



## Uma proposta de classificação para créditos de abertura cinematográficos<sup>1</sup>

Roberto Tietzmann<sup>2</sup>, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUC-RS)

### Resumo

Créditos de abertura cinematográficos se apresentam como um espaço híbrido nos filmes, mesclando tipografia e outros elementos gráficos às imagens captadas por uma câmera. As combinações entre o gráfico e o cinematográfico são pautadas por relações de predominância onde um dos elementos se torna mais destacado na imagem do que o outro, tomando a liderança em apresentar ao espectador a temática do filme sem suprimir o outro. Este estudo sugere um modelo de quatro quadrantes como uma maneira de mapear as diversas variações existentes.

### Palavras-chave

Cinema, comunicação gráfica, créditos de abertura

### 1. Introdução

Desde seus primeiros momentos o cinema apresentou elementos gráficos (tipografia, diagramas, sinais, etc.) somados às imagens captadas pelas câmeras. Tal mescla era capaz de sugerir significados mais complexos do que apenas as imagens filmadas sem som sincronizado seriam capazes de representar.

Entre as diversas necessidades de comunicação dos primeiros filmes, a primeira que foi apoiada com elementos gráficos foi dar visibilidade a uma assinatura do produtor da obra. Elementos gráficos colocados nos cenários ou sobrepostos à imagem buscavam *dar crédito* a quem o filme pertencia, buscando assim tanto o reconhecimento por parte de suas platéias quanto desestimular potenciais piratas. Esta é a base das seqüências de crédito de abertura.

Nas décadas seguintes, os créditos foram agregando outras informações em sua apresentação. A forma, no entanto, permanecia mais ou menos estabilizada em uma série de cartões, em geral estáticos ou sobrepostos a imagens secundárias para a narrativa, onde as informações eram diagramadas em conjuntos de até três ou quatro elementos por vez.

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado ao GT Comunicação Audiovisual do Intercom 2007, XXX Congresso brasileiro de ciências da comunicação.

<sup>2</sup> Roberto Tietzmann ([rtietz@pucri.br](mailto:rtietz@pucri.br)) é professor na FAMECOS/PUCRS e doutorando do programa de pós-graduação em comunicação desta instituição.



Tal conservadorismo na forma visual dos créditos se modificou na década de 1950, quando foi percebido que os elementos gráficos não precisavam apenas ter a função de informar, mas poderiam também ser apresentados de maneira graficamente mais expressiva e incorporando algo que é essencial à imagem cinematográfica: o movimento, na forma de animações incluindo personagens ou atribuindo ações a elementos gráficos. Tal renovação deu luz a uma grande variedade de formas e estilos nos créditos, em geral mesclando o período histórico onde se passa a trama do filme com tendências e modismos de cada período.

Uma seqüência de créditos de abertura é um segmento peculiar em um filme. É um momento que recupera e atualiza a mescla entre elementos gráficos e cinematográficos presente desde a aurora do cinema, onde a palavra se mostra como imagem e a imagem passa a funcionar em relação a estes elementos também.

As relações e recombinações entre os elementos gráficos e cinematográficos em um crédito de abertura são potencialmente infinitas em sua forma. Na prática, no entanto, restrições técnicas, orçamentárias, de cronograma ou mesmo de convenções de gêneros e modos de representação cinematográficos acabam vertendo este *infinito potencial* em algumas soluções visuais recorrentes identificáveis nos créditos de abertura.

Este estudo propõe uma taxonomia que identifica os elementos recorrentes como uma série de tensionamentos entre os elementos gráficos e cinematográficos. Apesar de se apresentarem como uma mescla ao espectador, na maioria das vezes um deles se torna predominante ao outro ao interpretar e sintetizar visualmente os temas do filme.

