementos gráficos, principalmente os esquemáticos. As configurações gráficas chamam a atenção do espectador pelo conflito que estabelecem com as imagens filmadas e pela própria narração fílmica, que direciona o espectador para tais configurações. Segundo Aragão (2003), a utilização de qualquer elemento diferente das imagens filmadas na banda visual dos filmes dirigiria o olhar para ele.

No primeiro momento, ao se levar em consideração todos os elementos que aparecem na banda visual do filme, torna-se quase impossível obter exemplares lineares (esquerda da matriz), pois o espectador tem várias opções para ler a mensagem. Por exemplo, um texto que seria considerado linear interrompido no design gráfico estático, pode se tornar não-linear dirigido como configuração gráfica cinematográfica, pela maneira como ela é mostrada ao espectador (enquadramento, movimentação, etc.), que influencia diretamente na condição de leitura.

³ *O livro de cabeceira* (Peter Greenaway, 1996), *Corra Lola corra* (Tom Tykwer, 1998), *Magnólia* (P. T. Anderson, 1999), *Snatch - porcos e diamantes* (Guy Ritchie, 2000) e *O fabuloso destino de Amélie Poulain* (Jean-Pierre Jeunet, 2001).

Em *O homem que copiava* (Jorge Furtado, 2003), André, um dos personagens principais do filme, lê uma poesia de um livro de Shakespeare, enquanto a mesma é mostrada como configuração gráfica (figura 3.5) para o espectador. A configuração não é estática, o texto se movimenta na direção vertical. Poderíamos considerar essa configuração como linear interrompida, pois o texto possui quebras de linhas e também é interrompido na sequência em que é mostrado. No entanto, classificamo-la como não-linear dirigida, pois as palavras não se encontram num formato ideal para ser lido linearmente. O texto está enquadrado na diagonal, e somos levados a ler/procurar o que está escrito pela narração do personagem, lemos o texto ao mesmo tempo em que ele o lê.

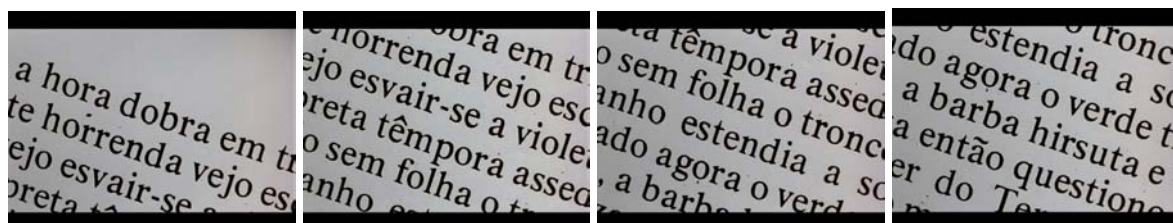


Figura 3.5 - Configuração gráfica verbal/linear interrompida classificada pela matriz de Twyman (1979) no filme *O homem que copiava* (Jorge Furtado, 2003).

O poema é o soneto 12 de Shakespeare (figura 3.6), transcrito a seguir para servir de comparação com sua representação no filme. A captação de imagens estáticas da configuração não dimensiona sua dinâmica, seria ideal assisti-la. No entanto, conseguimos perceber a diferença de *leitura* confrontando essas duas formas de representação.

Quando a hora dobra em triste e tardo toque
E em noite horrenda vejo escoar-me o dia,
Quando vejo esvair-se a violeta, ou que
A prata a preta têmpera assedia;

Quando vejo sem folha o tronco antigo
Que ao rebanho estendia sombra franca
E em feixe atado agora o verde trigo
Seguir o carro, a barba hirsuta e branca;

Sobre tua beleza então questiono
Que há de sofrer do Tempo a dura prova,
Pois as graças do mundo em abandono
Morrem ao ver nascendo a graça nova.

Contra a foice do Tempo é vão combate,
Salvo a prole, que o enfrenta se te abate

Figura 3.6 - Soneto 12 de Shakespeare.

No entanto, de que é composto qualquer elemento da linguagem gráfica? Conceituando a linguagem visual, Dondis (1991) descreve que uma peça gráfica ou uma pintura, por exemplo, é formada por uma lista básica de elementos visuais, cabendo ao designer ou ao artista, distinguir qual a melhor combinação a ser utilizada. “Os elementos visuais constituem a substância básica daquilo que vemos, e seu número é reduzido: o ponto, a linha, a forma, a direção, o tom, a cor, a textura, a dimensão, a escala e o movimento” (DONDIS, 1991, p.51-52).

Goldsmith (1980, p.205), contrapondo essa definição, acredita que os elementos acima definidos por Dondis (1991), ou seja, os componentes de uma imagem (pontos, linhas, entre outros) não são signos, assim como os fonemas individuais da linguagem verbal também não o são. Sugere que a análise visual deve começar com elementos maiores, as unidades, que se referem a qualquer área numa figura que pode ser reconhecida como uma identidade separada. O grau de separação pode variar de figura para figura, de acordo com a intenção e interesse do observador. Se formos descrever uma fotografia de uma paisagem, não falaremos em pontos, linhas e texturas, e sim em montanhas, animais e árvores, enquanto num retrato descreveremos olhos, boca e nariz.

Bierdman (1987 apud Horn, 1998, p.67) aponta para o reconhecimento de objetos através de sua segmentação em elementos simples, regulares e geométricos como cones, cilindros e blocos. Diferentes combinações desses elementos formam diferentes objetos. Segundo ele (BIERDMAN, 1987 apud Horn, 1998, p.67), esses 36 componentes, denominados por ele de *geons*, são as bases da percepção e do reconhecimento.

Horn (1998, p.5) atribui o surgimento de uma nova linguagem, a linguagem visual, à dificuldade do ser humano em expressar idéias complexas somente com palavras. Ele (1998, p.71) amplia a abrangência da linguagem gráfica, considerando exemplares dinâmicos como filmes, animação e *web sites*. Horn (1998, p.8) define linguagem visual como sendo a integração de palavras, imagens e formas em uma única unidade de comunicação, ou o uso de palavras e imagens ou palavras e formas para configurar uma única unidade de comunicação. Para esse autor (1998, p.9), os elementos quando usados separados não concebem uma verdadeira linguagem visual. Apesar de não questionar a possibilidade de comunicação de cada componente da linguagem visual isoladamente, Horn (ibid.) prefere investigar e se referir à linguagem visual quando palavras, imagens e formas estão integradas.

A partir das análises de Goldsmith (1980) e Bierdman (1987), Horn (1998, p.70) introduz uma tipologia morfológica da linguagem visual: imagens, formas, linhas, áreas de cor, textura e cinza, setas, arranjo ordenado de linhas pelo crescimento do peso e blocos de texto.

No entanto, essa descrição não está clara e uniforme, como Horn (1998, p. 71-72) mesmo afirmou, propondo, logo em seguida, uma morfologia dos elementos da linguagem visual, subdividindo-a em dois níveis: primitivo e propriedade. O primitivo é constituído de:

- palavras – definidas através da abordagem lingüística. Podem ser uma única palavra, frase, sentença ou bloco de texto;
- formas – definidas como *gestalts* abstratas que se sobressaem do *background* como unidade, mas não se assemelham a objetos no mundo natural. São os pontos, as linhas, as formas abstratas e os espaços entre formas;
- imagens – definidas como formas visíveis que se assemelham a objetos no mundo natural.

O segundo nível, chamado de propriedade, é composto pelas características dos elementos primitivos: valor, textura, cor, orientação, tamanho, localização no espaço bidimensional, localização no espaço tridimensional, movimento, espessura e iluminação. A combinação dos dois níveis da morfologia dos elementos visuais é o começo para a sintaxe da linguagem visual.

Horn (1998, p.97) denomina o processo de significação da linguagem visual de fusão semântica. Esse processo acontece quando trazemos para as mensagens visuais nossos pensamentos e experiências. Assim, o arranjo sintático dos elementos na mensagem nos encoraja a unir os elementos verbais e visuais para criar uma nova interpretação e um novo sentido. Portanto, para ele (ibid.), os três elementos da linguagem visual comunicam melhor integrados do que separados. O fato de o cinema sempre ter utilizado elementos gráficos como materiais significantes vem reforçar a idéia de que podemos comunicar melhor (mas não apenas) através dos três elementos da linguagem visual. A integração de palavras e imagens também funciona no cinema tanto quanto no design gráfico.

Podemos relacionar a fusão semântica de Horn (1998) ao conceito de semiose de Peirce (op. cit.). O semioticista, ao se referir aos símbolos, afirma que eles crescem e geram outros signos, em outras palavras, “retiram seu ser do desenvolvimento de outros signos, especialmente dos ícones, ou de signos misturados que compartilham da natureza dos ícones e símbolos” (PEIRCE, [1866-1913] 2003, p.73).

Comparando a definição de linguagem gráfica de Twyman (1979), com a definição de linguagem visual de Horn (1998), o modo de simbolização verbal são as palavras, o modo de simbolização pictórico são as imagens e o modo de simbolização esquemático são as formas.

Por uma questão de nomenclatura e, principalmente, por discordar da rigidez da integração dos componentes na definição de linguagem visual de Horn (1998), utilizaremos a definição de Twyman (1979) para definir os elementos das configurações gráficas. No item 4.1.3 empregaremos as propriedades do segundo nível de Horn (1998) para analisarmos o plano de expressão das palavras escritas nos filmes.

A observação das configurações gráficas, em qualquer filme do escopo desta investigação, permite explorá-las de diferentes maneiras. A primeira consiste em considerar os modos de simbolização que compõem essas configurações. Nessa perspectiva obtemos:

- configurações gráficas **verbais** (figura 3.7);
- configurações gráficas **pictóricas** (figura 3.8);

- configurações gráficas **esquemáticas** (figura 3.9);
- qualquer **combinação das três acima** (figura 3.10).



Figura 3.7 - Configuração gráfica verbal em *O fabuloso destino de Amélie Poulain* (Jean-Pierre Jeunet, 2001).



Figura 3.8 - Configuração gráfica pictórica em *O fabuloso destino de Amélie Poulain* (Jean-Pierre Jeunet, 2001).



Figura 3.9 - Configuração gráfica esquemática em *O fabuloso destino de Amélie Poulain* (Jean-Pierre Jeunet, 2001).

Exemplificando com *O fabuloso destino de Amélie Poulain* (Jean-Pierre Jeunet, 2001), a configuração gráfica **verbal** é composta apenas por palavras (figura 3.7), a configuração **pictórica** por figuras que não se encaixam na definição de imagem cinematográfica (figura 3.8), a configuração **esquemática** por elementos que não sejam verbais/numéricos ou pictóricos, como o círculo que envolve uma mosca da figura 3.9. Assim como na linguagem gráfica utilizada em veículos impressos encontramos exemplos de configurações que utilizam **combinações dos modos de simbolização**, também podemos encontrar esse tipo de configuração nos filmes, como a sequência em que palavras (elementos verbais) e seta (elemento esquemático) identificam psicologicamente o pai da personagem principal do mesmo filme (figura 3.10).



Figura 3.10 - Configuração gráfica verbal esquemática em *O fabuloso destino de Amélie Poulain* (Jean-Pierre Jeunet, 2001).

As configurações gráficas, como vimos anteriormente, podem ser formadas por um ou vários tipos de elementos gráficos (verbal, pictórico e esquemático). A segunda distinção das configurações ocorre através da quantidade de elementos que as compõem. Uma configuração gráfica **verbal singular**, por exemplo, possui apenas um elemento gráfico, uma palavra (figura 3.11), enquanto as configurações gráficas **verbais compostas** têm vários (dois ou mais) elementos gráficos verbais (figura 3.12), exemplos retirados do filme *Os excêntricos Tenenbaums* (Wes Anderson, 2001). Portanto, as configurações gráficas também podem ser classificadas em:

- configurações gráficas **singulares** (figura 3.11);
- configurações gráficas **compostas** (figura 3.12).

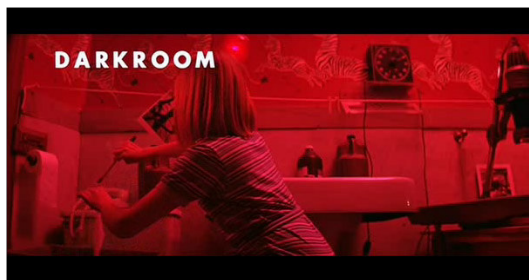


Figura 3.11 - Configuração gráfica singular em *Os excêntricos Tenenbaums* (Wes Anderson, 2001).



Figura 3.12 - Configuração gráfica composta em *Os excêntricos Tenenbaums* (Wes Anderson, 2001).

Para classificar as configurações gráficas em **singular** ou **composta** não podemos isolá-las, tentando fixar o plano em que aparecem, temos que levar em consideração todo o seu desenvolvimento. Por exemplo, em alguns momentos de *Corra Lola corra* (Tom Tykwer, 1998), as imagens filmadas são intercaladas com animação. Em alguns casos, em todo o tempo em que é mostrado, o desenho contém apenas um personagem (figura 3.13) e em outros o desenho é formado por uma composição (mais de um elemento) que inclui outros protagonistas e cenário (figura 3.14).

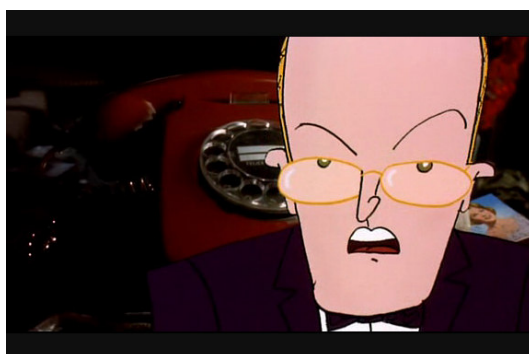


Figura 3.13 - Configuração gráfica singular em *Corra Lola corra* (Tom Tykwer, 1998).



Figura 3.14 - Configuração gráfica composta em *Corra Lola corra* (Tom Tykwer, 1998).

Ashwin (1979) desenvolveu um modelo de análise, baseado nas funções sintáticas e semânticas, para averiguar os ingredientes que caracterizam o estilo em ilustrações. Para definir o estilo, é importante acontecer uma interação entre as sete variáveis propostas por ele (1979, p.57): consistência, gama, enquadramento, posicionamento, proximidade, cinética e naturalismo. Então, o estilo das ilustrações numa pessoa, época ou cultura será caracterizado pela utilização repetida de algumas dessas variáveis. Cada uma delas contém dois pólos, apresentamo-los a seguir:

Variáveis	Pólos
1 consistência	homogêneo/heterogêneo
2 gama	restrita/expandida
3 enquadramento	disjuntiva/conjuntiva
4 posicionamento	simétrica/casual
5 proximidade	distante/próxima
6 cinética	estática/dinâmica
7 naturalismo	naturalista/não-naturalista

Segundo Ashwin (1979, p.57-59), a consistência é definida pelas características sintáticas das ilustrações, a quantidade de ferramentas ou mídias utilizadas para produzi-las influencia diretamente na sua definição. Se uma ilustração utiliza técnicas de desenho, pintura e colagem, as possibilidades de linhas, formas e cores são bem maiores do que uma que só utiliza lápis. Porém, se uma única mídia mantiver as características sintáticas das mídias imitadas, também existe a possibilidade de expressar heterogeneidade. Ashwin (1979, p.59) destaca um aspecto peculiar das ilustrações, a incorporação nas imagens de elementos verbais, seja nome de produto ou palavras, que estabelece uma ligação com o texto que acompanha a ilustração. Nesses casos, as ilustrações seriam notadamente heterogêneas.

A gama é descrita, conforme Ashwin (1979, p.59), através da escolha entre utilizar todas as possibilidades sintáticas de uma mídia ou se concentrar em seguir apenas um caminho. O ilustrador pode limitar a direção ou a largura das linhas ou ainda, referindo-se à cor, à combinação do matiz. A divisão dessa variável é entre o pólo restrito ou expandido.

O enquadramento é a relação existente entre a ilustração e o suporte, afirmou o autor (1979, p.60). A ilustração é disjuntiva quando cabe inteira na tela, isto é, a informação está toda contida no suporte, e conjuntiva quando existe uma continuidade da ilustração, ou seja, a informação também se encontra além da situação representada.

Para Ashwin (1979, p.62), o posicionamento é caracterizado pelo arranjo dos componentes da ilustração, sugerindo uma idéia de ordem ou casualidade. Seus pólos são: simétrico e casual.

A proximidade refere-se à distância entre o espectador e o assunto representado. O autor (1979, p.63) afirma que esta variável é determinada pelo resultado do que está representado em relação à área da ilustração. Portanto, as ilustrações podem estar distantes ou próximas do espectador.

A cinética tratada por Ashwin (1979, p.64) é determinada pelo assunto da ilustração. Porém, com as limitações impostas pela mídia estática à reprodução do movimento, o ilustrador pode recorrer a recursos gráficos para intensificar o dinamismo. Entre os mais utilizados estão as linhas de velocidade e a representação do tema em múltiplas posições.

Conforme Ashwin (1979, p.66), o grau de naturalismo de uma ilustração é calculado pela plausibilidade do que está sendo mostrado, combinado com as regras de geografia, luz, sombra, gravidade, entre outras. A naturalidade demonstra, então, o grau de analogia das ilustrações com o mundo real.

Nesta investigação podemos adaptar a variável consistência de Ashwin (1979) para distinguir as configurações gráficas **compostas**, levando em consideração os tipos de elementos que as compõem. As configurações gráficas **compostas** podem ser formadas pelo mesmo tipo de elemento gráfico ou incluir diferentes categorias (verbal e pictórico, verbal e esquemático, esquemático e pictórico, etc.).

Desse modo, as configurações gráficas **compostas** são subdivididas, de acordo com os modos de simbolização que elas possuem, em:

- configurações gráficas **compostas homogêneas** (figura 3.15);
- configurações gráficas **compostas heterogêneas** (figura 3.16).



Figura 3.15 - Configuração gráfica composta homogênea em *Kill Bill: Vol. 1* (Quentin Tarantino, 2003).

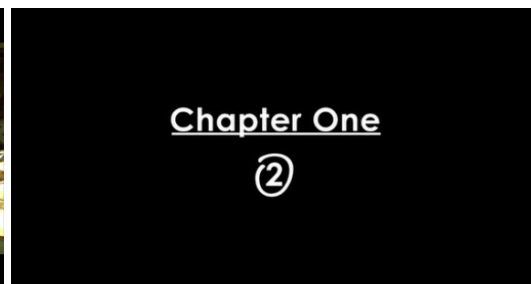


Figura 3.16 - Configuração gráfica composta heterogênea em *Kill Bill: Vol. 1* (Quentin Tarantino, 2003).

Kill Bill: Vol. 1 (Quentin Tarantino, 2003) é um filme que insere vários tipos de configurações gráficas **compostas**. Na figura 3.15, a configuração gráfica é **composta homogênea**, pois é formada apenas por elementos verbais (a frase “*Four years and six months earlier in the city of El Paso, Texas*”). Já a figura 3.16 é classificada como configuração gráfica **verbal, esquemática, composta e heterogênea**, pois além de palavras, contém a linha e o círculo, que são considerados esquemáticos.

Mesmo quando a configuração gráfica for uma animação, ela pode ser classificada como **composta heterogênea**, por exemplo, *Kill Bill: Vol. 1* (Quentin Tarantino, 2003) tem quase oito minutos de animação e no desenho aparecem textos escritos em diferentes ocasiões, como mostra a figura 3.17. Nesse caso, a configuração gráfica é **pictórica, verbal, composta e heterogênea**.

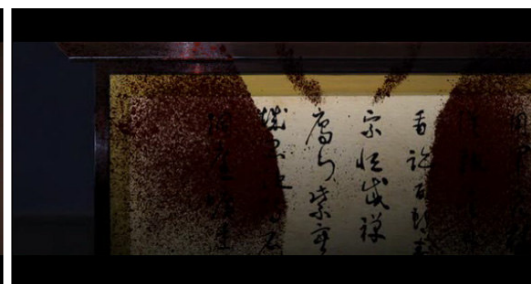
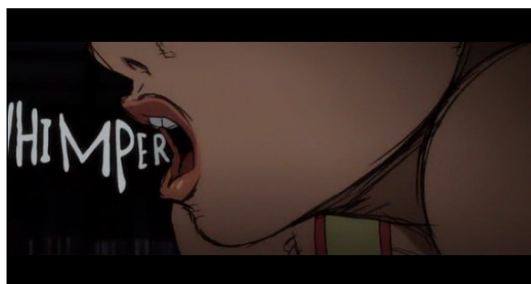


Figura 3.17 - Configuração gráfica pictórica, verbal, composta e heterogênea em *Kill Bill: Vol. 1* (Quentin Tarantino, 2003).

Além de ser possível classificar as configurações gráficas cinematográficas, também se torna viável identificar semanticamente como os elementos que as compõem funcionam na comunicação. Engelhardt (2002, p.129) demonstrou que os elementos de uma representação gráfica podem desempenhar diferentes papéis informacionais no que diz respeito a sua interpretação. Desse modo, ele propõe dividir os objetos gráficos, chamaremos de elementos gráficos, que constituem as representações em: elementos informacionais, elementos referenciais e elementos decorativos.

Em *Snatch - Porcos e diamantes* (Guy Ritchie, 2000), além dos créditos, que informam os atores participantes do filme, existe uma sequência em que são apresentados os personagens da história contada (figura 3.18). Nesses exemplos aparecem elementos recorrentes que utilizaremos para designar os tipos de papéis informacionais definidos por Engelhardt (2002, p.129).

Os elementos informacionais são aqueles que devem ser modificados se a informação que se deseja passar for alterada. Exemplos de elementos informacionais são as áreas preenchidas num mapa que pretende informar as regiões com chuva, num certo dia. Em *Snatch - Porcos e diamantes* (Guy Ritchie, 2000), as palavras e a imagem que indicam o personagem, por exemplo, é elemento informacional, pois a configuração gráfica depende de qual personagem é apresentado.



Figura 3.18 - Configuração gráfica com elementos informacionais, elementos referenciais e elementos decorativos em *Snatch - Porcos e diamantes* (Guy Ritchie, 2000).

Elementos referenciais são aqueles que servem para ajudar na interpretação da configuração e não, necessariamente, precisam ser ajustados se a informação representada mudar. Eles podem demarcar um espaço significativo na configuração, como eixos de um gráfico, ou linhas de grade, ou funcionar como legenda quando explica os símbolos ou as propriedades de uma configuração, é o caso das legendas de mapas que explicam as cores ou os símbolos utilizados.

As linhas dos planos de *Snatch - Porcos e diamantes* (Guy Ritchie, 2000) podem ser considerados elementos referenciais, pois demarcam o espaço onde aparecerá o nome dos personagens. Elas modificam de posição para se encaixar melhor na composição do plano.

Os elementos decorativos não são nem informacionais, nem referenciais, e se forem retirados da configuração, não afetam a interpretação da informação intencionada. Servem para embelezar e não, obrigatoriamente, precisam estar relacionados com o contexto da configuração. Em alguns casos, um elemento que parece ser decorativo pode ser considerado informacional ou referencial, pois provém importante informação contextual. As estrelas dos planos de *Snatch - Porcos e diamantes* (Guy Ritchie, 2000) são consideradas decorativas, mas também poderiam ser classificadas como referenciais se a estrela fosse associada aos *astros* que participam da história.

Nem sempre uma mesma configuração gráfica apresentará elementos operando os três tipos de papéis definidos acima. Através da observação das configurações gráficas analisadas nesta investigação, percebemos que elementos decorativos são raridades no cinema. Na maioria das vezes, os elementos são informacionais e, em segundo plano, referenciais. Como nas seqüências do filme *Anti-herói americano* (Shari Springer Berman e Robert Pulcini, 2003), em que o texto é elemento informacional e o retângulo é elemento referencial (figura 3.19).

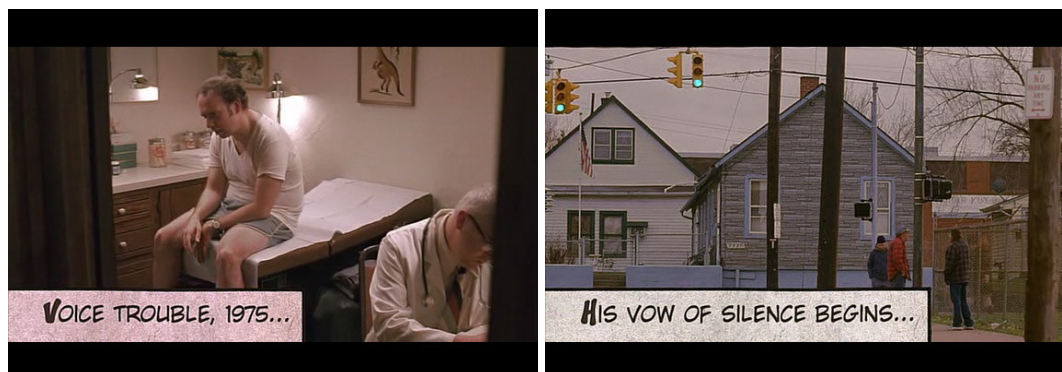


Figura 3.19 - Configuração gráfica com elementos informacionais e elementos referenciais em *Anti-herói americano* (Shari Springer Berman e Robert Pulcini, 2003).

Engelhardt (2002, p.4) questiona se existe uma única linguagem visual para todas as representações gráficas e propõe a noção de diferentes linguagens visuais, permitindo-nos distinguir a linguagem dos sinais de trânsito das linguagens dos mapas de metrô. Para este autor, cada linguagem visual tem seu conjunto de regras de composição e um conjunto de constituintes gráficos com papéis sintáticos específicos.

No caso desta investigação, torna-se necessária, então, a verificação das particularidades da linguagem cinematográfica para descobrirmos se os elementos gráficos estão incluídos na sua definição.

3.4 Linguagem cinematográfica

No começo da fotografia, com Fox Talbot, Niepce e Daguerre, o objetivo do ato fotográfico era registrar objetos imóveis, principalmente os retratos pessoais. As fotos serviam como um registro impresso de uma memória falível. Com o aparecimento da fotografia instantânea, em 1870, iniciam-se os primeiros experimentos em capturar o mundo tal qual o vemos, a imagem em movimento. Edward Muybridge, em 1873, utilizou o instante fotográfico para registrar os estágios do movimento, criando um trabalho composto de fotos seqüenciais, com temas de cavalos galopando e bailarinas, por exemplo. Assim como ele, Étienne Marey, também se interessou em desvendar o movimento, porém de uma forma científica e sem imagens. Seu trabalho resultava em traços gráficos. Para Marey, esses traços representavam a reprodução imagética do movimento que era observada por nossos olhos (GUNNING, 1996, p.34-38).

