

**Universidade Federal Fluminense
Instituto de Artes e Comunicação Social
Departamento de Cinema e Vídeo**

THIAGO DA CUNHA CARVALHO

Motion Graphics em Sequências de Títulos de Filmes

Niterói
2015

THIAGO DA CUNHA CARVALHO

***Motion Graphics* em Sequências de Títulos de Filmes**

Monografia apresentada ao Curso de Graduação em Cinema e Audiovisual da Universidade Federal Fluminense, como requisito parcial para obtenção do Grau de Bacharel.

Orientador: Prof. Dr. FELIPE DE CASTRO MUANIS

Niterói
2015



Universidade
Federal
Fluminense

CENTRO DE ESTUDOS GERAIS

IACS - INSTITUTO DE ARTE & COMUNICAÇÃO SOCIAL

DEPARTAMENTO DE CINEMA & VÍDEO

Parecer de Projeto Experimental

Aluno	THIAGO DA CUNHA CARVALHO		
Habilitação	Cinema	Mat	10957008

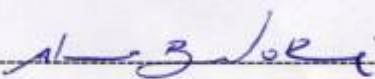
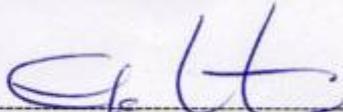
Título
MOTION GRAPHICS EM SEQUÊNCIAS DE TÍTULOS DE FILMES

Banca			
Orientador	Prof	Felipe Muanis	
	Prof	Adriano Renzi	
	Prof	Índia Mara Martins	

Data de apresentação	06 de julho de 2015
----------------------	---------------------

Parecer
<p>O TRABALHO É BEM ESTRUTURADO, ORGANIZADO E TRAZ A HISTÓRIA DAS ABERTURAS DE FILMES; É GENEROSO E SINA O LECTOR NO TEMPO, COM RELAÇÃO À TECNOLOGIA E COMO ESSAS MUDANÇAS AJUDAM NA ESTÉTICA DOS MOTION GRAPHICS.</p> <p>A BANCA REFORÇA O OBJETO DE ANÁLISE BEM ESCOCHADO ASSIM COMO SUA REFLEXÃO E A INFLUÊNCIA DAS VANGUARDAS NO CINEMA E JUGERE A CONTINUAÇÃO DA PESQUISA SOBRE ESTE TEMA. //</p>

Nota final	10,0 (DEZ)
------------	------------

Assinaturas da banca		
		
Orientador Prof. Felipe Muanis	Prof. Adriano Renzi	Profª Índia Mara Martins

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais e irmã, pelo apoio e incentivo constante me dado ao longo dos anos mesmo nos momentos mais difíceis.

Aos amigos, Nino e Lihemm, pela ajuda, correções e opiniões sobre esta monografia. E principalmente pela companhia, carinho e amizade.

À família Carvalho, que compreendeu, ou tentava compreender, quando eu recusava algum evento familiar devido aos meus compromissos acadêmicos e profissionais.

Aos meus amigos Matheus, Japa, Júlia, Mari, Miriam e Gandalf pela companhia que tornaram esses meses de pesquisa muito mais agradáveis.

Ao meu orientador e amigo, Felipe Muanis, pelos ensinamentos passados durante os anos de curso de cinema e pela orientação e dedicação dada nesta pesquisa na qual enriqueceu enormemente.

E por último, mas não menos importante, as minhas duas companheiras que me acompanharam ao longo dos meses da monografia, nos quais não teria conseguido sem elas, a cafeína e a nicotina, meu muito obrigado.

RESUMO

Este trabalho visa discutir a ligação estética e formal entre a área de criação de *motion graphics* e as sequências de título modernas. Pautando-as a partir de seus aspectos históricos, pretende-se estabelecer as transformações pela qual ambos passaram durante os mais de cem anos da história do cinema. E assim, culminando em suas definições atuais, examinando as técnicas, visões estéticas e tecnologias adotadas; através da análise de duas sequências de título contemporâneas, *Se7en* (Seven: Os Sete Crimes Capitais, 1995) e *Enter The Void* (2009).

Palavras-chave: motion graphics, sequência de título, design, cinema, animação, *Se7en*, *Enter The Void*

ABSTRACT

This paper intends to discuss the formal and aesthetics connections between motion graphics and modern title sequences. It will guide them from a historic overview, and establishing the changes that both subjects have been through in over a century of cinema history. Therefore, achieving their current definitions, searching for their techniques, aesthetics and technology, through the analysis of two modern title sequences, *Se7en* (1995) and *Enter The Void* (2009).

Keywords: motion graphics, title sequence, design, cinema, animation, *Se7en*, *Enter The Void*

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Decupagem do trecho do filme <i>Symphonie Diagonale</i> (1924)	16
Figura 2 - Decupagem do trecho do filme <i>Vormittagsspuk</i> (1927)	16
Figura 3 - Decupagem do trecho do filme <i>Die Abenteuer des Prinzen Achmed</i> (1926). 17	
Figura 4 - Decupagem do trecho do filme <i>A Colour Box</i> (1935)	18
Figura 5 - Decupagem do trecho do filme <i>Free Radicals</i> (1958).....	18
Figura 6 - Decupagem do trecho do filme <i>Allegretto</i> (1936).....	19
Figura 7 - Decupagem do trecho do filme <i>Něco z Alenky</i> (1988).....	20
Figura 8 - Decupagem do trecho do filme <i>Faust</i> (1994).....	20
Figura 9 - Decupagem do trecho do filme <i>Science Friction</i> (dir. Stan VanDerBeek, 1959)	21
Figura 10 - Decupagem do trecho do filme <i>Poemfield #2</i> (dir. Stan VanDerBeek, 1959)	21
Figura 11 - Pinturas rupestres em Altamira, Espanha (esq.) e em Lascaux, França (dir.)	22
Figura 12 - Decupagem do trecho do filme <i>Catalog</i> (dir. John Whitney, 1961).....	22
Figura 13 - O computador analógico de John Whitney	23
Figura 14 - Sequências de título feitas por Saul Bass.....	24
Figura 15 - Decupagem da vinheta <i>ABC Movie Of The Week</i> (1969)	24
Figura 16 - Abertura do filme <i>Intolerance</i> (1916) com as variações da marca de D.W. Griffith.....	36
Figura 17 - Abertura do filme <i>Humorous Phases of Funny Faces</i> (1906).....	36
Figura 18 - Abertura do filme <i>Das Cabinet des Dr. Caligari</i> (1920).....	37
Figura 19 - Abertura do filme <i>City Lights</i> (1931).....	38
Figura 20 - Abertura do filme <i>Modern Times</i> (1936)	39
Figura 21 - Abertura do filme <i>The Wizard of Oz</i> (1939)	39
Figura 22 - Abertura do filme <i>King Kong</i> (1933).....	39
Figura 23 - Abertura dos filmes <i>Citizen Kane</i> (1941) e <i>Fantasia</i> (1940)	40
Figura 24 - Abertura do filme <i>It's a Wonderful Life</i> (1946).....	41
Figura 25 - Abertura do filme <i>Lady in the Lake</i> (1947).....	41
Figura 26 - Abertura do filme <i>The Third Man</i> (1949)	42
Figura 27 - Pôsteres de filmes elaborados por Saul Bass.....	43
Figura 28 - Abertura do filme <i>The Man with the Golden Arm</i> (Saul Bass, 1955).....	44

Figura 29 - Abertura do filme <i>Vertigo</i> (Saul Bass, 1958)	44
Figura 30 - Abertura do filme <i>North by Northwest</i> (Saul Bass, 1959)	45
Figura 31 - Abertura do filme <i>Psycho</i> (Saul Bass, 1960)	45
Figura 32 - Abertura do filme <i>Cape Fear</i> (Saul Bass, 1991).....	46
Figura 33 - Abertura do filme <i>Dr. No</i> (Maurice Binder, 1962).....	47
Figura 34 - Abertura do filme <i>The Pink Panther</i> (Friz Freleng, 1963).....	47
Figura 35 - Abertura do filme <i>Dr. Strangelove</i> (Pablo Ferro, 1964).....	48
Figura 36 - Abertura do filme <i>The Thomas Crown Affair</i> (Pablo Ferro, 1968)	48
Figura 37 - Abertura do filme <i>Superman</i> (Richard Alan Greenberg, 1978)	49
Figura 38 - Abertura do filme <i>Halloween III: Season of the Witch</i> (John Wash, 1982)	49
Figura 39 - Abertura do filme <i>Se7en</i> (Kyle Cooper, 1995).....	50
Figura 40 - Abertura do filme <i>Delicatessen</i> (1991).....	51
Figura 41 - Abertura do filme <i>Splice</i> (Kook Ewo, 2009).....	51
Figura 42 - Abertura do filme <i>Vicky Cristina Barcelona</i> do Woody Allen (Big Film Design, 2008).....	52
Figura 43 - Abertura do filme <i>Lemony Snicket's A Series of Unfortunate Events</i> (Jamie Caliri, 2004).....	54
Figura 44 - Abertura do filme <i>Casino</i> (Saul Bass, 1995).....	55
Figura 45 - Abertura do filme <i>Mujeres al Borde de un Ataque de "Nervios"</i> (Juan Gatti, 1988)	55
Figura 46 - Abertura do filme <i>Kill Bill vol. I</i> (Jay Johnson, 2003)	56
Figura 47 - <i>Storyboard</i> da abertura do filme <i>Se7en</i>	60
Figura 48 - Decupagem da abertura do filme <i>Se7en</i>	62
Figura 49 - Tipografia da abertura do filme <i>Se7en</i>	63
Figura 50 - Primeira parte da abertura de <i>Enter The Void</i>	65
Figura 51 - Segunda parte da abertura de <i>Enter The Void</i>	65
Figura 52 - Variações de design de Gaspar Noé na abertura de <i>Enter The Void</i>	66
Figura 53 - Processo da técnica de eletrofotografia para a abertura do filme <i>Enter The Void</i>	67
Figura 54 - Resultado da técnica de eletrofotografia para a abertura do filme <i>Enter The Void</i>	67

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	9
CAPÍTULO 1 - Motion Graphics – Do cinema experimental ao mundo digital	13
1.1 – Os Vanguardistas	14
1.2 – A História do Motion Graphics	21
1.3 – Alguns Princípios que Regem o <i>Motion Graphics</i>	26
CAPÍTULO 2 – Sequências de Títulos dos Filmes	35
2.1 – As Primeiras Décadas	35
2.2 – Saul Bass	42
2.3 - As Sequências de Títulos Modernas	46
2.4 – Classificação das Sequências de Título	52
CAPÍTULO 3 – Análise Visual das Sequências de Título – <i>Se7ven</i> e <i>Enter The Void</i> ..	57
3.1 – <i>Se7en</i>	59
3.2 – <i>Enter The Void</i>	64
CONCLUSÃO	69
BIBLIOGRAFIA	71

INTRODUÇÃO

Este trabalho pretende estabelecer um paralelo contextual entre a técnica de *motion graphics* e as sequências de título de filmes. A pesquisa se dará de modo que as transformações estéticas e formais de ambos os objetos de estudo mostrem as influências causadas em cada uma delas, contribuindo de uma forma recíproca para seus desenvolvimentos.

Assim, para entender a relevância desse trabalho, é importante compreender a linguagem dos dois objetos de estudo, também como suas transformações históricas através do desenvolvimento do cinema e do audiovisual. Além disso, a importância do *motion graphics* e das aberturas de filmes nos dias de hoje, tanto para o cinema quanto para o audiovisual, é notória, pois observamos o seu uso de forma constante. O uso da técnica de animação de elementos gráficos pode ser encontrado em vários suportes de mídia – geralmente eletrônicos –, tais como cinema, televisão, websites, letreiros luminosos, entre outros. Contudo, no Brasil, as discussões teóricas sobre esses temas, são bastante limitadas na academia.

No que se refere à nomenclatura usada aqui nesse trabalho, vale ressaltar que existe algumas discordâncias entre os teóricos sobre a melhor tradução de *motion graphics* e o artista que trabalha com a técnica. Videografista é o termo em português usado para descrever o profissional que trabalha nessa área de criação. Devido ao fato de que um videografista poderia ser o profissional que opera uma câmera de vídeo, alguns estudiosos defendem que essa palavra é mal traduzida. O termo correto em inglês seria *motion graphics artist* ou artista de *motion graphics*, mas o mesmo em português nunca é usado; já a expressão *motion designer* é bastante comum, tanto em inglês quanto em português para descrever tal profissional. A mesma divergência ocorre com a tradução de *motion graphics*, geralmente traduzido como videografismo. Mesmo que todas essas expressões tenham o mesmo sentido, e suas fronteiras de definição sejam extremamente vagas, este trabalho adota a nomenclatura original da técnica, *motion graphics*, e o profissional que trabalha com ela, *motion designer*.

É importante entender que apesar dos objetos de estudo dessa pesquisa terem sido fundamentados em meados do século passado, seus precursores surgiram desde o início do cinema. Por isso, a pesquisa se baseia nos registros históricos do audiovisual

para traçar um paralelo entre os dois objetos e o seu desenvolvimento estético, formal e tecnológico. A primeira parte deste trabalho se baseará na historiografia e conceitos técnicos propostos por John Krasner (2007), desta forma, permeando o desenvolvimento artístico dos animadores e cineastas vanguardistas da primeira metade do século XX, que criaram uma nova forma de expressão em suas produções. Além de destacar as primeiras obras de *motion graphics* no cinema e na televisão até chegar aos dias atuais, com a consolidação desta área de criação. Depois, serão detalhados alguns princípios fundamentais das áreas de artes visuais, design, cinema e animação. Com isso, é possível compreender as funções e os critérios utilizados na criação de trabalhos de *motion graphics*.

No segundo capítulo, passaremos pela historiografia das sequências de título, apontando a partir de seus precursores, que surgiram no final do século XIX, até chegar à década de 1950 com as aberturas de Saul Bass, que definiu conceitualmente as sequências de título modernas. A partir disso, olharemos mais profundamente as transformações de estilo e tecnologias que surgiram nos últimos 60 anos nas aberturas, dando ênfase para os trabalhos de manipulação gráfica, e assim, entender o caminho traçado das atuais sequências de título. Essa contextualização ajuda na apresentação da última parte do capítulo, na qual é apresentada uma classificação das sequências de título proposta por Roberto Tietzman (2007), baseado em seus elementos gráficos e cinematográficos dos créditos iniciais. E por fim, no terceiro e último capítulo serão analisadas duas aberturas de filmes contemporâneos – *Se7en* (*Seven: Os Sete Crimes Capitais*, 1995) e *Enter The Void* (2009) – baseando-se no material apresentado nesta pesquisa.

Inicialmente, a pesquisa aqui definida – estudar *motion graphics* e as sequências de título – encontra algumas dificuldades no que se refere a material bibliográfico sobre o assunto, especialmente em português. Foi necessário buscar principalmente na bibliografia técnica de design e da história do design, para construir esta pesquisa. Essa carência de publicações sobre o assunto é um reflexo do desinteresse da academia até muito pouco tempo atrás, sobre temas de novas mídias e tecnologia no audiovisual.

Este trabalho utiliza publicações em diversos formatos – livros, trabalhos acadêmicos, websites, entre outros –, sendo *Motion Graphic Design Applied History and Aesthetics* de Jon Krasner (2007), *Uma Proposta de Classificação para Créditos de*

Abertura Cinematográficos de Roberto Tietzman (2007), e o website *Art of the Title*¹, referências fundamentais para esta pesquisa. Eles fornecerão a fundamentação teórica e histórica para traçar um paralelo dos elementos estéticos e formais do grafismo, também, propondo uma taxonomia para as sequências de título baseado nos seus elementos visuais, além de compreender como se situa hoje em dia as sequências de título e a área de *motion graphics*. Os autores utilizados nesse trabalho trazem discussões complementares para a proposta da pesquisa. Jon Krasner é professor de design na Fitchburg State University, nos Estados Unidos. Ele é um dos poucos teóricos na área de *motion graphics*, que traz discussões não apenas técnicas, mas estéticas, históricas e conceituais sobre o tema. Já o professor de comunicação da PUC-RS, Roberto Tietzman, sugere uma forma de classificação simples (e em construção), porém muito funcional das sequências de título baseado no seu uso de elementos cinematográficos e gráficos.

Além disso, os trabalhos *The Title Sequence: A film-within-a-film* de Angelika Shneider (2010), *Creative Motion Graphic Titling: Titling with Motion Graphics for Film, Video, and the Web* de Bill Byrne e Yael Braha (2010) e *As metaimagens na televisão contemporânea: Rede Globo, MTV e suas vinhetas* de Felipe Muanis (2010), também ajudarão a compor de forma periférica para os debates desta pesquisa.

Assim, para entender a importância da ligação entre o *motion graphics* e as sequências de título, através de teóricos do cinema, da animação e do design, como áreas do audiovisual que se tornaram independentes de seus precursores, é preciso também compreender a transformação estilística, que se modificou diversas vezes ao longo da história do cinema, com a mistura e a criação de novas tendências, enriquecendo visualmente essas obras. Mas também a importância de apontar a evolução tecnológica, que revolucionou o campo do audiovisual, principalmente nas últimas décadas. Algumas dessas mudanças tecnológicas modificaram completamente o fluxo de trabalho nas ilhas de pós-produção de audiovisual, que é o local principal de trabalho de um *motion designer*.