Esta proposta de taxonomia foi elaborada pela primeira vez em 2004-2005, como parte da dissertação de mestrado defendida pelo autor em março de 2005. De maneira concomitante à defesa, foi lançada uma nova disciplina eletiva no currículo do curso de publicidade e propaganda da FAMECOS/PUCRS. Derivada dos conteúdos pesquisados na dissertação, a disciplina *Design em Movimento* vem sendo um campo de testes e refinamentos de vários aspectos deste estudo.

A taxonomia vem sendo então apresentada como conteúdo de aula e sendo constantemente reiterada no diálogo com os alunos e testada se é clara o suficiente, buscando ser utilizada tanto para a análise quanto para a criação de trabalhos de design em movimento.



No XXIX Intercom, em Brasília, em 2006, o modelo de quatro quadrantes foi incluído na apresentação para o GT de comunicação audiovisual, ainda que não tenha sido mencionado no texto, cujo assunto principal era a aplicação de metáforas audiovisuais à criação de créditos de abertura. Atualizado, revisto e re-iterado, a proposta é apresentada novamente, de uma maneira mais detalhada.

## 2. Origens dos créditos de abertura

O que é específico a primeira vista para o cinema (e os meios dele derivados) é o registro de imagem seqüencial que cria a ilusão de movimento por meios fotográficos, eletrônicos ou digitais acompanhado da captação de som que pode ser ou não utilizado posteriormente.

O uso mais imediato do cinematógrafo e seus semelhantes era, como define Freitas(2006, p.2) caracterizado pelas suas capacidades miméticas de representação, ou seja, permitia “que uma coisa que não estivesse presente em um determinado instante, ou seja, a realidade, pudesse se apresentar sob uma outra forma: em imagem”. Tais capacidades de registro foram amplamente divulgadas como o grande diferencial do novo meio, nascido em 1892 (segundo a tradição americana) ou 1895 (segundo a tradição francesa).

Musser (1994, p. 3) afirma que existiam três modos de representação nos filmes dos primeiros dez anos do cinema. O primeiro deles era baseado no reconhecimento imediato das situações mostradas na tela, com o mínimo de apoio de uma legenda ou cartão de título inicial. Muito das informações necessárias para entender a obra, portanto, não estavam *na tela*, mas no contexto cultural do espectador que a lia. A familiaridade era fruto de um delicado jogo de denotação e conotação e interpretação entre o filme e seu público.

Outra maneira, ainda segundo Musser (1994), dependia de um acréscimo de elementos que transcendiam a tela. Requeria um envolvimento maior do exibidor em investir e proporcionar *extras* à imagem filmada. Tendo em vista a compreensão do filme e uma experiência mais completa para o espectador, o empresário poderia acrescentar uma narração à imagem, música e até vozes e efeitos sonoros realizados *ao vivo*, em uma curiosa hibridização entre cinema e teatro.

Carrière (1994, p.13) relata que os filmes projetados na Espanha em torno de 1910 eram acompanhados pela figura do *explicador*: um funcionário do cinema que ficava ao lado da



tela com um bastão apontando os personagens e *explicando o que eles estavam fazendo e o significado disto*. A função de ancorar a conotação “correta” a partir dos signos apresentados no filme mostra a vocação do cinema para buscar a uniformidade de opiniões a respeito de seus filmes.

Musser (1994) completa: a terceira maneira de organizar os elementos no filme apresentava histórias que deveriam ser compreendidas com o mínimo de elementos externos à obra. Neste caso, as formas de representar a história variavam bastante. De filmes “de truque” como os de Méliès no início de sua carreira ou filmes que se baseavam no encadeamento de ações e situações através do uso de cartões, as estratégias para a representação de histórias mais complexas era variada e dependia de um afastamento do mero registro realista e da estabilização de uma convenção narrativa ainda instável.