Essas experiências levarão ao cinema de Edison e dos irmãos Lumière. Sendo destes, em 1895, a exibição do primeiro filme, *A chegada de um trem na estação da cidade*, em Paris.

Inicialmente os filmes tinham um caráter reprodutivo, “um simples processo mecânico de registro, de conservação e de reprodução de espetáculos móveis” (METZ, [1968] 1977, p.114) e ainda não possuíam uma linguagem específica que os denominassem como um meio de expressão artística, como o teatro e a literatura. A introdução da narração, com os filmes de David W. Griffith, mais precisamente com *O nascimento de uma nação* (David W. Griffith, 1915), marcou o início do percurso do cinema com processos específicos, iniciando assim, uma linguagem que poderia ser considerada como cinematográfica.

Segundo Marie (1995, p.158), durante as primeiras décadas de existência do cinema, alguns estudiosos (Louis Delluc e Abel Gance) tentaram decifrar o que significava essa tal linguagem cinematográfica, opondo o cinema à linguagem verbal. Porém, o que interessa quando se trata desse assunto não é impor que a linguagem cinematográfica seja contrária à linguagem verbal, nem muito menos criar uma gramática cinematográfica. O essencial é entender como o cinema funciona como meio de significação em relação às outras linguagens. Béla Balázs (apud MARIE, 1995, p.163) enunciou quatro princípios que caracterizam a linguagem cinematográfica, diferenciando-a do teatro:

- no cinema, existe distância variável entre espectador e cena representada;
- a imagem total da cena é subdividida em uma série de planos de detalhes (decupagem);
- existe variação de enquadramento dos planos de detalhe no decorrer da mesma cena;
- a montagem é que define a inserção desses planos em uma seqüência lógica e ordenada.

Portanto, através da montagem, o cinema transforma as imagens em movimento em elementos significantes, caracterizando-se assim, como uma linguagem. Existe sim, uma linguagem cinematográfica, mesmo que seu material significativo não sejam signos convencionais, como as palavras da linguagem verbal.

No entanto, a confrontação entre a linguagem verbal e a linguagem cinematográfica permeia grande parte dos estudos semiológicos cinematográficos. Segundo Metz (1973, p.44), a linguagem cinematográfica tem uma riqueza de significação “por sua incontestável capacidade de veicular informações e por seu alto grau de autonomia em comparação ao verbal (importância das imagens, da montagem, etc.)” (ibid.) que a torna “umas das que melhor se prestam”, entre as linguagens ditas no sentido figurado⁴, a ser comparada com a linguagem natural.

⁴ A definição de outras linguagens diferentes da linguagem verbal como figuradas se deve ao fato dos lingüistas considerarem a linguagem verbal a única no sentido próprio (METZ, 1973, p.36).

Metz ([1971] 1980) se baseou na noção de material de expressão desenvolvida por Hjelmslev ([1934] 1975) para propor uma síntese das matérias que o cinema utiliza para se expressar, definindo assim, as bases físicas da linguagem cinematográfica. Segundo Metz ([1971] 1980, p.247), “o material da expressão é a natureza material (física, sensorial) do significante ou, mais exatamente, do ‘tecido’ no qual são recortados os significantes”.

Segundo Odin (1990, p.31), “a matéria de expressão não se confunde com o ‘suporte’ nem com o ‘significante’, pois a matéria é uma ‘forma’ dada ao suporte, enquanto que o significante é uma forma dada à matéria de expressão”. Seguindo os exemplos de Metz ([1971] 1980, p. 247), o suporte som pode ser formado pela matéria fônica (linguagem falada) ou matéria de música instrumental, entre outras matérias, que criam diversos tipos de significantes: os significantes das diferentes línguas naturais (os fonemas), os significantes da musical tonal, os da música dodecafônica, etc. Portanto, junto com a imagem e o som (música, fala e ruído), encontram-se as menções escritas, matéria de expressão designada para as palavras na banda visual dos filmes.

É através das matérias de expressão que é suscetível propor uma divisão das linguagens. Como sabemos, as linguagens podem ser classificadas em homogêneas e heterogêneas de acordo com seu material de expressão. A heterogeneidade da linguagem cinematográfica foi sempre evidenciada pela variedade dos seus materiais de expressão, como também pelo “encontro, no filme, dos elementos próprios do cinema e daqueles que não o são” (MARIE, 1995, p.192). Assim, as configurações significantes de um filme estão divididas em códigos específicos e códigos não-específicos. Segundo Metz ([1971] 1980, p. 260), os códigos “só podem ser declarados específicos se forem considerados ligados, em sua própria existência, à matéria da expressão que é própria do cinema, se forem considerados ausentes em outras matérias de expressão”.

Metz ([1971] 1980, p.268) defendeu essa teoria da especificidade das linguagens classificando aquelas mais próximas do cinema de acordo com o seu material de expressão. São elas: a fotografia, pintura, fotonovela, quadrinhos, cinema-televisão e peças radiofônicas.

Portanto, definiremos as características dessas linguagens conforme as matérias de expressão a fim de tentarmos encontrar o que existe de específico no cinema. Conforme representou Metz ([1971] 1980, p.268-269), os meios de comunicação vizinhos ao cinema se diferenciam do seguinte modo:

- fotografia – imagem obtida mecanicamente, única, imóvel;
- pintura – imagem feita à mão, única, imóvel;
- fotonovela – imagem obtida mecanicamente, múltipla, imóvel;
- quadrinhos – imagem feita à mão, múltipla, imóvel;
- cinema/televisão - imagem obtida mecanicamente, múltipla, móvel, combinada com três tipos de elementos sonoros (fala, música e ruído) e com menções escritas;
- Peças radiofônicas – elementos sonoros (fala, música e ruído).

Como podemos perceber, algumas dessas linguagens compartilham matérias em comum. Para que possamos diferenciar tais linguagens, estas precisam de traços específicos que lhe sejam peculiares ou, mais precisamente, para distinguir o cinema de todas as outras, esse precisa ter códigos somente seus.

Sobre considerar o cinema e a televisão como linguagem única, Metz ([1971] 1980, p.278) se pergunta se o cinema não deveria ter nenhum grupo de códigos que lhe sejam próprios, diferenciando-o também da televisão.

Além de responder que essa questão somente poderia ser colocada em prática com a televisão, pois esta “é com toda evidência o que mais se aproxima do cinema” (ibid.), o semiólogo ([1971] 1980, p.279) afirma que as duas mídias apresentam diferenças incontestáveis em quatro ordens:

- diferenças tecnológicas;
- diferenças sócio-político-econômicas nos processos de decisão e de produção do ponto de vista do emissor – as produções das duas mídias não funcionam igualmente;
- diferenças psico-sociológicas e afetivo-perceptivas para o receptor – o ouvir distraidamente em oposição à atenção mais concentrada no cinema, o tamanho da tela, o cômodo iluminado à sala escura, entre outras;
- diferenças na programação dos veículos – aos gêneros que se favorecem em um ou outro e, principalmente, aos gêneros não-narrativos utilizados pela TV.

No entanto, seus “traços físicos essenciais” os tornam em uma “única e mesma linguagem”. O que significa que as diferenças não são essenciais no que concerne às matérias de expressão. Hoje em dia, as diferenças tecnológicas e de programação estão se enfraquecendo progressivamente, pois encontramos filmes que se derivaram de uma série televisa (*O auto da compadecida*, Guel Arraes, 2000) e séries televisivas que vieram do cinema (*Cidade de Deus*, Fernando Meirelles, 2002).

Em vista disso, concordamos com Metz ([1971] 1980) que o cinema e a televisão são dois meios de comunicação distintos com linguagem única:

“O cinema e a televisão, no fundo, nada mais são que duas linguagens vizinhas, mas que levam a vizinhança muito mais longe do que fazem normalmente as linguagens. Dentro de cada uma das duas, os traços físicos pertinentes e códigos específicos que pertencem também à outra são bem mais numerosos e importantes que os que não lhe pertencem; e, inversamente, os que separam uma da outra são bem menos numerosos e importantes que os que separam ambas de terceiras linguagens”. (METZ, [1971] 1980, p. 283).

Explorando apenas as características imagéticas do cinema (e da televisão), a iconicidade não pode ser um dos códigos específicos, pois pertence tanto ao cinema quanto à fotografia, à pintura, à fotonovela e aos quadrinhos. No entanto, a imagem cinematográfica também é múltipla, ou seja, composta por várias imagens. Diferentemente da fotografia e da pintura que é única, mas igual às histórias em quadrinhos e à fotonovela. Resta-nos apenas a comparação entre o cinema, a fotonovela e os quadrinhos. A imagem cinematográfica é obtida mecanicamente, enquanto a história em quadrinhos é feita manualmente. Será necessário, portanto, recorrer a outro traço para efetuar a distinção entre a fotonovela e o cinema. A imagem cinematográfica se caracteriza essencialmente por ser móvel, enquanto que a fotonovela é imóvel.

Todos esses meios de expressão não poderiam ser colocados uns ao lado dos outros, “alinhadas ao longo de um eixo de classificação” (METZ, [1971] 1980, p.269). Eles se encontram numa relação de encaixe e abrangência. Metz (ibid.) propõe, então, um paralelo com a teoria dos conjuntos, com círculos concêntricos e secantes. Cada círculo representa um grupo de códigos e, ao mesmo tempo, de linguagem. Porém, o semiólogo não fez nenhum tipo de representação visual de sua proposição.

Coube a Odin (1990, p. 159) fazer um esquema, também tendo como base as características materiais da imagem do cinema. Em sua representação (figura 3.20), o autor (ibid.) enumera os códigos da iconicidade, códigos das imagens mecânicas, códigos das imagens sequenciais e códigos das imagens móveis. O resultado das interseções entre esses códigos (conjuntos) revela cinco linguagens diferentes: fotografia, história em quadrinhos, animação (ou desenho animado), fotonovela e cinema/televisão. Notamos que Odin (ibid.) excluiu as peças radiofônicas e a pintura, pois as matérias de expressão da primeira são apenas sonoras e a segunda é, impreterivelmente, manual. Por outro lado, Odin (ibid.) incluiu a animação.

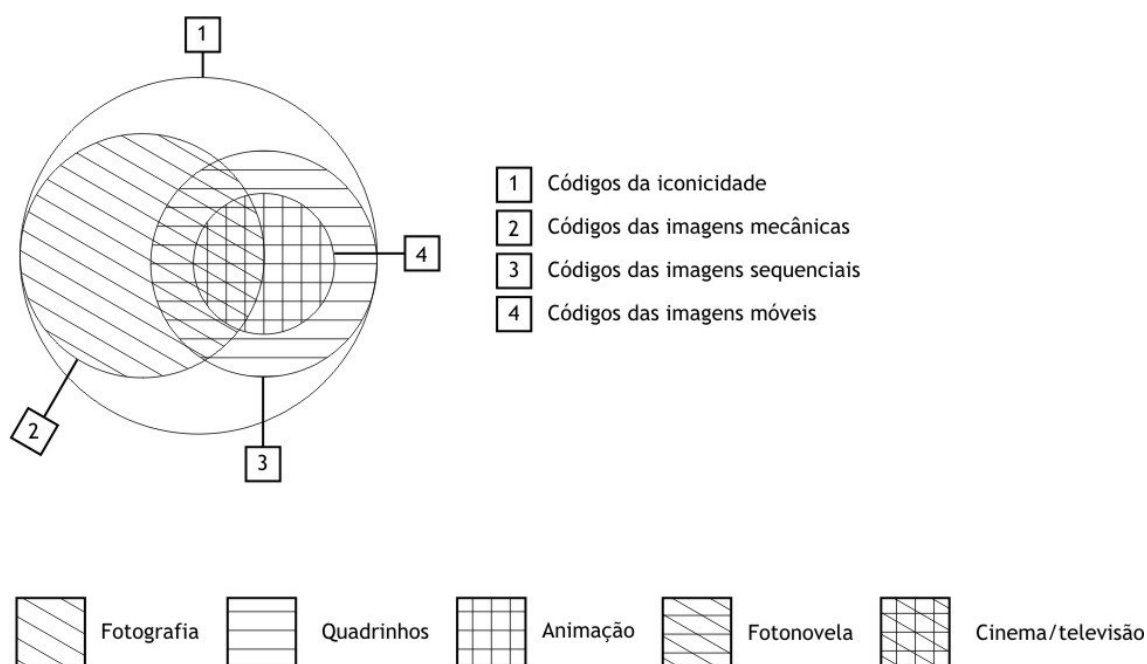


Figura 3.20 – Representação desenvolvida por Odin (1990) baseada na teoria de Metz ([1971] 1980).

Nesse caso, Odin (1990, p.157) chegou à conclusão que os códigos da iconicidade se referem a todas as linguagens listadas. Os códigos que mobilizam a iconicidade visual e a duplicação mecânica se encontram na fotografia, na fotonovela e no cinema/televisão. São eles: código das relações escalares (plano fechado, médio, geral, etc.), código dos ângulos de filmagem, códigos da profundidade de campo, entre outros. Já os códigos que estão presentes na imagem mecânica seqüencial (códigos da montagem das imagens em seqüência) aparecem apenas na fotonovela, na animação e no cinema. Por fim, os códigos das imagens mecânicas, múltiplas e móveis (códigos dos movimentos de câmera e de *raccord*⁵) pertencem somente ao cinema/televisão.

O que ficou demonstrado, desde então, é que existem códigos cinematográficos que não são específicos, pois aparecem em mais de uma linguagem - os códigos icônicos-visuais, por exemplo, que pertencem, além do cinema, às linguagens da fotografia, da pintura figurativa, dos quadrinhos e da fotonovela. Com isso, forma-se uma hierarquia de códigos específicos, sendo o mais específico aquele que pertence somente à linguagem estudada, que no caso do cinema se refere ao traço móvel. Tem-se, como exemplo, a noção de movimentação de câmera (câmera fixa, panorâmica, *travelling*) e de ligação entre planos, denominada *raccord*.

Não existe relação entre o grau de especificidade de um código e sua importância funcional, ou seja, os códigos mais específicos de uma linguagem a caracterizam, mas não necessariamente precisa desempenhar um papel fundamental. Portanto, Marie (1995) afirma que:

“É por isso que pretender que um filme seja mais cinematográfico do que um outro, porque ele apela a um número maior de códigos específicos do cinema, é uma atitude que não tem qualquer fundamento sério. Um filme que compreende muitos movimentos de câmera, *raccords* rítmicas, e sobre-impressões não é mais cinematográfico do que um filme composto de planos exclusivamente fixos, em que a narração é assumida por uma voz em *off*, como *La Femme du Gange* de Marguerite Dumas (1972), por exemplo. Simplesmente, o que se pode constatar é que, no primeiro caso, a materialidade significativa do cinema exibe-se de forma mais ostensiva”. (MARIE, 1995, p.198).

A partir dessa conceituação, Metz ([1971] 1980, p. 269) definiu a dimensão material da expressão cinematográfica como: imagem obtida mecanicamente, múltipla, móvel, combinada com elementos sonoros (falas, músicas, ruídos) e menções escritas.

Apesar do avanço pioneiro provocado pelo trabalho de Metz ([1971] 1980), desde a década de 70 a dimensão gráfica da linguagem cinematográfica ficou resumida ao termo “menções escritas”. Os trabalhos posteriores ou abandonaram a tarefa de compreender melhor a linguagem cinematográfica, ou repetiram a classificação de Metz (*ibid.*), mudando apenas a nomenclatura.

⁵ *Raccord* se refere ao “tipo de montagem na qual as mudanças de plano são, tanto quanto possível, apagadas como tais, de maneira que o espectador possa concentrar toda a sua atenção na continuidade da narrativa visual” (AUMONT; MARIE, 2003, p.251). Em outras palavras, é a passagem de um plano a outro, característica que também se refere aos códigos das imagens em movimento.

Segundo Marie (1995), a linguagem cinematográfica é composta por imagens fotográficas e notações gráficas na trilha da imagem, e som fônico (fala), som musical (música) e som analógico (ruído) na trilha sonora. O único desses materiais que é específico do cinema é o da imagem em movimento (MARIE, 1995, p.192-194).

Muitos filmes se utilizam dessas “notações gráficas”, basicamente representadas pela escrita, porém apresentadas de maneiras diferentes, como mostram os exemplos das figuras 3.21, 3.22, 3.23 e 3.24. Algumas substituem as imagens analógicas e são chamadas de letreiros, enquanto outras as sobrepõem (MARIE, 1995, p.193).



Figura 3.21 – Notação gráfica no filme *O gabinete do doutor Caligari*, de Robert Wiene, 1920.



Figura 3.22 – Notação gráfica no filme *O anjo azul*, de Josef Von Sternberg, 1927.



Figura 3.23 – Notação gráfica no filme *Cidadão Kane*, de Orson Welles, 1940.



Figura 3.24 – Notação gráfica no filme *Outubro*, de Eisenstein, 1927.

Importante notarmos nos exemplos acima a presença de imagens gráficas, como a fotografia no jornal de *Cidadão Kane* (Orson Welles, 1940) da figura 3.23. A redução somente às palavras da parte gráfica nos filmes, feita por alguns teóricos do cinema, denuncia a generalização do signo pictórico, igualando, dessa maneira, as imagens cinematográficas às fotografias de jornal.

Odin (1990, p.41) destacou que o problema principal da definição de Metz ([1971] 1980) está no fato dele restringir a banda visual dos filmes somente à matéria de expressão imagética, excluindo do cinema “filmes (ou porções de filmes) que não mobilizam nem a iconicidade visual, nem a mobilidade e nem o processo de duplicação mecânica”, isto é, a animação, o cinema abstrato e micro-segmentos de filmes como letreiros, sobreposição e fotogramas fixos, por exemplo.

Toda a crítica de Odin (1990) sobre a definição do objeto-cinema através das matérias de expressão desenvolvida por Metz ([1971] 1980) reside na exclusividade dos seus estudos ao cinema de grande difusão, deixando de fora outros tipos de filmes que não se encaixem nesse perfil. Dessa forma, filmes experimentais, filmes pedagógicos e a animação não está dentro do corpus de filmes da definição de Metz (ibid.). Segundo Odin (1990, p.40), “os traços pertinentes da matéria de expressão selecionados por Metz são os que caracterizam como produções do cinema dominante, ou seja, as produções consideradas como cinematográficas pela maioria dos espectadores”.

Portanto, Odin (1990, p.41) propõe uma definição mais ampla do objeto-cinema, que possa incluir procedimentos considerados plenamente cinematográficos pelos espectadores, por exemplo, a abertura em fotogramas fixos de *A velha senhora indigna* (René Allio, 1964). Para este autor (ibid.), “o espectador considera isto ou aquilo como cinema por seu conjunto”. Em vista disso, Odin (1990, p.42-50) propõe outros traços pertinentes à matéria de expressão imagética fílmica:

- imagens reais figurativas ou não figurativas;
- multiplicidade;
- suporte temporalizado;
- projetabilidade;
- forma descontínua.

No traço imagens reais figurativas ou não, o termo real se refere à distinção entre imagem real e imagem mental, também realizada por Santaella e Nöth (op. cit.). Em relação ao não figurativo, ele permite a introdução dos filmes abstratos, assim como aqueles momentos fílmicos que não são figurativos (planos negros, *fade in* negro e branco, etc.). Dessa forma, o desenho animado e os filmes feitos manualmente sem câmera (Norman McLaren, Len Lye) estão dentro do objeto-cinema.

A multiplicidade da imagem é mantida da definição de Metz ([1971] 1980), porém a mobilidade é substituída pelo suporte temporalizado para permitir a inclusão de todos os momentos de imagens fixas, comumente utilizadas em filmes documentários e também no cinema dominante. Esse traço diferencia ainda o cinema de outras linguagens (fotonovela e história em quadrinhos) que possuem imagens múltiplas, porém se encontram em suporte não temporalizado.

No entanto, existem sistemas que também utilizam imagens múltiplas em suporte temporalizado, contudo são feitas para serem vistas de forma direta, sem nenhuma projeção. Entre tantos, há o *zôotrope*, de Horper, onde “os desenhos são impressos em quadrados de papel ao fundo de um largo cilindro montado sobre um pivô. Na metade superior do cilindro há fendas pelas quais se observam as imagens” (ODIN, 1990, p.44). Outro exemplar dessa categoria é o *flip-book*, um bloco de papel com poses sucessivas que permitem a ilusão do movimento através do deslizamento de uma folha sobre a outra.

O último traço, o da imagem projetada descontinuamente, não distingue o cinema da televisão, por exemplo. Porém, como vimos anteriormente, Metz ([1971] 1980, p.283) considerou as duas mídias como sendo uma única linguagem ou, mais precisamente, “duas versões, tecnológica e socialmente distintas, de uma mesma linguagem que se define por um certo tipo de combinação entre falas, música, ruído, menções escritas e imagens móveis (...)”. E se quiséssemos, realmente, fazer uma separação das duas, poderíamos incluir, no interior do traço das imagens projetadas descontinuamente, outras duas subcategorias, a de substituição de imagens (cinema) e a de varredura eletrônica (televisão), ou ainda entrar no aspecto da definição da imagem. Odin (1990, p.44) define a imagem cinematográfica como sendo de mais alta definição que a imagem televisiva.

Odin (1990), como Metz ([1971] 1980), não se interessou em precisar as diferenças entre o cinema e a televisão, e se preocupou basicamente se essa nova definição proposta abarca “todas as produções do campo cinematográfico” (ODIN, 1990, p.46).

Para Odin (1990, p.46), seu campo cinematográfico ainda não abrange alguns exemplares dos filmes do cinema expandido, definido por Noguez (1979, p.153 apud ODIN, 1990, p.46) como sendo “todo espetáculo que excede ou modifica, sobre tal ou qual ponto, o ritual cinematográfico estritamente definido como a projeção sobre uma tela, em frente aos espectadores sentados, de uma imagem obtida pelo curso contínuo de um pedaço de película dentro de um projetor”. Mais precisamente, aqueles filmes cujos “cineastas” incorporam tal título e produzem obras exclusivamente com textos escritos e/ou falados ou sem películas, para citar alguns.

Odin (1990, p.50) afirma que para cobrir todo o corpus de filmes existentes e não cair numa definição vazia como “é cinematográfico o que é designado de uma forma ou de outra como cinematográfico pelo diretor ou espectador”, é necessário considerar que existem diferentes objetos-cinema com diversos usos na sociedade, além de ser imprescindível propor listas de traços pertinentes às matérias de expressão de cada objeto-cinema existente.

Portanto, Odin (1990, p.55-57) propõe uma nova conceituação para o cinema, chamada de “campo cinematográfico”, que se assimila a um vasto “sistema imaginário” em que se reúnem todos os tipos de produções e procedimentos fílmicos, os quais podem apresentar maior ou menor grau de “cinematograficidade” uns em relação com os outros, cabendo ao espectador julgá-los.

Odin (1990) concorda que o cinema narrativo, da definição de Metz ([1971] 1980), realmente, é o mais difundido:

“Assim descrito, o campo cinematográfico aparece como o lugar de tensões, de interações e de conflitos. No estado atual das coisas, é o cinema narrativo ainda seu pólo dominante (o pólo em relação ao qual todas as outras formas de cinema posicionam-se), mas não se pode ter certeza de que isso não esteja mudando. (...) A estrutura do campo cinematográfico não é qualquer coisa de fixo: a que conhecemos atualmente não é a que existia nas origens do cinema, nem aquela que virá à luz nos anos vindouros. Os objetos-cinema são objetos definíveis, mas objetos variáveis no espaço e no tempo”. (ODIN, 1990, p.57).

Em outras palavras, ainda podemos considerar as imagens figurativas, mecânicas, múltiplas e móveis como o traço mais comum das imagens cinematográficas do cinema dominante.

Nossa proposta não é discutir se certos procedimentos fílmicos são ou não são cinematográficos, o próprio Metz ([1971] 1980) soube perceber que num filme existem muito mais procedimentos que não pertencem ao cinema. No entanto, concordamos com Odin (1990) que sua definição é redutora e, com a evolução tecnológica do cinema desde então, torna-se necessário estudos mais aprofundados sobre estas outras matérias de expressão visuais do cinema. Por isso, propomos um novo olhar sobre sua dimensão gráfica.

Ao definirmos linguagem cinematográfica, proporcionamos o entendimento de sua heterogeneidade e descobrimos significantes gráficos fazendo parte dela, as menções escritas. Ao utilizar esses elementos para gerar seus significados, o cinema abre a possibilidade de identificá-los.

A partir da abordagem de Twyman (1979), portanto, constatamos que o termo “menções escritas” definido por Metz ([1971] 1980) incorporava claramente à linguagem cinematográfica os modos de simbolização verbal/numérico, mas excluía, de alguma maneira, os modos pictórico e esquemático presentes na dimensão gráfica.

De maneira que, se Metz ([1971] 1980) subdividiu a matéria de expressão sonora dos filmes em três (música, fala e ruído), ele paradoxalmente reduziu as menções escritas somente à ocorrência de palavras. A nomenclatura escolhida pelo semiólogo já denuncia essa redução, o que nos leva a propor que se abandone o termo “menções escritas” e que a teoria passe a lidar com o conceito de *configurações gráficas*, capaz de assumir uma definição da linguagem gráfica na qual as palavras são apenas uma de suas possibilidades de representação.

O material básico da linguagem cinematográfica é a imagem (MARTIN, 1963, p.17), e logo após a fase do cinema mudo, a chamada sétima arte se afirmou como a arte da imagem em movimento, sem a interferência de nenhum outro processo que não fizesse parte do mundo proposto pelo filme, tentando excluir qualquer interferência da linguagem verbal escrita. Para Martin (1963, p.155), “os intertítulos, quer tragam um comentário à ação ou produzam as palavras das personagens, não deixam de romper com o ritmo do filme e prejudicar a credibilidade, se não da ação, pelo menos do espetáculo”. Essa afirmação foi escrita há quarenta anos, quando o cinema e até mesmo as outras representações visuais ainda não tinham sofrido as influências da tecnologia digital, da televisão e do videoclipe. Hoje em dia, as obras audiovisuais se caracterizam de outra maneira, como definiu Machado (1997):

“Se for possível reduzir a uma palavra o projeto estético e semiótico que está pressuposto em grande parte da produção audiovisual recente, podemos dizer que se trata de uma procura sem tréguas dessa multiplicidade que exprime o modo de conhecimento do homem contemporâneo”. (MACHADO, 1997, p.238).

