



Ampliação das configurações gráficas no cinema¹

Isabella Ribeiro Aragão²

Mestranda em Design da Universidade Federal de Pernambuco

Resumo

Depois que o cinema deixou de ser mudo, os filmes tiveram a oportunidade de serem feitos apenas com imagens e sons, sem nenhum elemento verbal escrito. No entanto, palavras e outros elementos gráficos continuaram a ser usados como matéria de expressão fílmica. É praticamente impossível encontrar um filme que não coloque em operação elementos gráficos, seja de maneira contida (enquadrando quase involuntariamente elementos como placas ou jornais), seja de forma a construir suas estratégias narrativas a partir deles. Nessa perspectiva, este artigo tem o objetivo de mostrar como a teoria da imagem simplificou exageradamente a presença dos elementos gráficos no cinema.

Palavras-chave

Linguagem cinematográfica; significação nas mídias audiovisuais; configurações gráficas; linguagem gráfica.

Introdução: Sobre a linguagem cinematográfica

Metz (1971) se baseou na noção de material de expressão desenvolvida por Hjelmslev (1955) para propor uma síntese das matérias que o cinema utiliza para se expressar, definindo assim as bases físicas da linguagem cinematográfica. O material da expressão é a natureza material (física, sensorial) do significante ou, mais exatamente, do tecido no qual são recortados os significantes (HJELMSLEV, apud MARIE, 1995: 193). Junto com a imagem e o som (música, fala e ruído), encontram-se as menções escritas, matéria de expressão designada para as palavras na banda visual dos filmes.

Como sabemos, as linguagens podem ser classificadas de homogêneas e heterogêneas de acordo com seu material de expressão. A heterogeneidade da linguagem cinematográfica foi sempre evidenciada pela variedade dos seus materiais de expressão, como também pelo “encontro, no filme, dos elementos próprios do cinema e daqueles que não o são” (MARIE, 1995: 192). Assim, as configurações significantes de um

¹ Trabalho apresentado ao NP 07 – Comunicação Audiovisual, do V Encontro dos Núcleos de Pesquisa da Intercom;

² Designer graduada pela UFPE no ano de 2002, na ocasião ganhou o Prêmio Gastão de Holanda pelo melhor projeto de graduação, que foi desenvolvido em duas publicações em congressos nacionais e internacionais na área de design. Atualmente está cursando o segundo ano do Mestrado em Design da UFPE, onde exerce paralelamente a função de Professor Substituto do curso de Graduação de Design.



filme estão divididas em códigos específicos e códigos não-específicos. Segundo Metz (1971: 260), os códigos “só podem ser declarados específicos se forem considerados ligados, em sua própria existência, à matéria da expressão que é própria do cinema, se forem considerados ausentes em outras matérias de expressão”.

Metz também defendeu (1971: 268-276) essa teoria da especificidade das linguagens, classificando aquelas mais próximas do cinema (e considerando só a parte visual, banda imagem) de acordo com o seu material de expressão e fazendo um paralelo com a teoria dos conjuntos, com círculos concêntricos e secantes, cada círculo representando um grupo de códigos e de linguagem. São elas: a fotografia, pintura, fotonovela, quadrinhos, cinema-televisão e peças radiofônicas. O que ficou demonstrado desde então é que existem códigos específicos que podem ser específicos em mais de uma linguagem - os códigos icônicos-visuais, por exemplo, que pertencem, além do cinema, às linguagens da fotografia, da pintura figurativa, dos quadrinhos, etc. Com isso, formase uma hierarquia de códigos específicos, sendo o mais específico aquele que pertence somente à linguagem estudada, que no caso do cinema tem-se a noção de movimentação de câmera (câmera fixa, panorâmica, travelling) como exemplo.

Foi a partir desse esquema que Metz (1971: 269) definiu a dimensão material da expressão cinematográfica: imagem obtida mecanicamente, múltipla, móvel, combinada com elementos sonoros (falas, músicas, ruídos) e menções escritas.

Apesar do avanço pioneiro provocado pelo trabalho de Metz, desde a década de 70 a dimensão gráfica da linguagem cinematográfica ficou resumida ao termo “menções escritas”. Os trabalhos posteriores ou abandonaram a tarefa de compreender melhor a linguagem cinematográfica, ou repetiram a classificação de Metz, mudando apenas a nomenclatura. Segundo Marie (1995: 192-194), a linguagem cinematográfica é composta por imagens fotográficas e notações gráficas na banda da imagem e som fônico (fala), som musical (música) e som analógico (ruído) na banda sonora.