Entre as três formas de representação listadas por Musser (1994) um elemento comum que se apresenta é a incorporação da linguagem verbal gráfica na forma de tipografia em palavras e pequenas frases escritas aplicadas em cartões ou sobre as imagens. O objetivo dos textos gráficos era elucidar incertezas e ambigüidades a partir das imagens apresentadas no filme. Tal conceito está em sintonia com o que Barthes define como *ancoragem*, segundo Fiske (1983):

Um termo usado por Barthes para descrever o caminho principal pelo qual as palavras trabalham sobre as imagens visuais - usualmente propagandas ou fotojornalismo. Fotografias são potencialmente textos abertos e palavras são usadas para dirigir o leitor rumo a uma leitura preferencial da imagem. (FISKE, 1983, p.11)

Barthes escrevia suas considerações a respeito de fotojornalismo e publicidade, mas o conceito também se aplica ao cinema. Neste caso, a ambigüidade e a polissemia inerentes à imagem se cruzam com as diferentes necessidades artísticas, comunicacionais e comerciais de uma obra.

Por exemplo, é praticamente inviável entender a quem pertence uma imagem em movimento apenas observando poucos segundos dela. O acréscimo de uma logomarca à imagem *ancora* tal significado e sugere que tal imagem se insere em um meio onde tal marcação seja importante e um fator de distinção. Relações semelhantes podem ser encontradas na apresentação gráfica de títulos, textos de diálogos, de indicativos de passagem de tempo ou de pontos-chave da trama.



Desde a origem do cinema há algum tipo de crédito de autoria presente, sejam as pequenas placas colocadas no cenário identificando a empresa que produziu o filme (Toulet, 2000, p.77), os carimbos que Thomas Edison e Georges Méliès (Usai, 2000, encarte) colocavam entre os fotogramas identificando sua propriedade de maneira quase subliminar.

No cartão de título para o filme “O Grande Roubo do Trem”, dirigido por Edwin Porter em 1903 para a empresa de Thomas Edison, a preocupação com a assinatura da produtora é exibida de maneira exemplar. Há simplesmente *duas* vezes no quadro a indicação que o filme possui um *copyright* de 1903, e também está duplicada a indicação de que Edison é o produtor. A redundância da informação busca garantir uma proteção maior contra a pirataria.

Os créditos de abertura, invariavelmente apresentados ao início do filme, tinham esta função dupla: apresentar o título da obra e atribuir sua propriedade. Como a noção de estrelas em papéis de protagonismo era incipiente, estes nomes em geral não eram apresentados. Tampouco eram apresentados os nomes de membros da equipe exceto, em alguns casos, o produtor. Tal panorama se transforma ao longo da década de 1910 e, nos, primeiros anos da década de 1920, o conteúdo dos créditos de abertura já se aproximava de um padrão reconhecido pelas próximas décadas (incluindo empresa produtora, título, elenco principal e secundário, equipe e prólogos textuais). Sua forma, contudo, se adaptaria aos estilos gráficos de cada momento.

A apresentação visual dos créditos do cinema em seus primeiros anos buscava raízes nas artes de cartazes populares do final do século XIX, ainda que em uma apresentação simplificada pela falta de resolução, pelo alto contraste e pela ausência de cor da imagem cinematográfica em relação ao papel. Tais referências aos cartazes novecentistas envolviam o acréscimo de pequenos adereços à tipografia do título do filme, apresentada em destaque. Em uma cultura onde a noção de industrialização da produção gráfica ainda encontrava restrições, a produção de créditos de abertura envolvia na maioria dos casos algum desenho manual das palavras e adereços, posteriormente refotografado e editado junto ao filme.

Tal hibridização permite a uma linguagem incorporar elementos da outra, surpreendendo o espectador pelo incomum e confortando-o ao reencontrar os paradigmas e sintagmas já conhecidos, sem constituir algo drasticamente diferente a ponto de necessitar de um aprendizado distinto para *ler* um filme, *ler* um material gráfico impresso e *ler* uma sequência de créditos. Os créditos continuam sendo, como definiu sinteticamente Ephraim Katz (1998)



uma lista de nomes dos envolvidos no filme que pode ganhar formas mais criativas (p.306). Obviamente, tanto o cinema (entendido aqui em um sentido múltiplo, representando tanto o aparato tecnológico quanto a indústria dele oriunda, o repertório de filmes, a linguagem específica dele oriunda, etc.) quanto a comunicação gráfica são ao mesmo tempo veículos de outras linguagens e áreas do conhecimento dotadas de um repertório específico de linguagem e significantes. Interessantes hibridizações acontecem quando o que é específico de uma área se sobrepõe à área vizinha.