E discorrendo mais especificamente sobre o cinema,

“dentro de uma única tela, podemos ter uma imagem ocupando todo o quadro e, ao mesmo tempo, inúmeras ‘janelas’ recortando a primeira para permitir visualizar outras imagens ou até mesmo fragmentos mínimos de outras imagens [...], além de uma inumerável tipologia de letras para textos e signos gráficos da mais diversificada espécie”. (MACHADO, 1997, p.239).

Mesmo que essa multiplicidade ainda não tenha se tornado uma constante no cinema dominante, esse se caracteriza também pelo hibridismo em que se encontra a banda visual dos filmes. Se antigamente os filmes mantinham a pureza fotográfica, atualmente as imagens podem ser digitais, filmadas em película ou vídeo, e conjugadas com animação e qualquer elemento gráfico. Em *O fabuloso destino de Amélie Poulain* (2001), de Jean-Pierre Jeunet, encontramos o uso recorrente de setas e círculos (elementos esquemáticos) sobrepostos às imagens filmadas (figura 3.25). Podemos perceber que a definição de linguagem cinematográfica, de Metz, feita em 1971, não abrange toda a produção estética contemporânea, principalmente, no que se refere aos signos gráficos citados por Machado.

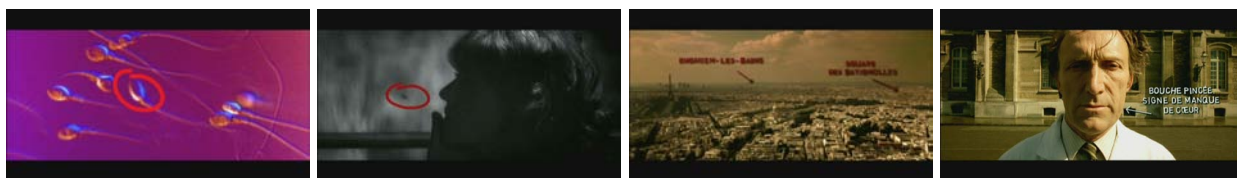


Figura 3.25 – Elementos esquemáticos no filme *O fabuloso destino de Amélie Poulain* (Jean-Pierre Jeunet, 2001).

Seguindo os exemplos de “notações gráficas” (MARIE, 1995, p.179) nos filmes temos:

- notações gráficas inseridas sobre as imagens filmadas, a frase “*du musst caligari verde*”, em *O gabinete do doutor Caligari* (1920), de Robert Wiene. (figura 3.21);
- notações gráficas fazendo parte da paisagem fílmica, como o cartaz de *O anjo azul* (1927), de Josef von Sternberg (figura 3.22).

- notações gráficas como peças gráficas filmadas, a página de jornal de *Cidadão Kane* (1940), de Orson Welles (figura 3.23);

Abrangeremos essa definição a fim de obter a quarta categoria das configurações gráficas da linguagem cinematográfica. Considerando a maneira pela qual as configurações se incorporam no espaço fílmico temos:

- configurações gráficas inseridas **sobre** as imagens filmadas (figura 3.26);
- configurações gráficas inseridas **entre** as imagens filmadas (figura 3.27);
- configurações gráficas inseridas **nas** imagens filmadas (figura 3.28).
- qualquer **combinação das três acima** (figuras 3.29 e 3.30).



Figura 3.26 – Configuração gráfica sobre as imagens filmadas em *Anti-herói americano* (Shari Springer Berman e Robert Pulcini, 2003).



Figura 3.27 – Configuração gráfica entre as imagens filmadas em *Anti-herói americano* (Shari Springer Berman e Robert Pulcini, 2003).



Figura 3.28 – Configuração gráfica inserida nas imagens filmadas em *Anti-herói americano* (Shari Springer Berman e Robert Pulcini, 2003).

As configurações inseridas **sobre** as imagens filmadas são produzidas separadamente e depois conjugadas com os fotogramas, como a ilustração (figura 3.26) em *Anti-herói americano* (Shari Springer Berman e Robert Pulcini, 2003). As configurações intercaladas com os fotogramas (**entre** as imagens filmadas) são produzidas à parte, porém aparecem sem sobreposição da matéria de expressão imagem, e podem ser filmadas ou não. Se forem objetos, esses não fazem parte da paisagem fílmica, por exemplo, as páginas das histórias em quadrinhos (figura 3.27) mostradas em *Anti-herói americano* (Shari Springer Berman e Robert Pulcini, 2003) fazem referência aos personagens do filme, mas não são lidas por ninguém. Também se encontram nessa categoria os letreiros dos filmes mudos e suas variações. Por fim, as configurações apresentadas **nas** imagens filmadas são as que fazem parte do espaço fílmico e, nesse caso, necessitam de um suporte, por exemplo, uma placa pendurada num portão (figura 3.28), que indica o mercado de sebo que o personagem frequenta.

Identificar uma configuração gráfica em uma das três opções acima pode se tornar uma tarefa difícil nos filmes. Nesses casos, concluímos que a configuração gráfica pode ser uma **combinação dessas três classificações**, com a possibilidade de uma delas ser mais importante e prevalecer sobre as outras. Em *Anti-herói americano* (Shari Springer Berman e Robert Pulcini, 2003) encontramos duas dessas situações.

A primeira delas é uma seqüência em que Harvey Peaker (personagem da história) conversa com sua representação gráfica no supermercado (figura 3.29). A configuração gráfica divide o quadro com as imagens filmadas, porém não aparece em cima destas. Ao entrar em cena, a ilustração faz uma movimentação da esquerda para direita da tela empurrando simultaneamente as imagens filmadas, indicando que poderia se posicionar de forma intercalada. Porém, seus autores preferiram que ela se localizasse numa posição de igualdade com as outras representações pictóricas da banda visual do filme. Essa configuração, então, não está totalmente **sobre** nem **entre** a imagem e pode ser classificada como um misto das duas, ou seja, **sobreposta e intercalada** às imagens filmadas.



Figura 3.29 – Configuração gráfica sobreposta e intercalada às imagens filmadas em *Anti-herói americano* (Shari Springer Berman e Robert Pulcini, 2003).



Figura 3.30 – Configuração gráfica sobreposta e inserida nas imagens filmadas em *Anti-herói americano* (Shari Springer Berman e Robert Pulcini, 2003).

O segundo exemplo faz parte da mesma seqüência do supermercado e dessa vez a ilustração está visualmente localizada entre o primeiro e o segundo plano da imagem (figura 3.30), dando a impressão de que está tão inserida no filme quanto Harvey. Diferente da figura 3.26, em que a configuração se encontra, notadamente, no primeiro plano. Sabemos que a configuração gráfica não se posiciona no interior do filme, porém ela se torna inserida na imagem filmada de forma mais conceitual do que formal, por meio da conversa que existe entre os dois. Nesse caso, poderíamos classificar essa configuração gráfica como **sobreposta** e inserida **na** imagem filmada.

Todas as configurações gráficas também podem ser divididas em relação à movimentação. Em vista disso, a quinta categoria concerne a:

- configurações gráficas **estáticas** (figura 3.31);
- configurações gráficas **dinâmicas** (figura 3.32).

A configuração gráfica pode ser classificada como **dinâmica**, por diversas situações: deslocamento, ou seja, alteração na posição inicial e final; formação dos elementos na sequência ou uma junção de montagem e enquadramento. Por outro lado, para ser configuração gráfica **estática**, as posições inicial e final necessariamente têm que ser iguais. Portanto, para analisar o dinamismo das configurações gráficas do cinema, é preciso perceber outros fatores, além do deslocamento, e observar como essas se relacionam com a técnica de incorporação. As configurações inseridas **sobre** as imagens filmicas têm uma movimentação própria, enquanto as inseridas **no** filme podem se movimentar de duas maneiras. Através do seu suporte, quando alguém folheia as páginas de uma revista, por exemplo, ou através da movimentação da câmera. As configurações **intercaladas** entre as imagens filmadas podem se movimentar de qualquer forma.

Exemplos de configurações inseridas **sobre** o filme, mas que aparecem ora **estática** ora **dinamicamente**, são os nomes dos livros (figura 3.31) em *O livro de cabeça* (1996), de Peter Greenaway, e a letra de uma música escrita (figura 3.32) em francês do mesmo filme, respectivamente. As frases desta última fazem uma trajetória linear da esquerda para a direita, percorrendo toda a largura da tela do cinema.



Figura 3.31 – Configuração gráfica estática em *O livro de cabeça* (Peter Greenaway, 1996).



Figura 3.32 – Configuração gráfica dinâmica em *O livro de cabeça* (Peter Greenaway, 1996).

Com essa última categoria, podemos nos concentrar numa particularidade de certas configurações gráficas dinâmicas pictóricas, as de serem colocadas em série (múltiplas) e poderem se assemelhar à imagem cinematográfica, ou seja, quando forem predominantemente pictóricas, compostas, dinâmicas e colocadas em sequência. Sendo ainda mais específico, o caso da animação.

Nessas ocorrências, a representação pictórica dos objetos não pode ser real, em outras palavras, não pode ser filmagem do mundo real, mas sim representação em duas ou três dimensões. Alguns exemplos de filmes que conjugam animação e filmagem já foram citados ao longo do trabalho. *Corra Lola corra* (Tom Tykwer, 1998) e *Kill Bill: Vol. 1* (Quentin Tarantino, 2003) equiparam-se, nesse aspecto, a *Assassinos por natureza* (Oliver Stone, 1994) e *Uma cilada para Roger Rabbit* (Robert Zemeckis, 1988).

Waking life (Richard Linklater, 2001) é um filme com uma característica particular, foi primeiramente gerado através de filmagem com pessoas e objetos reais e, posteriormente, todo coberto através da computação gráfica por animadores, transformando-se em uma longa metragem de animação. Portanto, para caracterizar um filme como animação, temos que perceber as características finais da imagem em movimento e não o modo como foram obtidas.

A mesma variável consistência definida por Ashwin (op. cit.) e utilizada para diferenciar as configurações compostas também pode ser conceitualmente usada para diferenciarmos o modo de produção das configurações gráficas. Ao mencionar as técnicas que podem ser aplicadas numa ilustração, o autor nos permite perceber que, no cinema, as configurações gráficas podem ser obtidas de duas formas, mecânica e manual, diferente da imagem cinematográfica dominante, que é essencialmente mecânica. Portanto, na sexta categoria das configurações gráficas existem:

- configurações gráficas **mecânicas** (figura 3.33) e/ou;
- configurações gráficas **manuais** (figura 3.34).

As configurações gráficas **mecânicas** são aquelas obtidas através de uma máquina, seja capturada automaticamente, o paradigma fotográfico de Santaella (op. cit.), seja gerada no computador, o paradigma pós-fotográfico da mesma autora. Já as configurações **manuais** são feitas à mão; como uma pintura, desenho ou até mesmo uma carta escrita à mão, em outras palavras, configurações que se enquadram no primeiro paradigma definido por Santaella (op. cit.), o pré-fotográfico. Porém, para poder ser exibido na tela do cinema, as configurações gráficas **manuais** inseridas **no** filme são, posteriormente, mecanizadas. O importante é que tais configurações sejam no original produzidas à mão e que suas características manuais sejam mantidas.

Já as configurações gráficas **sobrepostas**, com a incorporação da digitalização na fase de pós-produção dos filmes, dificilmente poderiam ser consideradas originalmente **manuais**, pois teriam que ser produzidas interferindo de forma direta na película. Nesses casos, levaremos em consideração a intenção e característica sintática da configuração, ou melhor, se alguma configuração gráfica **sobreposta** (ou **intercalada**) tiver a intenção de representação manual, considerá-la-emos configuração gráfica **manual**. Por exemplo, a configuração gráfica verbal da figura 3.7 da página 70, foi produzida no computador, mas manteve o desalinhado das letras como se tivesse sido escrita aleatoriamente por alguém.

Em *Pi* (Darren Aronofsky, 1998), filme cujo personagem é um matemático em busca de um padrão no número Π , aparecem diversas configurações gráficas sobre esse tema. Em alguns momentos as configurações são mecânicas (figura 3.33), em outros são escritas à mão (figura 3.34) e também existem momentos em que se encontra configuração originalmente obtida de forma mecânica, mas com interferência manual direta do personagem (figura 3.35).

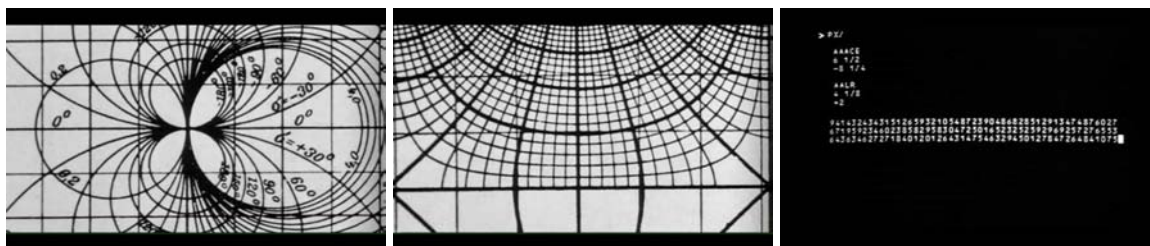


Figura 3.33 – Configurações gráficas mecânicas em *Pi* (Darren Aronofsky, 1998).

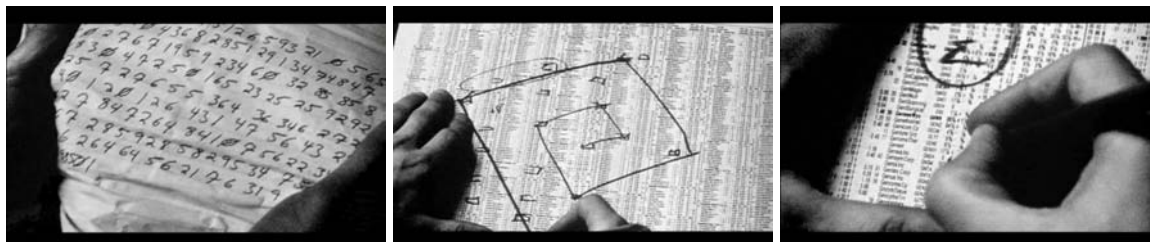


Figura 3.34 – Configuração gráfica manual em *Pi* (Darren Aronofsky, 1998).

Figura 3.35 – Configurações gráficas mecânica e manual em *Pi* (Darren Aronofsky, 1998).

Através das seis categorias anteriormente definidas, podemos seguir o conselho de Odin (op. cit.) e fazer uma definição da **matéria de expressão gráfica do cinema**, levando em consideração seus traços pertinentes. Desse modo, as configurações gráficas cinematográficas são:

- pictórica, esquemática e/ou verbal;
- composta (homogênea ou heterogênea) ou singular;
- sobreposta, intercalada e/ou inserida nas imagens cinematográficas;
- dinâmica ou estática;
- mecânica e/ou manual.

As configurações gráficas, então, podem ser pictóricas, esquemáticas e/ou verbais e não somente verbal como propõe a teoria cinematográfica. A composição se refere à quantidade de elementos, dividindo as configurações em singulares e compostas. As configurações compostas podem ser homogêneas e heterogêneas, dependendo dos modos de simbolização que as constituem. Em relação à maneira como se incorporam nas imagens cinematográficas, as configurações podem estar sobrepostas, intercaladas ou inseridas nelas. Os elementos gráficos podem se movimentar ou permanecer estáticos. As configurações gráficas ainda podem ser produzidas de forma mecânica ou manual. Porém, se forem feitas à mão, serão posteriormente mecanizadas para serem projetadas, levando-se em consideração que, hoje em dia, é raro desenhar diretamente na película.

E ainda podemos fazer uma distinção mais restrita da matéria imagética gráfica e cinematográfica do cinema. Se as configurações gráficas pictóricas móveis forem também múltiplas, como a animação, elas se assemelham à imagem cinematográfica em movimento. Para que possamos diferenciá-las, a configuração gráfica pictórica necessariamente, se for móvel, mecânica e coloca em sequência (múltipla), para não se tornar imagem cinematográfica, não pode ser filmagem de objetos reais, tem que ser representação em duas ou três dimensões.

Em filmes narrativos, são as configurações gráficas, juntamente com os outros elementos fílmicos (imagem e som), que narram a história contada. Portanto, torna-se necessário entendermos as particularidades da narrativa cinematográfica para percebermos como as configurações gráficas se articulam.

3.5 Narrativa cinematográfica

Como estamos focalizando a pesquisa em filmes narrativos, abordaremos alguns conceitos importantes para entendê-los: diegese, narrativa e narração.

Esses termos são advindos da narrativa literária, desenvolvidos por Gérard Genette (1972), mas também se aplicam ao cinema. Antes de falarmos sobre eles, vale ressaltar que a história é o conteúdo narrativo, a ação que o filme conta (VANOYE; GOLLOT-LÉTÉ, 1994, p.40). Por exemplo, *Frida* (Julie Taymor, 2002) narra a história de uma mulher que se tornou uma das maiores pintoras mexicanas.

Diegese é um termo associado à história, porém de amplitude maior, isto é, se refere a “tudo aquilo que pertence, ‘na inteligibilidade’, à história narrada, ao mundo suposto ou proposto pela ficção do filme” (SOURIAU, 1953, p.7), então abrange a “história e seus circuitos” e o “universo fictício” que ele cria (VANOYE; GOLLOT-LÉTÉ, 1994, p.40). Em *Frida* (Julie Taymor, 2002), o México do começo do século XX faz parte da diegese. O termo diegético é muito utilizado, junto com seu complemento, extradiegético, para designar certos significantes cinematográficos. Já faz quase parte do senso comum afirmar, por exemplo, que a música que escutamos na famosa sequência do chuveiro de *Psicose* (Alfred Hitchcock, 1961) é extradiegética, pois a trilha sonora não faz parte dos sons reais que poderiam ser escutados internamente no filme.

A narrativa é, segundo Vernet (1995, p.106), “o enunciado em sua materialidade, o texto narrativo que se encarrega da história a ser contada”. É a forma como a história é contada. Num romance ela é narrada com palavras escritas, numa conversa ela é relatada com palavras orais e no cinema é contada através de “imagens, palavras, menções escritas, ruídos e música” (ibid).

É importante ressaltar que não se pode separar conteúdo e expressão, a mesma história não pode ser narrada igualmente em mídias que utilizem matérias de expressão distintas, por conta disso, podemos estranhar certas adaptações literárias no cinema.

O texto narrativo fílmico é um discurso, porque é necessário um enunciador (ou um foco de enunciação) e um espectador. Caracteriza-se como um discurso fechado, pois é limitado por sua materialidade, existe sempre um começo e um fim, mesmo que esse final não conclua definitivamente a história (VERNET, 1995, p. 108-109).

Segundo Vernet (1995, p.109), “a narração é o ato narrativo produtor e, por extensão, o conjunto da situação real ou fictícia no qual ela toma lugar. Refere-se às relações que existem entre o enunciado e a enunciação, tal como se revelam à leitura na narrativa: só são analisáveis, portanto, em função dos traços deixados no texto narrativo”. Ou seja, não se deve tentar encontrar um narrador ou enunciador que não estejam presentes no texto fílmico.

Para Aumont e Marie (2003, p.208),

“Em particular, a narração no cinema deve ser articulada com a ‘mostração’⁶, ligada à natureza icônica da imagem e situada na história de todo processo narrativo: um filme mostra antes de tudo, ele pode (ou não) em seguida usar essa mostração para contar. A esse primeiro nível narrativo (o do plano), o filme acrescenta um segundo nível, o da articulação dos planos (a montagem) – e esse duplo nível não é redutível à dupla articulação da linguagem”.

Segundo Vernet (1995, p.120), em filmes narrativos clássicos existe uma tendência em relação a fazer com que a narrativa e a narração sejam neutras, transparentes, numa tentativa de apagar qualquer marca de enunciação nos filmes. Por isso, foi criada a regra de que os atores não podem olhar para a câmera, como se a história estivesse sendo contada por conta própria, sem intervenção nenhuma, “adquirindo um valor essencial: ser como a realidade, imprevisível e surpreendente” (VERNET, 1995, p.121).

Muitas das palavras escritas nos filmes, principalmente as sobrepostas às imagens, são “brechas por onde o filme se dirige diretamente ao espectador” (BAMBA, 2002, p.168), como se a instância narrativa quisesse informar algo ao espectador sem intermediação. Contrapondo essa enunciação explícita, a instância narrativa muitas vezes opta por não utilizar esse tipo de diálogo, utilizando a linguagem gráfica diegetizada, ou seja, inserida no filme.

Gardies (1993a, p.40) concorda plenamente com a materialidade fílmica definida por Metz ([1971], 1980), porém propõe uma nova visão dos significantes fílmicos através da perspectiva do espaço diegético, utilizando o modo de produção da significação e, por conseguinte, a natureza do signo como critério. Logo, obtemos signos icônicos, signos lingüísticos (ou verbais) e signos musicais.

O primeiro grupo de signos (icônicos) engloba a imagem em movimento e os ruídos, um ruído gravado se parece com o ruído emitido. Nos signos verbais se encaixam as palavras e as menções escritas, pois ambas fazem uso da língua e o terceiro grupo se refere somente ao som musical.

⁶ A “mostração” mencionada por Aumont e Marie (op. Cit.) é um conceito definido por André Gaudreault (1989) no livro *Du filmique au Littéraire, système du récit*.

Essa tripartição dos signos fílmicos se assemelha com a concepção triádica do signo proposta por Peirce (op. cit.):

“O icônico, por definição ou tautologia, se assemelharia aos ‘ícones’, o verbal estaria no domínio dos ‘símbolos’ e o musical participaria dos ‘índices’.

Precisamente, tanto no seu processo de acesso ao sentido como em seu funcionamento no seio do texto fílmico, esses três tipos de signos, jogando ao mesmo tempo com a sucessão e a simultaneidade (cada fio, sobre a cadeia fílmica, estará relacionado aos outros dentro de um movimento complexo e contínuo), intervirão na construção do espaço fílmico com suas próprias singularidades”. (GARDIES, 1993a, p.41).

Para Gardies (1993a, p.40-41), é através do modo de significação que esses signos se distinguem. Os signos icônicos figuram o espaço estruturando-o, por intermédio de seu caráter motivado temos acesso a suas informações pela *mostração*. Os signos verbais (orais ou escritos) anunciam o espaço, comentando-o, avaliando-o, significando-o. “O acesso aos sentidos passa por um ato discursivo próprio ao enunciado lingüístico” (GARDIES, 1993a, p.41). Já o signo musical, com poder semântico baixo, participa antes de uma atividade conotativa para depois retornar ao espaço. Ele significa melhor quando entra em um processo de produção intertextual.

Segundo esse autor (1993a, p. 47), as funcionalidades narrativas do signo verbal dependem de seu caráter lingüístico e de sua dupla materialidade, portanto, as palavras e as menções escritas podem se manifestar na posição intra ou extradieética. As menções escritas extradieéticas são exemplificadas por Gardies (ibid.) pelos créditos dos filmes, enquanto as intradieéticas são os diversos objetos que se encontram no espaço pro-fílmico e dieético.

Porém, Gardies (1993a) nos lembra que as menções extradieéticas podem ser subdivididas conforme seu conteúdo seja direcionado ou não à diegese. À vista disso, Gardies (ibid.) definiu as palavras escritas num filme de acordo com a diegese em três grupos:

“Teríamos assim para as ‘menções escritas’ (assim como para as ‘palavras’, porém a um grau menor tendo em conta o uso) uma repartição de tipo ternário, de um lado, as ‘menções’ totalmente extradieéticas (elas não pertencem ao universo dieético; elas não fornecem nenhuma indicação sobre a diegese em curso – os créditos), e, por outro, aquelas que são extradieéticas, pelo fato de elas não pertencerem ao espaço dieético enquanto objetos (...), e, enfim, aquelas que são intradieéticas, porque pertencem ao espaço dieético de qual são componentes”. (GARDIES, 1993a, p.48).

Podemos utilizar essa definição e aplicá-la em todas as configurações gráficas fílmicas, em *Dogville* (Lars Von Trier, 2003), por exemplo, no pseudo-mundo da diegese, a cidade não possui cenário (casa, árvores, etc.), é representada por sua planta baixa produzida com formas e palavras (figura 3.36), sendo considerada como configuração gráfica **verbal, esquemática e intradieética**.

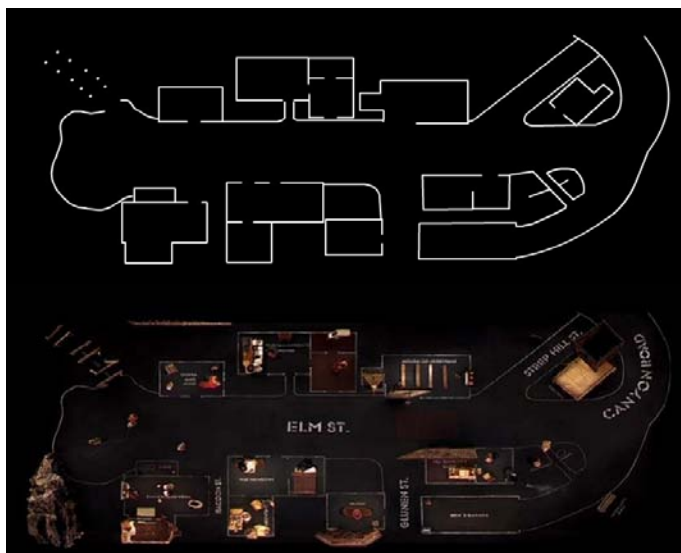


Figura 3.36 – Configuração gráfica verbal, esquemática e intradieética em *Dogville* (Lars Von Trier, 2003).

A sétima maneira de distinguir as configurações gráficas no cinema é considerá-la de acordo com a diegese. Assim, utilizaremos a definição de Gardies (1993a) para distinguir as configurações gráficas num filme em relação à diegese em três grupos:

- configurações gráficas **extradieéticas** (figura 3.37);
- configurações gráficas **totalmente extradieéticas** (figura 3.38);
- configurações gráficas **intradieéticas** (figura 3.39).



