

## **Metáforas audiovisuais: figuras de linguagem nos créditos de abertura cinematográficos<sup>1</sup>**

Por Roberto Tietzmann<sup>2</sup>, FAMECOS - PUCRS

### **Resumo:**

Créditos de abertura são trechos de filmes onde há um espaço para uma comunicação diferenciada com o espectador, oriunda da mescla de elementos gráficos e cinematográficos. Neste texto, abordamos a presença de metáforas visuais como estratégia criativa para introduzir elementos-chave da história. Usamos exemplos de metáforas visuais em tipografia, logomarca do estúdio e demais imagens que compõem o crédito.

### **Palavras-chave:**

Cinema; Comunicação Gráfica; Créditos

### **1. Introdução**

Uma seqüência de créditos é o trecho do filme onde são apresentados na forma de textos gráficos o título da obra, elenco, equipe e empresas produtoras, e esta lista “aparece como títulos, usualmente no início ou no final de um filme, ou em ambos” (Katz, 1998, 306). As seqüências do início dos filmes freqüentemente apresentam maior variedade e riqueza visual em sua apresentação.

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

---

<sup>1</sup> Trabalho submetido ao NP de Comunicação Audiovisual do XXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Roberto Tietzmann é professor de disciplinas de montagem cinematográfica, design em movimento e televisão e publicidade na PUCRS. É doutorando do programa de pós-graduação da FAMECOS – PUCRS onde desenvolve pesquisa sobre efeitos visuais, digitalidade e cinema.

Desde o início dos anos [19]50 tem havido uma tendência para substituir listagens diretas de créditos por métodos mais imaginativos envolvendo superposição sobre cenas de ação, visuais ousados, animação e efeitos especiais. (KATZ, 1998, p. 306)

Tal apresentação progressivamente sofisticada colocou diversas outras questões aos criadores de seqüências de créditos. Não bastava dominar a tipografia e as técnicas de preparação dos textos gráficos para cinema<sup>3</sup>, mas também se mostrava necessário agir cooperativamente com a equipe de realização do filme e o tema da obra (BASS em CROOK, 1986, p.12) para que o crédito ajudasse a introduzir o espectador no universo da obra e motivá-lo a assistir ao filme.

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

## **2. Metáforas visuais e créditos de abertura**

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

---

<sup>3</sup> A definição das categorias de textos gráficos é oriunda de TWYMAN (1979, 1982), que trata principalmente de sua aplicação em impressos, mas contempla a possibilidade de debater aspectos de cinema também.

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

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

É importante observar que para facilitar a compreensão da metáfora, o ponto de onde ela parte precisa ser conhecido e compartilhado pelo autor e pelo leitor. Um elemento colocado no crédito de abertura precisa, portanto, ser recordado e comparado com outros apresentados freqüentemente vários minutos depois no filme para que a leitura da metáfora seja possível. Uma solução para esta atualização de conteúdos é apresentar os dois modos, com e sem metáforas aplicadas, lado a lado na montagem dos créditos. Assim se desenvolvem os créditos de *Um Novo Dia Para Morrer* (Lee Tamahori, 2002), filme da série James Bond.

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



Figura 1 - Estabelecendo a premissa para a metáfora.

Os cinco tipos de tortura a que Bond é submetido, afogamento, espancamento, queimaduras, choques elétricos e picadas de escorpiões aparecem representadas através das metáforas e sem, oferecendo ao espectador a possibilidade de descobrir a motivação das representações mais facilmente. Tal preocupação se insere na tradição do cinema de massa, que busca, de todas as maneiras, facilitar a compreensão de suas obras.



Figura 2 - As instâncias da agente coreana: fogo

A agente norte-coreana, apresentada no início do crédito como aquela que coordena a tortura a 007, reaparece multiplicada em diferentes instâncias: mulheres de feições orientais –nuas– que incandescem como lava saída de um vulcão, soltam faíscas elétricas ou são feitas de gelo. A figura de linguagem da *acumulação*, ou seja, da repetição de várias instâncias funciona como um índice do tempo que Bond passa no cativeiro, e um índice dos maus-tratos que sofre.



Figura 3 - As instâncias da agente coreana: eletricidade

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

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

### **3. Metáforas visuais através da tipografia**

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



Figura 4 - Imagem épica, sinal de “liberdade”?