Odin (1990 apud BAMBA, 2000:62-63) destacou que o problema principal da definição de Metz é o fato de restringir a banda visual dos filmes somente a matéria de expressão imagética, excluindo do cinema quaisquer “filmes (ou porções de filmes) que não mobilizam nem a iconicidade visual, nem a mobilidade e nem o processo de duplicação



mecânica”, isto é, o desenho animado, o cinema abstrato e micro-segmentos de filmes como letreiros, sobreposição e fotogramas fixos, por exemplo. Odin (op. Cit.: 63) propõe inclusive uma nova conceituação para o cinema, chamada de “campo cinematográfico”, que “se assimila a um vasto ‘sistema imaginário’ em que se reúnem todos os tipos de produções e procedimentos fílmicos, os quais podem apresentar um maior ou menor grau de ‘cinematograficidade’ uns em relação com os outros”. Nessa definição o espectador tem um papel fundamental de julgar, “em última instância” o grau de cinematograficidade de certas configurações que aparecem nos filmes.

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

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

Sobre a linguagem gráfica

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

Para definir a linguagem gráfica, Twyman (1979) define como “gráfico” aquilo que é desenhado ou feito visível em resposta a decisões conscientes e “linguagem” aquilo que



serve como veículo de comunicação. Nessa perspectiva, a mensagem é dividida (tendo em vista a maneira como é recebida) em dois canais: o auditivo e o visual – este último subdividido entre linguagem gráfica e não gráfica (onde se encontra, por exemplo, a linguagem gestual). Para este autor, a linguagem gráfica possui três modos de simbolização: o verbal, o pictórico e o esquemático (esta última categoria envolvendo tudo o que não for decididamente verbal, numérico ou pictórico), que são os elementos que compõem a linguagem gráfica.

O originador da mensagem gráfica, de acordo com o que pretende informar, terá que escolher que elementos utilizará (verbal, pictórico e esquemático) e como organizará visualmente a informação, sem esquecer de levar em consideração a tecnologia mais apropriada. Ao representar graficamente a localização de um edifício numa cidade, é melhor utilizar um texto corrido só com palavras ou uma planta baixa com linhas e palavras onde é possível reproduzir mais fielmente relações de tamanho e espaço? Esse mesmo tipo de escolha terá que ser efetuada com as configurações gráficas fílmicas.

Ampliação das configurações gráficas

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

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

A observação de qualquer grupo de filmes da produção contemporânea permite destrinchar as configurações gráficas da linguagem cinematográfica de quatro maneiras. A primeira consiste em considerar os elementos que compõem estas configurações, que podem ser assim classificadas:

- As configurações gráficas verbais (ver Imagem 1);
- As configurações gráficas pictóricas (ver Imagem 2);
- As configurações gráficas esquemáticas (ver Imagem 3);
- Qualquer combinação das três acima.



Imagem 1

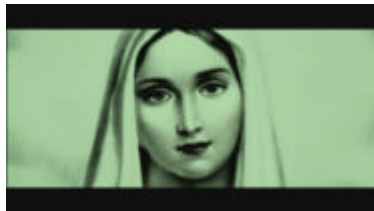


Imagem 2

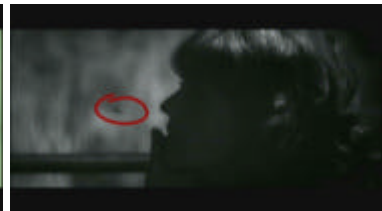


Imagem 3

Exemplificando com *O fabuloso destino de Amélie Poulain* (Jean-Pierre Jeunet: 2001), a configuração gráfica verbal é composta apenas por palavras (Imagem 1), a configuração pictórica por figuras que não se encaixam na matéria de expressão imagética definida por Metz (Imagem 2), a configuração esquemática por elementos que não sejam verbais, numéricos ou pictóricos, como o círculo que envolve uma mosca da figura Imagem 3. Assim como na linguagem gráfica encontramos exemplos de configurações que utilizam combinações dos modos de simbolização, também podemos encontrar esse tipo de configuração nos filmes, como a cena em que palavras (elementos verbais) e setas (elementos esquemáticos) identificam psicologicamente o pai da personagem principal no caso da Imagem 4.