Figura 3.37 – Configuração gráfica extradieética em *Dogville* (Lars Von Trier, 2003).

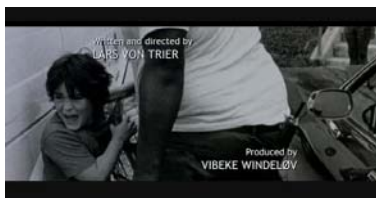


Figura 3.38 – Configuração gráfica totalmente extradieética em *Dogville* (Lars Von Trier, 2003).



Figura 3.39 – Configuração gráfica intradieética em *Dogville* (Lars Von Trier, 2003).

As configurações **extradieéticas** não pertencem ao universo diegético enquanto objetos, mas têm a intenção de informar algo sobre a diegese, como o letreiro de *Dogville* (Lars Von Trier, 2003) que informa sobre o clima das seqüências seguintes do filme (figura 3.37). Já as configurações gráficas **totalmente extradieéticas** não pertencem ao universo diegético e não fornecem nenhuma informação sobre ele. As fotografias de cidadãos americanos e os créditos (figura 3.38) exibidos no final do mesmo filme, além de não pertencerem à diegese, não fornecem informação sobre a história do filme. Finalmente, as configurações gráficas **intradieéticas** pertencem ao espaço diegético do filme. Novamente, em *Dogville* (Lars Von Trier, 2003), aparece um cartaz oferecendo recompensa (figura 3.39) para quem encontrar Grace (personagem), sendo considerada como configuração gráfica **intradieética**.

Relacionando a categoria em relação à diegese com a categoria que leva em consideração a técnica de incorporação, constatamos que as **extradieéticas** e as **totalmente extradieéticas** podem apenas se situar **sobrepostas** ou **intercaladas** às imagens filmadas, pois não são objetos diegetizados. Enquanto que as **intradieéticas** se posicionam **no** interior mesmo do filme, mas em algumas situações podem se encontrar **intercaladas** ou **sobrepostas**.

No caso das configurações **intradieéticas**, distinguiremos dois tipos, levando em consideração a sua intencionalidade. As configurações gráficas **intradieéticas** se localizam, por assim dizer, internamente, no universo mesmo daquilo que é filmado. Para levá-las em consideração, portanto, é necessário definir alguns critérios de seleção, pois a pretensão de dar conta de todas as configurações dessa categoria obrigaria o analista a estudar qualquer placa de carro ou cartaz, nas ruas, captadas muitas vezes, aleatoriamente, pela câmera. Ademais, não pretendemos realizar aqui uma catalogação exaustiva dos aparecimentos dessa linguagem nos filmes. À vista disso, as configurações gráficas **intradieéticas** podem ser subdivididas em:

- Configurações gráficas **intradieéticas intencionais** (figura 3.40);
- Configurações gráficas **intradieéticas casuais** (figura 3.41).

Certas configurações são utilizadas com a intenção explícita de operar como representações gráficas, ou seja, de gerar significados propriamente gráficos e são consideradas configurações gráficas **intradieéticas intencionais**, como as páginas do livro *Los años borrados* (figura 3.40) que está sendo escrito por Elvira, uma das protagonistas do filme *Minha mãe gosta de mulher* (Daniela Fejerman e Inés Paris, 2002). De maneira oposta, as configurações **intradieéticas casuais** seriam aquelas captadas aleatoriamente pela câmera, como as marcas na parede de uma sequência do mesmo filme (figura 3.41).

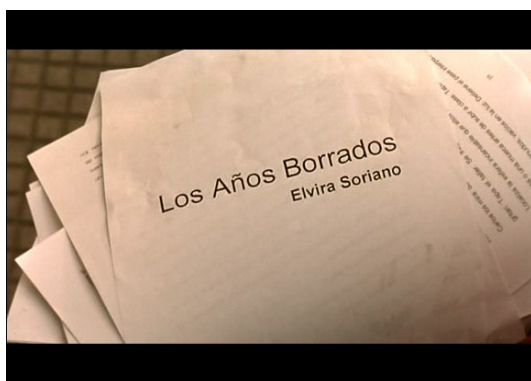


Figura 3.40 – Configuração gráfica intradieética intencional em *Minha mãe gosta de mulher* (Daniela Fejerman e Inés Paris, 2002).

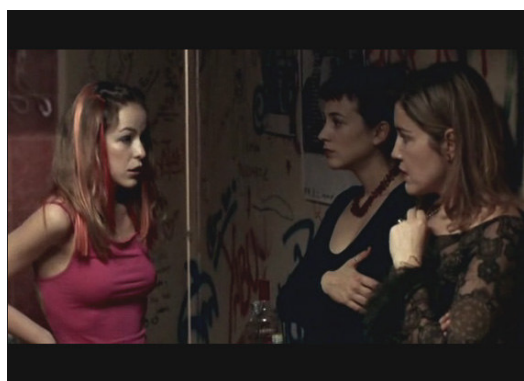


Figura 3.41 – Configuração gráfica intradieética casual em *Minha mãe gosta de mulher* (Daniela Fejerman e Inés Paris, 2002).

No entanto, decidir se uma configuração gráfica **intradieética** é ou não intencional não é tarefa fácil no cinema. Se partirmos do pressuposto que tudo o que está diante das câmeras foi uma escolha de seus autores, como podemos afirmar que algo não foi posicionado de forma intencional? Para isso, temos que observar a significação do plano e, principalmente, a maneira como ele é mostrado, ou, mais precisamente, os “parâmetros técnicos e formais” (BAMBA, 2002, p.172) que as configurações são filmadas.

Dependendo do movimento de câmera e do tipo de enquadramento, as configurações gráficas podem passar de uma mera representação gráfica no mundo da ficção para se tornar a forma de representação visual mais significativa da sequência.

Normalmente as configurações gráficas **intradiegéticas intencionais** são evidenciadas por um olhar de um personagem ou são mostradas em close. Tornando-se, notadamente, uma imposição de leitura do filme, “uma ‘incitação’ implícita do espectador a olhar” (BAMBA, 2002, p.174) o que foi destacado.

A forma de representação visual cinematográfica possibilita a contemplação, definida por Bamba (2002, p.175), como o momento de liberdade do olhar do espectador sobre o espaço fílmico. Porém, planos abertos e fechados autorizam mais ou menos essa escolha, respectivamente. No momento em que a câmera enquadra em plano fechado uma carta ou uma capa de livro, não está abrindo espaço para contemplação, e sim para imposição do olhar do autor sobre o olhar do espectador. Assim, para Bamba (2002), existem duas possibilidades de se olhar as configurações gráficas:

“Paralelamente à autonomia relativa de que dispõe o espectador para apreciar todos os tipos de inscrições escritas que aparecem na tela, existe também a possibilidade de seu olhar ser orientado para determinados textos escritos que, no meio do discurso fílmico, podem produzir informações de caráter estritamente narrativo ou metadiscursivo”. (BAMBA, 2002, p.175).

Nessa perspectiva, as configurações gráficas **intradiegéticas intencionais** são aquelas cujo olhar do espectador é direcionado e não existe a possibilidade de contemplação. Comparando com os métodos de configuração da matriz de Twyman (1979), as configurações gráficas **intradiegéticas intencionais** seria classificada como não-linear dirigida, ou seja, não existe uma direção certa de leitura, porém o olhar é dirigido, no caso do cinema, pelo enquadramento ou movimentação da câmera. Enquanto as configurações gráficas **intradiegéticas casuais** poderiam ser comparadas ao método de configuração não-linear aberto, com olhar livre para ver tudo o que aparece no plano do filme, inclusive para não perceber tais configurações.

Barthes (1971, p.27) distinguiu a narrativa em três níveis de descrição, auxiliando no entendimento de como ela está organizada: o nível das funções, o nível das ações e o nível da narração. Essa noção de nível está ligada à estruturação hierárquica do objeto. “Um fonema, embora perfeitamente descritível, em si não quer dizer nada; só participa da significação integrado em uma palavra; e a palavra deve-se integrar numa frase” (BARTHES, 1971, p.25). Portanto, na narrativa “uma função não tem sentido se não tiver lugar na ação geral de um actante; e a própria ação recebe sua significação última pelo fato de ser narrada, confiada a um discurso que tem seu próprio código” (BARTHES, 1971, p.27).

A parte que nos interessa nessa hierarquia narrativa é o nível das funções, onde Barthes (1971) define as unidades mínimas da narrativa e lhes atribui uma função. O autor (ibid.) questiona se tudo numa narrativa é funcional e tem uma significação. Para ele, tudo que está presente na narrativa tem sua funcionalidade, mesmo que seja secundária.

Barthes (1971, p.30-32) divide o nível das funções em duas grandes classes, a primeira chamada redundante de funções, onde a unidade implica uma consequência. E a segunda classe, chamada de índices, que remete a um conceito difuso (características referentes ao personagem, informações sobre sua identidade, notações das *atmosferas*, etc.) necessário ao entendimento da história, sendo seu sentido contínuo, “extensivo a um episódio, um personagem ou uma obra inteira” (BARTHES, 1971, p.34). As funções e os índices se distinguem através da funcionalidade. Enquanto as funções correspondem a “funcionalidade do fazer”, as outras dizem respeito a uma “funcionalidade do ser” (BARTHES, 1971, p.32).

Concentrar-nos-emos na “funcionalidade do fazer” que é dividida em duas subclasses: funções cardinais (ou núcleos) e funções catálises. As funções cardinais são as articulações da narrativa, quando uma ação à qual se refere abre (mantém ou fecha) uma alternativa consequente para o seguimento da história, que inaugure ou conclua uma incerteza. São os pontos de articulação da narrativa, momentos de risco, por conseguinte, mais importante que as demais. E as funções catálises servem para preencher os espaços entre as funções cardinais. Elas entram em correlação com uma função cardinal de maneira atenuada e *parasita*. São os momentos de segurança, de repouso, de luxo. Não se pode declará-la inútil, pois ela pode acelerar, retardar ou avançar o discurso. (BARTHES, 1971, p.32-33).

O uso recorrente de configurações gráficas intra e extradiegéticas em alguns filmes equipara seus elementos de significação, criando obras com discursos não exclusivamente baseados nas imagens obtidas de forma mecânica, múltipla e móvel. Assim, os elementos gráficos ganham um papel cada vez mais importante no desenrolar da narrativa. Segundo Prédal (1998 apud BAMBA, 2002, p.186), as configurações intradiegticas dos filmes de Godard, na maioria das vezes, “apresentam-se com uma função diegética que faz avançar direta ou indiretamente a história”. Portanto, podemos propor uma nona categoria das configurações gráficas a partir da sua funcionalidade na narrativa. As configurações podem apenas narrar ou descrever fatos menos importantes que acontecem no filme ou podem ser pontos de articulação decisivos para o seguimento da história, ou seja, temos:

- configurações gráficas **decisivas** (figura 3.42);
- configurações gráficas **secundárias** (figura 3.43).

Podemos comparar as configurações gráficas **decisivas** às funções cardinais de Barthes (1971) e as configurações gráficas **secundárias** às funções catálises.

Em *Acossado* (Jean-Luc Godard, 1960), o personagem principal (Michel Poiccard) mata um guarda de trânsito e foge rumo a Paris para receber um dinheiro e convencer Patrícia a ir com ele para Itália. Aos onze minutos de filme, após Michel se encontrar com Patrícia pela primeira vez, e enquanto caminha pela rua, a câmera capta um cartaz colado na parede com a frase “Viva perigosamente até o fim” (figura 3.42). Essa informação não tem influência no personagem (ele nem percebe o cartaz) e na narrativa do filme, mas insinua ao espectador como será o final de Michel, sendo classificada como configuração gráfica **secundária**. Poucas seqüências depois, Michel lê num jornal a manchete “Investigação rápida: a polícia já identificou o assassino de R.N. 7” (figura 3.43). Essa configuração **decisiva** é um ponto importante no filme e o faz avançar diretamente, pois o personagem sabe que foi identificado e passa a fugir dos policiais.



Figura 3.42 – Configuração gráfica secundária em *Acossado* (Jean-Luc Godard, 1960).



Figura 3.43 – Configuração gráfica decisiva em *Acossado* (Jean-Luc Godard, 1960).

Essa categoria não é apenas aplicada a filmes de Godard. *Amnésia* (Christopher Nolan, 2000) é narrado como um quebra-cabeça, demandando permanentemente ao espectador que contribua com sua construção. Toda a estratégia narrativa do filme se baseia na articulação de configurações gráficas.

No filme de Christopher Nolan, o personagem Leonard presencia os momentos finais de vida de sua mulher, logo após ela ter sido estuprada. Na mesma ocasião, ele é apunhalado na cabeça e o ferimento o deixa com um problema de perda de memória recente. O personagem fará da vingança o sentido de sua vida. Como ele só consegue lembrar de coisas que aconteceram antes do acidente, faz várias anotações, tira fotos e tatua fatos importantes que possam ajudar a encontrar o assassino de sua esposa.

Em uma seqüência organizada a partir de diversas configurações gráficas, Lenny chega à conclusão de que Teddy era realmente o homem que matou sua esposa (figura 3.44). Essas configurações servem de comprovação para o personagem agir.



Figura 3.44 – Configurações gráficas decisivas em *Amnésia* (Christopher Nolan, 2000).

Lenny descobre que Teddy é a pessoa que ele está procurando, então, escreve atrás da foto de Teddy “É ele” depois da frase “Não acredite nas mentiras dele”, seguido de “Mate-o” (figura 3.45). Portanto, essa configuração gráfica contribui para Lenny matar Teddy.

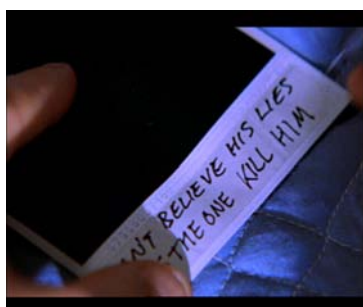


Figura 3.45 – Configuração gráfica decisiva em *Amnésia* (Christopher Nolan, 2000).

A maioria das configurações gráficas de *Amnésia* (Christopher Nolan, 2000) tem, notadamente, informações importantes para o desenrolar da narrativa, pois o personagem somente age em função delas. Todas essas configurações mostradas acima são configurações gráficas **decisivas**. Podemos verificar que tais configurações se relacionam com as seqüências de duas maneiras. São, na verdade, dois momentos para o personagem. Primeiro ele vivencia e escreve a informação relacionada com a pessoa e, posteriormente, ele age através de suas anotações. Nós, espectadores, assistimos a história de trás para frente, acompanhamos o personagem agindo através dessas inscrições e depois vemos as seqüências que as geraram. E é assim que o filme se mostra para o espectador, primeiro palavras e depois imagens e num segundo momento, imagens e depois palavras.

Algumas dessas palavras são classificadas como configurações gráficas **secundárias**, como o lembrete para se depilar e a placa de um estúdio de tatuagem (figura 3.46). Nenhuma dessas duas configurações carrega informações que articulam a narrativa, apenas a fazem progredir.



Figura 3.46 – Configurações gráficas secundárias em *Amnésia* (Christopher Nolan, 2000).

As configurações gráficas dos filmes *Acossado* (Jean-Luc Godard, 1960) e *Amnésia* (Christopher Nolan, 2000) descritas anteriormente, não são as únicas que aparecem nos filmes, porém elas são suficientes para demonstrar com que intenção os autores utilizaram esses elementos e como os relacionaram com sua história.

Importante mencionar que a utilização de configurações gráficas nesses dois filmes, assim como acontece com todos os elementos fílmicos, é uma escolha efetuada por seus autores. Quando as configurações gráficas fazem parte do mundo proposto pela história do filme, fica mais difícil aceitarmos a utilização de elementos gráficos como uma escolha de representação. Nada mais natural do que em *Pi* (Darren Aronofsky, 1998), por exemplo, apareçam várias representações gráficas verbais/numéricas. A importância que essas configurações terão no filme é a escolha mais importante. Em *Amnésia* (Christopher Nolan, 2000), a decisão de tornar as memórias e tatuagens do personagem em pontos-chaves da narração foi opção do autor. Opção que transforma em alguns instantes as representações da banda visual do filme em representações gráficas, que progridem a narrativa direta ou indiretamente. Desviam a atenção das imagens e convertem o filme num território onde se pode utilizar todas as matérias de expressão da linguagem cinematográfica para gerar significado.

As cinco matérias de expressão fílmicas podem significar de forma autônoma ou complementar. Segundo Bamba (2002, p.136), “é a tensão entre os três percursos visuais, gráficos e sonoros que parece mais rica em sentido e conotações diversas nos filmes”.

Podemos perguntar, então, que porção de significação é atribuída aos elementos gráficos? As configurações gráficas, portanto, podem estar numa relação de redundância com outro elemento fílmico, isto é, se não trazem informação nova à mensagem, porém sem ser consideradas supérfluas. Assim como as configurações podem dividir com os outros elementos fílmicos do enunciado o sentido proposto na situação, além de poder significar de forma independente. Para classificarmos as configurações gráficas, de acordo com seu significado, relacioná-las-emos com o conjunto dos elementos da mensagem e podemos obter:

- configuração gráfica **redundante** (figura 3.5 da página 67);
- configuração gráfica **complementar** (figura 3.47);
- configuração gráfica **autônoma** (figura 3.48).

A maioria desses encontros se dará entre o canal visual e o canal oral, mas também pode acontecer uma confrontação entre elementos do canal visual, quando uma configuração gráfica se relaciona com as imagens cinematográficas no mesmo plano.

Em *O homem que copiava* (Jorge Furtado, 2003), encontramos exemplos dos três tipos de significação definidos acima. André, personagem principal e narrador, é operador de uma fotocopiadora. Ao copiar uma poesia de um livro de Shakespeare, numa seqüência já citada anteriormente (figura 3.5 da página 67), a mesma é mostrada e lida pelo personagem. Portanto, a configuração gráfica não traz nenhuma informação nova e é considerada **redundante**.

André, em seu tempo livre, se dedica a ler e a desenhar. Em uma dessas seções, ele representa uma história em quadrinhos (figura 3.47), exibida ao mesmo tempo em que o personagem narra a história imitando as vozes dos participantes. Nesse caso, a configuração gráfica está numa relação de **complementaridade** com a fala de André, pois é uma representação visual do que o personagem do filme pretende nos informar e carrega informações que não são descritas. Por exemplo, os professores de Zé Caolho (personagem da HQ) e as risadas de seus colegas quando ele questiona por que Pedro Álvares Cabral descobriu o Brasil.



Figura 3.47 – Configuração gráfica complementar em *O homem que copiava* (Jorge Furtado, 2003).

A **autonomia** de uma configuração gráfica pode ser exemplificada na seqüência em que Marinês (personagem) revela a André, ao ver numa revista uma foto de um quarto, que adora “o negocinho que fica em cima da cama”. André diz que o nome certo é “dossel” e Marinês não entende como ele aprendeu a informação. Logo após André mencionar o nome correto, aparecem configurações gráficas (figura 3.48) insinuando que o personagem tomou conhecimento da informação ao copiar algum material. Em outras palavras, nenhum outro elemento fílmico ajuda na significação de como ele descobriu a palavra, logo, a configuração gráfica é **autônoma**. Por outro lado, poderíamos considerar que a ilustração complementa outras informações que a precedem, porém, nesses casos, se formos relacionar as configurações com os planos que as precedem e sucedem, dificilmente elas se encontrarão isoladas, sem completar alguma idéia. Portanto, o importante é se concentrar na mensagem proposta pela configuração gráfica e relacioná-la com os elementos que estejam em simultaneidade com ela.

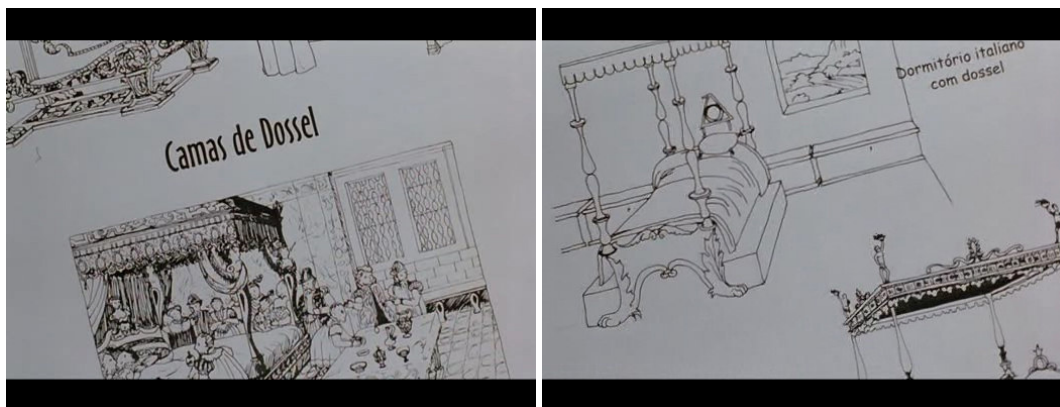


Figura 3.48 – Configurações gráficas autônomas em *O homem que copiava* (Jorge Furtado, 2003).

3.6 Considerações sobre a classificação das configurações gráficas

Por intermédio da semiótica, entendemos quais os diferentes signos que utilizamos para informar uma mensagem em qualquer meio de comunicação. Porém, como estamos tratando de dois meios de comunicação visual, diferenciamos a imagem gráfica da imagem cinematográfica. Para nós, a imagem cinematográfica é aquela obtida mecanicamente, múltipla, móvel e tem a característica de ser a forma de representação que mais se assemelha à realidade. Enquanto a imagem gráfica é qualquer fotografia, desenho, ilustração, entre outros, que aparece na banda visual dos filmes.

A dimensão gráfica do cinema se caracteriza na ampliação da matéria de expressão “menção escrita” definida por Metz ([1971] 1980). Para isso, adotamos outra nomenclatura, configuração gráfica, e utilizamos conceitos da linguagem gráfica, linguagem cinematográfica e narrativa para gerar as dez categorias da classificação das configurações gráficas e, conseqüentemente, ampliar a matéria de expressão gráfica do cinema.

A primeira categoria consiste em considerar os modos de simbolização que compõem essas configurações. Nessa perspectiva, obtemos:

- configurações gráficas **verbais**;
- configurações gráficas **pictóricas**;
- configurações gráficas **esquemáticas**;
- qualquer **combinação das três acima**.

A segunda categoria distingue as configurações de acordo com a quantidade de elementos que as constituem, obtemos assim:

- configurações gráficas **singulares**;
- configurações gráficas **compostas**.

As configurações gráficas **compostas** podem ser subdivididas de acordo com seus modos de simbolização, caracterizando a terceira categoria em:

- configurações gráficas **compostas homogêneas**;
- configurações gráficas **compostas heterogêneas**.

Ainda aprofundamo-nos nos diferentes papéis que os elementos das configurações podem assumir. Portanto, os elementos gráficos, que as constituem podem ser classificados em: informacionais, referenciais e decorativos.

A quarta categoria das configurações gráficas da linguagem cinematográfica relaciona-as com a técnica de inserção nos filmes. Nesse caso, as configurações são divididas em:

- configurações gráficas inseridas **sobre** as imagens filmadas;
- configurações gráficas inseridas **entre** as imagens filmadas;
- configurações gráficas inseridas **no** filme;
- qualquer **combinação das três acima**.

A quinta categoria consiste em dividir as configurações em relação à movimentação. Em vista disso, obtemos:

- configurações gráficas **estáticas**;
- configurações gráficas **dinâmicas**.

A sexta categoria concerne ao modo de obtenção das configurações. Portanto, existem:

- configurações gráficas **mecânicas** e/ou;
- configurações gráficas **manuals**.

Através das seis classificações com características predominantemente sintáticas das configurações gráficas cinematográficas, definimos os traços pertinentes da matéria de expressão gráfica do cinema:

- pictórica, esquemática e/ou verbal;
- composta (homogênea ou heterogênea) ou singular;
- sobreposta, intercalada e/ou inserida nas imagens cinematográficas;
- dinâmica ou estática;
- mecânica e/ou manual.

A sétima categoria das configurações gráficas do cinema considera-as de acordo com a diegese. Desse modo, obtemos três grupos:

- configurações gráficas **extradieéticas**;
- configurações gráficas **totalmente extradieéticas**;
- configurações gráficas **intradieéticas**.

A oitava categoria refere-se às configurações **intradieéticas**, que são subdivididas em dois tipos levando em consideração a sua intencionalidade:

- configurações gráficas **intradieéticas intencionais**;
- configurações gráficas **intradieéticas casuais**.

As configurações podem apenas narrar ou descrever fatos menos importantes que acontecem no filme ou podem conter informações decisivas. A nona categoria divide as configurações gráficas da linguagem cinematográfica em:

- configurações gráficas **decisivas**;
- configurações gráficas **secundárias**.

E ainda podemos classificar as configurações gráficas de acordo com sua significação, se elas operam em simultaneidade ou de forma independente. Na décima e última categoria, podemos obter:

- configurações gráficas **redundantes**;
- configurações gráficas **complementares**;
- configurações gráficas **autônomas**.

Com as dez categorias da classificação das configurações gráficas cinematográficas acima descritas, conseguimos dimensionar como a linguagem gráfica encontra-se representada no cinema. No próximo capítulo, aprofundar-nos-emos nas configurações gráficas verbais e aplicaremos a classificação proposta em quatro seqüências fílmicas.

4

Aprofundamento e aplicação da classificação das configurações gráficas

No capítulo anterior, definimos primeiramente, numa abordagem sintática, uma forma de olharmos para as configurações gráficas do cinema. Desse modo, ampliamos a definição da matéria de expressão gráfica proposta por Metz (1971) e, posteriormente, abordamos semanticamente o tema, gerando, ao todo, dez categorias de configurações gráficas. Não podemos resumir as configurações gráficas cinematográficas apenas às palavras escritas, entretanto, de outra forma também não podemos negar que esse tipo de configuração continua sendo o mais utilizado para produzir sentido no cinema. Este capítulo se divide em dois segmentos. O primeiro aborda, exclusivamente, as **configurações gráficas verbais (4.1)**, ou combinações que apresentem elementos verbais. Exploramos sua **funcionalidade (4.1.1)** por meio da compreensão do papel das matérias de expressão na narrativa fílmica, aprofundando-nos nos **tipos de comunicação entre o filme e o espectador (4.1.2)**. Investigamos, particularmente, a **mensagem plástica (4.1.3)** das configurações gráficas verbais, para verificarmos se essa é tão elaborada quanto no campo do design gráfico.