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

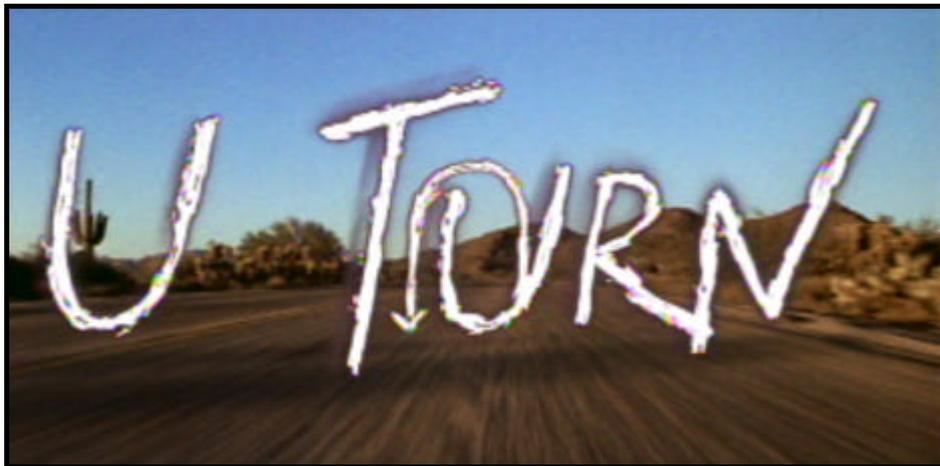


Figura 5 – Índices de violência na fontes

A escolha das fontes contradizem a sugestão de liberdade. As fontes não-padronizadas usadas para escrever os créditos parecem ter sido desenhadas na madeira com auxílio de uma faca, sugerindo índices de instabilidade e violência que não confirmam a tranquilidade que as imagens *a priori* sugerem. O diretor confirma estas pistas da metáfora inserindo imagens que revelam que o personagem de Sean Penn teve um dedo da mão arrancado (está enfaixado) e há carcaças e abutres por perto.

Outros exemplos de metáforas expressas com tipografia estão em filmes como Homem-Aranha (Sam Raimi, 2002), onde o movimento das palavras indica a agilidade do protagonista, bem como a fonte conta com traços semelhantes às de quelíceras do inseto. Já em O Homem Que Copiava (Jorge Furtado, 2003), os créditos iniciais são desenhados com o brilho característico de uma máquina copiadora funcionando.

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

#### **4. Personificação como metáfora visual**

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

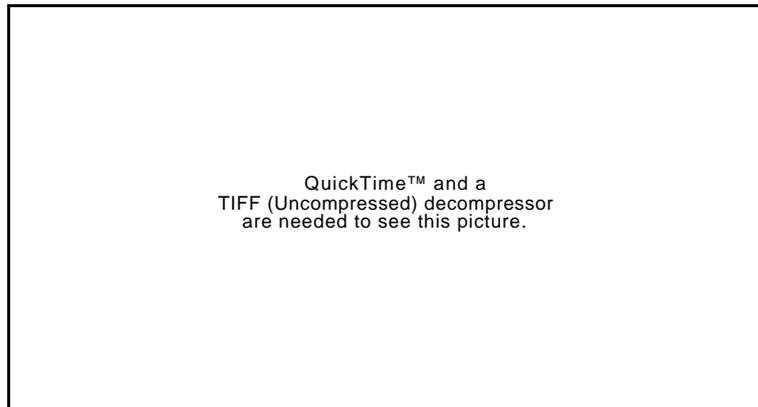


Figura 6 - A lâmpada animada da Pixar, Luxo Jr.

A assinatura que precede os filmes da Pixar Animation Studios inclui um exemplo de personificação, substituindo o “i” com a lâmpada Luxo Jr. A logomarca anterior da Pixar, usado com pequenas variações desde sua fundação em 1986 até a estréia de seu primeiro longa-metragem (*Toy Story*, de John Lasseter, 1995) era bastante mais abstrata, incorporando uma tipografia de motivação romana e algo como um *pixel* aplainado.



Figura 7 - A primeira logomarca da Pixar.

A personificação é um elemento central no roteiro do curta-metragem, envolvendo um conflito entre duas lâmpadas, uma conotada como “pai” e a outra como “filho”. É importante observar que, pela personificação ser um tipo de metáfora, apresentar a lâmpada como uma das letras da palavra também o é. O logo *sem* a metáfora pode ser visto abaixo.