Seja pelo tédio do público que desejava novidades, seja pelas tentativas de contar histórias mais sofisticadas, seja meramente pela experimentação com possibilidades técnicas, a articulação da linguagem cinematográfica em poucos anos transcendeu o mero registro e sofisticou-se em suas competências específicas (montagem, som, efeitos visuais, etc.) além de hibridizar-se progressivamente com elementos gráficos. Um fruto desta hibridização é a animação a partir de personagens desenhados. Não por acaso, os primeiros exemplos de filmes animados são realizados por cartunistas e, no caso de *Little Nemo in Slumberland* (1911) de Winsor McKay, são mescladas cenas de McKay apostando com seus amigos que será capaz de produzir 4000 desenhos em um mês com a posterior apresentação de tais desenhos e a criação de sua animação. O que é gráfico se faz cinematográfico e retorna aos cartuns estáticos ao final do curta. Anos mais tarde, tais sementes da animação fomentariam créditos como os da série A Pantera Cor-de-Rosa e James Bond.

### 3 Créditos e taxonomia

Uma seqüência de créditos não existe sozinha, isolada do filme. Ela colabora com a mensagem mais ampla do filme, mas, ao mesmo tempo, não está restrita pelas escolhas de estilo visual da obra. Um caminho de bom senso é recomendado pelo consagrado comunicador gráfico Saul Bass (Crook, 1986):

[...] parecia para mim que o título deveria ser aproximado de maneira cautelosa, com algum senso de responsabilidade em relação ao filme em si. Minha visão do que ele deveria ser, obviamente, emergia da intenção do filme. (CROOK, 1986, p.12)



Umberto Eco (1986) fala da *intenção da obra*, a *intentio opera*, que ofereceria um conjunto máximo de possibilidades de desdobramento e extensão da interpretação. Quem percorre a obra é um leitor empírico criando a partir da leitura uma série de passeios inferenciais, especulações a respeito do rumo da obra nos trechos ainda não lidos:

Toda vez que o leitor chega a reconhecer no universo da fábula (mesmo que seja ainda parentizado quanto a decisões extensionais) a atuação de uma ação que pode produzir uma mudança no estado do mundo narrado, introduzindo assim novos cursos de eventos, ele é induzido a *prever* qual será a mudança de estado produzida pela ação e qual será o novo curso de acontecimentos. (ECO, 1986, p.94)

O comunicador gráfico se situa em um ponto de vista de cumplicidade com a obra e com os demais que a realizam. Distinto, portanto, de um leitor *normal*. Ele também faz tal passeio inferencial, mas meses antes das platéias do filme e com a missão de ajudar capturar o interesse delas para a obra. Uma seqüência de créditos deve ajudar a enunciar a intenção da obra sob pena de ser taxada como uma bela representante de uma retórica visual vazia, apenas decorativa e sem causas a partir do ou conseqüências no andamento do filme. Tal sombra da irrelevância desagradava Saul Bass:

Era algo perturbador quando, tendo estabelecido o valor de algum tratamento especial para os títulos do filme, eu via um número deles sendo feitos como um tipo de sapateado irrelevante. Mesmo coerência estilística, parecia, não era suficiente. Mais importante, precisava haver uma atitude compartilhada entre o crédito e o filme... (CROOK, 1986, p.12)

Esta *atitude compartilhada* que Bass defende pode ser entendida como um espelhamento temático entre o filme e a seqüência. Este espelhamento reinterpreta a obra maior dentro da menor, escolhendo o que mostrar e o que esconder para preservar o interesse do espectador. As considerações de Boris Tomachewski (1970), ainda que pensando na literatura, se encaixam perfeitamente para ajudar nossa compreensão:

No decorrer do processo artístico, as frases particulares combinam-se entre si segundo seu sentido e realizam uma certa construção na qual se unem através de uma idéia ou tema comum. As significações dos elementos particulares da obra constituem uma unidade que é o tema (aquilo de que se fala). (TOMACHEWSKI, 1970, p.169)

Quando Bass exprime suas preocupações com a coerência entre crédito e filme, ele não apenas está preocupado com a própria vaidade profissional, mas também com um hipotético espectador que irá assistir ao filme, e o quanto o crédito colaborará com a obra ou se resumirá a uma bela capa que encaderna um livro ruim. O ponto que une Eco, Bass e



Tomachewski é que os três têm consciência de que este leitor implícito no texto *não* está na sala de cinema ou confortavelmente instalado em seu *home theater*, senão em suas próprias imaginações, como uma espécie de orientador do processo criativo. A este *amigo imaginário* ECO (1986) chama de *Leitor-Modelo*, aquele que “é chamado a colaborar no desenvolvimento da fábula, antecipando-lhe os estados sucessivos”(p.95). Tomachewski (1970) afirma que “a figura do leitor está sempre presente na consciência do escritor, embora abstrata, exigindo o esforço deste para ser o leitor de sua obra.” (p.170) e, mais explicitamente: “Esta preocupação com um leitor abstrato traduz-se na noção de ‘interesse’. [...] Mas o interesse pode tomar formas bastante variadas.” (p.170)

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*. Traçando um paralelo com a relação estabelecida entre o processo retórico e o processo de realização audiovisual, os motivos associados cabem aos enunciadores principais da obra e os motivos livres em um filme caberiam ao eixo paradigmático, às equipes técnico-artísticas.

No caso das seqüências de créditos, elas podem incorporar diferentes tipos de motivos, interpretando-os graficamente, tipograficamente e cinematograficamente. Estes motivos podem tanto ser os *associados* (partes relevantes da trama) quanto *livres* (demais questões estéticas, gráficas ou contextuais apresentadas no filme). O uso destes motivos como referências alimentando o processo criativo-persuasivo é definido por Tomachewski (1970) como “o sistema de procedimentos que justifica a introdução dos motivos particulares e seus conjuntos [que] chama-se ‘motivação’”. (p.184)

A preocupação de Saul Bass com a “atitude compartilhada” entre filme e crédito se constitui, portanto, a partir da qualidade do próprio filme em motivar seus espectadores a assisti-lo com



prazer, algo que está imerso na subjetividade de cada um e, portanto, não é objeto deste estudo. Mas somente é garantida pela sensibilidade do comunicador gráfico em encontrar uma solução que respeite a *intenção da obra* e a ela conduza, além de conseguir formar uma imagem das expectativas de seu leitor em potencial que encontre um correspondente com a dos leitores empíricos do filme e ainda, acima disto tudo, ofereça um equilíbrio entre o conhecido e o inesperado.

Os motivos inspirados pelo filme podem ser interpretados visualmente de diversas maneiras, com predominância das imagens gráficas (ilustrações, diagramas, colagens, animação) e cinematográficas (imagens *live action* semelhantes às demais partes do filme). Usualmente uma destas influências se torna dominante sobre a outra na elaboração do discurso visual dos créditos, silenciando a outra ou a reduzindo ao mínimo de interferência possível. Isto pode ser expresso em uma tabela, estabelecendo uma taxonomia cruzando o *cinematográfico* e o *gráfico*:

	<b>Gráfico forte</b>	<b>Gráfico fraco</b>
<b>Cinematográfico Forte</b>	<b>Tipo 1:</b> Créditos que privilegiam a animação e a mescla, unindo o melhor dos dois mundos.  Prenda-me se for capaz (2002, Steven Spielberg); Homem com o Braço de Ouro (1956, Saul Bass); Monstros S.A. (Pixar, 2001); Adeus, Lênin (Wolfgang Becker, 2002)	<b>Tipo 2:</b> Créditos onde a parte gráfica discretamente acompanha a imagem, mas esta imagem mantém o interesse do espectador por suas qualidades estéticas, emocionais ou informativas. Reviravolta (Oliver Stone, 1999); Cassino (Martin Scorsese, 1995), Sunset Boulevard (Billy Wilder, 1955); As Horas (Stephen Daldry, 2002)
<b>Cinematográfico Fraco</b>	<b>Tipo 3:</b> Privilegiam tipografia e demais recursos gráficos a imagens captadas por câmera: As Virgens Suicidas (Sofia Coppola, 2000), Mulheres à Beira de um Ataque de Nervos (1988, Pedro Almodóvar),	<b>Tipo 4:</b> Créditos que dependem da música para serem interessantes. Exemplos: filmes de Woody Allen, Pulp Fiction (Quentin Tarantino, 1994) ou Kill Bill vol.1 (2003, também de Tarantino) Ou se tornam monótonos e protocolares

Tabela 1 : Predominância do gráfico ou do cinematográfico



É importante relativizar os conceitos de forte e fraco. Forte não significa obrigatoriamente bom, nem fraco significa ruim. Retomando o conceito de motivos associados e livres de Tomachewski (1970), forte poderia ser definido como aquele que incorpora alusões visuais a mais motivos associados a partir do tema da obra e fraco aquele que incorpora referências a motivos livres, a uma quantidade menor de motivos associados ou ainda adota uma representação arbitrária em relação ao tema da obra.

O quadrante onde o cinematográfico é mais forte que o gráfico, identificado como *tipo 2* representa a grande maioria dos créditos de filmes. O peso principal do *contar a história* cabe às imagens de câmera, capazes de realizar os apelos retóricos de *logos, pathos e ethos* ou uma combinação deles. As cenas para o crédito podem ser rodadas durante a fotografia principal do filme, recortando seus planos do mesmo tecido fílmico que irá construir toda a obra. Aos textos gráficos cabe o papel de acompanhar a ação captada pela câmera sem dela roubar a atenção, sendo facilmente esquecidos.

No quadrante onde o gráfico supera o cinematográfico, citado como *tipo 3*, se situam boa parte dos créditos realizados até 1940 e são presentes em desenhos animados até hoje. São créditos baseados em cartões, normalmente contendo texto gráfico, que tomam toda a tela, podendo ser discretamente animados. Ainda que o registro do material gráfico por uma câmera de cinema o transforme em algo *cinematográfico*, há uma profunda diferença entre a natureza das duas imagens. Apresentando o exemplo da pintura, John Berger (1999) comenta:

Quando uma pintura é reproduzida por uma câmera cinematográfica, ela invariavelmente se torna matéria para o roteiro do diretor. Isso acontece porque um filme se desenrola no tempo e uma pintura não. Num filme, o modo pelo qual uma imagem segue a outra, sua seqüência, constrói um argumento que se torna irreversível. Numa pintura, todos os elementos estão ali para serem vistos simultaneamente. O espectador pode necessitar de tempo para examinar cada elemento da pintura, mas cada vez em que chega a uma conclusão a simultaneidade da pintura encontra-se toda ali, para reverter ou qualificar sua conclusão. (BERGER, 1999, p.28)

O quadrante onde ambas as influências são fracas, apontado como *tipo 4*, é sugerido para os créditos protocolares, meramente burocráticos, ausentes ou aqueles onde *nem* o gráfico *ou* o cinematográfico são os elementos que conduzem os apelos retóricos visuais. O que poderia ser, então? O papel cabe então à música usada nos créditos, como em *Kill Bill Vol.1* (Quentin Tarantino, 2003). No filme, o grande motivo que move a trama é o quase assassinato da noiva



(Uma Thurman) e sua jornada de vingança. A música dos créditos é *Bang, Bang, He Shot Me Down* interpretada por Nancy Sinatra, uma maneira irônica de introduzir o que vem adiante. Ainda que subaproveitando todos os demais recursos.