Notadamente as dez categorias da classificação foram construídas em separado e aplicadas cada uma em um filme. No entanto, elas não são excludentes, ao contrário, é no cruzamento entre elas que podemos encontrar particularidades e olharmos de forma mais completa o uso das mensagens gráficas cinematográficas, indicando assim, a estrutura que o autor do filme optou para caracterizá-lo. O segundo segmento deste capítulo dedica-se à **aplicação da classificação das configurações gráficas (4.2)** em seqüências cinematográficas de quatro filmes: *Magnólia* (4.2.1), de P. T. Anderson, 1999; *Frida* (4.2.2), de Julie Taymor, 2002; *Tônica dominante* (4.2.3), de Lina Chamie, 2000; e *Caiu do céu* (4.2.4), de Danny Boyle, 2004. Por fim, fazemos **reflexões sobre as seqüências observadas (4.2.5)** e **considerações sobre as configurações gráficas verbais e sobre a aplicação da classificação (4.3)**.

4.1 Configurações gráficas verbais

4.1.1 Funcionalidade

Sabemos que o cinema opera cinco matérias de expressão por meio de dois canais de comunicação. No primeiro canal, o da visão, percebemos informações por intermédio das imagens móveis e das configurações gráficas; e no segundo canal, o da audição, percebemos que as informações se estabelecem por intermédio da linguagem verbal, pelo ruído e pelo fundo musical.

Segundo Gardies (1993b, p.16), os cinco signos fílmicos não têm o mesmo valor, cabe apenas à imagem móvel o papel de caracterizar o cinema, sendo considerada a única matéria obrigatória, às outras matérias de expressão foi atribuído um caráter facultativo. No entanto, Gardies (1993b, p.17) distingue a prioridade semiológica da prioridade narrativa dos signos fílmicos. A imagem possui prioridade semiológica, porém nem sempre ela se torna prioritária nas estratégias narrativas.

Gardies (ibid.) define que um enunciado fílmico para ser produzido precisa tomar três decisões, diferentemente do enunciado verbal, que opera somente duas. A primeira decisão trata dos dados a serem utilizados; que imagem será exibida, qual será o enquadramento, que som, qual intensidade, entre outras. A segunda decisão lida com a ordem em que serão dispostas as informações. A terceira decisão concerne aos elementos que serão utilizados simultaneamente, por exemplo, qual som será sincronizado a que imagem. Comparando com a linguagem verbal, as duas primeiras decisões são necessárias para os enunciados falado e escrito. A primeira é uma escolha feita no eixo paradigmático, já a segunda se refere ao eixo sintagmático. Gardies (ibid.) afirma que a terceira decisão ainda se encontra no eixo sintagmático, porém os elementos não precisam estar numa relação de sucessão, e sim de simultaneidade.

Essa “tripla articulação” diz respeito a todo enunciado fílmico, permitindo ao cinema utilizar estratégias narrativas específicas. Gardies (1993a) divide os signos fílmicos em três grandes classes, como vimos no capítulo anterior: signo icônico, signo lingüístico e signo musical. Cada classe possui suas particularidades semiológicas e narrativas, “pode-se dizer que o filme não conta da mesma maneira segundo recorre a uma ou outra” das três classes (GARDIES, 1993b, p. 17). Como estamos interessados em nos aprofundar nas configurações gráficas verbais, destacaremos as características dos signos lingüísticos.

Gardies (1993b, p.19) menciona que após o final dos anos 20 do século passado, com o advento do som, o cinema integrou ao canal de comunicação oral o que já estava estabelecido no canal visual, ou seja, a linguagem verbal poderia ser utilizada também de forma oral, além da escrita. Sabemos que os signos lingüísticos são símbolos na definição de Peirce (op. cit.), o que pressupõe uma relação de arbitrariedade entre o signo e o objeto representado, diferente das imagens, que mantêm uma relação de qualidade. Os dois signos encontraram no cinema, segundo Gardies (1993b, p.20), duas funções diferentes de se relacionar com o mundo. A imagem responsabiliza-se em “representar e figurar o mundo” (ibid.), enquanto as palavras têm a missão de “dizer o que é o mundo e, se necessário, dar-lhe sentido” (ibid.).

Nesse panorama, Gardies (ibid.) distingue três atos essenciais do material lingüístico num filme narrativo: dizer, contar e mostrar. Mesmo sabendo que essa distinção se aplica às palavras orais e escritas, nossos exemplos se limitarão ao canal visual ou, mais precisamente, às configurações gráficas verbais.

As palavras podem ser usadas para informar (“dizer”), por exemplo, a representação da capa de um livro nos fornece informações sobre ele. Ao exibir a placa de uma edificação, sabemos que o personagem entrou num determinado hotel; nesse ponto de vista, a placa nos “diz” alguma coisa. Porém, esta última informação também tem um valor narrativo, em outro nível, pois nos conta que o personagem entrou num hotel e não num supermercado.

O terceiro ato lingüístico da linguagem verbal, o de “mostrar”, apenas se refere ao canal visual. Gardies (1993b, p.21) destaca o filme *Napoleão* (Abel Gance, 1927) cujos intertítulos se tornam também “visualizáveis”. Em outras palavras, também decodificados e percebidos através da visão, “por suas variações de tamanho, por suas disposições no enquadramento e pela crescente largura de suas letras, a força de emoção das palavras transcritas”. O teórico (1993b, p.21) aponta o fato desse trabalho visual do material lingüístico ter aparecido muito cedo na história do cinema, porém, hoje, atribui esse importante papel somente aos créditos. Abordaremos o potencial visual (mensagem plástica) das configurações gráficas no item 4.1.3.

Bamba (2002) faz uma extensiva exploração sobre as palavras escritas nos filmes, destacando seu caráter narrativo, plástico e discursivo. Para ele, os signos gráficos, muitas vezes chamados, erroneamente, de grafismos¹, podem assumir uma função descritiva, narrativa, plástica e discursiva, dependendo do tipo de informação que é dada a ler aos espectadores, sem que essas funções sejam excludentes (BAMBA, 2002, p. 123). O autor amplia os atos lingüísticos de Gardies (op. cit.) ao definir que as palavras escritas podem assumir uma funcionalidade discursiva.

¹ Grafismo é um termo no design que não é obrigatoriamente associado a palavras escritas.

Segundo Bamba (2002, p.132), a função narrativa, que foi abordada na nona categoria da classificação das configurações gráficas do capítulo anterior, intervém na construção da narrativa fílmica na “qualidade de procedimentos objetivos” (ibid.), ou seja, com finalidade de fazer avançar a narrativa. Em algumas situações, as configurações gráficas verbais apresentam informações que são ponto de partida ou desenlace da história, como em *Cidadão Kane* (Orson Welles, 1960) em que a palavra “Rosbud” torna-se o enigma do filme, desencadeando toda uma investigação sobre a vida do magnata. A revelação somente acontece nos momentos finais, quando a palavra aparece escrita num trenó em chamas (BAMBA, 2002, p.136-137).

Algumas das configurações gráficas verbais nos filmes têm valor descritivo, quando ajudam a situar um lugar na ação, por exemplo, as placas e indicações que informam as mudanças de espaço, do mesmo modo que as inscrições que mobilizam nomes de lugares como bares, restaurantes ou objetos. Para Bamba (2002, p.140), “a exibição em planos fechados destes textos na diegese corresponde à intervenção de planos mais descritivos do que narrativos”.

De acordo com Bamba (2002, p.142), a maioria das palavras escritas fílmicas se justifica por funções descritivas e narrativas, contudo existem experiências no cinema em que as configurações gráficas não estão relacionadas diretamente com objetivos narrativos. Como qualquer signo gráfico, as configurações contêm uma dimensão plástica que pode ser tão explorada quanto as funções narrativas.

Muitos cineastas se tornaram conhecidos por utilizar as palavras escritas como recurso para falar de forma subjetiva, interpelando diretamente o espectador. Encontra-se com destaque nesse grupo Eisenstein e Godard, caracterizando as configurações gráficas verbais de seus filmes com funções muitas vezes discursivas. Eisenstein transbordava o nível da diegese com informação político-ideológica, criando um discurso particular da instância enunciativa (BAMBA, 2002, p.179-180).

Godard é reconhecido por utilizar todo tipo de representação escrita nos seus filmes. Segundo Dubois (2004, p.259), “se há um cineasta, ao longo de toda a sua atividade, em que a escrita – em todos os seus estados - está orgânica e sistematicamente presente na (e em torno da) imagem, ele é Jean-Luc Godard”. Godard compartilhou com os cineastas modernos a marca da subjetividade das palavras escritas com significados político, militante e/ou ideológico, atribuindo às palavras funções discursivas. Para Bamba (2002, p.189), todas as configurações gráficas verbais dos filmes dessa fase abrem a “brecha para a produção da subjetividade no discurso fílmico”.

Portanto, a função discursiva das configurações gráficas verbais tem a característica de significar além da diegese, conforme Bamba. “As funções escritas inseridas no filme de Godard e da maioria dos filmes modernos transbordam amplamente o âmbito da diegese e contrariam a transparência e o efeito de distanciamento tão inerente aos filmes clássicos” (BAMBA, 2002, p.188-189).

Como sabemos, o cinema sempre recorreu à língua natural para se comunicar com seus espectadores, seja de forma escrita ou oral. Para Gardies (1993b, p.116), ao tornar-se sonoro, o cinema mudou sensivelmente a maneira de se comunicar com o espectador. Investigaremos a seguir como se caracteriza a comunicação entre o filme e o espectador no cinema mudo e falado.

4.1.2 Tipos de comunicação entre o filme e o espectador

No cinema mudo, quando se interrompia as imagens com algum intertítulo, estava-se convidando o espectador a outro tipo de leitura, pois esses dois signos se caracterizam por ser formal e materialmente diferentes. Poder-se-ia pensar que a comunicação das palavras escritas era sentida pelo espectador de maneira desconfortável. No entanto, essa se estabelecia apenas em um mesmo canal, o visual, e o caráter abrupto dos intertítulos eram corrigidos ou até apagados, pois, normalmente, traziam respostas às interrogações dos espectadores.

Para Gardies (1993b, p.116), acontecia um tipo de diálogo secreto entre o espectador e o filme. Os intertítulos respondiam diretamente a nossas questões: poderíamos supor ou imaginar o que está acontecendo num diálogo entre os personagens através dos gestos e reações, porém somente as palavras escritas nos diriam se nossas hipóteses eram as verdadeiras.

Acontece, portanto, o que Gardies (ibid.) denomina de convivência entre o filme e os espectadores, a sensação de que o filme fala diretamente para nós, que somos o destinatário dessas configurações. Em outras palavras, “o filme fala-nos, ao menos – temos a sensação – ele dirige-nos, no primeiro grau por intermédio do verbo (em sua forma escrita e oral)” (GARDIES, 1993b, p.119).

Ao tornar-se falado, o cinema não precisou recorrer às palavras escritas como material primordial para narração, agora, “o cinema impõe-se aos meus tímpanos” (GARDIES, 1993b, p.116). Gardies (1993b, p.117) considera essa forma de comunicação mais brutal que a interrupção das imagens pelas palavras escritas, pela realidade e pela presença física do som, a “voz toca mais diretamente nossa sensibilidade” (ibid.).

O modo de se dirigir aos espectadores não é mais o mesmo, difere daquele encontrado nos filmes mudos, no cinema falado as “vozes” se comunicam conosco de duas maneiras. Gardies (1993b, p.117) dividiu as mensagens lingüísticas em dois tipos, de acordo com seu endereçamento: a mensagem direta, comentários em *off* do narrador, por exemplo, e a mensagem indireta, quando ficamos numa situação de exterioridade, por exemplo, os diálogos dos personagens são destinados a outro e não a mim.

A maioria das configurações gráficas verbais é endereçada aos espectadores de uma forma direta. As intercaladas e as sobrepostas são explicitamente direccionadas, pois estão numa posição de exterioridade da diegese. As inseridas no filme podem ser mensagens diretas ou indiretas. Quando a câmara focaliza, em primeiro plano, a página de um livro, ela não o faz para os personagens, e sim para os espectadores. Porém, quando essa mesma página é apenas lida por alguém e não é mostrada em primeiro plano, torna-se mensagem indireta, assim como o diálogo dos personagens.

Uma das características do cinema narrativo dominante é fazer com que a história seja contada por ela mesma, tentando apagar ao máximo os traços da enunciação. E nesse caso, as configurações gráficas que se caracterizam com mensagens diretas, juntamente com o narrador, não devem se sobrepor ao mundo diegético, colocando em risco o pacto ficcional.

Porém, mesmo arriscando o pacto ficcional, o cinema continuou utilizando as configurações gráficas verbais e não somente com finalidades narrativas e discursivas. A função plástica dessas palavras também está sendo utilizada no decorrer do filme. Exploraremos, a partir de agora, a linguagem gráfica verbal para possibilitar um aprofundamento na sua dimensão plástica.

4.1.3 Mensagem plástica

Segundo Aragão (2003), grande parte das configurações gráficas (42%) dos cinco filmes analisados por ela foram classificadas como verbal/numérica, demonstrando a preponderância do modo de simbolização verbal sobre os modos pictórico e esquemático nas configurações gráficas. Essa afirmação nos estimula a questionar como a linguagem gráfica verbal está sendo utilizada no cinema. Será que as configurações gráficas verbais cinematográficas têm as mesmas propriedades das configurações impressas?

É importante destacar que esta investigação não pretende ser um estudo detalhado da linguagem gráfica verbal, nem tampouco se aprofundar em conceitos tipográficos. Apenas observaremos como utilizamos tal linguagem para produzir sentido nos filmes.

Para averiguarmos a questão levantada acima, utilizaremos o conceito de Twyman (1982, p.11) que distingue dois aspectos da linguagem gráfica verbal (LGV): intrínseco e extrínseco.

Por aspectos intrínsecos a linguagem gráfica verbal, Twyman (ibid.) define como sendo aqueles que pertencem aos próprios caracteres ou, mais precisamente, ao sistema que produz tais caracteres. São eles: o conjunto de caracteres de um sistema e suas particularidades (itálico, negrito, maiúsculas, entre outras; assim como, o tamanho e o estilo da letra).

Os aspectos extrínsecos são as diferentes formas que podem ser aplicadas aos caracteres ou ao conjunto de caracteres, como controlar o espaço entre estes ou mudar a cor, por exemplo. O aspecto relativo ao espaço é subdividido em nível micro e nível macro. O nível micro se refere à relação entre caracteres, entre palavras ou posição de caracteres subscrito e sobrescrito. O nível macro está relacionado ao espaço de uma grande quantidade de texto. Por exemplo, pode-se configurar a linguagem gráfica verbal num texto contínuo (como este parágrafo) ou através de uma lista com duas colunas. A lista com duas colunas necessita de um espaço de separação (nível macro) entre as colunas, enquanto o texto corrido não precisa.

Podemos perceber que o uso da linguagem gráfica verbal requer que seus originadores (especialistas e não-especialistas), após a escolha do conjunto de caracteres, tomem decisões sobre os aspectos extrínsecos das mensagens verbais. Esse fator preocupava Twyman (1982, p.19), pois a tecnologia, com a chegada dos computadores pessoais, tem permitido que pessoas não-especialistas no assunto tenham tanto controle sobre o que está sendo representado graficamente quanto os especialistas. A solução para que as pessoas estejam bem informadas pelas mensagens gráficas é educá-las (especialistas e não-especialistas) para projetar a linguagem gráfica.

Baines e Haslam (2002, p.148) advertem os designers (originadores especialistas) que estão projetando para televisão, cinema ou computador, que além de se dedicarem aos aspectos intrínsecos e extrínsecos das palavras, familiarizem-se com a “gramática fílmica”, cujos elementos são: formato da tela, planos, velocidade e movimento, transição, foco, iluminação e som. A maioria desses aspectos não diz respeito à mídia impressa, como a velocidade e o movimento.

Para os autores (2002, p.157), a velocidade da movimentação dos caracteres deve ser determinada pela habilidade de leitura dos espectadores. Um dos exemplos mais antigos de textos em movimento em tela são os créditos finais dos filmes, que são, por convenção, deslocados lentamente de baixo para cima.

Odin (1990, p.65) comparando a imagem às línguas naturais, afirma que estas não têm um nível homólogo ao dos fonemas, ou seja, as imagens não articulam unidades vazias de sentido. Para ele, uma das características das imagens é sempre situar-se no universo do sentido. E esse significado antecede o investimento figurativo, acontece no “nível puramente plástico” (ODIN, 1990, p.67). Portanto, torna-se um erro considerar que os filmes e pinturas abstratas não produzem significado algum.

Nessa perspectiva, Odin (ibid.) afirma que as imagens figurativas (“as imagens que representam objetos do mundo”), assim como as letras e os numerais, articulam dois níveis de sentido: o nível figurativo (representativo) e o nível plástico (o aspecto extrínseco definido por Twyman). Segundo Odin (1990, p.68), todos os créditos comportam, além de informações trazidas pelas palavras que nos são dadas para ler, um sentido específico que não é o da hierarquização dos participantes. Muitas vezes, as letras assumem o papel de imagens, ou seja, o nível plástico também auxilia as letras a produzir sentido.

Discorrendo também sobre o assunto, Santaella e Nöth (2001) afirmam que:

“com o crescimento e sofisticação da imprensa e da publicidade, a partir do início do século, novos campos de possibilidades, no tamanho e variação dos tipos gráficos e no uso substantivo do espaço, foram se abrindo rumo à exploração da natureza plástica, imagética, do código alfabético” (SANTAELLA; NÖTH, 1999, p.69).

Santaella e Nöth (2001, p.70) apontam o desenvolvimento dos meios de comunicação impressos como fator primordial para uma mudança sensível no corpo da escrita, atribuindo à poesia a posição primeira a explorar a dimensão plástica, “pregnância visual da escritura alfabética” (ibid.), das palavras escritas.

Freitas (2004, p.288) por sua vez, lembra-nos que a escrita não é simplesmente um meio de transcrição da fala, é dotada de uma realidade dupla, ou seja, também revela uma parte visual. Seus estudos se concentram entre os limites das artes plásticas e das palavras escritas, “esse cruzamento entre a arte e a escrita se dá, portanto, no século XX, através da apropriação de elementos textuais pela produção plástica, e também através da apropriação de elementos plásticos pela produção textual” (ibid.).

A autora (2004, p.289) cita vários artistas plásticos que, de alguma forma, operam elementos gráficos verbais em seus trabalhos, distinguindo algumas dessas aparições: os que se apropriam de textos de jornais, revistas e embalagens (Picasso, Braque e Schwitters), inserindo esses objetos em um novo contexto, “desconstruindo seu sentido original e criando novas possibilidades de sentido” (ibid.); os que utilizam a escrita para remeter à caligrafia e aos ideogramas, apontando seu caráter plástico (Klee, Motherwel); os que utilizam a ilegibilidade do *graffiti* como transgressão (Basquiat); os que estabelecem relação entre arte e literatura através de citações (Daibertt e Kiefer); e, por último, aqueles que se apropriam de textos impressos de segunda mão (Rauschenberg, Lotus Lobo), “processos indiretos e/ou diretos. Gravar, desenhar, imprimir, escrever. Tudo é escrita. O texto dentro de outro texto. O texto escrito, inscrito e reescrito, construído como um *mosaico de citações*” (ibid.).

Portanto, não é característica única do cinema correlacionar imagem e palavras, como vimos anteriormente. A poesia e as artes plásticas, de alguma forma, trabalham “o tecido do texto visual, um texto situado entre o verbal e o não-verbal, desconstruindo a escrita, num trabalho intertextual” (FREITAS, 2004, p.289).

Em se tratando de cinema, Bamba (2002, p.16) afirma que as características materiais das palavras escritas podem transformá-las em “signos formalmente parecidos com as imagens, isto é, signos visíveis e prioritariamente dirigidos à percepção visual”. Nesses casos, os signos verbais deixam de “ser um veículo transparente do sentido e voltam a ser signos para ser vistos” (BAMBA, 2002, p.36). Não são, exclusivamente, direcionados apenas para serem lidos, é necessário operar duas ações para compreendê-los completamente. Em outras palavras, torna-se necessário ler e ver. O cinema, portanto, ao utilizar palavras como signo fílmico pode opor dois conceitos: legibilidade e visibilidade.

McCormick e Sanders (1995, p.102) distinguem três fatores associados à representação das palavras escritas: visibilidade (*visibility*), legibilidade (*legibility*) e leiturabilidade (*readability*). Visibilidade é a qualidade que torna um caractere ou símbolo separado visualmente de sua adjacência, ou seja, destacado em relação ao seu entorno. Legibilidade se refere ao atributo dos caracteres que permite distingui-los uns dos outros (depende da forma do caractere, contraste, iluminação, etc.) e leiturabilidade é a qualidade de reconhecer a informação do material textual quando é apresentado por caracteres em grupos semânticos, como palavras, sentenças ou texto contínuo. Em outras palavras, que se possa ler o que está escrito (depende do espaço entre caracteres e grupos de caracteres, da combinação em sentenças e outras formas, do espaço entre as linhas, entre outros).

Segundo Moraes, Balster e Herzog (1996, p.10), “um texto que é difícil de ler é necessariamente difícil de entender – o esforço visual para distinguir as palavras perturba o leitor na organização das idéias que ele contém”. Por outro lado, textos que são legíveis podem ser de difícil compreensão. Podemos concluir, então, que a leiturabilidade não necessariamente implica a compreensão. Para tanto, é necessário, entre outras coisas, que o receptor tenha proficiência na língua representada.

Farias (1998, p.72) discorrendo sobre tipografia, afirma que o termo legibilidade em português é derivado das palavras “*legible*” e “*readable*” que têm significados similares como o que pode ser lido, isto é, suficientemente claro para ser lido para o primeiro termo, e apto a ser lido, de forma legível, com prazer ou interesse para o segundo termo. Segundo Farias (ibid.), a maioria dos textos em inglês ou assume os dois termos como sinônimos ou despreza a palavra “*readable*” utilizando somente “*legible*”.

Não se pode confundir legibilidade e visibilidade. Segundo Moraes, Balster e Herzog (1996, p.8), torna-se necessário a diferenciação entre os dois conceitos. Portanto, “visibilidade refere-se a quão bem alguma coisa pode ser vista pelo olho humano” (ibid.), enquanto “legibilidade significa a capacidade de ler, a uma distância ótima de 45 cm, sem esforço, rapidamente, e reter bem aquilo que se lê” (MORAES, BALSTER, HERZOG, 1996, p.9).

Se a legibilidade é definida como o que pode ser lido, então, a visibilidade significa o que pode ser visto. Relacionados à tipografia, os dois conceitos não necessariamente estão ligados, pois uma fonte pode ser visível sem ser legível, porém nunca legível sem ser visível (com exceção do braile, que para os deficientes visuais é legível sem ser visível).

Bamba (2002, p.120) menciona o fato das configurações gráficas verbais intradieéticas funcionarem como palavras-imagens, pois estão numa relação de analogia com os objetos a que eles se referem no mundo real, sendo compreendidos como signos fílmicos e signos do mundo. Algumas vezes, objetos gráficos são filmados a ponto de só reconhecermos que são gráficos a partir do nosso conhecimento dos objetos no mundo real (jornais, revistas, cartazes). Não temos condições (pelo tempo de aparição, enquadramento, etc.) de ler completamente a mensagem escrita neles. Nessa perspectiva, alguns textos são menos legíveis e mais visíveis (BAMBA, 2002, p.133).

O dinheiro, que é fotocopiado em *O homem que copiava* (Jorge Furtado, 2003), é primeiramente reconhecido porque já o conhecemos no mundo real, não é necessário lermos os “50 reais” escritos nele, pois já o fizemos a primeira vez que olhamos uma cédula dessas. Portanto, não precisamos *ler* o que está escrito para compreendermos a informação, apenas *ver* já é suficiente. Nesse exemplo, a configuração gráfica não é apenas verbal, também é pictórica e esquemática. À vista disso, todos esses elementos, assim como suas propriedades, principalmente a cor, ajudam-nos a reconhecê-la.

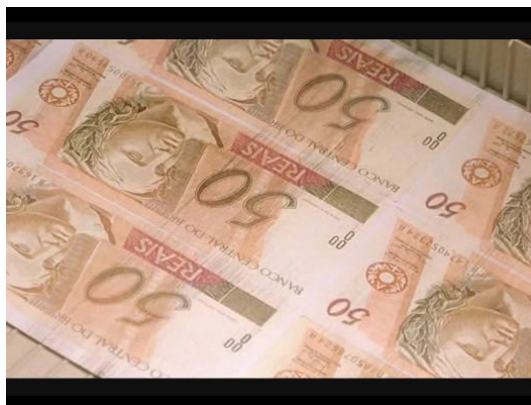


Figura 4.1 – Objeto gráfico filmado em *O homem que copiava* (Jorge Furtado, 2003).

Bamba (2002) também demonstra a relativização do caráter imagético desses *grafismos*:

“Com efeito, ao mesmo tempo em que os grafismos filmados são objetos a serem vistos, eles não deixam de ser também signos que devem ser lidos. O texto dos objetos gráficos na representação visual está na ambivalência do visual e do simbólico, e conseqüentemente, ele é apreendido durante os dois gestos de visão-leitura”. (BAMBA, 2002, p.121).

No entanto, a maioria das configurações gráficas filmadas é destinada à leitura, através de parâmetros técnicos de enquadramento e angulação da câmera: “O espectador não só reconhece objetos de comunicação familiares, mas também interpreta códigos verbais específicos e com significados precisos” (BAMBA, 2002, p.123).

Odin (1990, p.68) exemplifica com os créditos de Saul Bass - *Exodus* (Otto Preminger, 1960), *Spartacus* (Stanley Kubrick, 1960) e *Psicose* (Alfred Hitchcock, 1960) - cuja movimentação da tipografia exprime a dinâmica dos títulos dos filmes, e com legendas do cinema mudo, como palavras são articuladas plasticamente de uma forma que exprimem (ou reforçam) uma mensagem. Por exemplo, em *Aurora* (Friedrich Murnau, 1927), a legenda “E ela se afoga”, que narra o afogamento da protagonista, é dissolvida e derramada como se a própria frase se afogasse, fazendo uma alusão ao conteúdo do que está escrito.