Por um lado há uma crescente utilização de *motion graphics*, principalmente pelo fato do audiovisual ser o suporte de comunicação cada vez mais utilizado para transmitir informações. E de outro lado uma revalorização nas últimas décadas, das

¹ <http://www.artofthetitle.com/>

peças de sequências de título, ganhando maior visibilidade no meio do cinema e inclusive em festivais com premiações próprias. Portanto, o estudo deles demonstra a relevância de se estudar suas interações técnicas e estéticas no audiovisual atual.

CAPÍTULO 1 - Motion Graphics – Do cinema experimental ao mundo digital

Motion graphics é uma área de criação que combina as linguagens do cinema, da animação e do design gráfico que permite a livre combinação e manipulação no espaço-tempo entre camadas de imagens, inserindo ou não elementos sonoros, como músicas, ruídos e efeitos sonoros. Apesar da consolidação da técnica nas últimas décadas, sua origem é incerta, tendo exemplos de *motion graphics* muito antes das definições estabelecidas para sua linguagem. Hoje em dia, é possível ver essa área de criação usada constantemente em todas as plataformas de vídeo: televisão, cinema, internet, celulares e *tablets*; agregando conteúdo e ampliando o uso do vídeo como estratégia de comunicação.

Ao analisar a consolidação da técnica de *motion graphics*, é imprescindível compreender a transformação estética e tecnológica da história do cinema e audiovisual. Os precursores da animação e os primeiros cineastas experimentais contribuíram efetivamente para a formação da linguagem, inclusive, sendo referências importantes para o *motion designer* ainda hoje. O *motion graphics* se orienta pelos cineastas que inovam com novas técnicas de criação, expandindo a linguagem do cinema e da animação, também, pelos conceitos visuais da teoria do design gráfico, e geralmente auxiliado pelo uso da tecnologia digital.

Com o início da revolução digital ocorrida na segunda metade do século passado, os computadores digitais começaram a substituir os computadores analógicos e híbridos² a partir das décadas de 1950 e 1960, e começaram a ser adotados pela indústria de audiovisual nas décadas seguintes, tendo forte impacto no estabelecimento da área de *motion graphics* como a conhecemos hoje. Especialmente pós anos 1980, em que os computadores pessoais se tornaram cada vez mais poderosos e baratos, possibilitando a manipulação de imagem e som de uma forma mais simples e com resultados mais complexos.

² O computador analógico usa aspectos de mudanças contínuas de fenômenos físicos, tais como, elétrico, hidráulico e mecânico. O computador digital opera com entradas binárias, 0 e 1, que através de variáveis matemáticas consegue converter números em dados. Existem também os computadores híbridos, que usa ambos os métodos. Os computadores digitais são mais precisos, porém, mais lentos que os analógicos. De forma simplificada, pode-se dizer que o computador digital conta e o analógico mede.

1.1 – Os Vanguardistas

Desde a década de 1950, o *motion graphics* foi gradualmente incorporado às indústrias de cinema e televisão, integrando a linguagem estática do design gráfico com a linguagem visual e dinâmica do cinema. Os artistas dessa época definiram as bases do *motion graphics*, mas os seus precursores, animadores e cineastas experimentais do início do cinema, criaram técnicas que ampliaram a linguagem cinematográfica, contribuindo e influenciando para a formação da área de *motion graphics* décadas mais tarde.

Com as mudanças sociais, tecnológicas, econômicas ocorridas na Europa nas primeiras décadas do século XX, uma parte importante dos artistas não se relacionavam mais com o modelo de representação neoclássica³, incorporando novas formas e estilos de expressões artísticas. Tais formas de arte do Modernismo abandonaram as leis da beleza e organização social com intenção de destruir os padrões estéticos de arte vigentes na época. Isso foi manifestado na música, poesia, escultura, pintura, design gráfico e cinema. Muitos artistas plásticos dessa época viram neste último uma forma de ampliar sua expressão, nesse ínterim, o tempo era uma nova dimensão para o artista. A maior diferença que o cinema poderia oferecer era apresentar um espetáculo visual com imagens fluidas, dinâmicas e temporalizadas que eram ritmicamente conduzidas pela edição, fusão⁴, superimposição⁵ e outros dispositivos cinematográficos.

Na década de 1920, enquanto Hollywood fortalecia o seu modelo de *star system*, padronizava o seu modo de produção e buscava tornar seus filmes mais lucrativos. Na Europa, principalmente na Alemanha e França, alguns cineastas, como Viking Eggeling, Oskar Fischinger, Fernand Léger, Luis Buñuel, entre outros, se engajaram em uma forma mais pessoal de fazer filmes. Vindos dos movimentos vanguardistas de artes visuais, principalmente, do Dadaísmo e Surrealismo, o foco desses cineastas não era o fim comercial, mas apenas o desejo de criar arte. Essas primeiras obras do cinema experimental ganharam respeito na comunidade artística, considerando o filme como um suporte de arte expressivo.

³ Neoclassicismo foi um movimento cultural surgido na Europa a partir de meados do século XVIII. Teve como base os ideais do iluminismo e um renovado interesse pela cultura da Antiguidade clássica (grego-romana).

⁴ O efeito de fusão é uma transição de clipes de imagens, quando a imagem de uma cena ou uma sequência se dissolve, enquanto a seguinte já está aparecendo.

⁵ Superimposição descreve o processo de sobreposição e combinação de várias imagens na mesma cena do filme.

O diretor e ator de cinema, René Clair afirmou que “o cinema era visto como um dispositivo de expressão que era o mais novo e o menos comprometido pelo seu passado – em poucas palavras, o mais revolucionário.”⁶ Com esse mesmo pensamento, muitos aderiram ao uso desse meio, como forma de expressão, fugindo da linguagem do cinema comercial, ainda em desenvolvimento em Hollywood, que eles acreditavam ser uma linguagem burguesa e limitante. Dessas experiências com o cinema, surgiram vários termos para caracterizar essa nova linguagem cinematográfica: *Cinema Absoluto* – movimento surgido na Alemanha, o nome foi criado a partir da expressão Música Absoluta, que não tinha referência a uma história, poesia, dança, ou qualquer outro objeto além dos elementos essenciais (harmonia, ritmo, melodia, etc) da música em si –; *Cinema Puro* – movimento criado na França (*Cinéma Pur* em francês), por cineastas como René Clair, que buscava o retorno do cinema a suas origens, visão e movimento – ; *Cinema Integral* – também surgido na França, o termo foi cunhado pela teórica e diretora cinematográfica, Germaine Dulac, que defendia o uso da linguagem inerente ao cinema para capturar e expressar a vida interior e exterior do indivíduo e do coletivo – e dois termos sociopolíticos, *Avant-Garde* – que literalmente significa soldados militares da linha de frente – e *Experimental* – que infelizmente subentende que o cineasta está buscando por algum resultado não definido.

Segundo Frank Beaver (2006), os cineastas vanguardistas declaram que o cinema é para ser uma forma de arte independente, que não deveria se basear na literatura ou teatro. Essa é uma premissa que direcionou o processo para experiências emocionais abstratas através dos dispositivos cinematográficos tais como montagem, movimento e ângulos de câmera, relações entre som e imagem, superimposição e outros efeitos óticos e de composição visual.

Com esta nova forma de expressão artística disponível, muitos artistas plásticos trocaram as telas de pintura pela película cinematográfica. Foi o caso do pintor e músico sueco Viking Eggeling, que ainda na adolescência se mudou para Berlin, e juntou-se com outros artistas visionários como Hans Richter, Walter Ruttmann e Oskar Fischinger. Esses artistas, em sua maioria pintores, tentavam trazer diferentes formas de abstração para as imagens em movimento, como fazer do filme uma analogia à música,

⁶ Livremente traduzido: “[...] the cinema was seen as the medium of expression that was the newest and the least compromised by its past - in a word, the most revolutionary.” <http://thequietus.com/articles/11757-man-ray-movement-in-light-national-portrait-gallery-the-quietus> Consultado em 02/03/2015

que poderiam ou não se utilizar do elemento musical agregado ao filme – na famosa obra de Eggeling, *Symphonie Diagonale* (1924), ele não utiliza o recurso sonoro para apresentar as formas retas e curvas, que surgem na tela em um concerto visual. Além da analogia musical, eles buscavam a criação de uma linguagem absoluta da forma, que era um desejo comum à arte abstrata.



Figura 1 - Decupagem do trecho do filme *Symphonie Diagonale* (1924)

Durante toda a década de 1920, o cinema experimental ganhou cada vez mais adeptos, principalmente na Europa. O alemão Hans Richter, um dos pioneiros do gênero, lançou em 1927, uma das principais obras do cinema vanguardista, *Vormittagsspuk* (Fantasmas da Manhã⁷), usando técnicas de *stop motion*⁸, superimposição, trucagem⁹, entre outras técnicas. O curta-metragem, que foi proibido pelo regime nazista, conta a história de objetos comuns, que se revoltam em fazer suas rotinas diárias. Segundo Hans Richter, os nazistas queriam os filmes surrealistas e experimentais banidos, pois se os objetos podem sair do controle, seres humanos também poderiam.¹⁰



Figura 2 - Decupagem do trecho do filme *Vormittagsspuk* (1927)

⁷ Tradução literal em português do filme *Vormittagsspuk*

⁸ *Stop motion* é uma técnica de animação que utiliza a disposição sequencial de diferentes quadros de um mesmo objeto, com pequenas mudanças de lugar, simulando o seu movimento.

⁹ Trucagem são efeitos especiais feitos na montagem.

¹⁰ FREE Radicals: A History of Experimental Film. Direção: Pip Chodorov. 2012. DVD

Outros artistas da época exploravam outras formas de arte dentro do cinema. A técnica de corte de papel em silhueta¹¹ – que data desde o século VI na Ásia – foi introduzida nos filmes pela diretora alemã, Lotte Reiniger. Um dos seus trabalhos mais conhecido foi o seu primeiro filme de longa-metragem *Die Abenteuer des Prinzen Achmed* (As Aventuras do Príncipe Achmed) lançado em 1926. A técnica usada por ela consistia em fotografar quadro-a-quadro as silhuetas de cartolina e pedaços de pano, usando uma câmera multiplano com uma forte luz de *backlight*¹² por baixo para dar profundidade de campo à animação. Mesmo ela tendo dominado a técnica de silhueta desde criança, o filme demorou três anos para ser finalizado.¹³



Figura 3 - Decupagem do trecho do filme *Die Abenteuer des Prinzen Achmed* (1926)

O casal Alexander Alexeieff e Claire Parker inventou e desenvolveu a técnica de animação chamada *pinscreen* na década de 1930, na França. A técnica que usa uma tela com vários pinos que se movem para fora ou para dentro, iluminando a tela de lado, os pinos lançam uma sombra criando o desenho. O alcance do efeito de textura é tão complexo que é difícil de alcançar em outras técnicas de animação.

Ainda na mesma década, outro expoente do cinema experimental, o neozelandês Len Lye, lançou em 1935 pelo *British General Post Office* (GPO), o filme *A Colour Box* – uma propaganda para encomendas postais mais baratas –, com formas abstratas que se moviam no ritmo da música de Don Baretto e sua Orquestra Cubana. Segundo o historiador David Curtis (HORROCKS, 2001, p.140), *A Colour Box* foi o primeiro filme experimental a ser visto pela grande audiência e provavelmente um dos mais vistos desde então. O filme usa a técnica *cameraless*, com intervenções diretamente na película, e Len Lye revolucionou a técnica de colorização direto no filme. Apesar de muitos artistas terem aplicado uma técnica similar décadas antes, os experimentos

¹¹ A técnica de silhueta é a arte de cortar papéis em forma de pessoas, animais, objetos ou cenários, com um corpo sólido e de uma cor apenas, geralmente preta.

¹² Backlight é um processo de iluminação de um objeto, no qual a luz é posicionada atrás do objeto.

¹³ <http://www.silentfilm.org/archive/the-adventures-of-prince-achmed>. Consultado em 09/03/2015

anteriores nunca se mantiveram preservados e nunca tiveram o tom vibrante da técnica de Lye. Durante a sua carreira, Lye sempre explorou a relação entre a animação experimental e a música; nos anos 1950, ele lançou outra obra-prima, chamada *Free Radicals* (1958), usando a mesma técnica *cameraless*, misturando riscos brancos num fundo preto ao som de uma música tribal africana, o que tornou *Free Radicals* uma das grandes experiências do cinema vanguardista. Ambos os filmes entraram no top 50 das animações mais relevantes da história,¹⁴ em um painel com especialistas em animação no Annecy Festival de 2005.



Figura 4 - Decupagem do trecho do filme *A Colour Box* (1935)



Figura 5 - Decupagem do trecho do filme *Free Radicals* (1958)

Outro artista experimental que buscava a relação entre imagens abstratas e referências rítmicas era o cineasta alemão, Oskar Fischinger. Ele produziu várias animações entre as décadas 1920 e 1950, com a proposta de fazer uma música visual. Sua técnica teve grande influência nos pioneiros do *music video* (KRASNER, 2008, p.44). Seu primeiro filme em Hollywood, *Allegretto* (1936), fazia parte de um projeto da Paramount, uma sequência animada do filme *The Big Broadcast of 1937* (Ondas Musicais de 1937, 1936). Usando de formas geométricas com cores pulsantes, sempre em movimento, em um ballet sensual e alegre ao ritmo da música de jazz *Radio Dynamics* do músico Ralph Rainger. Anos mais tarde, ele colaborou em uma sequência de *Fantasia* (1940) de Walt Disney, mas saiu do projeto antes de terminá-lo.

¹⁴ <http://www.listology.com/wb/list/seen-annecy-festivals-100-films-century-animation>. Consultado em 09/03/2015

“Fischinger estava furioso quando suas formas abstratas foram transformadas em arcos de violino e picos de montanhas estilizadas em *Fantasia*. De sua parte, Walt Disney estava desconfortável com sua visão vanguardista geralmente descompromissada.”¹⁵



Figura 6 - Decupagem do trecho do filme *Allegretto* (1936).

No leste europeu, o simpatizante do movimento Surrealista, cineasta e animador tcheco, Jan Švankmajer, produziu mais de vinte curta-metragens e seis longa-metragens, usando temáticas como: canibalismo, comida, mundo dos sonhos e questões de natureza primária do ser humano; empregou em quase todos os seus filmes a técnica de animação de *stop motion*, se tornando uma referência visual e técnica para diversos diretores e animadores como Terry Gilliam, os Irmãos Quay e Tim Burton. Um visual grotesco, o exagero nos efeitos sonoros e o uso de *time-lapse*¹⁶ em sequências de pessoas ou objetos se locomovendo também caracterizam suas obras. Produzindo curta-metragens de animação desde a década de 1960¹⁷, somente em 1988, Jan produziu seu primeiro longa-metragem, *Něco z Alenky* (Alice). Alice é a versão de Jan para a história de *Alice no País das Maravilhas*, de Lewis Carrol, na qual, ele explora os caminhos nebulosos da história. Assim como em Alice, Jan utiliza *stop motion* de objetos e bonecos contracenando com atores em seu filme *Faust* (Fausto, 1994), em que devido a grande dificuldade de misturar ambos - dada a instabilidade de movimentos do personagem vivo - comprova a sua habilidade com a técnica, na qual é considerado um dos grandes mestres.

¹⁵ <http://www.npr.org/templates/story/story.php?storyId=5774790>. Consultado em 11/03/2015

¹⁶ Time-lapse é uma técnica na qual a frequência dos quadros do filme (FPS) capturado é muito menor do que será reproduzido, tornando a imagem com uma velocidade mais rápida.

¹⁷ Ao contrário da Europa Ocidental, o movimento Surrealista na República Tcheca se manteve forte durante várias décadas após a II Guerra Mundial.