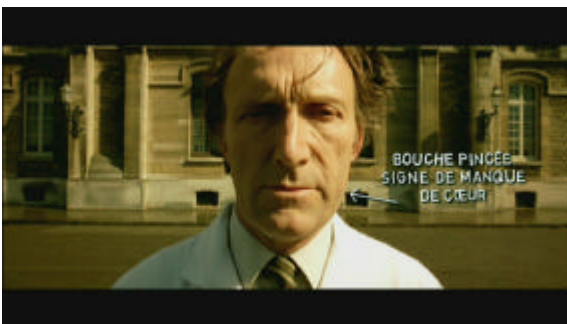


Imagem 4

A segunda maneira de distinguir as configurações gráficas no cinema é considerá-la de acordo com a sua relação com a diegese - um termo, como sabemos, associado à estória, porém de amplitude maior, já que se refere ao mundo criado pelo filme, abrangendo assim a estória e “seus circuitos” e o “universo fictício” que ele cria (Cf. GENETTE, 1976). O termo diegético é muito utilizado, junto com seu complemento, extradiegético, para designar certos significantes cinematográficos. Já fazem quase parte do senso comum afirmar, por exemplo, que a música que escutamos na famosa seqüência do chuveiro de *Psicose* (1960), é extradiegética porque não faz parte dos sons reais que poderiam ser escutados internamente na cena. Assim, Gardies (1993 apud BAMBA: 129) definiu as palavras escritas num filme de acordo com a diegese em três grupos:

- Configurações gráficas extradiegéticas (ver Imagem 5);
- Configurações gráficas totalmente extradiegéticas (ver Imagem 6);
- Configurações gráficas intradiegéticas (ver Imagem 7).



Imagem 5



Imagem 6

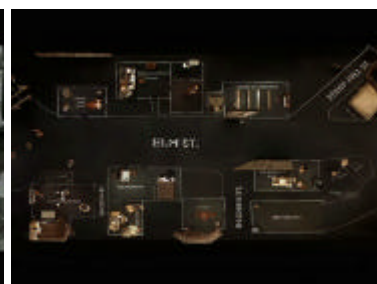


Imagem 7

As configurações extradiegéticas não pertencem ao universo diegético enquanto objetos, mas tem a intenção de informar algo sobre a diegese, como o letreiro de *Dogville* (Lars Von Trier: 2003) que informa sobre o clima das cenas seguintes do filme (imagem 5). Já as configurações gráficas totalmente extradiegéticas não pertencem ao universo diegético e não fornecem nenhuma informação sobre ele, as fotos de cidadãos americanos carentes (Imagem 6) do final de *Dogville* (Lars Von Trier: 2003) além de não pertencerem ao universo diegético não fornecem nenhuma informação sobre a história do filme. Finalmente, as configurações gráficas intradiegéticas pertencem ao espaço diegético do filme. Novamente, em *Dogville* (Lars Von Trier: 2003), no pseudo-mundo da diegese, a cidade não possui cenário (casa, árvores, etc.), é representada por

sua planta baixa através de formas e palavras (Imagem 7), sendo considerada como configuração gráfica intradieética.

A terceira subdivisão das configurações gráficas da linguagem cinematográfica é feita a partir da consideração da maneira pela qual elas se relacionam com a técnica de produção. Nesse caso percebemos:

- Configurações gráficas inseridas sobre as imagens filmadas (ver Imagem 8);
- Configurações gráficas inseridas entre as imagens filmadas (ver Imagem 9);
- Configurações gráficas inseridas no filme (ver Imagem 10).

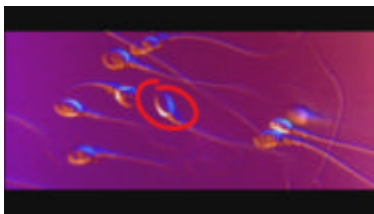


Imagem 8

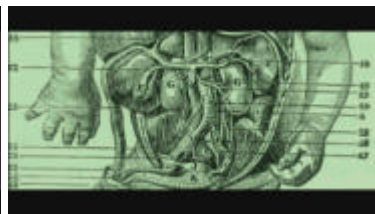


Imagem 9

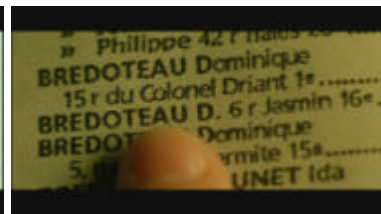


Imagem 10

As configurações inseridas sobre a imagem filmada são produzidas separadamente e depois conjugadas com os fotogramas, e normalmente são classificadas como extradiegéticas. É o caso do círculo que envolve o espermatozóide (Imagem 8) em *O fabuloso destino de Amelie Poulain* (Jean-Pierre Jeunet: 2001). As configurações intercaladas com os fotogramas (entre as imagens filmadas) são produzidas a parte, porém aparecem sem sobreposição da matéria de expressão imagem, e podem ser filmadas ou não, são extradiegéticas ou totalmente extradiegéticas. Se forem objetos, estes não fazem parte da paisagem fílmica, por exemplo, as páginas de livros (Imagem 9) mostradas em *O fabuloso destino de Amelie Poulain* (Jean-Pierre Jeunet: 2001), fazem referência a uma personagem hipocondríaca, mas não são lidas por ninguém. Também se encontram nessa classificação os letreiros dos filmes mudos e suas variações. Por fim, as configurações apresentadas no filme são as que fazem parte do espaço fílmico (intradiegéticas) e nesse caso necessitam de um suporte, uma lista telefônica (Imagem 10) lida por Amelie Poulain, por exemplo.