Segundo Barthes ([1964]1996, p.129), todo sistema de significação compreende um plano de expressão e um plano de conteúdo e a significação corresponde à relação entre os dois planos. Expressão e conteúdo são conceitos advindos da definição semiológica significante/significado de Saussure (op. cit.). Neste capítulo, adotaremos o termo “plano da expressão” e “plano do conteúdo”, assim como Hjelmslev ([1934]1975, p.63). Relacionando esse conceito com a linguagem gráfica verbal, em qualquer configuração gráfica verbal existe o plano da expressão visual das palavras, que denominamos de mensagem plástica (envolve a tipografia e suas propriedades intrínsecas e extrínsecas), e o plano do conteúdo do que está escrito.

Como não poderia ser diferente, a significação da configuração gráfica verbal fílmica também acontece na relação entre esses dois planos. Ora o plano do conteúdo é mais evidenciado, e nesse caso torna-se fundamental o conhecimento da língua para entender a significação, ora o plano da expressão participa de forma mais atuante da significação e, nesse caso, se a língua for desconhecida, o tratamento visual ajuda a dar sentido à mensagem. Porém, ainda é imprescindível o conhecimento do código utilizado para que se compreenda completamente a informação.

Para exemplificarmos como o cinema tem trabalhado o plano da expressão de suas configurações gráficas verbais, observaremos suas características, definidas como propriedades por Horn (op. cit). São elas: valor, textura, cor, orientação, tamanho, localização no espaço bidimensional, localização no espaço tridimensional, movimento, espessura e iluminação.

No início do filme *A greve*² (Sergei Eisenstein, 1924), aparece a legenda “tudo está calmo na fábrica, mas” (figura 4.2). Em seguida o “mas”, que em russo é “ho”, é articulado para que o “o” se transforme numa roda de máquina da fábrica onde os operários trabalham. Após alguns planos, a frase é completada com a legenda “tem problema sendo tramado”.

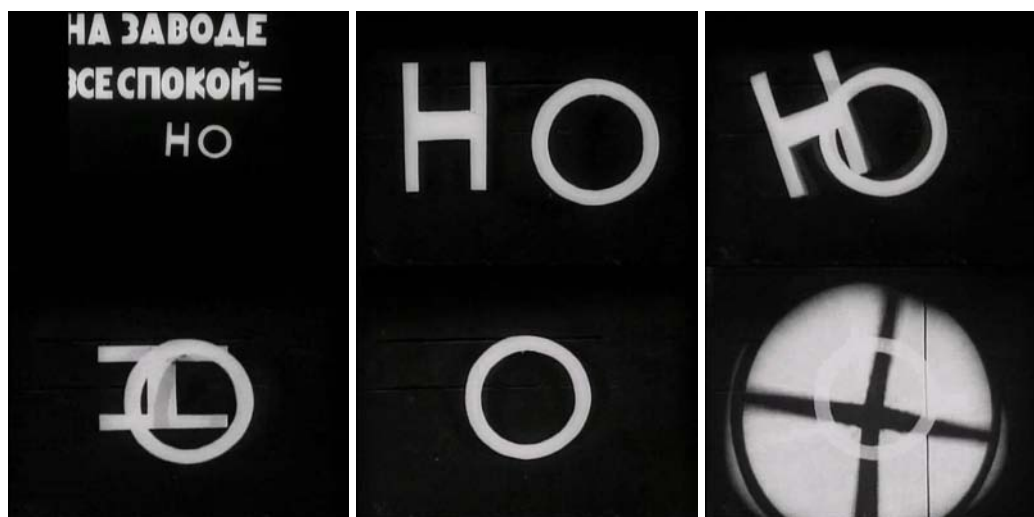


Figura 4.2 – Seqüência que trabalha o plano da expressão das palavras do filme *A greve* (Sergei Eisenstein, 1924).

² Provavelmente, o exemplo mais utilizado pelos teóricos de cinema, entre eles: François Albera (1977), Roger Odin (1990) e André Gaudreault e François Jost (1990).

Nesse caso, as letras “H” e “O” se movimentam uma em direção a outra, o “H” desaparece enquanto o “O” se transforma na roda de uma máquina da fábrica. A roda é a indicação de que se trata de uma fábrica, tema central do filme. Entre as duas legendas aparecem diversos planos de rodas girando, que remetem à articulação dos operários, assim como a movimentação das letras “H” e “O”.

Notadamente, o mesmo signo gráfico, a letra “o”, é utilizado como símbolo e hipoícone. Símbolo quando é usado como a letra do alfabeto e hipoícone quando a letra se torna um círculo e é associada a uma roda da fábrica.

De acordo com Farias (1998, p.74), estudiosos no assunto (Beatrice Warde e Zuzana Licko) costumam afirmar que a tipografia eficiente deve ser invisível, ou seja, a forma das letras precisa ser neutra o suficiente para que as tipografias não se tornem “ilegíveis por serem visíveis demais” (FARIAS, 1998, p.75). A maioria dos intertítulos dos filmes mudos (figura 4.3) se resume a escrever as palavras de forma tradicional sem se preocupar em trabalhar o plano da expressão dessas. Comparando com o conceito invisível das tipografias, o plano da expressão da mensagem tem que se tornar invisível para que o plano do conteúdo se sobressaia.

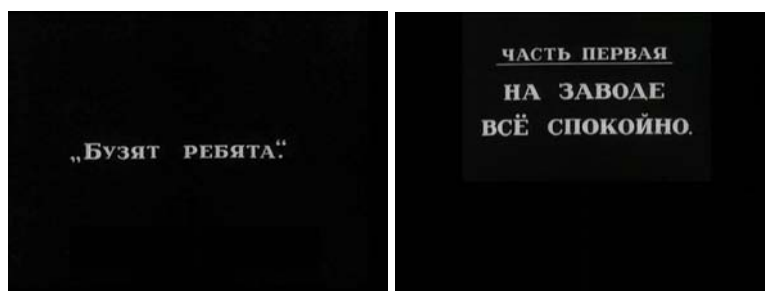


Figura 4.3 – Intertítulos de *A greve* (Sergei Eisenstein, 1924) que utilizam “tipografia invisível”.

Assim como no cinema mudo, os filmes que utilizam a matéria de expressão sonora continuaram a representar visualmente informações verbais, como vimos anteriormente. E tais configurações gráficas também operam o plano da expressão para produzir sentido.

Em *O fabuloso destino de Amélie Poulain* (Jean-Pierre Jeunet, 2001), existe uma sequência que apresenta a mãe da personagem principal (figura 4.4), identifica-a psicologicamente como vítima de espasmos nervosos, sintoma de uma agitação neurótica, através de setas e palavras. A imagem filmada mostra a personagem bem calma e o som narrado apenas revela que ela tem espasmos nervosos sem mencionar o motivo, a informação escrita divide com os outros elementos fílmicos a significação da sequência, trazendo informações suplementares.

Todas as palavras estão escritas em maiúsculas e as letras apresentam uma leve tremedeira, fazendo uma conexão direta com o conteúdo da informação e com a agitação e nervosismo com que toda história é contada.



Figura 4.4 – Configuração gráfica com sentido no plano da expressão em *O fabuloso destino de Amélie Poulain* (Jean-Pierre Jeunet, 2001).

Uma das seqüências de *Snatch - Porcos e diamantes* (Guy Ritchie, 2000) exhibe a marca de dois revólveres, primeiro vemos os revólveres em cena e depois suas marcas se tornam configurações gráficas (figura 4.5 e figura 4.6). As duas armas são diferentes e têm características físicas distintas, uma delas tem um cabo de metal cinza escuro e a outra uma parte do cabo em metal mais brilhoso. As configurações gráficas que escrevem os nomes procuram manter essas características, com as tipografias escolhidas e o fundo imitando os materiais.



Figura 4.5 – Configuração gráfica em *Snatch - Porcos e diamantes* (Guy Ritchie, 2000) cujas propriedades se assemelham às propriedades do objeto de origem.



Figura 4.6 - Configuração gráfica em *Snatch - Porcos e diamantes* (Guy Ritchie, 2000) cujo plano de expressão tem ligação com outro sentido no filme.

No entanto, existe uma propriedade que se evidencia nas configurações gráficas, uma delas está na orientação horizontal e a outra na diagonal. Para entendermos por que a configuração gráfica se encontra na diagonal (figura 4.6), temos que nos concentrar na seqüência que a precede. Ao colocar o revólver na mesa, o personagem o faz casualmente e a arma permanece na diagonal, portanto, a marca do revólver (configuração gráfica) também é mostrada na diagonal.

Nesse caso, o plano de expressão é trabalhado diferentemente do filme *O fabuloso destino de Amelie Poulain* (Jean-Pierre Jeunet, 2001). A tipografia e a propriedade orientação passam uma mensagem que não está relacionada com o plano de conteúdo, porém se integra com sentidos estabelecidos por outros elementos fílmicos.

A mensagem plástica de configurações gráficas verbais ultrapassa qualquer outro tipo de significado quando essas são compostas por caracteres de uma língua desconhecida. *O livro de cabeceira* (Peter Greenaway, 1996) conta a história de uma mulher, chamada Nagiko, que tem na caligrafia uma forte ligação, desde sua infância.

Os ideogramas orientais são escritos e apresentados de diversas maneiras no filme, como páginas de livro sobrepostas às imagens, em janelas que dividem a tela e, principalmente, escrita nos corpos dos personagens (figura 4.7), o filme se torna um espaço onde palavras e imagens têm o mesmo valor estético. Conforme Fachine (2004, p.135), a escrita ideográfica japonesa e chinesa proporciona ao filme de Greenaway, “por mais estranho que isso pareça ao cinema (pelo menos o de tipo hollywoodiano), um caráter extremamente gráfico”.



Figura 4.7 – Ideogramas orientais escritos nos corpos dos personagens em *O livro de cabeceira* (Peter Greenaway, 1996).

A plasticidade de tais palavras é evocada por Fachine (2004):

“Enquadrados ora como verdadeiras pinturas, ora como autênticas páginas de um livro, os corpos cobertos de ideogramas dos amantes de Nagiko também são recorrentemente exibidos na tela em seqüências lentas e longas. Os ideogramas orientais, no entanto, são bem mais do que elementos daquilo que poderíamos chamar de design das seqüências, tamanha é a sua plasticidade no filme de Peter Greenaway”. (FACHINE, 2004, p.129).

Para os espectadores que desconhecem as línguas orientais³, as palavras escritas são estímulos muito mais direcionados para a visão do que para a compreensão, ou seja, são mais visíveis que legíveis. Bamba (2002, p.149) os define como formas ornamentais para serem vistas. No entanto, Fachine (2004, p.136) estabeleceu como o espectador

³ O filme é falado e escrito em vários idiomas, mas predomina-se o inglês, japonês e cantonês.

do filme, que provavelmente não conhecerá todas as línguas utilizadas, deve se comportar para entendê-lo. É necessário fazer diante do filme, vários tipos de *leitura*, “retendo o que der, relacionando o que puder, chegando aos lugares que a minha própria imaginação me levar” (FECHINE, 2004, p.137). E a mensagem plástica das configurações gráficas verbais tem um papel importante nessa leitura do filme.

As configurações gráficas verbais são as mais constantes no cinema, mas não deixam de ser apenas uma das várias possibilidades existentes. Em vista disso, aplicaremos as dez categorias da classificação, propostas nesta investigação, em quatro seqüências fílmicas, para observarmos suas particularidades e demonstrarmos que uso a classificação pode assumir.

4.2 Aplicação da classificação das configurações gráficas

Se combinássemos todas as dez categorias da classificação propostas, obteríamos cerca de 1944 tipos de configurações gráficas diferentes. Como o trabalho se tornaria extenso se fôssemos exemplificar todas as combinações possíveis de configurações gráficas cinematográficas - e esta investigação não pretende ser uma catalogação exaustiva das configurações gráficas do cinema - decidimos apresentar quatro seqüências para demonstrar uma forma de aplicação da classificação proposta.

Portanto, utilizaremos como exemplos algumas seqüências mais representativas, em relação ao modo de simbolização⁴, de filmes que se encontram no corpus dessa pesquisa. Por conta disso, as configurações escolhidas, necessariamente, tinham que possuir elementos esquemáticos e/ou pictóricos, já que, como vimos anteriormente, a linguagem gráfica verbal encontra-se mais presente no cinema, desde seu início, até hoje.

Foram escolhidas quatro seqüências cujos elementos gráficos trabalham como fator significativo da narrativa dos respectivos filmes: *Magnólia* (P. T. Anderson, 1999), *Tônica dominante* (Lina Chamie, 2000), *Frida* (Julie Taymor, 2002) e *Caiu do céu* (Danny Boyle, 2004). Ao final das quatro configurações, é apresentado um quadro para ajudar a visualização de como as configurações escolhidas foram classificadas.

4.2.1 *Magnólia* (P. T. Anderson, 1999)

Magnólia (P. T. Anderson, 1999) apresenta várias configurações gráficas durante as quase três horas de duração. Entre elas, uma carta de um suicida, a previsão do tempo e páginas que tratam sobre crianças superdotadas (figura 4.8).

⁴ Considerado, por nós, como o traço pertinente mais importante e esquecido da matéria de expressão gráfica do cinema.



Figura 4.8 - Exemplos de diferentes configurações gráficas em *Magnolia* (P. T. Anderson, 1999).

No entanto, nenhuma dessas se compara, em ineditismo, com a configuração gráfica esquemática sobreposta às imagens filmadas. A seqüência ocorre no começo do filme e narra a trajetória de um suicídio. Um jovem, Sydney Barringer, joga-se de cima de um edifício e é atingido por uma bala enquanto cai, esta disparada acidentalmente por sua mãe em ameaça a seu pai. Por consequência do tiro, ele morre antes mesmo de se chocar no chão, ou melhor, de ser salvo por uma rede. Essa seqüência além de ser narrada de forma verbal e mostrada visualmente pelas imagens filmadas, também é traçada na tela por formas, como mostra a figura 4.9.



Figura 4.9 - Configuração gráfica esquemática em *Magnolia* (P. T. Anderson, 1999).

Como a locação das imagens filmadas não se modifica em toda a seqüência, que dura vinte e três segundos, somente o corpo se movimenta, a atenção do espectador se dirige para as configurações gráficas. Nesse exemplo, quem narra a trajetória visual do corpo e da bala são os elementos esquemáticos. A primeira ação é composta pelo homem se suicidando. A linha representa seu corpo caindo, um círculo aparece para indicar o local onde o personagem será atingido pelo tiro. A segunda ação não é mostrada pelas imagens filmadas, e sim descrita pelo narrador, fica implícita nesse plano, somente vemos a trajetória da bala e um “x” para indicar que o corpo foi atingido. O personagem continua sua queda, mostrada com uma linha na vertical e uma seta. E, finalmente, setas que indicam a rede e outro “x” para indicar a posição final de Sydney.

Antes de olharmos para essa configuração, com a classificação proposta por esta investigação, é importante percebermos que o mesmo elemento gráfico, a seta, aqui elemento informacional, é utilizado com significados diferentes.

Horn (1998, p. 159-160) definiu semântica funcional como sendo o estudo das funções dos elementos da linguagem visual, ou seja, qual o propósito da inclusão de cada elemento nas configurações. As categorias da semântica funcional são determinadas através do arranjo e da tarefa de cada elemento da linguagem visual. Uma dessas categorias é “mostrar movimento” (HORN, 1998, p.171-172), que pode ser representada graficamente de várias maneiras, por exemplo, com linhas indicando o caminho do movimento ou setas que nos forçam a imaginar o deslocamento, como fez a linha e a seta na vertical do exemplo citado acima.

As duas últimas setas na diagonal não estão sendo usadas para representar movimento, e sim para apontar o que estava sendo dito, ou melhor, para conectar a palavra (falada) com uma parte da imagem (mostrada). Novamente fazendo uma analogia com a semântica funcional de Horn (1998, p.173), essa configuração gráfica é utilizada para evidenciar a rede na imagem, e se enquadra na função “mostrar o quê (nomear, legendar, indicar)”, que normalmente integra elementos visuais e verbais.

Essa configuração gráfica é **esquemática**, pois apenas é formada por pontos, linhas, setas e círculos. **Composta**, já que se compõe por mais de um elemento, mas todos são do mesmo modo de simbolização, sendo assim, **homogênea**. Normalmente, elementos esquemáticos não são utilizados separados, no design gráfico, quando necessitam expressar uma mensagem precisa, portanto, encontrá-los **sobrepostos** e, conseqüentemente, **extradieгéticos** às imagens filmadas é uma maneira de conjugá-los com outros elementos fílmicos. E, nesse caso, a configuração gráfica não se conecta somente com a banda visual do filme, está também numa relação de **complemento** com a narração e com os ruídos. Enquanto o narrador nos conta como aconteceu a morte de Sydney, vemos os elementos gráficos serem formados e informar, precisamente, em que local aconteceram tais ações. Fato que seria difícil acompanharmos somente através dos outros signos fílmicos. Por exemplo, o narrador fala que a briga dos pais ocorria a três pisos abaixo de onde Sydney saltou. Sem o ponto, a seta e o círculo que indicam essa ação, teríamos que contar as janelas do edifício para sabermos onde o personagem levou o tiro.

Os elementos da configuração gráfica não se movimentam, não se deslocam no espaço da tela cinematográfica, porém ela não pode ser considerada estática, pois seus elementos não são iguais no momento inicial e final em que aparecem. Eles surgem gradativamente, como se estivessem sendo feitos à mão, e são classificados como **dinâmicos**. A aparência manual da configuração, evidenciada pelos ruídos de giz numa lousa, produzidos numa situação de representação similar, não significa que ela tenha sido obtida manualmente, ou melhor, que ela tenha sido desenhada diretamente na película. Sabemos que os *softwares* da tecnologia digital têm ferramentas apropriadas para isso e essa configuração gráfica deve ter sido gerada no computador, porém mantém as características necessárias para ser considerada **manual**.

Por fim, a configuração gráfica encontra-se antes mesmo dos créditos iniciarem e não carregam informações decisivas para o filme, apenas se apresenta como configuração gráfica **secundária**.

4.2.2 *Tônica dominante* (Lina Chamie, 2000)

O filme de Lina Chamie conta três dias na vida de um clarinetista, seus envolvimento e sentimentos com a música. O filme é repleto de configurações gráficas de partituras intra e extradiegéticas (sobrepostas e intercaladas), assim como textos escritos intercalados com as imagens (figura 4.10).



Figura 4.10 - Exemplos de configurações gráficas em *Tônica dominante* (Lina Chamie, 2000).

Já havíamos comentado sobre a relação estreita em utilizar configurações gráficas temáticas de certos filmes, cujo assunto, de uma forma ou de outra, aborda elementos gráficos, por exemplo, *Pi* (Darren Aronofsky, 1998) e *O livro de cabeça* (Peter Greenaway, 1996). Isso não quer dizer que qualquer filme que trate sobre música tenha que mostrar partituras, principalmente, se essas não estiverem diegetizadas.

Em *Tônica dominante* (Lina Chamie, 2000), esse fato se torna mais evidenciado, pois a grande parte dos espectadores (leigos em música) não entende tal linguagem. Os símbolos musicais estão mais direcionados para serem vistos, do mesmo modo que algumas palavras escritas em certos filmes, como no anteriormente citado *O livro de cabeça* (Peter Greenaway, 1996). Em outras palavras, a mensagem plástica se sobressai da mensagem do conteúdo. Constatamos, portanto, que isso não ocorre apenas com as palavras escritas.

É importante mencionar, nesse momento, que partitura de música não faz parte da linguagem verbal (TWYMAN, 1979), apesar dos símbolos da linguagem musical serem também convenções, como as letras de um alfabeto. No entanto, apenas as línguas naturais são consideradas como LGV e, conseqüentemente, sua representação escrita como configuração gráfica verbal.

Portanto, a sequência escolhida do filme *Tônica Dominante* (Lina Chamie, 2000) é uma composição de partituras apresentadas no ritmo da música tocada no concerto principal e final do filme (figura 4.11). Como vimos anteriormente, as partituras são configurações gráficas **esquemáticas mecânicas**. Se tivesse algo escrito nelas, como em alguns momentos do filme, seriam verbais, esquemáticas, mecânicas e manuais. É **composta homogênea**, pois se configura por mais de um elemento do mesmo modo de simbolização. Em relação à funcionalidade desses elementos, os símbolos musicais são elementos informacionais, enquanto as linhas são elementos referenciais, pois ajudam na interpretação da mensagem, mas não precisam ser modificados se outra música estiver representada.

A configuração é composta, porém não é formada por objetos diferentes. Com um olhar mais detalhado e pausado do filme percebemos que os planos são da mesma partitura, porém com enquadramentos distintos. No entanto, pode ser que não dê tempo de notar essa peculiaridade enquanto espectadores, numa sala de exibição, principalmente, pelo dinamismo em que a seqüência é mostrada.



Figura 4.11 - Configuração gráfica esquemática em *Tônica dominante* (Lina Chamie, 2000).

Podemos considerar a configuração gráfica como **dinâmica**. Mesmo que não aconteça um deslocamento perceptível das partituras, a mobilidade da configuração é evidenciada através da música, as notas musicais são exibidas no mesmo ritmo que a trilha sonora, numa seqüência de montagem e enquadramentos abertos e fechados, dependendo do tom em que a música é tocada. A passagem dos planos é feita com o desfoque da partitura sob o acompanhamento do fundo musical. Em vista disso, a configuração se **complementa** com a música para operar sentido. A configuração gráfica encontra-se no clímax do filme, em seu momento final e decisivo, porém a informação que ela carrega não pode ser considerada decisiva, pois não informa muita coisa ao espectador, assim como outros planos associativos e plásticos relacionados ao concerto. Por conta disso, a configuração gráfica é considerada **secundária**.

A partitura não se encontra no filme, pelo menos não a vemos, então, diferente da música que é intradieética, a configuração gráfica é **extradieética** e se posiciona **intercalada** com as imagens filmadas.

4.2.3 *Frida* (Julie Taymor, 2002)

Frida (Julie Taymor, 2002) também se caracteriza por um filme que exhibe muitas configurações gráficas. A maioria é quadro da pintora⁵, que empresta nome ao título, inserido como objeto no próprio filme (figura 4.12). Como Frida, no seu trabalho, é extremamente autobiográfica, existem algumas passagens do filme em que pinturas são transformadas em situações da vida real da pintora, como o dia de seu casamento (figura 4.13).

⁵ Considerar uma pintura como configuração gráfica não significa que estamos equiparando design gráfico e artes plásticas. Entendemos que existem semelhanças e diferenças entre as duas práticas e que a fronteira entre elas não é tão bem definida quanto parece. O que nos interessa, prioritariamente, nas configurações gráficas são suas características físicas. E nessa perspectiva, um quadro se encaixa na nossa definição de configuração gráfica (feitos visíveis sobre uma superfície mais ou menos plana com o intuito de comunicação), sem nos sentirmos na obrigação de afirmar que é design gráfico.



Figura 4.12 - Exemplos de obras de Frida Kahlo inseridas no filme homônimo sobre a pintora.



Figura 4.13 - Configuração gráfica que se transforma em imagens filmadas de *Frida* (Julie Taymor, 2002).

Em contradição a toda essa proliferação de configurações gráficas pictóricas manuais, a sequência escolhida do filme não exhibe nenhuma obra da pintora mexicana. É literalmente uma colagem⁶ (figura 4.14) com todos os modos de simbolização da linguagem gráfica, além de imagens filmadas. A configuração objetiva informar o período em que Frida e seu marido, também pintor, Diego Rivera, passam nos Estados Unidos da América, mais precisamente, em Nova Iorque.

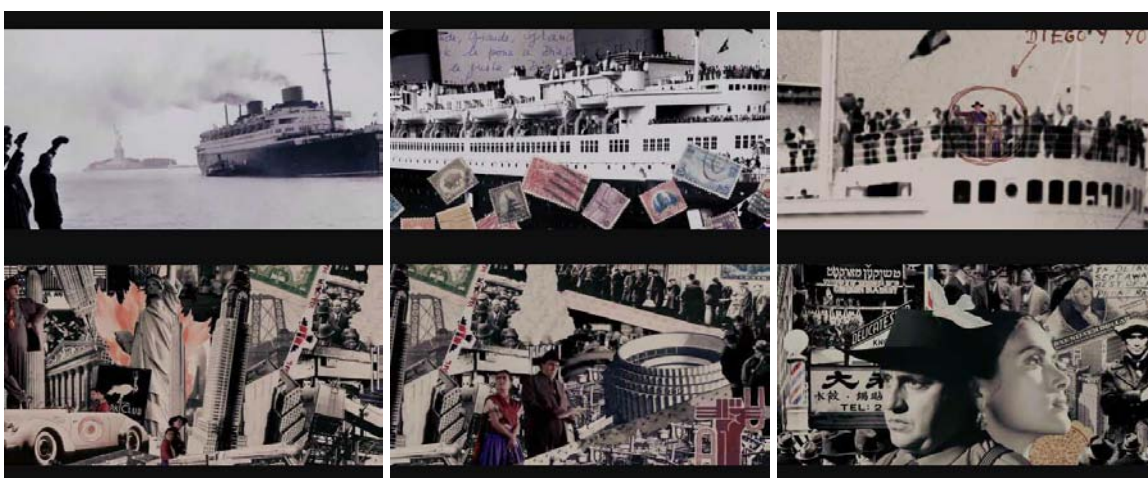


Figura 4.14 – Configuração gráfica que se assemelha a uma colagem em *Frida* (Julie Taymor, 2002).

O período começa sendo descrito pela voz de Frida, como se estivesse lendo uma carta, comentando que Nova Iorque está sendo conquistada por Diego, enquanto aparecem configurações gráficas sobrepostas às imagens filmadas da partida dos artistas. A partir desse momento, uma profusão de signos é apresentada como uma colagem, na tentativa de passar a mesma impressão que Diego tivera da situação em que os Estados Unidos da América estavam inseridos na época. O próprio Diego é quem define o momento:

⁶ A mesma sequência utilizada como exemplo de *motion graphics* do capítulo 2, figura 2.6 na página 42.