Figura 7 - Decupagem do trecho do filme *Něco z Alenky* (1988)



Figura 8 - Decupagem do trecho do filme *Faust* (1994)

Durante a década de 1960, com o advento da computação digital, alguns artistas experimentais buscaram nesse suporte, uma nova forma de criar suas obras audiovisuais. O artista americano Stan VanDerBeek é considerado um dos principais nomes da história do cinema experimental do século XX, conhecido por ter trabalhado com diversos dispositivos para criar a sua arte, ele foi um dos pioneiros a usar a computação gráfica como suporte artístico. Ele começou a sua carreira no audiovisual na década de 1950, usando a técnica de colagem, fez animações excêntricas, irônicas e políticas. Seus trabalhos influenciaram muitos artistas nas décadas seguintes, inclusive, Terry Gilliam nas suas animações para o grupo britânico *Monty Python*.¹⁸ A partir da década 1960, VanDerBeek foi convidado como artista residente em alguns centros tecnológicos renomados nos Estados Unidos para trabalhar com novas tecnologias como um meio de se criar arte, sendo artista residente na NASA e na Bell Labs – o centro de pesquisa e de desenvolvimento da AT&T dos Estados Unidos. Segundo o curador do *List Visual Arts Center* do MIT, Joao Ribas, “tudo que os artistas usaram para criar arte na segunda metade do século XX, ele (Stan VanDerBeek) praticamente usou.”¹⁹

¹⁸ <http://www.theguardian.com/film/2001/apr/27/culture.features1> Consultado em 14/03/201

¹⁹ <http://www.npr.org/2011/07/10/137709813/stan-vanderbeek-film-on-the-cutting-edge>. Consultado em 14/03/2015



Figura 9 - Decupagem do trecho do filme *Science Friction* (dir. Stan VanDerBeek, 1959)



Figura 10 - Decupagem do trecho do filme *Poemfield #2* (dir. Stan VanDerBeek, 1959)

A lista de cineastas vanguardistas que ampliaram as técnicas visuais é bem extensa, e ainda hoje, surgem novos artistas experimentais, no qual aplicam técnicas de composição visuais para reforçar a sua mensagem na tela. Por isso, os artistas apresentados nesta pesquisa são apenas alguns dos nomes importantes da história do cinema experimental, e talvez os que mais contribuíram para o desenvolvimento da composição visual, criando novas formas para o cinema, com diferentes processos artísticos e agregando um valor visual as suas obras, que se tornaram referências ao *motion graphics*. Com o desenvolvimento da tecnologia é possível reproduzir e mesclar essas técnicas e mesmo, criar novas técnicas com o uso do computador. Desse modo, o estudo do cinema vanguardista irá fundamentar alguns dos princípios da área de criação do *motion graphics*, e conduzindo para o seu estabelecimento ao longo da segunda metade do século passado.

1.2 – A História do Motion Graphics

Na história da humanidade, a tentativa de contar histórias em movimento, nos remete as pinturas rupestres encontradas em Lascaux, na França e Altamira, na Espanha (datadas entre 12.000 A.C e 20.000 A.C), nos quais os animais representados com múltiplas pernas sugeririam movimento (KRASNER, 2008, p.5). Mas a origem exata do *motion graphics* é ambígua e obscura, e por não existir uma aceitação universal de classificação, muitos estudiosos disputam a sua origem.



Figura 11 - Pinturas rupestres em Altamira, Espanha (esq.) e em Lascaux, França (dir.)

Entretanto, o termo pode ter sido criado pelo o animador John Whitney, que em 1960 fundou a sua companhia conhecida pelo nome de Motion Graphics Inc.²⁰ Whitney é considerado por muitos como o pai da animação de computador: ele fez animações misturando manipulação óptica, longa exposição, efeito caleidoscópico e edição quadro-a-quadro, tudo com o auxílio de um computador analógico que ele mesmo adaptou a partir de uma arma antiaérea M-5 da II Guerra Mundial, para criar uma complexa máquina de desenhar. Essa arma customizada era capaz de controlar câmeras que operariam acima dos desenhos e criar algumas funções que muitos anos depois seriam comuns em computadores digitais. Com esse computador sob medida, Whitney poderia criar um tipo de arte inigualável se mantendo muito a frente da tecnologia computacional de seu tempo. Whitney produziu animações – mesmo que elas não tenham sido criadas com tecnologia digital – que se tornaram referências no que hoje é conhecido como *motion graphics* e arte digital.



Figura 12 - Decupagem do trecho do filme *Catalog* (dir. John Whithney, 1961)

²⁰ <http://www.motionmedia.org/a-brief-look-at-the-history.html>. Consultado em 14/03/2015

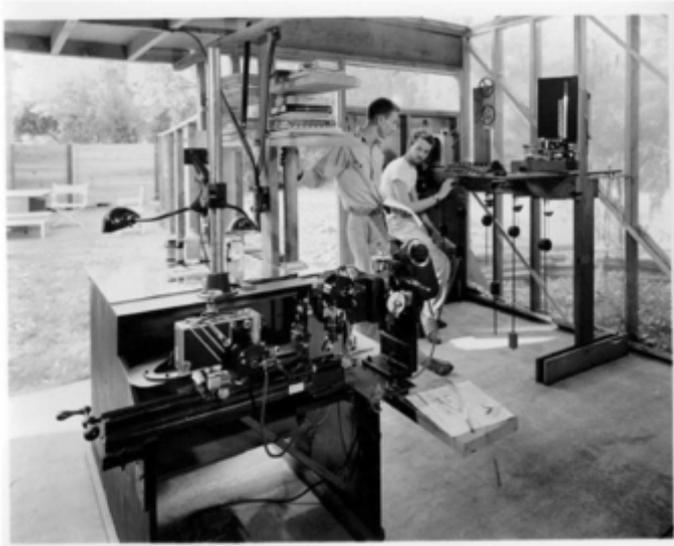


Figura 13 - O computador analógico de John Whitney

Na década de 1950, o designer gráfico Saul Bass também ajudou a definir a fronteira do *motion graphics*. Trabalhando ao longo de sua carreira em sequências de títulos com diretores renomados como Alfred Hitchcock, Stanley Kubrick, Billy Wilder, entre outros, Saul Bass criou sequências de crédito simples, porém poderosas, que modificaram todo o conceito das sequências de título desde então. Suas aberturas representaram o renascimento da animação abstrata desde os filmes experimentais dos anos 1920. Alguns dos créditos de abertura mais conhecidos estão nos filmes *The Man with the Golden Arm* (O Homem do Braço de Ouro, 1955), *Vertigo* (Um Corpo Que Cai, 1958), *Anatomy of a Murder* (Anatomia de Um Crime, 1959), *North by Northwest* (Intriga Internacional, 1959) e *Psycho* (Psicose, 1960). Em 1958, Saul Bass trabalhou junto com John Whitney na sequência de crédito do filme *Vertigo* (Um Corpo Que Cai). Segundo Martin Scorsese (KRASNER, 2008, p. 21), “Bass tornou as sequências de abertura em arte, criando em alguns casos, como *Vertigo*, um minifilme dentro do filme. Suas composições de *motion graphics* funcionam como um prólogo do filme – definindo o tom, providenciando o clima e prenunciando a ação.”



Figura 14 - Sequências de título feitas por Saul Bass

Se Saul Bass é considerado o pai do *motion graphics* no cinema, Harry Marks, diretor criativo das redes americanas ABC e CBS, é considerado o pai na televisão. Em 1969, com a ajuda de Douglas Trumbull, um dos pioneiros nos efeitos especiais (*2001: A Space Odyssey*, 1968), criaram uma vinheta para o programa da ABC chamado *Movie Of The Week*. Usando a técnica de *slit scan*²¹, sem usar tecnologia digital, eles criaram uma peça onde a tipografia fluuava na tela em 3D e o trabalho de Trumbull se tornou precursor da animação digital.



Figura 15 - Decupagem da vinheta ABC Movie Of The Week (1969)

Com o aperfeiçoamento da tecnologia, muitas áreas do design sofreram mudanças significativas; inclusive foi esse o fator essencial para a consolidação do *motion graphics*. Mas mesmo assim, durante décadas, devido ao custo e as limitações tecnológicas, essa área ficou bastante limitada a algumas empresas de audiovisual. Entretanto, desde a década de 1980, tem ganhado cada vez mais expressividade.

Um fator importante para o fortalecimento e da popularização da linguagem do *motion graphics*, foi o surgimento do canal de televisão americano MTV. Com uma

²¹ A técnica de *slit scan* no cinema é um processo mecânico, no qual a câmera é colocada sob um trilho com uma fenda entre a câmera e o objeto filmado. A animação é criada quadro-a-quadro, cada quadro é o movimento completo da câmera sobre os trilhos, criando uma imagem em movimento, com longa duração de exposição e vários pontos de foco.

proposta de grafismo inovadora, segundo Arlindo Machado (2003, p.202), “a MTV foi a rede que mais amplamente assumiu a ideia de uma televisão construída em cima de uma proposta gráfica.” Trabalhando com jovens designers “a MTV resgatou o uso de imagens bidimensionais, inseriu diferentes tipos de ruídos ou ‘sujeiras’ e outros recursos visuais que não eram muito considerados até então pelo design produzido pela televisão.” (COSTA, 2006, p.6)

Para Felipe Muanis (2010), as vinhetas da MTV corrompem a poética habitual, ao agregar diferentes técnicas, formatos e textos, assim, se aproximando mais das construções de videoarte, em que se explora o ritmo e movimento. A MTV aplicava uma característica importante dos anos 1980: o movimento retrô, que era baseado na revitalização e na reapropriação de valores estéticos anteriores, modernistas e *art-decô*.

Os computadores pessoais possibilitaram aos designers gráficos e *motion designers*, a oportunidade de criar suas obras digitais em suas próprias casas, sem os grandes custos de ilhas de trabalhos dedicados exclusivamente à manipulação de vídeo e imagem. Os computadores pessoais da Apple possuíam grandes vantagens tecnológicas por serem destinados ao trabalho gráfico, transformando o computador pessoal em uma prancheta multimídia, oferecendo uma extensa gama de possibilidades criativas para o artista.

Outro fator importante para o crescimento da área de criação de *motion graphics* foi o lançamento do *software* de composição visual Adobe After Effects²² ainda na primeira metade da década de 1990. Desde então, essa área começou a se expandir exponencialmente. Hoje em dia, com outros produtos similares de composição visual, com centenas de *plug-ins*²³ disponíveis e a adição de composição 3D, o *motion graphics* é encontrado em todos os ambientes multimídia. Principalmente na televisão – na identidade visual do canal, aberturas de programa, interprogramas, vinhetas, *lower thirds*²⁴, entre outros -, no cinema – créditos de abertura, de encerramento, material de

²² After effects foi originalmente desenvolvido pela empresa Company of Science and Art em 1993, vendido para a empresa Aldus ainda em 1993 e finalmente adquirido pela Adobe em 1994.

²³ *Plug-ins* são componentes de softwares que são adicionados em aplicativos para estender as funções do aplicativo.

²⁴ *Lower third* é uma peça gráfica que aparece em uma área da tela do vídeo que é frequentemente usada para mostrar informações contextuais para o espectador. Por exemplo, o elemento gráfico que contém o nome e a profissão de um entrevistado em um documentário ou programa de notícias.

apoio da narrativa -, em videoclipes, videoarte, websites, menus de DVD e Blu-Ray, *digital signage* (sinalização digital)²⁵, entre outros.

Com computadores cada vez mais potentes e acessíveis ao usuário comum, o *motion graphics* está fomentando um número cada vez maior de possibilidades gráficas, sem ater-se a um estilo ou uma técnica de criação específica. Com a revolução tecnológica, o *motion designer* saiu do seu papel de coparticipante e obteve um status de artista no seu trabalho.

1.3 – Alguns Princípios que Regem o *Motion Graphics*

Os pioneiros da animação experimental já tinham provado há quase cem anos atrás que mesmo as mais simples formas e imagens no cinema poderiam trazer uma mensagem significativa e convincente. O movimento, como linguagem, é universal, mas como este é trabalhado, pode aprimorar e ressignificar sua mensagem. Por exemplo, se um objeto se desloca através da tela de forma lenta e com uma transição de *fade*, ou o mesmo objeto percorre a tela de forma rápida, a sua mensagem é diferente. Nesses casos, o movimento em si pode se tornar a própria mensagem. O significado dele na tela é similar a todos os outros aspectos de comunicação do design e do audiovisual, depende de convenções e das habilidades artísticas.

Com a revolução tecnológica ocorrida nas últimas décadas, o acesso a computadores potentes e a *softwares* de composição digital ao usuário doméstico, eliminaram-se os grandes custos de se fazer *motion graphics*. Mas possuir computadores capazes de processar vídeos e dominar os aplicativos de composição visual representa uma pequena porcentagem do conhecimento de um *motion designer*. Segundo o professor de design do Massachusetts College of Art, Jan Kubasiewicz,

do ponto de vista técnico, criar tipografia, uma ilustração, ou um diagrama que se mova através da tela é uma tarefa relativamente fácil. De qualquer forma, conseguir uma clareza de comunicação através da linguagem do movimento prova ser mais desafiador para muitos designers do que conseguir fluência nas ferramentas de cinética. (KUBASIEWICZ *apud* KRASNER, 2008, p.137).

Assim como todo campo artístico, o *motion graphics* é baseado em diversos princípios e regras, que quando trabalhadas de forma eficiente, tornam a obra muito

²⁵ *Digital Signage* é um tipo de painel digital informativo geralmente posto em lugares públicos, usados para informar, publicitar ou simplesmente distrair.

mais fluida e reforça a sua mensagem. Os princípios que regem o *motion graphics* permeiam diversas áreas, tais como do design, da animação e do cinema. Poderíamos dividir de uma forma simples esses conceitos: primeiramente, a parte imagética – relacionada ao design gráfico –, e a segunda parte, a temporal – relacionada à animação e ao cinema.

Alguns conceitos importantes para o *motion graphics* foram divididos nesta pesquisa em: propriedades visuais, princípios da composição pictórica, considerações tipográficas, considerações espaciais, considerações temporais e princípios da animação. Essa classificação é proposta por John Krasner (2008) de acordo com as linguagens conceituais das áreas de criação envolvidas no *motion graphics*.

Propriedades visuais

As *propriedades visuais* representam os conceitos simbólicos da linguagem estética que se aplica a imagem, transmitindo sensações e ideias. Essas propriedades são os componentes básicos das artes visuais.

Forma é um espaço bidimensional fechado, que pode ser limitado por linhas, cores, valores, texturas. As formas podem ser geométricas, possuindo parâmetros matemáticos e características identificáveis – ex. círculos, retângulos, quadrados, triângulos, etc. –, ou orgânicas, baseado em elementos encontrados na natureza – ex. formas de nuvens, frutas, folhas, etc. As formas podem sugerir ou simbolizar ideias, transmitir sensações e emoções.

Espaço se refere a distância ao redor, entre e dentro dos objetos de uma obra. Ele pode ser positivo – a área ocupada por um objeto em uma obra – ou negativo – a área ao redor do objeto em uma obra –, podendo ser bidimensional ou tridimensional. O espaço não precisa estar necessariamente dentro da obra, mas pelo menos criar a ilusão de estar.

Cor tem a capacidade de criar climas, simbolizar ideias e expressar emoções para produzir no espectador a resposta desejada. Ela pode ser dividida em três propriedades: matiz, que se refere a uma tonalidade específica da cor – ex. amarelo, azul, vermelho, etc. –; valor de cor, que representa a luminosidade e a sombra das cores, que pode ser obtido adicionando branco ou preto a matiz; e intensidade, que é a qualidade de luminosidade e de pureza – alta intensidade cria cores fortes e saturadas, baixa intensidade cria cores fracas e sem brilho.

Valor é uma das principais fontes de contraste visual, pode ser medido pela luminosidade de um tom da imagem ou da cor. Sendo branco o valor de maior brilho, preto o valor de maior escuridão e os valores entre eles são os tons de cinza. Quanto maior for a diferença entre os valores em uma mesma imagem, maior será o seu contraste.

Textura pertence à sensação física de uma obra de arte, dando uma qualidade à superfície, seja visual ou tátil. O grau de aspereza ou lisura de um objeto pode ser alcançado dependendo do tipo de mídia usada, assim como da superfície aplicada. No vídeo, ela é alcançada criando-se uma ilusão (textura visual), pois a superfície é sempre lisa. Ela pode adicionar contraste e profundidade a uma composição enquanto oferece ao espectador uma experiência sensorial.

Princípios da composição pictórica

Os *princípios da composição pictórica* elaboram uma estrutura imagética para estabelecer uma comunicação efetiva com o espectador. Esses conceitos também ajudam a expressar conceitos e emoções através da imagem.

Balanco é a distribuição dos pesos visuais dos objetos – linha, forma, cor, textura, espaço – criando uma sensação psicológica de equilíbrio, em um arranjo esteticamente agradável. O balanço pode ser simétrico – quando os elementos usados em um lado do quadro são similares ao outro lado –, assimétrico – os elementos são diferentes de cada lado, mas são equilibrados por outros elementos como cor, textura, espaço, criando assim um equilíbrio –, e radial – nesse caso, os elementos são similares e colocados ao redor de um ponto central do quadro.

Como já foi brevemente mencionado nesta pesquisa, o componente de *contraste* refere-se às diferenças de valores, cores, textura, formas e outros elementos. Quanto maior for essa diferença, mais os objetos vão se destacar no quadro. Ele ajuda a despertar a atenção, hierarquizar a informação e criar foco na obra.

Dominância em uma obra cria elementos que comandam a atenção e prevalecem sobre outros elementos no quadro. Isso cria uma área de interesse, ou um ponto focal, ou mesmo um ponto de início para a obra, tornando os elementos dominantes, os primeiros a serem vistos. A dominância depende do contraste, pois sem ele tudo seria igual, assim cria uma hierarquia visual com diferentes níveis de dominância. São eles:

dominante – o elemento que possui o maior peso visual (elemento de ênfase primária) ficando em primeiro plano no quadro –, *sub-dominante* – o(s) elemento(s) de ênfase secundária sendo posicionados no plano do meio – e *subordinado* – os elementos de ênfase terciária, tendo o menor peso visual de todos e sendo colocados no plano de fundo da obra. Com a falta de dominância entre os elementos, ocorre uma competição entre eles, deixando o espectador sem saber pra onde olhar.