Algumas configurações gráficas se localizam, por assim dizer, internamente, no universo mesmo daquilo que é filmado. Para levá-las em consideração, portanto, é necessário definir alguns critérios de seleção, pois a pretensão de dar conta de todas as configurações dessa categoria obrigaria o analista a estudar qualquer placa de carro ou cartaz nas ruas captadas muitas vezes aleatoriamente pela câmera. Ademais, não pretendemos realizar aqui uma catalogação exaustiva dos aparecimentos desta linguagem nos filmes.

No caso das configurações inseridas na paisagem fílmica, distinguiremos dois tipos, levando em conta a sua intencionalidade. O que quer dizer que certas configurações são utilizadas com a intenção explícita de operar como representações gráficas, ou seja, de gerar significados propriamente gráficos. De maneira oposta, as configurações não-intencionais seriam aquelas captadas aleatoriamente pela câmera.

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

- Configurações gráficas com informações secundárias (ver Imagem 11);
- Configurações gráficas com informações decisivas (ver Imagem 12).

Em *Acosado* (Godard: 1960), o personagem principal (Michel Poiccard) mata um guarda de trânsito e foge rumo a Paris para receber um dinheiro e convencer sua coadjuvante (Patrícia) a ir com ele para Itália. Aos onze minutos de filme, após Michel se encontrar com Patrícia pela primeira vez, e enquanto caminha pela rua, a câmera capta um cartaz colado na parede com a frase “Viva perigosamente até o fim” (imagem

11). Essa informação não tem influência no personagem (ele nem percebe o cartaz) e na narrativa do filme, mas insinua ao espectador como será o fim de Michel, sendo classificada como configuração gráfica com informação secundária. Poucas sequências depois, Michel lê num jornal a manchete “Investigação rápida: a polícia já identificou o assassino de R.N. 7” (imagem 12). Essa configuração com informação decisiva é um ponto importante no filme e o faz avançar diretamente, pois o personagem sabe que foi identificado e passa a fugir dos policiais.



Imagem 11



Imagem 12

Considerações finais

Com as quatro subdivisões das configurações feitas acima - em relação aos elementos que as compõem, a diegese, a produção e a funcionalidade - percebemos a amplitude da linguagem gráfica nos filmes.

Importante mencionar que a utilização desses elementos, assim como acontece com todos os elementos fílmicos, é uma opção efetuada por seus autores. Opção que transforma em alguns instantes as representações da banda visual do filme em representações gráficas, desviam a atenção das imagens e convertem o filme num terreno onde se pode utilizar todas as matérias de expressão da linguagem cinematográfica para gerar significado.

Referências bibliográficas

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. Tradução de Eloisa Araújo Ribeiro. São Paulo: Papirus, 2003.

BAMBA, Mahomed. **Letres e grafismos nos processos fílmicos: funcionalidade narrativa, plástica e discursiva da língua escrita na figuração cinematográfica**. 2002. Tese (Doutorado em Ciências da Comunicação) – Escola de comunicação e artes, USP, São Paulo, 2002.



GENETTE, Gérard. Fronteiras da Narrativa. In: GREIMAS, A. J.; BREMOND, Claude; ECO, Umberto et al. **Análise estrutural da narrativa** – Pesquisas semiológicas. Tradução de Maria Zélia Barbosa Pinto. 4. ed. Rio de Janeiro: Vozes, 1976. p.255-274.

MARIE, Michel. Cinema e linguagem. In: AUMONT, Jacques; BERGALA, Alain; VERNET, Marc et al. **A estética do filme**. Tradução de Marina Appenzeller. São Paulo: Papirus, 1995. p.157-222.

METZ, Christian. **Linguagem e cinema**. Tradução de Marilda Pereira. São Paulo: Perspectiva, 1971.

TWYMAN, Michael. A schema for the study of graphic language. In: Paul A. Kolers, Merald E. Wrolstad; Herman Bouma (edit). **Processing of visible language**. Editado por. Nova York & Londres: Plenum Press, v.1, 1979. p.117-150.

TWYMAN, Michael. The graphic presentation of language. **Information Design Journal**. Londres, v.1, p.2-22, 1982.