“Magnificent. There is no reason why any artist born in our two continents should go to Europe for inspiration. It is all here, the might, the power, the energy. The sadness. The glory and youthfulness of our American lands”.

A configuração gráfica é **composta, heterogênea, pictórica, esquemática e verbal**, ou melhor, composta por todos os modos de simbolização da linguagem gráfica. Como existem algumas imagens filmadas, que não totalizam toda a tela, conjugadas com os elementos gráficos, a configuração é **intercalada e sobreposta** às imagens filmadas. Porém, caracteriza-se por ser mais intercalada que sobreposta. A configuração gráfica é considerada **extradieética**, pois não se encontra como objeto fílmico, mas não deixa de comunicar sobre a história do filme.

Logo no início da sequência é mostrado um bilhete escrito à mão e revelam-se algumas palavras que também parecem ter sido produzidas manualmente, porém a grande maioria dos elementos que compõem a configuração é mecanizada. Como não fazemos uma classificação quantitativa, e sim qualitativa, a configuração gráfica é considerada **mecânica e manual**. O **dinamismo** é inquestionável, existe a movimentação dos elementos da configuração, através da formação de alguns componentes (selos e texto, entre outros), e através da animação de algumas imagens. Também existe uma movimentação externa, onde toda a configuração se movimenta da esquerda para direita, o que podemos comparar a um plano-sequência.

Os signos gráficos estão numa relação de **complemento** com todos os elementos fílmicos da mensagem proposta. A narração norteia a banda visual e entendemos por que estamos vendo tal configuração, enquanto os ruídos complementam algumas imagens. O momento narra um ponto de articulação feito pelos personagens, porém as configurações gráficas carregam informações **secundárias** para o desenrolar da história, pois a mensagem principal da configuração é informar o que está acontecendo no país.

Essa configuração gráfica é diferente de tudo que acontece visualmente no filme e no cinema. Não podemos dizer que é o exemplo de configuração gráfica mais comum, nem tampouco deixar de mencionar que ela rompe completamente a leitura imagética da banda visual do filme, chamando a atenção do espectador e exigindo uma leitura diferenciada.

4.2.4 *Caíu do céu* (Danny Boyle, 2004)

O filme originalmente se intitula “*Millions*” e conta a história de um garoto, obcecado por santos, que encontra uma bolsa *caída do céu* cheia de libras esterlinas, no momento em que a Inglaterra se encontra nos últimos dias de conversão de sua moeda para o euro. Então, Damian e sua família têm somente dezessete dias para gastar ou trocar o dinheiro.

O filme de Danny Boyle pode ser considerado com pouca incidência de configurações gráficas, apresenta, basicamente, quatro seqüências em que aparecem elementos gráficos (figura 4.15), a maioria com palavras escritas. Não estamos levando em consideração as notas de dinheiro que proliferam no filme.

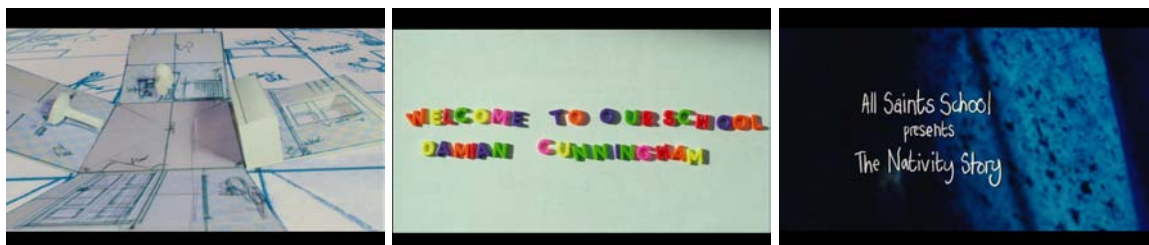


Figura 4.15 - Exemplos de configurações gráficas em *Caiu do céu* (Danny Boyle, 2004).

Uma dessas seqüências tem uma característica peculiar, ela inicia sobreposta às imagens filmadas para logo em seguida se inserir no filme. No decorrer da história, acontece um conflito entre os dois irmãos sobre o destino do dinheiro encontrado. Enquanto Damian se preocupa em ajudar os pobres, Anthony está mais interessado em gastar com brinquedos e até imóveis. Em uma das discussões os dois estão conversando e caminhando na rua, em frente a uma casa com uma placa que informa que ela está à venda, quando uma moldura com linhas e texto aparece sobreposta às imagens filmadas (os dois continuam a caminhar) insinuando um anúncio da mesma. Em seguida, esse anúncio se transforma em um dos muitos que se encontram numa loja de imóveis (figura 4.16).

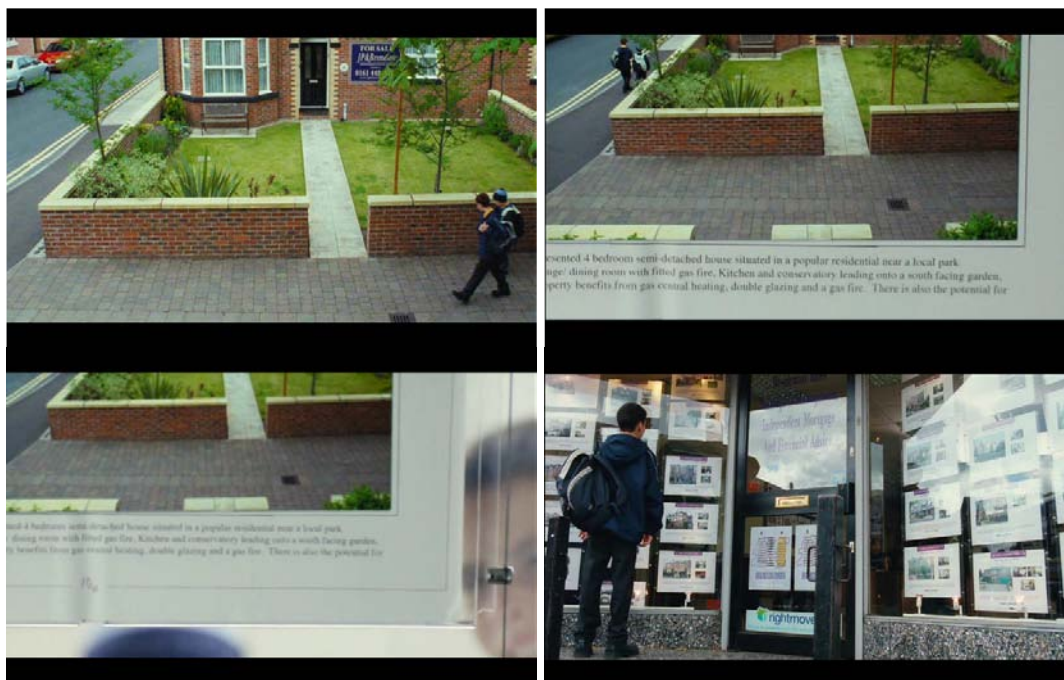


Figura 4.16 - Configuração gráfica que se posiciona primeiramente sobreposta às imagens filmadas para depois se tornar inserida no filme *Caiu do céu* (Danny Boyle, 2004).

Acontece, portanto, uma inserção do filme no filme, ou seja, uma própria imagem filmada se transforma num objeto gráfico inserido no filme, em um outro plano. A configuração gráfica é considerada *mutante* e abrange desde o momento em que somente é formada por palavras e linhas até se transformar num anúncio com fotografia, texto e linhas.

Consideramos essa transformação uma única configuração, pois é assim que o filme a exhibe para os espectadores.

Assim, a configuração gráfica é **composta, heterogênea, verbal, pictórica e esquemática**, porém ela se torna pictórica apenas quando as imagens filmadas se transformam numa fotografia fixa. Não estamos considerando como imagens gráficas as imagens filmadas do começo da seqüência. Os únicos elementos informacionais são as palavras e a fotografia. As linhas são consideradas elementos referenciais.

Como já foi dito anteriormente, a configuração se modifica. No momento em que aparece, ela se encontra **sobreposta** às imagens filmadas e em seu momento final ela se insere em outro plano cinematográfico, encontrando-se, assim, **no** filme propriamente dito. Essa transformação confere à configuração um caráter **dinâmico**, mesmo que a movimentação não seja interna a ela, caracteriza-se por ser uma movimentação de enquadramento da câmera.

Por se encontrar inserida no filme, a configuração é classificada como **intradiegética intencional**. Interessante perceber que a sobreposição inicial não deu lugar a um extradiagético, pois, no final, constatamos que a configuração está inserida no filme, na diegese. E se o mais comum seria destacar o objeto gráfico de um plano aberto, aqui acontece o oposto, primeiro vemos a configuração num plano fechado para, gradativamente, essa se inserir e até se perder num plano aberto.

É importante mencionar que a configuração é exibida por apenas cinco segundos e essas observações somente puderam ser feitas através de um olhar detalhado sobre a seqüência. Para um espectador desatento, toda essa significação pode passar despercebida.

Praticamente não se tem tempo de ler o que está escrito, mas não deixamos de entender seu propósito. A informação passada não interfere na história do filme, principalmente porque o imóvel nem mesmo é comprado, e pode ser considerada como configuração **secundária**, que significa de uma maneira **complementar**. Isto é, divide a significação com os outros elementos fílmicos, mais precisamente, com a fala do personagem, com o monólogo que Anthony profere tentando conquistar seu irmão a comprar a propriedade. Por fim, a configuração é obtida **mecanicamente**.

4.2.5 Reflexões sobre as seqüências observadas

A aplicação da classificação nessas configurações serve para demonstrar a diversidade de olhares que podemos empregar sobre a dimensão gráfica presente nos filmes atualmente. Portanto, com os exemplos citados acima, pudemos verificar o uso da linguagem gráfica esquemática como elementos significantes nos filmes.

Em outras palavras, os elementos esquemáticos estão sendo utilizados, seja com função informacional, seja com função referencial, para ajudar os filmes a contar suas histórias, ampliando, desse modo, a função decorativa atribuída a alguns letreiros de filmes mudos.

Os quadros a seguir auxiliam a visualização da presença da linguagem gráfica (em cada seqüência) à luz da classificação proposta. A classificação está dividida em categorias sintáticas (quadro 4.1) e semânticas (quadro 4.2).

Configuração gráfica	Modos de simbolização			Quantidade de elementos			Técnica de inserção			Movimentação		Modo de obtenção	
	Verbal	Pictórica	Esquemática	Singular	Composta		Sobre	Entre	No	Estática	Dinâmica	Manual	Mecânica
					Homo-gênea	Hetero-gênea							
Trajectoria em <i>Magnólia</i> (P. T. Anderson, 1999).			x		x		x				x	x	
Partituras em <i>Tônica dominante</i> (Lina Chamie, 2000).			x		x			x			x		x
Colagem em <i>Frida</i> (Julie Taymor, 2002).	x	x	x			x	x	x			x	x	x
Anúncio em <i>Caiu do céu</i> (Danny Boyle, 2004).	x	x	x			x	x		x		x		x

Quadro 4.1 - Representação visual das categorias sintáticas aplicadas às seqüências fílmicas.

Configuração gráfica	Diegese				Importância da informação		Significação		
	Extra	Totalmente extra	Intra		Decisiva	Secundária	Redundante	Complementar	Independente
			Intencional	Casual					
Trajectoria do suicídio em <i>Magnólia</i> (P. T. Anderson, 1999).	x					x		x	
Partituras em <i>Tônica dominante</i> (Lina Chamie, 2000).	x					x		x	
Colagem em <i>Frida</i> (Julie Taymor, 2002).	x					x		x	
Anúncio em <i>Caiu do céu</i> (Danny Boyle, 2004).			x			x		x	

Quadro 4.2 - Representação visual das categorias semânticas aplicadas às seqüências fílmicas.

A observação dos quadros acima nos possibilita verificar algumas relações entre as categorias da classificação e nos estimula a refletir sobre o uso de certas combinações de configurações gráficas ou, no mínimo, instigar alguns questionamentos.

Ficou estabelecido que uma configuração gráfica composta necessita conter mais de um elemento gráfico. E, para ser composta homogênea, os elementos gráficos têm que ser do mesmo modo de simbolização; e composta heterogênea, de modos de simbolização diferentes. Logo, podemos verificar uma relação direta entre utilizar vários modos de simbolização com a heterogeneidade (*Frida*, Julie Taymor, 2002; e *Caiu do céu*, Danny Boyle, 2004) e utilizar um modo de simbolização com a homogeneidade (*Magnólia*, P. T. Anderson, 1999; e *Tônica dominante*, Lina Chamie, 2000).

No quadro 4.1 poderíamos também verificar uma relação mais estreita entre os modos de simbolização e a técnica de inserção das configurações, porém não encontramos um sentido em afirmar que, se uma configuração é composta por mais de um modo de simbolização, ela será inserida em uma combinação de uma das técnicas. Por exemplo, os vários objetos gráficos filmados podem ser compostos por elementos verbais e/ou pictóricos e esquemáticos e normalmente se encontram somente no filme.

A inserção das configurações tem uma relação direta com a diegese. Portanto, as configurações intercaladas e sobrepostas às imagens filmadas são mais comumente classificadas como extradieéticas ou totalmente extradieéticas. Já as inseridas no filme, somente podem ser intradieéticas. No entanto, pode existir uma configuração inserida sobre o filme ou até mesmo intercalada, que seja considerada intradieética, se acontecer o mesmo que em *Caiu do céu* (Danny Boyle, 2004). Isto é, se, de alguma forma, a configuração gráfica faz parte da diegese, e os espectadores possam perceber isso.

Pode existir uma facilidade em obter a configuração das duas maneiras possíveis, manual e mecânica, se ela for composta heterogênea, como acontece em *Frida* (Julie Taymor, 2002). Se existem vários elementos diferentes: texto escrito, imagens, linhas, setas e círculos, então, alguns desses podem ser feitos à mão e outros não. Porém, isso não é uma constante, já que em *Caiu do céu* (Danny Boyle, 2004) a configuração também é composta heterogênea e obtida apenas mecanicamente.

Algo interessante nessas quatro seqüências é que todas foram consideradas dinâmicas. Diferente dos projetos de design gráfico em mídias estáticas, em que o dinamismo somente pode ser representado, por exemplo, com a utilização de repetição seqüenciada bidimensional ou com a utilização de elementos esquemáticos para indicar movimento. O cinema, uma mídia dinâmica por natureza, possibilita que os elementos gráficos da banda visual também se movimentem. Nessa perspectiva, observamos que as quatro seqüências utilizam a mobilidade do cinema de várias maneiras, para se tornarem dinâmicos.

Em relação à importância da informação contida nas configurações gráficas e a significação, obtemos que as quatro seqüências foram consideradas secundárias, pois não traziam informações que interferissem no desenrolar da história e também foram classificadas complementares. Será que poderíamos afirmar que as configurações secundárias necessitam de outros elementos fílmicos para completar a significação? Para respondermos a essa pergunta seriam necessários outros exemplos, a fim de averiguarmos o fato.

É importante ressaltar que classificar as configurações em secundárias não infere que elas sejam dispensáveis ao filme. A conclusão que podemos obter é que os filmes analisados não utilizaram elementos gráficos com mensagens decisivas nas suas histórias. Mesmo assim, os elementos gráficos estão numa relação de complementaridade com os outros elementos fílmicos, para gerar sentido. As configurações gráficas informam, porém não atuam com mensagens decisivas. Temos que levar em consideração que nem tudo num filme é decisivo, e somente poderíamos considerar as configurações gráficas como dispensáveis na mesma medida em que consideraríamos outros elementos fílmicos que também têm mensagens secundárias dispensáveis.

4.3 Considerações sobre as configurações gráficas verbais e sobre a aplicação da classificação

Todos os signos fílmicos têm características e funcionalidades que lhe são peculiares. As configurações gráficas verbais ainda são as mais utilizadas como signos gráficos fílmicos e podem assumir diferentes funções: descritiva, narrativa, plástica e discursiva.

Como os aspectos intrínsecos da LGV são mais comumente objetos de designers e tipógrafos, mesmo que, hoje em dia, todos tenham acesso a ferramentas digitais que geram fontes, o cinema trabalha, quase que exclusivamente, com os aspectos extrínsecos das palavras escritas.

Utilizamos a semiologia de Saussure (op. cit.), que tem como objeto principal a língua, para percebermos como as configurações gráficas verbais estão sendo utilizadas no cinema. A linguagem gráfica verbal significa através da articulação do plano do conteúdo e do plano da expressão. Ao tratar com prioridade um dos dois planos, as palavras escritas, nos filmes, podem se tornar mais ou menos visíveis ou legíveis. Portanto, a legibilidade, um dos parâmetros fundamentais na leitura de textos escritos, nem sempre é essencial nos filmes.

Podemos observar, nos exemplos anteriores, que o plano da expressão também tem um papel importante na significação das mensagens gráficas verbais. Seja para reforçar o conteúdo (exemplo de *O fabuloso destino de Amélie Poulain*, de Jean-Pierre Jeunet, 2001), fazer referência a outra significação (exemplos de *A greve*, de Sergei Eisenstein, 1924 e *Snatch - Porcos e diamantes*, de Guy Ritchie, 2000), ocorrendo uma conexão entre as configurações da linguagem gráfica e os outros elementos fílmicos, ou simplesmente com função estética (*O livro de cabeceira*, de Peter Greenaway, 1996).

Diferentemente das configurações gráficas verbais, os elementos esquemáticos são os menos explorados nas pesquisas da linguagem cinematográfica. Talvez por ter uma importância maior em algumas configurações gráficas particulares do design gráfico, como mapas e gráficos, tenhamos mais consciência que esse tipo de elemento também pode ajudar na significação de mensagens visuais. Por essa razão, escolhemos como critério prioritário que as configurações gráficas cinematográficas escolhidas para aplicação da classificação proposta tivessem elementos esquemáticos.

Pudemos constatar, através da aplicação da classificação, que essa pode ser utilizada conjugada em todas as suas categorias para observarmos a diversidade de uso da linguagem gráfica e que, na maioria das vezes, suas configurações ajudam os filmes a narrar suas histórias. Além de averiguarmos e demonstrarmos que existem certas categorias da classificação que podem ter relações mais próximas com outras, como as que se referem aos modos de simbolização com a heterogeneidade, assim como as que dizem respeito às técnicas de inserção com a diegese.

5

Considerações finais

O cinema abarca uma grande diversidade de filmes, que são classificados pelos mais variados critérios. Podemos dividi-los através do gênero, da época, da região, etc. Uma das distinções que mais interessam aos espectadores é a que enfoca o tipo de informação veiculada, ou melhor, a oposição entre documentário e ficção. Para a maioria das pessoas que assistem aos filmes, cinema é sinônimo de narração e, sendo ainda mais específico, cinema é sinônimo de ficção. Não foi por acaso que os filmes narrativos ficcionais se tornaram dominantes.

A partir do cinema de David W. Griffith, no começo do século XX, considerados os marcos da narração cinematográfica, os filmes deixaram de ser mera representação do movimento para se transformar na chamada sétima arte. São os filmes predominantemente narrativos, de ficção, que nos interessaram nessa investigação, pois são neles que se encontram os elementos que mais caracterizam o cinema.

Ao assistirmos a uma projeção de um filme, encontramos, em toda sua extensão, vários exemplares de configurações gráficas. Enquanto algumas dessas se encontram numa relação de paratextualidade com a história contada (créditos, agradecimentos, etc.), outras fazem parte do discurso narrativo do filme, ou seja, também fazem parte do texto fílmico. Considerando apenas as configurações gráficas do texto fílmico, podemos encontrar obras que não operam nenhuma configuração gráfica. Por outro lado, também existem filmes que poderiam ser considerados completamente gráficos, como os de animação. Nessa perspectiva, podemos fazer uma gradação dos filmes em relação às configurações gráficas. Numa extremidade se posicionaria um filme sem nenhuma configuração gráfica no texto fílmico e na outra estaria um filme de animação.

Qualquer filme pode optar pela não utilização de configurações gráficas, porém, desde que se tornaram narrativos, a matéria de expressão gráfica é solicitada para gerar sentido. Quando o cinema era mudo, as palavras escritas foram proclamadas como processos secundários de significação. Isso não significa que eram dispensáveis, ao contrário, os intertítulos serviam como suprimento da deficiência das imagens se tornando, na maioria das vezes, tão importantes quanto elas. Os letreiros de diálogo e continuidade eram as configurações mais predominantes nessa época, porém, além dos intertítulos que se encontravam entre as imagens filmadas, os filmes também utilizavam filmagem de objetos gráficos (cartas, entre outros) e palavras sobrepostas às imagens.

Logo, podemos afirmar que a linguagem gráfica sempre esteve presente no cinema. Nos filmes mudos, a predominância era das palavras escritas nos letreiros. No entanto, também existiam outros elementos, como segundos planos e molduras, demonstrando que os elementos esquemáticos também eram utilizados, conjugados com as palavras, com o objetivo de informar. Mesmo que, aparentemente, sua função decorativa fosse menos importante que a função informacional dos textos.

Nesta investigação não consideramos como configuração gráfica as legendas de tradução, pois essas não fazem parte do material original do filme. Tampouco esses textos que traduzem para outra língua o que é dito e, às vezes, visto nos filmes, podem ser considerados os sucessores das legendas de diálogos dos filmes mudos.

Quando os filmes se tornaram sonoros, os intertítulos perderam sua prioridade, de maneira que as palavras escritas adquiriram outra importância e funcionalidade. Nesse momento, utilizar ou não elementos gráficos na narrativa era mais do que nunca uma opção de representação gráfica de seus autores.

De todas as configurações gráficas do cinema atual, somente os créditos da produção podem ser considerados imprescindíveis aos filmes. Existe a possibilidade das palavras escritas nos créditos apenas expressarem no plano de conteúdo, mas também há a possibilidade de trabalhar o plano da expressão e até mesmo conjugá-los com outros elementos gráficos e fílmicos.

Na década de 50, filmes de Alfred Hitchcock e Otto Preminger tinham suas aberturas projetadas por Saul Bass, renomado designer, que também trabalhou para a televisão. Atualmente, os créditos se tornaram minifilmes que introduzem o espectador no clima da história narrada. Uma das diferenças entre os créditos de abertura e as configurações gráficas textuais é que as matérias de expressão das aberturas têm maior liberdade em relação à diegese. Não é necessário narrar, nem muito menos estar completamente conectado com a ficção. Trabalhar as aberturas dos filmes virou quase que obrigação em Hollywood. Em consequência, os créditos têm sido exibidos em exposições de design, assim como têm se tornado objetos de pesquisa de designers.

A tecnologia digital fez surgir uma nova maneira de se fazer cinema. As filmagens ao vivo, que tanto caracterizavam os filmes, não são mais a única maneira de se produzir as imagens em movimento. Atualmente, os filmes que utilizam a tecnologia digital também podem gerar suas imagens no computador e as manipularem de inúmeras formas. Os filmes digitalizados podem ser comparados aos filmes experimentais, pintados à mão, pois, mesmo que o material ainda seja captado pela câmera com película, posteriormente, suas imagens são digitalizadas e alteradas uma a uma.

Portanto, a tecnologia digital pôs à disposição do cinema uma gama de possibilidades de manipulações na fase de pós-produção dos filmes. Desde o aperfeiçoamento de imagens que não obtiveram bons resultados durante a filmagem, passando pela criação de cenários, personagens e quase de filmes inteiros¹; até a inserção de configurações gráficas sobrepostas e intercaladas às imagens filmadas.

Vale ressaltar, que cinema experimental neste estudo é cinema não-narrativo, por isso fomos incisivos em desconsiderar os filmes narrativos *de autores* ou filmes narrativos que de uma forma ou de outra *experimentam* a linguagem cinematográfica. Nosso objetivo nessa posição é demonstrar que existe uma porção do cinema experimental que pode ser considerada gráfica, e que têm como expoentes Len Lye e Peter Kubelka, entre outros.

Diferentemente do cinema experimental, no cinema dominante, a maioria dos filmes após os créditos voltam a se conectar com a realidade. Já a televisão tem rendimento mais associado com a linguagem gráfica, utilizando suas configurações em todo seu enunciado. A MTV se destaca em meio às redes televisivas, por dar importância aos aspectos visuais, tanto de sua porção gráfica (logotipo e identidade visual), quanto de seus comerciais. Sem esquecermos que a emissora tem como objetivo principal a veiculação de obras audiovisuais, que também operam configurações gráficas, os videoclipes.

Os videoclipes, obras audiovisuais criadas com o objetivo de serem veiculados na TV, assim como os filmes de animação, não têm a necessidade de representação realista, afastando-se, assim, do cinema dominante. Utilizam todas as matérias de expressão visuais e se caracterizam como um território de multiplicidade. O videoclipe afirma uma nova linguagem visual, em que vários signos são utilizados para gerar o mesmo significado. Uma característica que tende a crescer nas mídias audiovisuais com a facilidade de produção e a aceitação de um público cada vez mais apto a receber informações.

Vizinho ao cinema, a hipermídia é um território que também é caracterizado pela multiplicidade dos elementos. Combinam-se componentes da linguagem gráfica com outros elementos visuais e sonoros. Designers gráficos, que no passado atuavam, basicamente, em mídias estáticas, agora encontraram outras áreas de atuação, desenvolvendo interface para *web sites*, jogos e aparatos digitais em geral, além do cinema.

Exceto as peças gráficas, que divulgam os filmes e objetos gráficos, como jornais, desenvolvidos especialmente para fins cinematográficos, designers estão começando a encontrar um campo de atuação em todas as fases de produção de um filme. Por conseguinte, as configurações gráficas cinematográficas podem estar sendo desenvolvidas por originadores especialistas em linguagem gráfica, o que pode acarretar uma melhoria das informações gráficas, beneficiando os espectadores.

¹ Em *Sin City - A cidade do pecado* (2005), de Frank Miller, Quentin Tarantino e Robert Rodriguez, somente os atores, os carros e as armas são reais.

Numa proporção similar, designers também têm encontrado no cinema um objeto de estudo para suas pesquisas. Suas abordagens, na maioria das vezes, encontram-se no entorno dos filmes, ou seja, em informações paratextuais, como os créditos, enquanto existem elementos da linguagem gráfica na narrativa fílmica que também necessitam de um olhar especializado.

Portanto, para abordar com prioridade as configurações gráficas cinematográficas textuais, esta investigação utilizou conceitos de design gráfico e do cinema para propor uma classificação.