Unidade tem a característica de criar elementos que suportem um ao outro, todos juntos em direção ao mesmo objetivo, evitando mensagens diversas. Os elementos de uma obra devem pertencer um ao outro e não serem postos arbitrariamente no quadro. Este componente pode ser dividido em dois tipos: *unidade visual* – ex. um grupo de elementos todos alinhados em um eixo comum – e *unidade conceitual* – ex. imagem de um diamante, uma mansão e dinheiro podem ser unificados pelo conceito de riqueza.

Considerações tipográficas

Para John Krasner (2008), as *considerações tipográficas* ajudam a estabelecer uma linguagem escrita que seja legível e atraente, sendo um dos principais significados da construção de mensagens no design gráfico. Tecnicamente, esse conceito envolve eleger uma fonte tipográfica, o tamanho, comprimento da linha²⁶, espaço da letra (*tracking*²⁷), espaço da linha (*leading*²⁸) e ajustar o espaço entre duas letras (*Kerning*²⁹).

Cada fonte tipográfica possui sua própria qualidade estética e funcional e ao longo dos séculos surgiram diferentes tipos de fonte. Sua classificação pode ser simplificada em: fontes *Blackletter* – utilizada na Bíblia de Gutenberg, o primeiro livro impresso, que emulava os manuscritos da Idade Medieval na Europa –, fontes *Old Style* – foram desenvolvidas na Renascença Italiana, baseada nos caracteres da Antiga Roma, elas são caracterizadas pelo suporte de serifa e o baixo contraste entre os contornos finos e grossos –, fontes *Script* – foram projetadas para simular a letra de caligrafia –, fontes *Transicional* – contém características das fontes *Old Style*, porém com serifa mais arredondadas e a relação entre contornos finos e grossos mais acentuados. Essas

²⁶ Comprimento da linha é a largura de um bloco de texto ou parágrafo máxima em uma linha. Ela pode ser medida em polegada/centímetro, pontos ou em caracteres por linha.

²⁷ *Tracking* aumenta ou diminui uniformemente o espaço entre as letras, modificando a densidade em uma linha ou bloco de texto.

²⁸ *Leading* é a distância entre as linhas de base de um bloco de texto.

²⁹ *Kerning* é o processo de ajustar o espaçamento entre dois caracteres, diferente de *tracking* que modifica o espaço de um bloco de caracteres.

mudanças foram devido aos avanços da moldagem de fontes e de impressão - fontes Modernas – surgidas no final do século XVIII, que possuem um forte contraste entre contornos finos e grossos no caractere.

Uma combinação planejada da fonte tipográfica pode contribuir para uma visão geral da mensagem, definir o tom e trazer harmonia para o design da obra. Mas a tipografia não se restringe a uma forma de comunicação estática. Ela também é governada pelo tempo e movimento. Numerosos exemplos em filme, televisão e mídia digital demonstraram que um tratamento expressivo das formas das letras pode enriquecer uma mensagem visual. Isso significa que cada tipo de fonte por si só já transmite ideias, sensações e emoções.

Considerações espaciais

As *considerações espaciais* tratam-se das transformações espaciais de posição, tamanho, orientação dos objetos e da direção em que eles se movem. Segundo John Krasner (2008), seus movimentos influem em outros objetos, e na relação de seus deslocamentos com os limites do quadro. Tudo isso, são fatores importantes a serem considerados para coreografar uma animação. A direção que os elementos se movem na tela podem ser linear ou não-linear³⁰ e podem sofrer transformações espaciais enquanto se movem.

As *considerações espaciais* não se limitam apenas aos objetos encontrados no quadro, mas também ao movimento percebido pelo próprio quadro. Esse movimento de câmera pode ser feito pela própria câmera ou, em alguns casos, simulado na pós-produção. Alguns movimentos de câmera mais comuns são: panorâmico – a câmera se move no eixo horizontal –, inclinado (*tilt*)³¹ – quando se move no eixo vertical, de cima para baixo ou vice-versa –, chicote – a câmera faz movimentos bruscos que produz um efeito borrado na imagem – e zoom – aumenta ou diminui o campo de visão da imagem sem mover a câmera (zoom não é um movimento de câmera, mas um movimento de lente, que amplia ou restringe o campo de visão devido às propriedades óticas da lente). Esse artifício pode influenciar como nós percebemos o movimento dos objetos no

³⁰ Movimento linear se refere a um movimento constante e sem variações, o movimento não-linear possui variações no decorrer do seu percurso. Movimentos mecânicos tendem a ser lineares e movimentos orgânicos tendem a ser não-lineares.

³¹ O plano *tilt* é traduzido como plano inclinado, segundo a nomenclatura de Gustavo Mercado no livro *O Olhar do cineasta*. Editora Elsevier. 2011

espaço, além de definir o clima e despertar sentimentos que suportem a história ou a mensagem mostrada.

Considerações temporais

Ainda segundo John Krasner (2008), as *considerações temporais* são os elementos no audiovisual que medem o tempo e a velocidade, que são fatores determinantes para coreografar o movimento. O tempo se refere aos padrões de medida descritos numericamente como quadros por segundo (fps³²), também conhecido como cadência. Os padrões da taxa de cadência são estabelecidos para se criar uma ilusão contínua e crível de movimento a partir de imagens estáticas. Geralmente são utilizados os padrões 24, 25 e 30 quadros por segundo; entretanto, uma animação pode conter menos quadros do que os padronizados e ainda possuir movimentos plausíveis, ainda que contendo menos detalhes.

Já o elemento da velocidade se refere à taxa que os objetos são capazes de se mover ou mudar ao longo do tempo e espaço. A velocidade, assim como a direção, pode ser linear (contínua) ou não linear (variável). Também pode ser aplicada aos objetos a velocidade alterada, quando se muda a velocidade dos eventos filmados, através de técnicas como *slow motion*³³, *fast motion*³⁴, *freeze frame*³⁵, entre outros. A velocidade é um fator considerado determinante para alcançar uma animação realista e dinâmica.

Princípios da animação

Os *princípios da animação* foram definidos na época de ouro da animação americana, pelos nove principais animadores da Disney, conhecidos como *Disney's Nine Old Men*. Apesar dos *princípios da animação* criados por eles serem focados na animação de personagens, eles podem ser facilmente aplicados em objetos no processo de motion graphics. Os princípios da animação citados nesta pesquisa foram resumidos

³² *Frames per second* (quadros por segundo), é a taxa de medida da cadência (frame rate, em inglês) de um dispositivo de audiovisual, ou seja, o número de quadros individuais que um dispositivo processa e exibe em um segundo.

³³ *Slow motion* ou câmera lenta é quando os movimentos e ações em quadro são vistos em uma duração maior do que a normal, dando a sensação de que o próprio tempo está passando mais devagar.

³⁴ *Fast motion* é quando os movimentos e ações em quadro são vistos em uma duração menor do que a normal, dando a sensação de que o próprio tempo está passando mais rápido.

³⁵ *Freeze frame* é quando um quadro do vídeo é mostrado por um longo período, dando a ilusão de uma imagem estática.

por Nataha Lightfoot, instrutor de animação da escola Mt. Carmel nos Estados Unidos.³⁶

Comprimir e Esticar (*Squash e Stretch*):

essa ação dá a ilusão de peso e volume para um personagem enquanto se move. Também ela é útil nos diálogos de animação e expressões faciais. O quão extremo o uso deste princípio é aplicado, depende em que é exigido em uma cena de animação.³⁷

Por exemplo: uma bola caindo, enquanto está no ar, assume uma forma verticalmente mais fina (esticar); quando ela toca no chão, seu corpo se afina horizontalmente (comprimir), até ela parar de quicar, ficando redonda. Esse é o princípio mais importante da animação.

Antecipação (*Anticipation*):

esse movimento prepara a audiência para uma ação maior que o personagem esteja prestes a fazer, tais como começar a correr, pular ou mudar de expressão. Uma ação para trás ocorre antes que uma ação para frente seja executada. O movimento para trás é a “antecipação” da ação. Praticamente, todas as ações do mundo real têm grandes e pequenas antecipações.³⁸

Continuidade e Sobreposição da Ação (*Follow Through e Overlapping Action*):

quando o corpo principal do personagem para, todas as outras partes continuam se movendo, tais como braços, cabelo, roupa, orelhas e rabos (seguindo o caminho da ação). Nada para de uma vez só, isso é “continuidade”. “Sobreposição da ação” é quando um personagem muda a direção enquanto suas roupas e cabelos continuam na direção anterior, até alguns quadros depois, seguir para a nova direção.³⁹

³⁶ Para uma lista completa de todos os princípios da animação criado pelos animadores da Disney e resumido por Nataha Lightfoot, acessar: <http://www.animationtoolworks.com/library/article9.html> Consultado em 17/03/2015

³⁷ Livremente traduzido: “This action gives the illusion of weight and volume to a character as it moves. Also squash and stretch is useful in animating dialogue and doing facial expressions. How extreme the use of squash and stretch is, depends on what is required in animating the scene.”

³⁸ Livremente traduzido: “This movement prepares the audience for a major action the character is about to perform, such as, starting to run, jump or change expression. [...] A backwards motion occurs before the forward action is executed. The backward motion is the anticipation. [...] Almost all real action has major or minor anticipation.”

³⁹ Livremente traduzido: “When the main body of the character stops all other parts continue to catch up to the main mass of the character, such as arms, long hair, clothing, coat tails or a dress, floppy ears or a long tail (these follow the path of action). Nothing stops all at once. This is follow through. Overlapping

“Drag” em animação é quando o personagem está parado e começa a se mover, então somente alguns quadros depois o resto do corpo segue o novo movimento. A afinação da velocidade se torna crítica para tornar o “drag”, “sobreposição da ação” e “continuidade” efetiva.

Aceleração e Desaceleração (*Slow In e Slow Out*):

quando uma ação começa, temos mais desenhos no início da ação, um ou dois no meio, e mais desenhos próximos ao fim da ação. Menos desenhos fazem a ação ficar mais rápida e mais desenhos, ficar mais lenta. “Aceleração e desaceleração” suaviza a ação, tornando a mais realista.⁴⁰

Ação Secundária (*Secondary Actions*):

essa ação adiciona e enriquece a ação principal e adiciona mais dimensão ao personagem da animação, reforçando a ação principal. Por exemplo: um personagem, caminhando com raiva em direção a outro personagem. O caminhar é agressivo e inclinado para frente. A ação secundária seria alguns gestos fortes dos braços em sintonia com o caminhar. Também, a possibilidade de um diálogo sendo transmitido ao mesmo tempo em que a cabeça se move para os lados, acentuando o diálogo e o caminhar. Todas essas ações devem trabalhar em conjunto. O caminhar seria a ação primária e o movimento dos braços, da cabeça e todas as outras ações do corpo como “ação secundária”.⁴¹

Temporização (*Timing*): refere-se ao número de quadros desenhados para uma determinada ação, que se transforma em velocidade de ação do filme.

action is when the character changes direction while his clothes or hair continues forward. The character is going in a new direction, to be followed, a number of frames later, by his clothes in the new direction.”

⁴⁰ Livremente traduzido: “As action starts, we have more drawings near the starting pose, one or two in the middle, and more drawings near the next pose. Fewer drawings make the action faster and more drawings make the action slower. Slow-ins and slow-outs soften the action, making it more life-like.”

⁴¹ Livremente traduzido: “This action adds to and enriches the main action and adds more dimension to the character animation, supplementing and/or re-enforcing the main action. Example: A character is angrily walking toward another character. The walk is forceful, aggressive, and forward leaning. The leg action is just short of a stomping walk. The secondary action is a few strong gestures of the arms working with the walk. Also, the possibility of dialogue being delivered at the same time with tilts and turns of the head to accentuate the walk and dialogue. [...] All of these actions should work together in support of one another. Think of the walk as the primary action and arm swings, head bounce and all other actions of the body as secondary or supporting action.”

Mais desenhos entre as poses diminuem e suavizam a ação, poucos desenhos faz a ação mais rápida e seca. Uma variedade de “temporização” lenta e rápida dentro da mesma cena adiciona textura e interesse ao movimento.⁴²

Exagero (*Exaggeration*):

não é um desenho extremamente exagerado todo o tempo. É como uma caricatura de expressão facial, poses, atitudes e ações. Uma imitação fiel da realidade pode parecer mais acurada, porém passa uma sensação mais mecânica. Um personagem deve se mover de uma forma mais ampla para parecer natural. “Exagero” em um caminhar, ou em uma expressão facial, ou em movimento de olhos dará a animação um apelo maior.⁴³

A visão geral do contexto histórico, estético, tecnológico e conceitual do *motion graphics* apresentado nesta pesquisa, aponta uma linguagem híbrida de várias áreas das artes visuais. A relação entre tecnologia e arte, que cria a ilusão do movimento, transmitindo sensações e emoções diversas, com a combinação entre movimento, espaço, tipografia, imagem, tempo e som, utiliza-se de diversos dispositivos, fontes de material e linguagens, complexificando um limite definido na sua área de criação. À medida que a tecnologia se modifica e novas ferramentas são desenvolvidas, o *motion graphics* vai ampliando as suas atuais fronteiras.

⁴² Livrentemente traduzido: “[...] more drawings between poses slow and smooth the action. Fewer drawings make the action faster and crisper. A variety of slow and fast timing within a scene adds texture and interest to the movement.”

⁴³ Livrentemente traduzido: “Exaggeration is not extreme distortion of a drawing or extremely broad, violent action all the time. It's like a caricature of facial features, expressions, poses, attitudes and actions. Action traced from live action film can be accurate, but stiff and mechanical. In feature animation, a character must move more broadly to look natural. [...] Exaggeration in a walk or an eye movement or even a head turn will give your film more appeal.”

CAPÍTULO 2 – Sequências de Títulos dos Filmes

Ao explorar os mais de cem anos da história do cinema, veremos que as sequências de títulos se modificaram radicalmente até obter o *status* artístico que as aberturas possuem atualmente. Primeiramente, para analisar as sequências de títulos é necessário entender por que os produtores começaram a utilizá-las, e quais invenções técnicas que influenciaram as mudanças estilísticas das aberturas dos filmes.

Os primeiros precursores de sequências de títulos eram apenas alguns quadros do filme que indicavam os donos da obra. Pouco a pouco as aberturas foram se modificando, ganhando mais atenção dos produtores e realizadores. Mais de cinco décadas se passaram desde o nascimento do cinema, para que as primeiras sequências de títulos modernas surgissem nas mãos do designer Saul Bass.

Hoje em dia, muitas das aberturas se tornaram um filme dentro do filme, sempre buscando trazer a atmosfera da história para dentro dos créditos iniciais. E mesmo mantendo os parâmetros criados por Saul Bass na década de 1950, as sequências de título continuam se reinventando através de novas tecnologias, estéticas e linguagens.

2.1 – As Primeiras Décadas

Nos primórdios do cinema, ainda na era do filme mudo, usar quadros do filme para colocar imagens paradas de tipografia parecia um desperdício de material, pois o cinema era sobre imagens em movimento. Por esse motivo, os filmes não possuíam cartelas de título, e geralmente os mesmos eram anunciados pelo projetorista dos filmes.

Segundo Angelika Schneider (2010), Thomas Edison começou a adicionar em 1897, os títulos nas suas obras: essas cartelas continham o nome do filme, o nome da produtora e os direitos autorais do filme. Elas possuíam apenas um objetivo legal, por esse motivo ocupava apenas alguns quadros do filme e eram chamadas de *flashtitle*. Na mesma época, outros cineastas começaram a usar o *flashtitle* para tentar proteger as suas obras. Mas quando as primeiras cópias piratas começaram a aparecer⁴⁴, a indústria cinematográfica começou a trabalhar no modelo dos logotipos das companhias e nas suas marcas registradas para proteger o seu trabalho.

⁴⁴ As primeiras cópias piratas dos filmes surgiram logo nos primeiros anos da criação do cinema.

Historicamente as sequências de título não tiveram excessiva importância para os produtores cinematográficos. Segundo Roberto Arroyo (2005, p.5), “eles tentavam encaixar os créditos nas sobras do orçamento do filme”. As primeiras sequências de título do cinema mudo eram cartelas estáticas, com uma tipografia branca em um fundo preto, e eventualmente eram adicionados elementos decorativos tais como, linhas, contornos e pequenos desenhos. Essas cartelas geralmente apresentavam aos espectadores o nome do filme, sua equipe e protagonistas. O filme *Intolerance* (Intolerância), de D. W. Griffith e do ano de 1916, é um ótimo exemplo de sequência de título dessa época do cinema, Griffith cria cinco variações do seu nome na cartela, fortalecendo a sua marca.