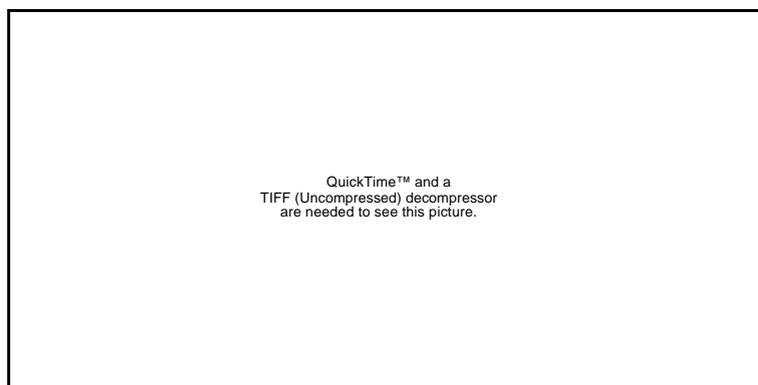


Figura 7 - Pixar sem a lâmpada.

Luxo Jr. foi apresentado ao público no primeiro curta-metragem realizado pela Pixar (*Luxo Jr.*, de John Lasseter, 1986). A repercussão do curta, um dos primeiros a reunir computação gráfica com qualidade de imagem de filme 35mm com uma história envolvente, catapultou a Pixar à realização de dezenas de comerciais nos anos seguintes, o que desenvolveu o *know-how* técnico e capitalizou a companhia para a realização dos longas mensagens.

## 8. Conclusão

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

Embora seja óbvio que a construção de metáforas visuais também seja presente e possível sem textos gráficos em cena, os créditos parecem favorecê-los ao trazer influências de uma maior síntese da informação presente em peças gráficas publicitárias. Essencialmente, todo elemento presente em um filme pode ser interpretado de diversas maneiras, inclusive como uma metáfora. Ela, no entanto, depende de um texto coerente e coeso para se revelar ao espectador.

## 9. Referências bibliográficas

- BAZIN, André. The Evolution Of The Language Of Cinema in BRAUDY, Leo & COHEN, marshall (eds.). Film Theory and Criticism – Introductory Readings (fifth edition). Nova Iorque. Oxford University Press, 1999 Tradução do autor.
- BJÖRKMAN, Stig. Woody Allen on Woody Allen. New York: Grove Press, 1993 Tradução do autor.
- CROOK, Geoffrey. Television Graphics: From Caption Card to Computer. Oxford: Built By Robots Press, 1986. Tradução do autor.
- EHSES, Hanno. Design and Rhetoric: An Analysis of Theatre Posters. Design Papers 4. Halifax. Design Division, Nova Scotia College of Art and Design, 1986 Tradução do autor.
- EHSES, Hanno & LUPTON, Ellen. Rhetorical Handbook. Design Papers 5. Halifax. Design Division, Nova Scotia College of Art and Design, 1988 Tradução do autor.
- EISENSTEIN, Sergei. Beyond the shot [the cinematographic principle and the ideogram] In BRAUDY, Leo & COHEN, marshall (eds.). Film Theory and Criticism – Introductory Readings (fifth edition). Nova Iorque. Oxford University Press, 1999 Tradução do autor
- HELLER, Steve. Design Literacy (Continued): Understanding Graphic Design Allworth Press, 1999. Tradução do autor.
- KATZ, Eprahim. The Film Encyclopedia (3rd Ed). Perennial; 1998.
- PUDOVKIN, Vsevolod. On Editing. In BRAUDY, Leo & COHEN, marshall (eds.). Film Theory and Criticism – Introductory Readings (fifth edition). Nova Iorque. Oxford University Press, 1999 Tradução do autor
- TIETZMANN, Roberto. Entre o gráfico e o cinematográfico. Apresentado no dia 3/11/2005 no VIII Seminário Internacional de Comunicação da PUCRS, Mesa Imagens da Contemporaneidade, Coordenação de Flavio Cauduro e Maria Beatriz Rahde, 2005. Disponível em CD-ROM.
- TWYMAN, Michael. A Schema for the Study of Graphic Language (Tutorial Paper). In Processing of Visual Language – vol. 1. New York-London. Plenum Press, 1979. Tradução do autor.
- TWYMAN, Michael. The Graphic Presentation of Language. In Design Journal, Vol 3/1.1982. Tradução do autor.