Mesmo em se tratando de uma mídia audiovisual, as configurações gráficas aparecem apenas no canal visual, por isso, tratamos o design gráfico e o cinema como dois meios de comunicação visuais intencionais. Seus signos apresentam características formais diferentes e, à luz da semiótica peirceana, conceituamos os diferentes tipos de signos que qualquer meio de comunicação pode utilizar para gerar sentido.

Entendemos que a semiótica de Peirce (1839-1914) e a semiologia de Saussure (1857-1913) não são excludentes. À vista disso, adotamos cada uma em momentos distintos da investigação. Logo, a definição de signo de Peirce (op. cit.) como uma relação triádica se adequou melhor aos signos gráficos e fílmicos, enquanto a semiologia de Saussure (op. cit) foi aplicada quando nos aprofundamos nas configurações gráficas verbais.

O cinema e o design gráfico possuem signos similares, o hipócone na classificação de Peirce (op. cit.), então, tornou-se importante para esta investigação diferenciá-los. Portanto, as imagens filmadas ao vivo (ou digitalizadas), que passam a impressão da realidade, são as cinematográficas; enquanto os outros exemplares, como desenhos, fotografias e ilustrações são considerados gráficos.

Primeiramente definimos que configurações gráficas são feitos visíveis sobre uma superfície mais ou menos plana, com o intuito de comunicação. E, posteriormente, propomos dez categorias, conceituando a dimensão gráfica do cinema. Essa dimensão foi apresentada e exemplificada de maneira discursiva, ao longo do capítulo 3.

Portanto, ampliamos os modos de simbolização da matéria de expressão gráfica através da definição de linguagem gráfica, obtendo configurações gráficas verbais, pictóricas e/ou esquemáticas. A partir dessa classificação, percebemos, sintaticamente, como as configurações se apresentam e as categorizamos de acordo com a quantidade de elementos que evidenciam (singular ou composta). As configurações gráficas, que apresentam mais de um componente, podem utilizar elementos do mesmo modo de simbolização (homogênea) ou de modos diferentes (heterogênea).

Cada elemento, que constitui as configurações gráficas, possui papel definido na significação. Alguns participam ativamente e outros nem tanto. Em vista disso, tais elementos foram diferenciados em: informacionais, referenciais e decorativos. Os elementos informacionais carregam os dados mais importantes e são os que necessitam ser modificados, se a informação for alterada. Os elementos referenciais ajudam na interpretação da mensagem, e os elementos decorativos são considerados supérfluos na medida em que poderiam ser excluídos da configuração, sem causar prejuízo na significação.

Ao observarmos as configurações gráficas, percebemos que elas não aparecem igualmente na banda visual dos filmes, diferenciam-se de acordo com a técnica de inserção. Algumas se localizam *dentro* das imagens filmadas, ou seja, no filme. Outras se intercalam com os planos imagéticos e algumas são posicionadas sobrepostas às imagens filmadas. Esta categorização gera uma relação diferenciada entre a imagem cinematográfica e as configurações gráficas, pois algumas dividem o plano, enquanto outras se encontram sozinhas.

Do mesmo modo que as imagens cinematográficas são definidas a partir de sua mobilidade, as configurações gráficas, que incidem no mesmo canal visual, também podem ser móveis. No entanto, ao contrário das imagens cinematográficas mais utilizadas, as configurações gráficas podem não sofrer alteração durante o intervalo de tempo em que aparecem. Nesse caso, obtemos configurações gráficas estáticas e dinâmicas.

Ainda classificamos as configurações de acordo como elas são obtidas, ou seja, qualquer elemento gráfico utilizado num filme pode ser feito manualmente ou pode ser adquirido através de uma máquina, sendo assim mecânico.

Os filmes narrativos de ficção criam um mundo particular, que contextualiza a história contada, chamado de *diegese*. Como um filme é apenas uma representação do mundo, existem elementos que se situam na *diegese* e outros que se localizam, de alguma forma, exteriormente a ela. Nessa perspectiva, podemos categorizar as configurações gráficas do cinema em: *extradieéticas*, totalmente *extradieéticas* e *intradieéticas*. As *intradieéticas* estão localizadas no espaço fílmico, as *extradieéticas* não pertencem ao universo *dieético* como objeto, porém informam algo sobre ele. E as totalmente *extradieéticas* não fazem parte do espaço fílmico, nem informam nada sobre ele.

As configurações *intradieéticas* podem ser subdivididas de acordo com sua intencionalidade em: intencionais e casuais. As intencionais, de alguma forma, são as destacadas do espaço fílmico e as casuais se apresentam de forma aleatória, na frente das câmeras.

Sabemos que qualquer narrativa tem momentos de articulação, que se tornam decisivos para o desenrolar da história, e momentos secundários, que servem como repouso, porém não deixam de fazer com que a narrativa avance. Como qualquer outro signo fílmico, as configurações gráficas participam desses momentos com informações decisivas ou com informações secundárias. Esta categoria é importante, pois alguns filmes baseiam suas histórias em configurações gráficas.

O filme tem cinco matérias de expressão (imagens filmadas, configurações gráficas, fala, ruído e música) para produzir sentido, porém, nem sempre as cinco estão presentes simultaneamente num enunciado fílmico. As configurações gráficas também foram divididas de acordo com sua porção de significação em: redundante, complementar e independente.

Com a incorporação do som ao cinema, as palavras escritas não se tornaram primordiais à significação dos filmes. O cinema, finalmente, pode ocupar o lugar de representação baseado apenas na imagem. No entanto, já constatamos que as palavras, além de incorporadas ao canal sonoro, também continuaram sendo utilizadas no canal visual. E não é somente seu conteúdo que importa na significação, as palavras escritas, no cinema, também estão sendo trabalhadas no plano da expressão, ou seja, as características sintáticas das palavras, em muitas situações, também expressam uma mensagem, a mensagem plástica, que pode estar associada ao conteúdo ou ter alguma relação com a história do filme.

Entretanto, as teorias cinematográficas, ao longo do tempo, não fizeram nenhum avanço significativo para ampliar as “menções escritas” definidas por Metz (1971). Podemos perceber, ao longo desta investigação, que a linguagem gráfica cinematográfica é bem mais abrangente do que as menções escritas. Através das seis primeiras categorias, com características mais sintáticas, ampliamos a matéria de expressão gráfica do cinema, que não mais se caracteriza apenas pela presença das palavras escritas. Apresentamos a seguir, seus traços mais pertinentes:

- pictórica, esquemática e/ou verbal;
- composta (homogênea ou heterogênea) ou singular;
- sobreposta, intercalada e/ou inserida nas imagens cinematográficas;
- dinâmica ou estática;
- mecânica e/ou manual.

As configurações não se apresentam sintática e semanticamente idênticas, o que pode acarretar uma diversidade de significados. Cada categoria proposta influencia, de alguma forma, como as configurações gráficas geram sentido, tornando imprescindível que seus autores estejam conscientes da diversidade com a qual a linguagem gráfica pode ser empregada nos filmes.

Dessa forma, propomos nesta investigação uma classificação das diversas maneiras de apresentação das configurações gráficas no universo fílmico como elemento significativo. Tal classificação objetiva ampliar a compreensão dessa dimensão no cinema, tanto para os seus originadores, como os seus espectadores. No entanto, esse campo ainda pode ser explorado. A seguir, expomos sugestões de desdobramento desta investigação.

Pesquisas que se aprofundassem em quaisquer das categorias propostas nesta classificação poderiam obter resultados mais específicos sobre a significação das mesmas. Investigar a incidência de certos tipos de configurações, de acordo com o gênero do filme, com a tecnologia desenvolvida por estes, poderia ser outro campo de pesquisa. Será que existem diferenças fundamentais nas configurações gráficas de um filme que integrou a tecnologia digital em toda a fase de produção e de um filme que não a utilizou?

Estudos que levassem em consideração o originador e/ou receptor das configurações gráficas poderiam obter resultados sobre a eficácia de suas mensagens. Assim como averiguar se especialistas e não-especialistas absorvem e percebem essas configurações igualmente.

A tipografia, por exemplo, que está presente na produção fílmica há mais de um século, pode ser um tema fértil para análise em estudos específicos neste campo. Que famílias tipográficas são as mais utilizadas? Como a movimentação da linguagem gráfica verbal influencia na legibilidade? Pesquisas que investigassem a linguagem gráfica, em outras mídias audiovisuais, poderiam fazer uma comparação com as configurações gráficas cinematográficas, tentando encontrar semelhanças e diferenças em suas utilizações.

Reiteramos que a classificação proposta nesta investigação não pretende ser um fim em si mesma. Demonstramos que ela pode ser utilizada para observarmos mais detalhadamente as configurações gráficas cinematográficas, e se a aplicássemos a todas as configurações de um mesmo filme, poderíamos observar seu uso associado à definição de um estilo da linguagem gráfica utilizada no mesmo. Porém, a dimensão gráfica do cinema é algo mutável, por isso, esta investigação deve servir de estímulos para possíveis ampliações de sua classificação e da matéria de expressão gráfica do cinema.

A linguagem cinematográfica vem incorporando elementos, incorporando materiais de expressão ao longo do século. Se fôssemos revisar a definição dos elementos da linguagem gráfica, à luz da teoria cinematográfica, poderíamos reivindicar a ampliação da nomenclatura e dos exemplos das menções escritas de Metz (1971) para muito mais além de palavras, ou seja, propor o uso da nomenclatura apropriada para acomodar palavras, imagens e esquemas, denominando-a de configurações gráficas.

Esperamos que esta investigação de caráter teórico e reflexivo tenha, de alguma forma, contribuído para a ampliação da dimensão gráfica do cinema, colaborando, assim, para o campo do design gráfico e do cinema, de forma a aperfeiçoar a compreensão e o uso das configurações gráficas como elemento significativo no universo fílmico.

Referências Bibliográficas

ANDREW, J. Dudley. *As principais teorias do cinema: uma introdução*. Tradução de Teresa Otoni. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1989.

ARAGÃO, Isabella. Um estudo da linguagem gráfica no cinema. In: Congresso Nacional de Iniciação Científica em Design da Informação, 1, 2003, Recife. *Anais do Congresso Nacional de Iniciação Científica em Design da Informação*. Recife: SBDI, 2003. 1 CD-ROM.

ASHWIN, Clive. The ingredients of style in contemporary illustration: A case study. *Information Design Journal*, Amsterdam, v. 1, n. 1, p. 51-67, 1979.

AUMONT, Jacques. *A imagem*. Tradução de Estela dos Santos Abreu e Cláudio C. Santoro. 2. ed. São Paulo: Papirus, 1995.

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. *Dicionário teórico e crítico de cinema*. Tradução de Eloisa Araújo Ribeiro. São Paulo: Papirus, 2003.

BAINES, Phil; HASLAM, Andrew. *Type & typography*. New York: Watson-Guptill, 2002.

BAMBA, Mahomed. *Letreiros e grafismos nos processos fílmicos: funcionalidade narrativa, plástica e discursiva da língua escrita na figuração cinematográfica*. 2002. 237 f. Tese (Doutorado em Ciências da Comunicação) - Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2002.

BARBARO, Umberto. *Elementos de estética cinematográfica*. Tradução de Fátima de Sousa. Rio de Janeiro: Civilização brasileira, 1965.

BARTHES, Roland. A mensagem fotográfica. In: _____. *O óbvio e o obtuso: ensaios críticos III*. Tradução de Lea Novais. 3. ed. Rio de Janeiro: Nova fronteira, [1961] 1990. p. 11-26.

BARTHES Roland. Denotation and connotation. In: COBLEY, Paul (Ed.). *The communication theory reader*. Londres: Routledge, [1964] 1996. p.129-133.

BARTHES, Roland. Introdução a análise estrutural da narrativa. In: GREIMAS, A. J. et al. *Análise estrutural da narrativa*. Tradução de Maria Zélia Barbosa Pinto. 4. ed. Petrópolis: Vozes, 1971. p. 19-60.

BARTHES, Roland. Retórica da imagem. In: _____. *O óbvio e o obtuso: ensaios críticos III*. Tradução de Lea Novais. 3. ed. Rio de Janeiro: Nova fronteira, [1964] 1990. p. 27-43.

BAZIN, André. *O cinema: ensaios*. Tradução de Eloisa de Araújo Ribeiro. São Paulo: Brasiliense, 1991.

BELLANTONI, Jeff; WOOLMAN, Matt. *Type in motion: innovations in digital graphics*. New York: Rizzoli Publications, 1999.

BETTETINI, Gianfranco. Semiótica, computação gráfica e textualidade. In: PARENTE, André (Org.). *Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual*. Tradução de Alessandra Coppola. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993. p. 65-71.

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. *Film art: an introduction*. 5. ed. New York: McGraw-Hill, 1996.

BUCCINI, Marcos. Tipos em Movimento: Análise da Interferência na Tipografia em Créditos de Filmes. In: P&D Design, 4, 2000, Novo Hamburgo. *Anais do 4º P&D Design*. Novo Hamburgo: FEEVALE, 2000, v. 1. p. 85-92.

CINEMA vira campo de trabalho para designers. *Design gráfico*, São Paulo, ano 4, n. 28. p. 40-41, jul. 1999.

COLLE, Raymond. Estilos o tipos de infógrafos. *Revista latina de comunicação social*. La Laguna (Tenerife), v.12, dez. 1998. Disponível em: <<http://www.ull.es/publicaciones/latina/a/02mcolle/colle.htm>>. Acesso em: 21 out. 2005.

COSTA, Antonio. *Compreender o cinema*. Tradução de Nilson Moulin Louzada. 2. ed. São Paulo: Globo, 1989.

DONDIS, Donis A. *Sintaxe da linguagem visual*. Tradução de Jefferson Luiz Camargo. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

DUBOIS, Philippe. *Cinema, video, Godard*. Tradução de Mateus Araújo Silva. São Paulo: Cosac Naify, 2004. (Coleção cinema, teatro e modernidade).

ENGELHARDT, Yuri. *The language of graphics: a framework for the analysis of syntax and meaning in maps, charts and diagrams*. Amsterdam: ILLC, 2002.

FARIAS, Priscila. *Tipografia digital: o impacto das novas tecnologias*. Rio de Janeiro: 2AB, 1998.

FARIAS, Priscila. Imagens, diagramas e metáforas: uma contribuição da semiótica para o design da informação. In: Congresso Internacional de Design da Informação, 1, 2003, Recife. *Anais do Congresso Internacional de Design da Informação*. Recife: SBDI, 2003. 1 CD-ROM.

FECHINE, Yvana. Eisenstein como livro de cabeceira. In: MACIEL, Maria Esther (Org.). *O cinema enciclopédico de Peter Greenaway*. São Paulo: Unimarco, 2004. p. 127-138.

FREITAS, Maria do Carmo. Imagem da escrita, escrita da imagem circuito atelier. In: MEDEIROS, Maria Beatriz de (Org.). *Arte em pesquisa: especificidades. Ensino*

e aprendizagem da arte – Linguagens visuais. v. 2. Brasília: Editora da Pós-graduação em arte da Universidade de Brasília, 2004. p. 288-297.

GARDIES, André. *L-espace au cinema*. Paris: méridiens Klincksieck, 1993a.

GARDIES, André. *Le récit filmique*. Paris: Hachette Education, 1993b.

GAUDREAU, André; JOST, François. *Le récit cinématographique*. 2. ed. Paris: Nathan, 2004.

GENETTE, Gérard. *Palimpsestos: a literatura de segunda mão*. Tradução de Luciene Guimarães e Maria Antônia Ramos Coutinho. Belo Horizonte: UFMG/Faculdade de Letras, [1982] 2005. Texto em francês com tradução paralela em português.

GOLDSMITH, Evelyn. Comprehensibility of illustration: an analytical model. *Information Design Journal*, Amsterdam, v. 1, p. 204-213, 1980.

GRUSZYNSKI, Ana Claudia. *Design gráfico: do invisível ao ilegível*. Rio de Janeiro: 2AB, 2000.

GUNNING, Tom. Cinema e história. In: XAVIER, Ismail (Org.). *O cinema no século*. Rio de Janeiro: Imago, 1996. p. 21-42.

HALL, Peter. Title wave. *I. D. magazine*, Cincinnati, mar./abr. 1999. Disponível em: <http://www.imaginaryforces.com/ifsite/press/press_archive.htm>. Acesso em: 06 de mar. 2002.

HJELMSLEV, Louis. *Prolegômenos a uma teoria da linguagem*. Tradução de José Teixeira Coelho Netto. São Paulo: Perspectiva, [1934] 1975.

HORN, Robert E. *Visual language: global communication for the 21st century*. Bainbridge Island, Washington: Macrovue, Inc, 1998.

JAMESON, Fredric. A lógica cultural do capitalismo tardio. In: _____. *A lógica cultural do capitalismo tardio*. Tradução de Maria Elisa Cevalco. São Paulo: Ática, 1996. p.27-90.

JOLY, Martine. *Introdução à análise da imagem*. Tradução de Marina Appenzeller. 2. ed. São Paulo: Papirus, 1996.

KRACAUER, Siegfried. *Theory of film: the redemption of physical reality*. New York: Oxford University Press, 1960.

LAS-CASAS, Luiz Fernando. Tipocenografia: a narrativa da tipografia urbana no cinema. In: Congresso Internacional de Pesquisa em Design, 3, 2005, Rio de Janeiro. *Anais do 3º Congresso Internacional de Pesquisa em Design*. Rio de Janeiro: ANPED, 2005. 1 CD-ROM.

LEGUIZAMÓN, Juan Anselmo. *Videoclips: una exploración en torno a su estructuración formal y funcionamiento socio-cultural*. 1998. Monografia (Licenciatura em Comunicação social) - Facultad de Ciencias de la Educación, Universidad Católica de Santiago del Estero, Santiago del Estero, 1998. Disponível em: <<http://www.fortunecity.com/victorian/bacon/1244/Leguiiz.html>>. Acesso em: 19 fev. 2002.

MACHADO, Arlindo. *A arte do vídeo*. 2. ed. São Paulo: Brasiliense, 1990.

MACHADO, Arlindo. *Pré-cinemas & pós-cinemas*. São Paulo: Papirus, 1997.

MACHADO, Arlindo. *A televisão levada a sério*. 2. ed. São Paulo: Senac, 2001.

MACIEL, Kátia. A última imagem. In: PARENTE, André (Org.). *Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual*. Tradução de Alessandra Coppola. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993. p. 253-257.

MANOVICH, Lev. *The language of new media*. Cambridge: MIT Press, 2001.

MARIE, Michel. Cinema e linguagem. In: AUMONT, Jacques et al. *A estética do filme*. Tradução de Marina Appenzeller. São Paulo: Papirus, 1995. p.157-222.

MARTIN, Marcel. *A linguagem cinematográfica*. Tradução de Flávio Pinto Vieira e Teresinha Alves Pereira. Minas Gerais: Itatiaia, 1963.

MCCORMICK, Ernest James; SANDERS, Mark S. *Human factors in engineering and design*. 7. ed. New York: McGraw-Hill, 1995.

METZ, Christian. Além da analogia, a imagem. In: METZ, Christian et al. *A análise das imagens*. Tradução de Luís Costa Lima e Priscila Vianna de Siqueira. Petrópolis: Vozes, 1974. p. 7-18. (Coleção novas perspectivas em comunicação, 8).

METZ, Christian. *A significação no cinema*. Tradução de Jean-Claude Bernardet. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, [1968] 1977.

METZ, Christian. *Linguagem e cinema*. Tradução de Marilda Pereira. São Paulo: Perspectiva, [1971] 1980.

METZ, Christian. As semióticas ou sêmias: a propósito de trabalhos de Louis Hjelmslev e de André Martinet. In: MORIN, Violette; BREMOND, Claude; METZ, Christian. *Cinema, estudos de semiótica*. Tradução de Luiz Felipe Baeta Neves. Petrópolis: Vozes, 1973. p. 32-47. (Coleção novas perspectivas em comunicação, 7).

MORAES, Anamaria de; BALSTER, Marcos; HERZOG, Pedro. Legibilidade das famílias tipográficas. In: P&D Design, 2, 1996, Belo Horizonte. *Anais do 2º P&D Design*. Rio de Janeiro: AEnD-BR, 1996, p. 7-21.

MOURA, Mônica. Design digital: universo da cultura e da hipermídia. In: FERLAUTTO, Cláudio (Ed.). *Faces do design*. São Paulo: Rosari, 2003. p. 115-128.

MOURA, Mônica. O design de informação como a base estrutural do design de hipermídia. In: Congresso Internacional de Design da Informação, 2, 2005, São Paulo. *Anais do 2º Congresso Internacional de Design da Informação*. São Paulo: SBDI, 2005. 1 CD-ROM.

MOURA, Pedro. *Microcinema: o impacto das novas tecnologias digitais sobre a produção audiovisual*. 2004. 140 f. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Design, PUC-Rio, Rio de Janeiro, 2004.

MUNARI, Bruno. *Design e comunicação visual: contribuição para uma metodologia didática*. Tradução de Daniel Santana. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

NIELSEN, Jakob. *Designing web usability: the practice of simplicity*. Indianapolis: New Riders, 2000.

NUNES, Pedro. *As relações estéticas no cinema eletrônico: um olhar intersemiótico sobre A última tempestade e Anjos da noite*. João Pessoa, Natal, Maceió: UFPB/Editora universitária; UFRN/Editora universitária; UFAL/ Editora universitária, 1996.

ODIN, Roger. *Cinéma et production de sens*. Paris: Armand Colin, 1990.

PARENTE, André. *Narrativa e modernidade: os cinemas não-narrativos do pós-guerra*. Tradução de Eloisa Araújo Ribeiro. São Paulo: Papirus, 2000.

PEIRCE, Charles Sanders. *Semiótica*. Tradução Jose Teixeira Coelho Netto. 3. ed. São Paulo: Perspectiva, [1866-1913] 2003.

PUDÓVKIN, Vsevolod. *Argumento y montaje: bases de um film*. Buenos Aires: Editorial futuro, 1956.

SANTAELLA, Lucia. Os três paradigmas da imagem. In: SAMAIN, Etienne (Org.). *O fotográfico*. São Paulo: Hucitec, 1998.

SANTAELLA, Lucia; NÖTH, Winfried. *Imagem: cognição, semiótica, mídia*. 3. ed. São Paulo: Iluminuras, 2001.

SAUSSURE, Ferdinand. *Curso de lingüística geral*. Tradução de Antônio Chelini, José Paulo Paes e Izidoro Blikstein. 20. ed. São Paulo: Cultrix, [1926] 1995.

SOURIAU, Etienne. *L'univers filmique*. Paris: Flammarion, 1953.

TIETZMANN, Roberto. Retórica visual e figuras de linguagem em créditos de aberturas de filmes. In: Congresso Internacional de Design da Informação, 2, 2005, São Paulo. *Anais do 2º Congresso Internacional de Design da Informação*. São Paulo: SBDI, 2005. 1 CD-ROM.

TWYMAN, Michael. A schema for the study of graphic language. In: KOLERS, Paul A.; WROLSTAD, Merald E.; BOUMA, Herman (Eds.). *Processing of visible language*. Tradução de Edna Lucia Cunha Lima. New York: Plenum Press, v.1, 1979. p. 117-150.

TWYMAN, Michael. The graphic presentation of language. *Information Design Journal*, Amsterdam, v.1, p.2-22, 1982.

TWYMAN, Michael. Using pictorial language: a discussion of the dimensions. In: DUFTY, Thomas; WALLER, Robert (Eds.). *Designing usable text*. Florida: Academic Press, 1985. p. 245-312.

VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. *Ensaio sobre a análise fílmica*. Tradução de Marina Appenzeller. São Paulo: Papirus, 1994.

VERNET, Marc. Cinema e narração. In: AUMONT, Jacques et al. *A estética do filme*. Tradução de Marina Appenzeller. São Paulo: Papirus, 1995. p. 157-222.

Bibliografia

CALABRESE, Omar. *Neo-baroque: a sign of the times*. New Jersey: Princeton University, 1992.

COELHO, Luiz Antonio. Elos narrativos. In: Simpósio do LaRS, 2., 2003, Rio de Janeiro. *Atopia: à margem do design*. Rio de Janeiro: LaRS/PUC-Rio, 2003. 1 CD-ROM.

CRUZ, Anamaria; PEROTA, Maria Luiza; MENDES, Maria Tereza. *Elaboração de referências (NBR 6023/2002)*. 2. ed. Rio de Janeiro: Interciência, 2002.

JEWITT, Carey; OYAMA, Rumiko. Visual meaning: a social semiotic approach. In: LEEUWEN, Theo van; JEWITT, Carey (Eds.). *Handbook of visual analysis*. London: Sage, 2001.

KRESS, Gunther; LEEUWEN, Theo van. *Reading images: the grammar of visual design*. New York: Routledge, 1996.

LOPES, Domine. *Understanding pictures*. Oxford: Clarendon, 1996.

MIJKSENAAR, Paul. *Visual function: an introduction to information design*. Rotterdam: 010 publishers, 1997.

MITCHELL, Wilson. *Iconology: image, text, ideology*. Chicago: The University of Chicago, 1986.

MOURA, Mônica. Design Contemporâneo = Cultura Digital + Linguagem + Hibridismo. In: Congresso Internacional de Pesquisa em Design, 3, 2005, Rio de Janeiro. *Anais do 3º Congresso Internacional de Pesquisa em Design*. Rio de Janeiro: ANPED, 2005. 1 CD-ROM.

MOURA, Pedro. Virtualizadores cinematográficos: a produção digital de imagens fomentando o novo. In: Simpósio do LaRS, 2., 2003, Rio de Janeiro. *Atopia: à margem do design*. Rio de Janeiro: LaRS/PUC-Rio, 2003. 1 CD-ROM.

MULVEY, Jeremy. Pictures with words: a critique of Alain-Marie Bassy's approach. *Information Design Journal*, Amsterdam, v. 5, n. 2, p. 141-158, 1988.

NOJIMA, Vera; CAVALCANTI, Keila. Requisitos ergonômicos para a construção de um cartaz. In: Congresso Internacional de Ergonomia e Usabilidade de Interfaces Humano-tecnologia: Produtos, Programas, Informação, Ambiente Construído, 1, 2001, Rio de Janeiro. *Anais do 1º Ergodesign*. Rio de Janeiro: LEIU/PUC - Rio, 2001. 1 CD-ROM.