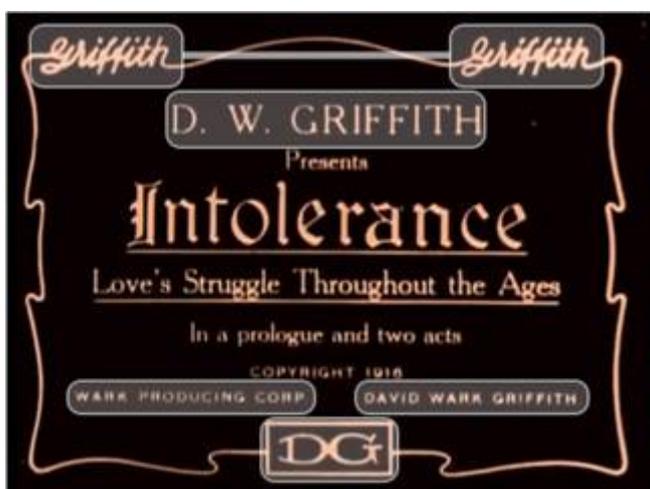


Figura 16 - Abertura do filme *Intolerance* (1916) com as variações da marca de D.W. Griffith

Dez anos antes de *Intolerance*, o diretor J. Stuart Blackton, considerado o pai da animação dos Estados Unidos, não apenas criou uma das primeiras animações da história, *Humorous Phases of Funny Faces* de 1906, como a primeira sequência de título animada, fazendo dela a precursora das aberturas modernas.⁴⁵

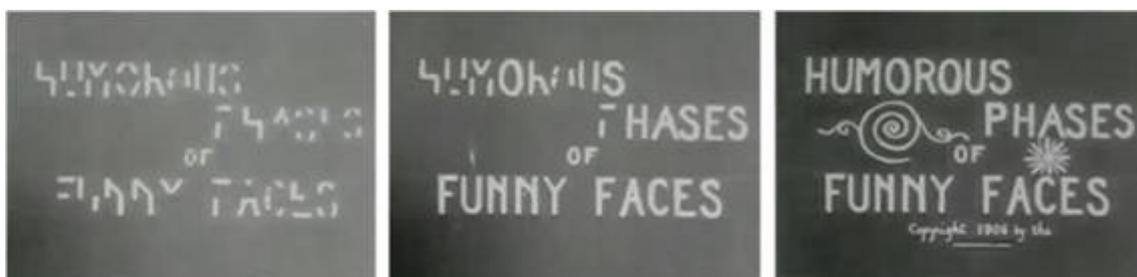


Figura 17 - Abertura do filme *Humorous Phases of Funny Faces* (1906)

⁴⁵ <http://www.smashingmagazine.com/2010/10/04/the-art-of-the-film-title-throughout-cinema-history/>. Consultado em 24/03/2015

Além das sequências de títulos, é importante comentar uma característica de design muito importante na era do cinema mudo: os intertítulos. Eles serviam como dispositivo narrativo para os filmes mudos, neles continham os principais diálogos, além de definir a hora e o lugar de algumas cenas.

Com o estabelecimento do uso das cartelas nos filmes – tanto para as sequências de títulos como para os intertítulos –, a tipografia se tornou um elemento de importância. Os grandes estúdios, além de trabalhar com os artistas de *lettering*⁴⁶, começaram a empregar os tipógrafos para a produção das cartelas. Nesse período, nota-se a importância da tipografia que buscava combinar a forma gráfica da fonte com o assunto e o espírito da época – incluindo fontes inspiradas pelos movimentos de arte tais como *art nouveau*, *art deco* e expressionismo.

No filme *Das Cabinet des Dr. Caligari* (O Gabinete do Doutor Caligari, 1920), uma das principais referências do expressionismo alemão, a sequência de título utiliza-se de elementos expressionistas que invocam o horror – aplicados na grafia e nos ornamentos das cartelas. Distorcendo o *lettering* e os elementos gráficos, as cartelas davam o clima do próprio filme, opressivo, angustiante e combinando com o cenário anguloso da obra.



Figura 18 - Abertura do filme *Das Cabinet des Dr. Caligari* (1920)

Em 1931, Charles Chaplin em *City Lights* (Luzes da Cidade) cria uma sequência de título com quatro cartelas iniciais, apresentando o nome do filme, a equipe e os atores. Depois disso, aparece uma cena de uma rua a noite, à qual o título do filme se sobrepõem, em letras maiúsculas, “City Lights”, aparece na tela em forma de círculos brancos, simulando as luzes das lâmpadas da *Broadway*. O mais importante dessa abertura, segundo Bill Byrne e Yael Braha (2012, p.47), “é um dos primeiros exemplos da história, na qual uma grande quantidade de tempo e esforço foram aplicados na

⁴⁶ *Lettering* é uma combinação específica de letras trabalhadas, para uma única utilização e finalidade.

criação da cartela de um título de filme, apresentando um nível de simbolismo em sua simplicidade.”⁴⁷



Figura 19 - Abertura do filme *City Lights* (1931)

Durante as décadas de 1930 e 1940, mesmo com alguns avanços tecnológicos importantes na indústria do cinema – a adição de som em 1927 e do *Technicolor* em 1935 -, as sequências de títulos não tiveram grandes modificações. Mesmo sem ter uma padronização nas aberturas, era comum, nessa época, os filmes de Hollywood usarem uma linguagem gráfica associada a um tipo específico de tipografia junto com um gênero específico.

enquanto nos títulos de filmes de faroeste era utilizada uma tipografia que teria sido usada nos pôsteres de “Procurado” para bandidos durões do Velho Oeste, as aberturas de crédito de romances eram geralmente escritas em letras que pareciam ser formados em fita de cor de rosa e os filmes de humor pastelão usavam tipografia de pinceladas de tinta, sugerindo um acabamento apressado e mal feito. (KING, 1993, sem pag.)⁴⁸

O texto dos créditos passava geralmente sobre um fundo de uma imagem estática ou uma sequência curta de uma câmera sem movimento, filmando uma ação específica. O filme de Charles Chaplin de 1936, *Modern Times* (Tempos Modernos), utiliza um fundo de uma sequência de um relógio com os seus ponteiros se movendo no decorrer dos créditos. Situação similar ocorre no filme *The Wizard Of Oz* (O Mágico de Oz) de 1939, no qual o fundo dos créditos iniciais é uma sequência estática de nuvens cruzando o céu.

⁴⁷ Livremente traduzido: “[...] it’s one of the first examples in history in which a particular amount time and effort was applied to create a main title card that presents a level of symbolism in its simplicity.”

⁴⁸ Livremente traduzido: “While Westerns were titled with the kind of typeface that would have been used on ‘Wanted’ posters for hardened bandits in Hollywood’s version of the Wild West, the opening credits for romances were often written in letters that appear to be fashioned in pink ribbon and those for slapstick humour in ‘paint-stroke’ typefaces that suggest hastiness and incompetent workmanship”



Figura 20 - Abertura do filme *Modern Times* (1936)



Figura 21 - Abertura do filme *The Wizard of Oz* (1939)

Durante essas décadas, as seqüências de títulos tinham como único propósito mostrar o título do filme, do diretor, mostrar a hierarquia dos atores e alguns chefes de equipe mais significativos do filme. Para cumprir essa tarefa, as seqüências de título eram geralmente longas e desinteressantes. Entretanto, alguns filmes desta época tentaram deixar as aberturas de créditos mais significativas. Um bom exemplo é o filme *King Kong* de 1933, que usou tecnologia de ponta da época para apresentar a sua seqüência de título muito além de um simples texto sobre um fundo. Outros exemplos que se destacam desta época, são os filmes *Fantasia* de 1940 e *Citizen Kane* (Cidadão Kane) de 1941, que eliminaram os créditos deixando apenas o nome do filme.



Figura 22 - Abertura do filme *King Kong* (1933)



Figura 23 - Abertura dos filmes *Citizen Kane* (1941) e *Fantasia* (1940)

Quando Orson Welles, diretor de *Citizen Kane* (1941), optou por apresentar a abertura apenas com título do filme, foi compelido a colocar os créditos da equipe no final de sua obra, com cenas dos principais atores e seus nomes aparecendo na tela, depois o resto da equipe foi apresentada em cartelas, tornando *Citizen Kane* um dos primeiros filmes a colocar créditos finais. Mas foi apenas durante a década de 1970, que a indústria cinematográfica de Hollywood decidiu estabelecer em todos os seus filmes os créditos finais, pois até então, a maioria dos filmes eram lançados apenas com os créditos iniciais, e geralmente contendo os principais atores e principais membros da equipe técnica.

De acordo com Byrne e Braha (2010, p.48), depois da Segunda Guerra Mundial, em 1946 houve uma greve em Hollywood que conduziu para a fundação da *Scenic and Title Artist 816*, um sindicato de artistas gráficos e designers que trabalhavam na indústria de filme. Com isso, as sequências de créditos entraram em uma nova fase, se tornando mais artísticas e personalizadas. Desta forma, foram dedicados mais tempo, recursos e orçamento para a criação de novas sequências originais que melhor integravam o assunto e o gênero do filme.

Em 1946, o diretor Frank Capra lança seu filme *It's a Wonderful Life* (A Felicidade não se Compra), e em sua sequência de título coloca o espectador em uma suave nostalgia. Com cartões natalinos feitos a mão, ilustrados e decorados com *glitter* e lantejoulas são passados manualmente como se fossem páginas de um livro. No ano seguinte, o filme *Lady in the Lake* (A Dama do Lago, 1947) usou a mesma técnica, criando também um espírito natalino suave e alegre, entretanto, no final, o diretor

subverte a sequência de créditos, quando o último cartão é retirado e aparece uma arma de fogo, indicando um filme *noir*.⁴⁹



Figura 24 - Abertura do filme *It's a Wonderful Life* (1946)



Figura 25 - Abertura do filme *Lady in the Lake* (1947)

O diretor Carol Reed lança seu filme *noir* *The Third Man* (O Terceiro Homem) em 1949. Embora a sequência de título moderna tenha surgido anos depois desse filme. *The Third Man* se mantém como uma das sequências mais distintas na era pré-Saul Bass, seja em Hollywood ou nos filmes britânicos da época. Essa abertura usa *os fade in* e *fade out* para a apresentação de sua equipe e atores – formalidade muito rígida durante esse período nas sequências de título -, entretanto, o som e a imagem de uma cítara alinhada com as cordas dedilhadas e sua abertura oval na sequência de créditos, definem o clima e o tom do filme. A cítara de trinta e quatro cordas é tocada pelo músico austríaco Anton Karas, que se encaixa perfeitamente nos dias de pós-guerra da capital austríaca em ruínas, onde o filme se passa. Provavelmente nenhum filme até *Psycho* (Psicose, 1960), tenha usado uma sequência de título com uma abertura musical tão efetivamente quanto *The Third Man*.⁵⁰

⁴⁹ Filme Noir é a nomenclatura para um gênero específico do cinema para descrever os filmes de drama/crime de Hollywood nos anos 1940, principalmente aqueles que enfatizam atitudes cínicas e motivações sexuais.

⁵⁰ <http://www.artofthetitle.com/title/the-third-man/> Consultado em 29/03/2015



Figura 26 - Abertura do filme *The Third Man* (1949)

Os caminhos percorridos no desenvolvimento das sequências de títulos nas primeiras cinco décadas do cinema, não ocorreu apenas na imagem; o uso do som como meio de definir o clima do filme nas aberturas também sofreu mudanças importantes. O cuidado de combinar imagem e som, como no caso do filme *The Third Man*, se tornaram essenciais nas sequências de título modernas, Transformando a parte sonora de apenas um elemento decorativo nas aberturas, para um elemento funcional de imersão e expectativa sobre o filme no espectador tanto quanto a imagem.

2.2 – Saul Bass

A história das sequências de títulos pode ser facilmente dividida em antes e depois de Saul Bass. Suas sequências de título expandiram a função das aberturas, que, antes dele, apenas mostravam a lista da equipe, atores e nome do filme. Saul Bass foi o primeiro a criar sequências de título que complementavam a ideia do filme, criando na audiência um interesse na abertura enquanto os entretinha com o seu visual.

Sua obra era tão respeitada e valorizada, que muitos diretores temiam que os críticos afirmassem que a sequência de título era melhor do que o filme. Segundo Jan-Christopher Horak (2014, p.72), “a revista *Time Magazine* notou que mais da metade dos críticos de Nova York observaram que a sequência de título do filme *A Walk on the Wild Side* (Pelos Bairros do Vício, 1962) era melhor do que o filme.” A revista *Variety* afirmou que talvez Saul Bass não conseguisse mais trabalho na área de títulos: “é frequentemente usado a expressão ‘A melhor coisa do filme é a sequência de crédito de Saul Bass’ – e Bass está apto a se perguntar por que ninguém vai contratá-lo novamente.”

Saul Bass foi um designer gráfico que ficou famoso, além de suas sequências de título, pelos seus pôsteres de filmes (*Carmen Jones*, *Vertigo*, *The Shining*) e design de identidade de grandes corporações (AT&T, Continental Airlines, United Airlines,

Warner Bros Communication). Com uma carreira de mais de 40 anos na indústria do cinema, Saul Bass trabalhou com grandes diretores de Hollywood, tais como, Alfred Hitchcock, Otto Preminger, Billy Wilder, Stanley Kubrick e Martin Scorsese.

Seu primeiro trabalho no cinema foi o design do pôster do filme *Carmen Jones* (1954) de Otto Preminger, que ficou tão impressionado com a criação, que o convidou para criar também a sequência de título do filme. Depois de sua estreia na indústria cinematográfica, Saul Bass produziu vários pôsteres e suas sequências de abertura, muitas delas conectando visualmente as duas obras.



Figura 27 - Pôsteres de filmes elaborados por Saul Bass

No filme seguinte de Otto Preminger, *The Man with the Golden Arm* (O Homem do Braço de Ouro, 1955), ele decidiu chamar novamente Saul Bass para criar a sequência de título. Foi neste segundo trabalho com Otto Preminger, que Saul Bass ficou reconhecido pela sua inovação nas aberturas. O filme conta a história de um talentoso baterista de jazz viciado em heroína, que apesar da luta constante, nunca consegue se livrar do vício. Saul Bass criou uma imagem apreensiva de um braço desfigurado devido ao vício da heroína, o fato dele trabalhar com formas semi-abstratas ajudou a distanciar a imagem da chocante realidade, embora estivesse implícito.



Figura 28 - Abertura do filme *The Man with the Golden Arm* (Saul Bass, 1955)

No final da década de 1950, Saul Bass trabalhou nos filmes de Alfred Hitchcock. Ele criou as seqüências de título de *Vertigo* (Um Corpo que Cai, 1958), *North by Northwest* (Intriga Internacional, 1959) e *Psycho* (Psicose, 1960). Mais uma vez, ele produz memoráveis seqüências de títulos, dando o tom e a atmosfera das histórias. Inovando no movimento da tipografia nas três aberturas, em *North by Northwest*, Saul Bass usa a tipografia como elemento do cenário – coloca a sob a fachada de um edifício comercial de Nova York, imitando perfeitamente a visão ortográfica das janelas -, além de usá-las em movimento, tornando a seqüência de título de *North by Northwest* a primeira usar *kinetic typography*⁵¹ e uma das primeiras a integrar a tipografia no ambiente correspondendo a sua perspectiva.



Figura 29 - Abertura do filme *Vertigo* (Saul Bass, 1958)

⁵¹ *Kinetic typography* – o nome técnico para o “movimento de texto” – é uma técnica de animação que mistura texto e movimento para expressar ideias.

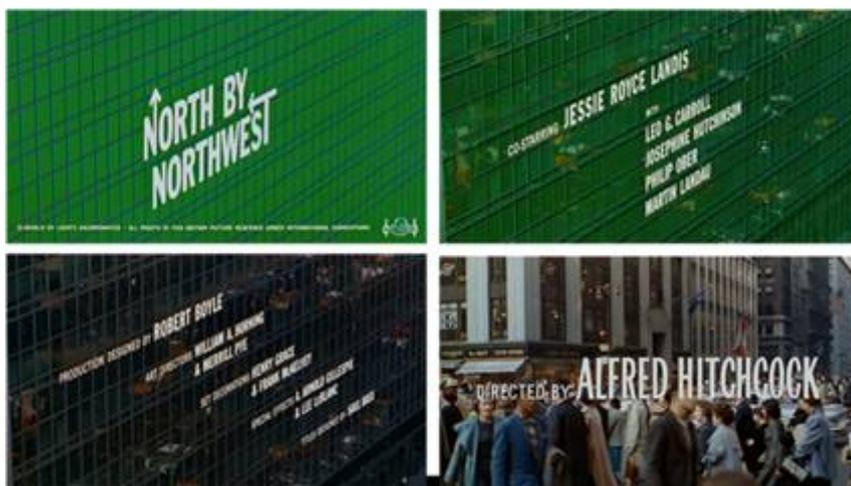


Figura 30 - Abertura do filme *North by Northwest* (Saul Bass, 1959)



Figura 31 - Abertura do filme *Psycho* (Saul Bass, 1960)

Saul Bass criou dezenas de sequências de abertura durante seus mais de quarenta anos de carreira, entretanto, entre as décadas de 1970 e 1980, ele produziu poucos projetos, sendo trazido de volta para o cinema pelo diretor Martin Scorsese na década de 1990. Saul Bass e sua colaboradora e esposa, Elaine, trabalharam nas sequências de título com Scorsese nos filmes: *Goodfellas* (Os Bons Companheiros, 1990), *Cape Fear* (Cabo do Medo, 1991), *The Age of Innocence* (A Época da Inocência, 1993) e *Casino* (Cassino, 1995) este, o seu último trabalho. É um senso comum, que toda sequência de título moderna que defina o tom, dando a atmosfera e prenunciando a ação de um filme é um legado da obra de Saul Bass.

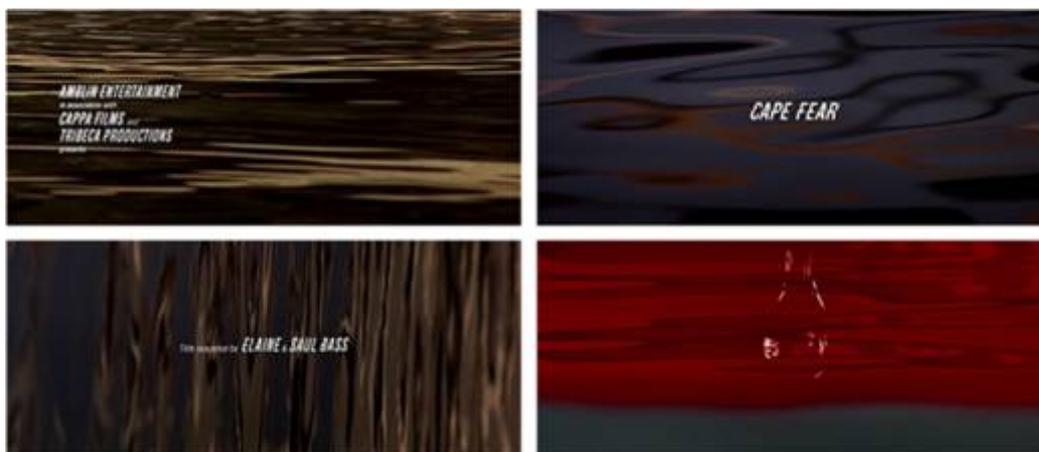


Figura 32 - Abertura do filme *Cape Fear* (Saul Bass, 1991)

2.3 - As Sequências de Títulos Modernas

Vale a pena lembrar o quão desimportante eram consideradas as sequências de título até a década de 1950: era costume da época dos créditos iniciais serem mostrados por cima da cortina do cinema, que só era aberta, instantes antes do filme realmente começar. É notória a importância do trabalho de Saul Bass nas sequências de título, definindo os aspectos das aberturas modernas. Mas muitos outros artistas criaram sequências de títulos importantes para a história do cinema: Maurice Binder, Friz Freleng, Pablo Ferro, Terry Gilliam, Richard Alan Greenberg, Kyle Cooper, entre outros.

Maurice Binder, um designer de títulos, ficou famoso pelas suas sequências nos filmes do James Bond, totalizando quatorze aberturas da franquia, incluindo o primeiro filme da franquia, *Dr. No* (007 Contra o Satânico Dr. No, 1962), e *Licence to Kill* (007 Permissão Para Matar, 1989), seu último – de 1962 a 1989, foram feitos dezesseis filmes do agente secreto James Bond, neste período, Maurice Binder não participou da criação de apenas duas aberturas da franquia, *From Russia with Love* (Moscou contra 007, 1963) e *Goldfinger* (007 contra Goldfinger, 1964). Maurice Binder criou a assinatura de James Bond - o cano da arma apontada para o agente secreto, que atira no vilão e o sangue desce pela tela -, além de ser conhecido pela cena performática de mulheres dançando, pulando ou atirando com armas. Ambas as cenas se tornaram símbolos da série e ícones da cultura pop.



Figura 33 - Abertura do filme *Dr. No* (Maurice Binder, 1962)

Em 1963, Friz Freleng criou a sequência de título animada para o filme *The Pink Panther* (A Pantera Cor de Rosa). Ele já era conhecido na indústria de audiovisual pelo seu trabalho no *Looney Tunes* e outros desenhos da *Warner Bros* e *MGM*. Acompanhado da famosa trilha musical de Henry Mancini, a sequência de título de *The Pink Panther*, assim como as de James Bond, também se tornou ícone da cultura pop; além disso, alguns anos mais tarde, ganhou o seu próprio desenho animado. O estilo de Friz Freleng era moderno e descolado, o uso da tipografia nessa sequência de título é muito bem utilizado, interagindo e modificando o ambiente, ela se torna um personagem da abertura, tanto quanto a pantera e o inspetor.



Figura 34 - Abertura do filme *The Pink Panther* (Friz Freleng, 1963)

O diretor americano Stanley Kubrick lançou seu filme *Dr. Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb* (Dr. Fantástico) em 1964, e chamou o designer e animador cubano Pablo Ferro para produzir sua sequência de título. A abertura de Ferro prepara o espectador para a história satírica da Guerra Fria de *Dr. Strangelove*. Usando um *lettering* feito a mão, com suas letras variando de longas, atarracadas e finas, sobrepostas a uma composição negligente de imagens de aviões de guerra, criou-se as condições necessárias para a carreira artisticamente ambiciosa de Pablo Ferro. É importante compreender, que até 1966, a estética das sequências de título

era definida pela geometria simbólica, uma tipografia clara e formas gráficas fortes, basicamente todos os elementos que Pablo Ferro não empregou na abertura. Ele fez sequência de títulos de filmes como, *The Thomas Crown Affair* (Crown, O Magnífico, 1968) – no qual, Ferro revolucionou a montagem multicâmera -, *A Clockwork Orange* (Laranja Mecânica, 1971), *Being There* (Muito Além do Jardim, 1979), *To Die For* (Um Sonho Sem Limites, 1995), *Men in Black* (Homens de Preto, 1997) e muitas outras. Muitos designers creditam a Pablo Ferro e sua técnica de corte rápido de edição, influenciou o que anos mais tarde seria conhecido na televisão como o “estilo MTV”. (KRASNER, 2008, p.23)



Figura 35 - Abertura do filme *Dr. Strangelove* (Pablo Ferro, 1964)



Figura 36 - Abertura do filme *The Thomas Crown Affair* (Pablo Ferro, 1968)

A primeira sequência de título criada digitalmente foi feita em 1978 para a abertura do filme *Superman* (Super-Homem) por Richard Alan Greenberg, essa sequência fascinou os espectadores, com seus créditos em três dimensões voando sobre a tela, que parecia fisicamente impossível naquela época. Richard Greenberg que tinha trabalhado para Pablo Ferro no filme *Dr. Strangelove*, fez seu primeiro grande projeto em *Superman*. Com o sucesso dessa sequência de título, Richard ganhou notoriedade na indústria de cinema e continuou fazendo aberturas de grandes sucessos – *Alien* (Alien, o Oitavo Passageiro, 1979), *Dirty Dancing* (Dirty Dancing: Ritmo Quente, 1987), *Blow Out* (Um Tiro na Noite, 1981), *Die Hard* (Duro de Matar, 1988), *The Untouchables* (Os Intocáveis, 1987), entre outros. Até Saul Bass se mostrava um grande admirador do trabalho de Richard. Quando viu a compilação de sua obra, Saul comentou: “Eu fiquei

espantado com a consistência da alta qualidade de seu trabalho. O fato é que ele é a única pessoa do meio que seu trabalho eu desejaria ter feito.”⁵²



Figura 37 - Abertura do filme *Superman* (Richard Alan Greenberg, 1978)

No início da década de 1980, a assistência de computadores ficou disponível para os designers, com isso, as sequências de título começaram a utilizar cada vez mais a tecnologia digital como suporte para a criação das aberturas. Um bom exemplo dessa época é a sequência inicial do filme *Halloween III: Season of the Witch* (Halloween III: A Noite das Bruxas) de 1982. A abertura foi desenvolvida pelo *motion designer*, John Wash. Este projeto é reconhecido pelo uso de planos próximos sobre um monitor catódico que junto com sua interferência eletrônica, começa a se formar de baixo para cima, linhas digitais laranjas que vão preenchendo a tela junto com um zumbido eletrônico constante. Os planos ficam mais abertos ao longo da sequência, até chegar no plano final, onde aparece na tela o Jack o'lantern, a abóbora laranja do Dia das Bruxas.



Figura 38 - Abertura do filme *Halloween III: Season of the Witch* (John Wash, 1982)

No final dos anos 1980 e início dos 1990, a indústria cinematográfica tinha se tornado conservadora esteticamente. Kyle Cooper foi um dos primeiros designers da

⁵² Texto original: “I had the opportunity the other day to screen a reel of Richard’s work, and I was amazed at the uniformly high quality of his work. The fact is, he’s the only guy around whose work I wish I had done.” <http://www.artofthetitle.com/designer/richard-greenberg/> Consultado em 20/04/2015

década de 1990, que remodelou a indústria conservadora do cinema, aplicando tendências do design gráfico de computador e combinando o processo convencional e o digital. Em 1995, sua sequência de título para o thriller psicológico de David Fincher, *Se7en* (Seven: Os Sete Crimes Capitais), na qual expressava o conceito de um assassino compulsivo e psicopata, imediatamente chamou a atenção do público. Hoje em dia, essa sequência é considerada como um marco na história do *motion graphics*. Esteticamente, a abertura de *Se7en* teve grandes influências do movimento chamado tipografia grunge, criado pelo designer gráfico David Carson⁵³. Com uma aparência caótica e desorientadora, esse estilo de design quebrava as regras de legibilidade, mas mantendo a comunicação.



Figura 39 - Abertura do filme *Se7en* (Kyle Cooper, 1995)

Depois da sequência de título do filme *Se7en*, as aberturas ganharam novamente um lugar de apreciação na arte cinematográfica. Com a ajuda de *softwares* de composição visual mais “amigáveis”, que foram sendo desenvolvidos e melhorados a partir de meados da década de 1990, o nicho de sequências de títulos tem crescido desde então, não somente com as novas tecnologias, mas também esteticamente. Essa nova tecnologia ajudou produtores e designers a visualizarem a sua sequência de título na tela de forma mais prática, além de revigorar novas técnicas e estilos, permitindo a fusão de clássicas tendências com a tecnologia digital.

Uma tendência comum, durante a história do cinema, é a aplicação da sequência de título no espaço cinematográfico da abertura. O filme *My Man Godfrey* (Irene, a Teimosa, 1936) apresenta seus créditos iniciais em fachadas luminosas nos prédios da

⁵³ David Carson se tornou conhecido pelos seus designs tipográficos experimentais e desconstruídos aplicados na revista *Ray Gun*, na qual ele fundou. Seu trabalho se tornou muito conhecido durante a década de 1990 e foi rapidamente copiado por diversos designers.

cidade, como se anunciassem um show. Mais recentemente, na década de 1990, o filme *Delicatessen* (1991) mostra a sua abertura através de diversos objetos sobre uma mesa. O crédito do roteiro está escrito em uma folha de papel; o do diretor de fotografia está gravado em uma máquina fotográfica; o do compositor musical está impresso em um disco; e assim por diante.

Entretanto, na última década, com o suporte de novas tecnologias, como a composição em 3D. As sequências de títulos têm combinado de forma mais frequente o uso da tipografia e espaço, tornando os créditos do elenco apenas um detalhe da abertura como um todo. Algumas vezes, proporcionando uma difícil leitura dos nomes, entretanto, reforçando a atmosfera do filme na sequência de título. Por exemplo, no filme *Splice* (*Splice - A Nova Espécie*, 2009), a tipografia é cravada nas paredes do que parece ser alguma substância orgânica, tornando a leitura difícil, mas definindo muito bem o tom do filme de horror/ficção científica e manipulação genética.



Figura 40 - Abertura do filme *Delicatessen* (1991)



Figura 41 - Abertura do filme *Splice* (Kook Ewo, 2009)

Também é importante apontar, que hoje em dia, nem todas as sequências de títulos são tão gráficas como os exemplos acima. É comum por parte de alguns cineastas a redução ou a completa omissão das aberturas de filmes. Woody Allen é o exemplo mais famoso nesse sentido, usando apenas um fundo preto, com uma tipografia branca e uma música de fundo, suas sequências de título além de serem baratas, criaram uma identidade visual nas suas aberturas.

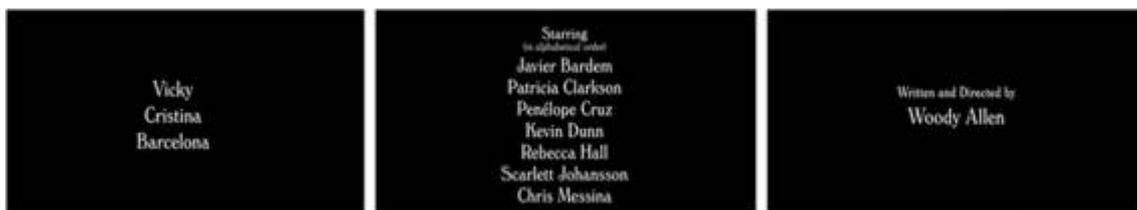


Figura 42 - Abertura do filme *Vicky Cristina Barcelona* do Woody Allen (Big Film Design, 2008)

Desde que Saul Bass modificou todos os parâmetros das sequências de títulos do cinema, surgiram inúmeros *motion designers* que criaram aberturas marcantes na história cinematográfica. Alguns *motion designers* atuais que deixaram seu nome na história das sequências de títulos do cinema são: Danny Yount (*Kiss Kiss Bang Bang*, 2005), Jamie Caliri (*Lemony Snicket's A Series of Unfortunate Events*, 2004), Raleigh Stewart (*Crave*, 2012), Tom Kan (*Enter The Void*, 2009), Steve Viola (*Avengers*, 2012) e dezenas de outros profissionais que criaram importantes peças cinematográficas nas sequências iniciais dos filmes.

2.4 – Classificação das Sequências de Título

Devido a uma falta de taxonomia oficial para as sequências de títulos, para este trabalho optou-se utilizar a proposta de classificação criada pelo professor de comunicação social da PUC-RS, Roberto Tietzmann. Esse trabalho em questão se chama *Uma proposta de classificação para créditos de abertura cinematográficos*, apresentado ao GT Comunicação Audiovisual do Intercom 2007, XXX Congresso brasileiro de ciências da comunicação.

Tietzmann usa a teoria literária de Tomachewski e Umberto Eco para estabelecer um paralelo da relação entre o processo retórico e o processo de realização de audiovisual:

“Tomachewski (1970) sugere que “O tema apresenta uma certa unidade. É constituído de pequenos elementos temáticos dispostos numa certa ordem.” (p.172) a estes elementos ele dá o nome de motivos, enquanto Eco (1986) os nomina como *topics*. Os motivos são pequenas partículas da obra, um resumo absoluto de alguma característica ou trecho da história. Tomachewski (1970) cita exemplos de motivos como sendo “A noite caiu”, “o herói morreu” e “uma carta chegou”. São exemplos que podem ser vinculados à organização sintagmática da narrativa da obra. Aos motivos que não podem ser retirados da narrativa sem prejuízo da compreensão, e causalidade, o formalista russo chama de motivos associados e aos demais, de motivos livres. [...] os motivos

associados cabem aos enunciadores principais da obra e os motivos livres em um filme caberiam ao eixo paradigmático, às equipes técnico-artísticas.” (TIETZTAN, 2007, p.8)

Quando se trata de sequências de título, Tietzmann afirma que os créditos podem incorporar diferentes tipos de motivos, utilizando-se de elementos gráficos, tipografia e imagem cinematográfica. A criação da sequência pode ser tanto a partir de associados (partes relevantes da trama) quanto livres (questões estéticas, gráficas ou contextuais do filme). O *motion designer* pode trabalhar os diferentes elementos visuais na sua criação, podendo tornar alguma delas mais predominante sobre as outras na elaboração do discurso visual, silenciando ou reduzindo ao mínimo de interferência possível. Com isso, ele estabelece um gráfico simples de classificação das sequências de título cruzando os elementos cinematográficos (imagens de *live action*) e os gráficos (ilustrações, diagramas, colagens, animações).

	Gráfico Forte	Gráfico Fraco
Cinematográfico Forte	TIPO 1: Créditos que privilegiam a animação e a mescla, unindo o melhor dos dois mundos.	TIPO 2: Créditos onde a parte gráfica discretamente acompanha a imagem, mas esta imagem mantém o interesse do espectador por suas qualidades estéticas, emocionais ou informativas.
Cinematográfico Fraco	TIPO 3: Privilegiam tipografia e demais recursos gráficos a imagens captadas por câmera.	TIPO 4: Créditos que dependem da música para serem interessantes.

Tabela 1: Predominância do gráfico ou do cinematográfico

Nessa classificação os termos *fortes* e *fracos* são relativizados. Retomando a ideia de *motivos associados* e *livres* de Tomachewski (1970), o termo *forte* é definido pelas alusões visuais a *motivos associados* à obra, e o termo *fraco* são aqueles que incorporam os *motivos livres*, ou adota uma representação arbitrária em relação ao tema da obra.

No quadro TIPO 1, no qual o cinematográfico e o gráfico são fortes, temos sequências de títulos baseados em animação com personagem ou em mesclas refinadas entre elementos gráficos e cinematográficos. A sequência de crédito do filme *Lemony Snicket's A Series of Unfortunate Events* (Desventuras em Série, 2004) entra nessa categoria de análise. O uso de animação nessa abertura para contar a história das três crianças que se tornaram órfãs e passaram a viver com Conde Olaf (Jim Carrey), um parente distante que está interessado apenas na enorme fortuna deixada para as crianças. Dirigido por Jamie Caliri, a sequência animada é sombria e surreal e o uso de motivos associados tanto para os elementos gráficos quanto para os cinematográficos, torna essa abertura um contundente exemplo dessa categoria. Outros exemplos de sequência de título são: *Catch Me If You Can* (Prenda-me Se For Capaz, 2002), *Good Bye Lenin!* (Adeus, Lenin!, 2003), *Juno* (2007).



Figura 43 - Abertura do filme *Lemony Snicket's A Series of Unfortunate Events* (Jamie Caliri, 2004)

Quando os elementos cinematográficos superam os gráficos, como no TIPO 2, as cenas das sequências de crédito são filmadas durante a fotografia principal do filme, cabendo a parte gráfica apenas a função de acompanhar a ação captada sem possuir maior importância do que a imagem. Esse tipo de abertura representa a grande maioria das sequências de título dos filmes. O filme *Casino* (Cassino, 1995) que conta história de dois amigos gangsteres que operam suas atividades ilegais em Las Vegas tem sua sequência de título dirigida por Saul Bass e sua esposa Elaine. A abertura começa com o assassinato do personagem Ace Rothstein (Robert De Niro) em uma explosão de carro, com seu corpo flutuando na tela ao fundo da explosão os créditos começam a surgir, mesclando com as fachadas luminosas dos casinos de Las Vegas, a sequência contrasta o crime e a diversão da cidade comandada pela máfia. Outros exemplos de sequência de título são: *Moonrise Kingdom* (2012), *Mulholland Dr.* (Cidade dos Sonhos, 2001), *The Hours* (As Horas, 2002)



Figura 44 - Abertura do filme *Casino* (Saul Bass, 1995)

No quadrante TIPO 3 é o oposto do anterior, os elementos gráficos superam os cinematográficos. São sequências que usam texto gráfico e imagens que podem ser levemente animados. Esse tipo de crédito era muito comum até a década de 1940, mas ainda hoje temos vários exemplos. A sequência inicial do filme *Mujeres al Borde de un Ataque de "Nervios"* (Mulheres à Beira de um Ataque de Nervos, 1988) foi desenvolvida pelo designer Juan Gatti. Essa abertura mostra diversas fotomontagens de elementos essencialmente femininos ao som de uma música rancheira cantada por Lola Beltrán, indicando um melodrama. Com a ausência de elementos cinematográficos nos créditos iniciais, essa abertura se encaixa no quadrante TIPO 3, no qual se usa essencialmente elementos gráficos. Outros exemplos de sequência de título são: *Sin City* (Sin City: A Cidade do Pecado, 2005), *Signs* (Sinais, 2002), *Thank You for Smoking* (Obrigado por Fumar, 2005).



Figura 45 - Abertura do filme *Mujeres al Borde de un Ataque de "Nervios"* (Juan Gatti, 1988)

As sequências que possuem ambos os elementos, cinematográficos e gráficos, fracos estão colocados no TIPO 4. São créditos mais burocráticos e protocolares, no qual a música tem um papel mais importante, é ela que fornece o grande motivo da trama do filme na sequência inicial. Alguns filmes do diretor Quentin Tarantino entram nessa categoria, o filme *Kill Bill: vol.1* (Kill Bill: Volume 1, 2003) que conta a história de uma mulher quase assassinada que busca vingança contra aqueles que tentaram matá-

la. Como essa sequência de título não possui nem elementos cinematográficos e gráficos fortes, a música entra com o papel principal. A música dos créditos é *Bang, Bang, He Shot Me Down* interpretada por Nancy Sinatra, essa trilha introduz a trama do filme, mesmo que os outros elementos sejam nulos. Outros exemplos de sequência de título são: *Pulp Fiction* (*Pulp Fiction: Tempo de Violência*, 1994), os filmes do diretor Woody Allen.



Figura 46 - Abertura do filme *Kill Bill vol.1* (Jay Johnson, 2003)

Como o próprio autor dessa taxonomia, Roberto Tietzmann afirma que essa classificação é feita a partir da observação, e que ela ainda pode ser aperfeiçoada, criando-se novas subdivisões dos quadrantes para uma melhor classificação. Com o aprimoramento da digitalização das tecnologias de pós-produção, podem surgir novas facilidades de mesclar elementos de ambas as origens, cinematográfico e gráfico, podendo tornar-se mais difícil essa separação. Mesmo com uma constante revisão, é válida essa taxonomia que classifica as sequências de título a partir de seus elementos visuais, ou a ausência deles.

O próximo capítulo analisará duas aberturas contemporâneas dos filmes *Se7en* (*Seven: Os Sete Crimes Capitais*, 1995) e *Enter The Void* (2009), seguindo essa taxonomia, em conjunto com as aplicações de *motion graphics* do capítulo anterior. Dividindo-as por funções cinematográficas, gráficas e sonoras, e detalhar as suas técnicas e efeitos aplicados assim como suas finalidades de linguagem para definir o tom do filme e atingir o espectador. Permitindo uma visão mais aprofundada dos estudos feitos até agora nesta pesquisa e uma maior compreensão sobre a união prática das sequências de títulos e do *motion graphics*.

CAPÍTULO 3 – Análise Visual das Sequências de Título – *Se7ven* e *Enter The Void*

Em um contexto no qual as sequências de título utilizam as técnicas digitais de *motion graphics* para criar e/ou intensificar a sua função, as análises das aberturas aqui serão feitas seguindo a taxonomia proposta no capítulo anterior, nos quais os elementos gráficos são fortes – TIPO 1 e TIPO 3. Serão analisadas duas sequências de título contemporâneas: *Se7en* (*Seven: Os Sete Crimes Capitais*, 1995) e *Enter The Void* (2009), que representam a inovação de linguagem das sequências de título das últimas duas décadas.

A sequência do filme *Se7en* criada pelo designer Kyle Cooper entra na categoria do TIPO 1, no qual tanto os elementos gráficos e cinematográficos são fortes. A abertura do filme *Enter The Void* criada pelo diretor Gaspar Noé e o designer Tom Kan, está no quadrante TIPO 3, no qual somente os elementos gráficos do crédito são fortes – no caso desta sequência específica, os elementos cinematográficos são ausentes.

Se7en é um thriller psicológico dirigido por David Fincher, que narra a história de dois detetives da polícia em sua busca para capturar um assassino em série que usa os sete pecados capitais como forma de escolher as suas vítimas. Reconhecido como umas das principais sequências de título das últimas décadas, Kyle Cooper revolucionou as aberturas de créditos a partir da década de 1990 devido a sua inovação estética criada em *Se7en*.

Enter The Void é um filme que mistura drama e fantasia, dirigido pelo cineasta franco-argentino Gaspar Noé, que conta a história de um traficante de drogas americano que vive em Tóquio, ele é traído pelo seu melhor amigo e, conseqüentemente, morto pela polícia em uma transação de drogas. Sua alma observa a repercussão de sua morte enquanto busca a ressurreição. Tom Kan e Gaspar Noé criaram uma das sequências de título mais conceituais dos últimos anos, forte e controversa; assim como o próprio filme de Noé, a abertura de *Enter The Void* se tornou uma das grandes referências da área da última década.

A importância de se ter um bom artista de *motion graphics* para a criação de uma sequência de título impactante e que defina a atmosfera do filme é essencial. Mas o que essas aberturas aqui analisadas têm em comum é a importância e o

acompanhamento que os diretores dos filmes – David Fincher e Gaspar Noé – dão para as sequências de título de seus filmes. Os créditos iniciais são o prólogo de um filme e não uma peça completamente independente, por isso a importância que esses diretores dão em construir junto com a equipe de título a peça inicial de seus filmes.

David Fincher provavelmente é o diretor mais conhecido pela relevância que ele dá as suas sequências de título. Mesmo antes de *Se7en* que renovou a importância dos créditos iniciais na indústria cinematográfica, anos antes, no seu primeiro longa-metragem, *Alien*³ (1992), David Fincher já demonstrava um cuidado com as sequências de título, mesclando cenas do vazio do espaço sideral com o ataque do *alien* à letárgica Ellen Ripley (Sigourney Weaver) – é importante apontar, que esse era o primeiro longa-metragem de Fincher, e o filme era a continuação de uma franquia de sucesso, com isso, Fincher não teve tanta flexibilidade criativa e orçamentária para a sequência de título em *Alien*³. Em 1997, em *The Game* (Vidas em Jogo), ele não mostra os créditos da equipe na sua sequência de título – deixando apenas para o final –, mas ele mostra cenas da infância do milionário Nicholas Van Orton (Michael Douglas), uma infância que o atormenta até sua vida adulta, além de criar um quebra-cabeça para apresentar as empresas produtoras do filme. No filme *Fight Club* (Clube da Luta, 1999) ele percorre o cérebro do personagem principal (Edward Norton), passando por diversas micro estruturas até chegar ao cano de uma arma enfiada na boca dele. Em um de seus últimos filmes, *The Girl with the Dragon Tattoo* (Millennium: Os Homens que Não Amavam as Mulheres, 2011), a sequência de título apresenta de forma simbólica os personagens e seus papéis durante o filme, com o uso de computação gráfica para amplificar uma violência física surreal.

Já Gaspar Noé é conhecido por seus filmes fortes e controversos, com apenas três longas-metragens dirigidos em seu currículo - *Seul contre tous* (1998), *Irréversible* (Irreversível, 2002) e *Enter The Void* (2009). Ele já criou um estilo próprio de dirigir, aclamado em alguns dos mais importantes festivais de cinema do mundo, com os seus três longas-metragens exibidos no Festival de Cannes, por exemplo. Suas sequências de título tendem a repetir alguns aspectos, entretanto, de uma forma única para cada filme. Na sequência de título do seu terceiro filme, *Enter The Void* (2009), ele repete alguns elementos utilizados no seu filme anterior, *Irréversible* (2002), tais como uso exclusivo de tipografia e trilha sonora para apresentar seus créditos.

O filme *Irréversible*, narra a história de uma noite traumática de três pessoas, Alex (Monica Bellucci) que é estuprada violentamente em uma passagem subterrânea da cidade de Paris, seu namorado Marcus (Vincent Cassel) e seu amigo Pierre (Albert Dupontel) vão em busca do estuprador atrás de vingança. Contado cronologicamente de trás para frente, o filme usa esse recurso na sua sequência de título, que é na verdade, os créditos finais, apresentando, de cima para baixo, os últimos integrantes do crédito, até chegar aos principais atores do filme e o seu título.

Apesar das semelhanças das sequências de título nos filmes de Gaspar Nóe, é clara a singularidade entre eles, essa singularidade que distingue cada uma de suas aberturas, prepara o espectador para o seu filme. Importante notar a simplicidade deles, e conseqüentemente o seu baixo orçamento. Como disse David Fincher em uma entrevista para o site *Art of the Title* em 2012: “as sequências de títulos deveriam se engajar em uma forma de personagem, tem que ajudar a definir a cena, e você pode fazer isso primorosamente ou você faz minimamente.”⁵⁴

3.1 – *Se7en*

O filme *Se7en* não começa diretamente com a sua abertura; a primeira sequência do filme é uma cena de um crime violento e passional, no qual os dois detetives – Somerset (Morgan Freeman) e Mills (Brad Pitt) – se encontram pela primeira vez. A cena, além de estabelecer as personalidades divergentes dos dois policiais, também mostra a indiferença, o desespero e a violência que eles têm que lidar em suas funções como policiais.

A sequência de título cria o clima de mistério que envolve a trama do filme. Ela usa apenas locações internas com uma montagem rápida de close-ups ou close-ups extremos, transmitindo tensão e angústia, indicando que o filme é do gênero horror/thriller. Entretanto, mesmo com uma montagem rápida, as cenas têm movimentos suaves e tranquilos, contrastando com a violência das imagens mostradas na sequência de título.

Kyle Cooper retrata, na abertura, a rotina do *serial killer* do filme, mesmo que ele ainda não tenha sido mencionado na história e o espectador não tenha ideia de quem

⁵⁴ Livremente traduzido: “Titles should be engaging in a character way, it has to help set the scene, and you can do that elaborately or you can do it minimally.” Acessado em <http://www.artofthetitle.com/feature/david-fincher-a-film-title-retrospective/> 08/05/2015

é aquela pessoa. Entretanto, a atmosfera criada na sequência de título traz intensidade à imagem pictórica, afetando o espectador em seu lado psíquico que se converte em desconforto, angústia e mistério.

A edição, além de ter uma montagem rápida, usa a técnica de superimposição; quando o personagem escreve em seu diário, as imagens sobrepostas – esse efeito também é conhecido como *ghosting*⁵⁵ – indicam que aquele personagem pode ser mentalmente instável, além de criar uma sensação de desorientação no espectador. O diário é um elemento importante da narrativa e se torna recorrente a sua imagem na sequência de título. No primeiro plano da sequência é mostrado o diário com as páginas em branco, no decorrer da abertura, mostra o personagem preenchendo esse livro, de uma forma longa e contínua, sem quebra de linhas, reforçando a sua obsessão. O uso de planos de *jump cuts* e *cutaways* na sequência também é bastante usado, que mostra uma longa passagem de tempo dentro dos dois minutos e oito segundos de crédito. Os close-ups e close-ups extremos junto com planos de curtíssima duração intensifica a sensação de perigo, como se o espectador estivesse observando algo que não deveria.



Figura 47 - Storyboard da abertura do filme *Se7en*⁵⁶

A fotografia tem um papel importante também para definir a atmosfera do filme na abertura, definindo o contraste, o valor, o balanço e a dominância da imagem. O uso

⁵⁵ Ghosting é quando duas imagens iguais são sobrepostas e uma delas é deslocada no espaço, dando uma sensação de visão dupla da imagem.

⁵⁶ Imagem retirada do site Art Of Title www.artoftitle.com Consultado em 08/06/2015.

da iluminação do estilo *low key lighting*, no qual acentua os principais objetos com um ponto de luz e deixando o resto nas sombras, cria o efeito chamado *chiaroscuro*⁵⁷ muito comum no gênero de horror. Esse efeito estabelece uma profundidade de campo, focando a visão do espectador para porção mais importante da tela, e além de aumentar o contraste de valor da imagem com áreas claras e escuras. As cores usadas nessa sequência de título são escuras e com baixa luminosidade, dando uma sensação de falta de sentimento do personagem, com exceção dos planos que usam um forte tom de vermelho – a maioria desses planos são imagens da sala escura para revelação de filmes fotográficos – criando um forte contraste dos outros planos, criando uma sensação de perigo, violência, alerta e raiva⁵⁸.

A parte sonora de uma sequência de título, sempre ajuda a definir o tom, a criar o clima e indicar a ação de um filme, tanto quanto sua parte visual. No filme *Se7en*, a música e os ruídos da abertura, também tem um papel muito importante para esta função. A trilha sonora não-diegética usada na sequência é uma remixagem da música *Closer* da banda Nine Inch Nails, com a adição de alguns ruídos de alta frequência sobre a trilha, tornando-a desconfortável. O seu tempo é acompanhado pelo ritmo da montagem, à medida que seu tempo aumenta, as imagens aparecem mais rápidas na tela, tornando mais difícil de acompanhá-las, criando uma sensação de urgência e inquietação para o filme.

⁵⁷ Chiaroscuro é uma técnica usada na arte – pintura, fotografia e audiovisual – no qual se usa um forte contraste entre o claro e o escuro, obtendo um senso de volume que afeta toda a composição. Essa técnica é muito utilizada nos gêneros de filmes noir e horror.

⁵⁸ O significado das cores é subjetivo, podendo ser diferente em outras culturas. Neste caso, a interpretação da cor vermelha é de acordo com o seu significado na sociedade ocidental.



Figura 48 - Decupagem da abertura do filme *Se7en*

As considerações tipográficas tem um papel importante na abertura de *Se7en*. Usa-se dois tipos de estilos tipográficos diferentes, a fonte sem serifa Helvética e a outra do tipo *handwriting*⁵⁹: a fonte Helvética é usada para descrever as funções da equipe e também utilizada no nome do filme, já a fonte de *handwriting* é usada nos nomes dos integrantes da equipe. Utilizando o estilo da tipografia grunge - um movimento do design surgido nos anos 1990 e criado por David Carson, no qual a fonte é “suja” e “pesada”, contrariando o estilo extremamente limpo e legível da época -, este design tipográfico traduz nitidamente o mundo caótico e confuso da trama do filme.

A cor da tipografia é branca sobre um fundo negro, aumentando o contraste, e a utilização da iluminação de *low key lighting* nas filmagens auxilia nos créditos da equipe, pois ao invés de entrar sempre um fundo negro para descrever a equipe, é usado o espaço escuro das sombras criada nas imagens para também adicionar os créditos, o que ajuda na continuidade da sequência e na legibilidade de leitura, e também, cria um balanço assimétrico na imagem, entre a imagem *live action* e a tipografia. As considerações espaciais utilizados na tipografia variam em posição, tamanho, orientação e direção de uma forma não-linear e repetidamente, com cortes secos e rápidos, insinuando, mais uma vez, talvez algum distúrbio mental por parte do personagem,

⁵⁹ A tipografia de estilo *handwriting* é aquela que simula a escrita a mão, também conhecida como tipografia manual.

além de criar um desconforto no espectador. Também vemos nos créditos a utilização do efeito *ghosting*, muitas vezes utilizando diversas camadas sobrepostas, e também é adicionado de forma randômica o efeito *glow*⁶⁰ sobre os caracteres. Além das considerações espaciais aplicadas nos créditos, a velocidade aplicada nelas também corresponde com o tom da sequência inicial, com uma velocidade rápida e inesperada, dando o clima de tensão do filme.



Figura 49 - Tipografia da abertura do filme *Se7en*

O nome do Kevin Spacey, o ator que interpreta o assassino no filme, não aparece nos créditos iniciais, aumentando assim o mistério sobre quem é essa pessoa. Entretanto seu nome é o primeiro a aparecer nos créditos finais do filme.

Além do uso da tipografia e outros elementos de composição visual mencionado nesse trabalho, Kyle Cooper também utiliza algumas interferências gráficas na sequência de título de *Se7en*, produzindo uma textura visual na imagem. Um uso recorrente da sequência da abertura é a adição de cliques ou a superimposição de riscos e intervenções diretas na película; na verdade, essa intervenção gráfica é simulada digitalmente. Assim, como a montagem de imagem e o tempo da música, essas interferências gráficas vão aumentando no decorrer na abertura. O uso desse efeito é interessante, pois a sequência não se trata de um arquivo de filme, pelo menos não diegeticamente, mas ele cria mais “sujeira” e movimento para a imagem, que causa mais desconforto e indica que a imagem está danificada.

⁶⁰ O efeito glow encontra as partes mais claras de uma imagem e então ilumina esses pixels e os pixels arredores para criar uma aura difusa e brilhante.

De acordo com a taxonomia proposta no capítulo anterior, a sequência de título de *Se7en* se encaixa no primeiro quadrante, o TIPO 1. Os elementos cinematográficos da abertura são fortes, pois, mostra a preparação do *serial killer* para escolher as suas vítimas, mesmo que isso não fique claro no primeiro momento ao espectador. Já os elementos gráficos também são fortes, pois reforça a personalidade metódica e obsessiva do personagem. Kyle Cooper cria uma obra que deixa clara o tom e a atmosfera que o espectador irá encontrar durante o filme do David Fincher.

3.2 – Enter The Void

O diretor de *Enter The Void*, Gaspar Noé, é conhecido por fazer filmes extremamente desconfortáveis com o uso de uma *mise-en-scène* incômoda para o espectador. Tom Kan, o designer de título de *Enter The Void*, junto com Gaspar Noé criaram uma sequência de título tão desconfortável quanto o próprio filme.

A sequência de título já começa em um ritmo alucinante, com apenas do uso de tipografia e trilha sonora para apresentar os créditos, ela conta com centenas de cartelas durante apenas os dois minutos de abertura, deixando cada cartela com apenas alguns quadros de duração. Isso mostra uma característica já mencionada de algumas sequências de títulos contemporâneas, o foco em definir a atmosfera do filme em detrimento da leitura dos créditos.

Sem um aviso prévio para as pessoas que sofrem de epilepsia foto sensitiva⁶¹, a sequência utiliza durante toda a sua duração cortes extremamente rápidos e com o uso do efeito de cintilação⁶² sobre a tipografia, causando mais incômodo ao espectador. A abertura é dividida em duas partes, separadas apenas por um segundo de tela preta em silêncio. A primeira parte um pouco mais sóbria, usa praticamente a mesma fonte tipográfica, as mesmas cores (cinza claro/cinza escuro e laranja/vermelho), com a frequência do efeito de cintilação e um ruído constante. Essa primeira parte é creditado toda a equipe técnica, como se fosse o crédito final – o filme *Enter The Void* não possui créditos finais. Depois dessa parte e da pequena pausa, os créditos retornam mostrando os nomes dos atores e da equipe mais relevantes. O ruído constante é substituído pelo som da música *Freak*, da banda britânica LFO. Nesta segunda parte, o efeito de

⁶¹ A epilepsia fotossensível é um tipo de epilepsia em que as crises são causadas por estímulos visuais que formam padrões no tempo e no espaço, como luzes que piscam, padrões regulares ou padrões que se deslocam regularmente.

⁶² O efeito de cintilação, também conhecido como flickering, é quando uma imagem oscila sua iluminação entre fraco e forte.

cintilação e o corte da montagem são determinados pela batida da música, que fica mais rápida e inconstante com o decorrer do tempo.

As informações contidas em cada cartela são breves - para funções mais importantes, o nome da pessoa aparece em uma cartela única; para as funções secundárias, alguns nomes são colocados juntos na mesma cartela. Mesmo com poucas informações na tela, o espaço em quadro ocupado pela tipografia é intencionalmente grande, e juntamente com a velocidade rápida das cartelas, aumenta o impacto produzido no espectador.



Figura 50 - Primeira parte da abertura de *Enter The Void*



Figura 51 - Segunda parte da abertura de *Enter The Void*

A linguagem do filme de Gaspar Noé, com o uso frequente da câmera subjetiva, cores e luzes psicodélicas, é inspirado no consumo da droga psicodélica chamada DMT. A sequência de título acompanha essa sensação extrassensorial fornecida por essas substâncias alucinógenas. Com movimentos rápidos, imagens coloridas e ao som da música eletrônica do LFO, a abertura fornece um prólogo de acordo com a atmosfera da cidade de Tóquio, com muitas luzes de neon, e a experiência psicodélica extracorpórea do personagem Oscar (Nathaniel Brown).

Para ajudar a definir a atmosfera do filme, a escolha da tipografia e o design dos logotipos criados por Tom Kan para apresentar os créditos são essenciais. A tipografia varia de alguns estilos tipográficos, tais como, caligrafia japonesa e Kanji, fontes techno e retrô.⁶³ Os logotipos criados por Tom Kan, são baseados livremente em marcas de empresas, filmes e pôsteres. Com essa combinação, o grafismo da sequência de título de *Enter The Void*, simula visualmente a noite de Tóquio com suas centenas de painéis luminosos espalhados pela cidade, sobrecarregado de informações.



Figura 52 - Variações de design de Gaspar Noé na abertura de *Enter The Void*

⁶³ A fonte techno são caracterizados pelos são ângulos retos, de espessura geralmente uniformes, visual simplificado e emulando estilos de lettering tecnicistas analógico, pré-digital. A fonte retrô são releituras ou simplesmente cópias digitais de fontes populares em outras épocas, sem privilegiar nenhuma época específica.

Gaspar Noé concebeu o projeto da sequência de título do seu filme, provavelmente inspirado na abertura do filme de Jean Luc Godard, *Une femme est une femme* (Uma Mulher É Uma Mulher, 1961), no qual a sequência de crédito aparece os nomes da equipe ocupando toda a tela e trocando rapidamente – mas em um ritmo muito mais lento que a abertura de *Enter The Void*. Tom Kan fez os designs tipográficos e os layouts dos logotipos para os nomes da segunda parte do crédito. Já o cineasta experimental, Thorsten Fleisch, criou os efeitos de raios elétricos saindo da palavra *Enter The Void*, na sua primeira aparição na sequência de título.

Para criar o efeito no logotipo do filme, Thorsten Fleisch usou uma técnica chamada de eletrofotografia, também conhecida como fotografia Kirlian. Essa técnica constitui em colocar um objeto sobre uma placa fotográfica conectada a uma alta voltagem (de 5 mil a 20 mil volts), com isso, uma imagem é projetada na placa, a imagem aparece com uma luminescência felpuda ao redor dos contornos. Depois da definição da tipografia para o nome do filme pelo diretor Gaspar Noé, Thorsten Fleisch recortou a fonte em cartolina e embrulhou-as em papel alumínio e as colocou sobre a placa fotográfica eletricamente carregada, criando um efeito estético mais orgânico do que se fosse criado digitalmente para o título do filme.



Figura 53 - Processo da técnica de eletrofotografia para a abertura do filme *Enter The Void*⁶⁴



Figura 54 - Resultado da técnica de eletrofotografia para a abertura do filme *Enter The Void*

⁶⁴ Imagem retirada do site Art Of Title www.artoftitle.com Consultado em 08/06/2015.

Com o uso apenas de tipografia e alguns efeitos aplicados sobre ela e sem nenhum elemento cinematográfico na sequência de título de *Enter The Void*. Essa abertura é classificada como TIPO 3, segundo a taxonomia proposta nesse trabalho. Os motivos associados do filme – como já foram dito neste capítulo, as luzes de neon da cidade de Tóquio, a cultura das casas noturnas e das drogas alucinógenas – são ligados com a sequência de título devido a sua rápida montagem, as cores e luzes pulsantes, e à música que dita o ritmo frenético dos créditos. Isso deixa o espectador completamente exausto, mesmo antes de o filme começar.

A abertura desse filme, não é uma sequência fácil de absorver; é propositalmente incômoda ao espectador, mas o trabalho de Gaspar Noé, Tom Kan e Thorsten Fleisch é feito com essa intenção. Conceitualmente, é uma sequência de título que te prepara exatamente para o filme que o espectador irá assistir. O diretor americano Quentin Tarantino afirma que o crédito de *Enter The Void* é “facilmente a melhor cena de crédito da década. Uma das melhores da história do cinema.”⁶⁵ Até mesmo o diretor de *Se7en*, David Fincher, disse em uma entrevista sobre a sequência de título do seu filme *Fight Club* (Clube da Luta, 1999): “quando eu finalmente vi *Enter The Void*... uma das coisas que nós tentamos fazer em Clube da Luta foi, literalmente, fazer os créditos piscarem. Eu queria queimá-los, cauterizá-los nos olhos das pessoas, e tê-los na tela por apenas quatro quadros e, em seguida, deixá-los sumir. Não precisa dizer, que quando fizemos isso, não ficou muito bom, e fiquei louco quando finalmente vi *Enter The Void*! Eu estava como, ‘É assim que tem que ser feito!’”, uma britadeira no meio da sua testa – o seu terceiro olho.”⁶⁶

As duas sequências de título analisadas nesta pesquisa representam as aberturas contemporâneas, no qual, a ousadia estética e de linguagem criaram uma nova forma de apresentar os créditos. Seja na imagem ou no som, essas duas obras de sequência de título ilustram as características audiovisuais incorporadas às técnicas de *motion graphics* apresentadas no decorrer desta pesquisa.

⁶⁵ Livrentemente traduzido por "Hands down best credit scene of the year ... Maybe best credit scene of the decade. One of the greatest in cinema history."

⁶⁶ Livrentemente traduzido por "when I finally saw Enter the Void... one of the things we tried to do on Fight Club was to literally flash the credits. I wanted to burn them, sear them into people's eyes, and have them on screen for like four frames and then let them decay away. Needless to say, when we ran that past the guild it didn't go over well, and I was so mad when I finally saw Enter the Void! I was like, "That's the thing to do!" Here it is: it's a jackhammer to the middle of your forehead — your third eye." Acessado em <http://www.artofthetitle.com/feature/david-fincher-a-film-title-retrospective/> 08/05/2015

CONCLUSÃO

O estabelecimento da área de criação do *motion graphics* e das sequências de título modernas, apresentado nesta pesquisa, mostram as transformações da linguagem visual pelo prisma do cinema, animação e design gráfico; além de situar as técnicas aplicadas e as transformações tecnológicas utilizadas ao longo de mais de um século de criação e aperfeiçoamento para ambos os objetos de estudo.

Os seus precursores surgiram de lados opostos do viés artístico: de um lado tínhamos artistas modernistas, que buscavam no cinema uma nova forma de expressão, sempre procurando o aprimoramento estético de suas obras, rejeitando tanto as limitações de linguagem impostas pela indústria cinematográfica americana, quanto os seus esforços de transformar seus produtos os mais lucrativos possíveis. E, do outro lado, tínhamos os produtores de cinema, que tinham como único objetivo buscar uma forma legal de proteger os seus filmes contra a pirataria, padronizando cartelas de títulos, sem ponderar o potencial de linguagem das aberturas.

Durante essa visão histórica dos objetos na pesquisa, é possível cruzar alguns momentos em que o *motion graphics* e as sequências de título se encontram e começam a se aperfeiçoar mutuamente. Mesmo com uma definição de linguagem e/ou propósitos distintos de seus precursores, ambos os objetos conseguiram estreitar suas ligações estéticas e formais um com o outro durante os seus processos de desenvolvimento de linguagem. A década de 1950 foi essencial para a junção de ambos, foi nesta época que o designer gráfico americano, Saul Bass, juntou a animação e o design gráfico ao cinema em suas sequências de título, inovou-as esteticamente e definiu as novas bases das aberturas modernas. Mudando o conceito burocrático vigente na época de apenas apresentar a equipe no início do filme, ele tornou os créditos um prólogo da obra cinematográfica, definindo o tom, providenciando o clima e prenunciando a ação. Desta forma, preparando o espectador para a história do filme. Desde então, as transformações ocorridas em um deles afetou diretamente no outro, principalmente do *motion graphics* para as sequências de título.

Mesmo que nem todas as aberturas usem de forma expressiva a manipulação de imagens, fica nítida a sua importância para prenunciar a história do filme. O *motion graphics* nas sequências de título possibilitaram uma enorme variação de combinações

entre imagens de *live action*, animação, ilustração, fotografia, tipografia e quaisquer outros tipos de imagens – temporalizadas ou não. Com essas novas possibilidades, foi possível quebrar as rígidas regras estéticas e conceituais propostas pela indústria de cinema na apresentação dos créditos. Além disso, com a consolidação do *motion graphics* através das sequências de título – e anos mais tarde, através dos videoclipes -, foi possível ampliar a linguagem pictórica, atingindo toda a cadeia do audiovisual.

A importância desta área de criação nas aberturas de filmes vai além da mensagem visual e sonora impressa na tela de vídeo. Assim como no cinema, no qual a utilização de técnicas cinematográficas ajuda a transmitir uma ideia além da imagem mostrada, no *motion graphics* esse conceito é ainda mais forte, por trabalhar muitas vezes com conceitos mais abstratos – herdados dos cineastas vanguardistas -, sua função de transmitir uma mensagem sensorial e criar ideias e sentimentos no espectador é mais eficiente.

Apesar da combinação de ambos os objetos fiquem evidente ao longo da pesquisa, e suas combinações tenham sido normalizadas ao longo dos anos, perdendo o foco da assistência fornecida entre ambos. Sem a utilização da técnica de manipulação de imagens nas sequências de título com a função de transmitir ao espectador a atmosfera do filme, as aberturas, possivelmente até hoje, cumpriram apenas uma função burocrática de apresentar o elenco principal da obra. Com isso, as luzes da sala de cinema se apagariam somente ao fim dos créditos iniciais.

Desse modo, esta pesquisa serve para estabelecer a conexão estética e formal de ambos, mesmo em um mundo no qual as linguagens de diferentes áreas das artes visuais se convergem, tornando incertos os limites que as separam. A união entre *motion graphics* e as aberturas modernas foram estabelecidas desde o seu início, com a intenção de transmitir ideias e sensações de uma forma plástica e em movimento. Ambos os objetos acrescentam em suas relevâncias, os fortalecendo e inclusive sendo cooptados por outras áreas do audiovisual.

BIBLIOGRAFIA

- ARROYO, Roberto. Títulos de Crédito - Píldoras Creativas del Diseño Gráfico en el Cine. Revista ICONO 14 nº6, 2005
- BEAVER, Frank Eugene. Dictionary of Film Terms: The Aesthetic Companion To Film Art. Peter Lang, 2006
- BYRNE, Bill; BRAHA, Yael. Creative Motion Graphic Titling: Titling with Motion Graphics for Film, Video, and the Web. Taylor & Francis, 2010
- COSTA, Carla Cristina da. Vinhetas de Televisão - Do Estático ao Pós-Moderno. 2006. Trabalho apresentado ao 7º Congresso de Pesquisa & Desenvolvimento em Design. Paraná, 2006.
- FREE Radicals: A History of Experimental Film. Direção: Pip Chodorov. Produção: Ron Dyens e Aurélia Prévieu. França e Estados Unidos. Re:Voir e Sacrebleu Productions, 2012, DVD.
- HORAK, Jan-Christopher. Saul Bass: Anatomy of Film Design. University Press of Kentucky, 2014
- HORROCKS, Roger. Len Lye: A Biography. Auckland University Press, 2001.
- KING, Emily. Taking Credit: Film title sequences, 1955-1965. Dissertação do Curso de History of Design da V&A/RCA M.A, 2004. Disponível em: <https://www.tyoptheque.com/articles/taking_credit_film_title_sequences_1955-1965_1_contents>. Acesso em: 26/03/2015.
- KRASNER, Jon. Motion Graphic Design Applied History and Aesthetics. Elsevier, 2008.
- MACHADO, Arlindo. A Televisão Levada a Sério. 3ª ed. São Paulo: SENAC, 2003.
- MUANIS, Felipe. As metaimagens na televisão contemporânea: Rede Globo, MTV e suas vinhetas. Belo Horizonte, UFMG, 2010.
- SCHNEIDER, Angelika. The Title Sequence: A film-within-a-film. Tese de Bacharelado, 2010.
- TIETZMAN, Roberto. Uma Proposta de Classificação para Créditos de Abertura Cinematográficos. Trabalho apresentado ao XXX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Santos-SP, 2007.