Quando tanto o gráfico quanto o cinematográfico estão aproveitados ao máximo (tipo 1) temos créditos baseados em animação com personagens (a síntese máxima de ambos) ou em mesclas sofisticadas entre elementos gráficos e cinematográficos. Créditos como o do filme *Prenda-Me se For Capaz* (Steven Spielberg, 2003) se enquadram nesta categoria.

No crédito, são feitas diversas alusões a situações que o personagem de Leonardo DiCaprio irá desenvolver durante o filme. Estas situações são apresentadas como uma animação de estilo gráfico semelhante a pictogramas informativos somados à designs publicitários do período. Tal interpretação gráfica permite apresentar praticamente todas as situações-chave do filme sem que a surpresa para o espectador seja estragada.

Este quadrante, ainda que não seja nosso objeto de estudo, é mais comum em vinhetas de séries de televisão. Aparentemente – embora não investiguemos isto neste trabalho – há características na imagem de TV que favorecem mais dinamismo visual (como a maior quantidade de quadros por segundo e sua atualização), a necessidade de competir com dezenas de outros canais ameaçados sempre pelo controle remoto (aumentando os apelos de persuasão visual) e o menor custo de produção, o que liberta os comunicadores gráficos para agirem com mais ousadia.

É possível, ainda, haver um crédito de abertura sem contar com nenhum motivo sugerido pela obra reinterpretado gráfica ou cinematograficamente. Apenas neste caso os créditos serão radicalmente arbitrários em relação ao filme e, portanto, percebidos como mero acessório sem maior relevância. Tal opção está *fora* da tabela acima por ser algo praticamente ausente no cinema de longa-metragem. Ela sobrevive, ainda que não seja nosso objeto de estudo, na colocação do *claquete* antes do arquivamento ou distribuição de um filme publicitário para emissoras e agências. Um *claquete*, neste sentido, é a minuta dos nomes de equipe, título, empresa produtora e data do filme. Apresentado de maneira tipograficamente sóbria, recebe em geral adereços gráficos identificando a empresa produtora. Mas é idêntico na forma para filmes distintos e campanhas de diferentes clientes. O *claquete*, observe-se, não vai ao ar.



A incorporação de motivos está sempre vinculada ao contexto cultural em que o filme (e seus créditos) são realizados. Créditos vistos hoje como bastante enxutos graficamente, como os de *Psicose* (Alfred Hitchcock, 1960) foram tidos radicais e inovadores ao buscar expressar a divisão da personalidade de Norman Bates (o assassino) com conjuntos de linhas animadas que se tramavam e separavam. Dentro do contexto modernista da comunicação visual, a síntese reducionista representou uma vanguarda, conforme Saul Bass (Heller, 1999) afirma que “historicamente, identificação era específica, literal, ilustrativa. [...] Então vieram os trabalhos visuais altamente reducionistas, abstratos, formais. Era inusitado e eficiente.” (p.75). A partir das últimas décadas do século XX o desgaste da representação reducionista fomentou um enriquecimento gráfico dos créditos (e de outras formas de comunicação gráfica). Bass (Heller, 1999) afirma que “marcas geralmente são metáforas de alguma espécie” (p.71) e ele mesmo transformou suas metáforas visuais ao incorporar, no crédito de *A Era da Inocência* (Martin Scorsese, 1991) o desabrochar de flores em câmera acelerada sobre textos de poesias expressando o amadurecimento da personagem de Winona Ryder. Ambos os créditos foram criados pelo mesmo comunicador gráfico, são motivados pelas obras que os contém e pelo destino de seus protagonistas, mas as imagens que apresentam são radicalmente diferentes.

#### 4 Considerações finais

A separação dos créditos em uma taxonomia de quatro grandes categorias é uma hipótese derivada da observação, mas precisa de discussão continuada para depurada de incorreções, imprecisões e casos omissos.

Uma possibilidade não explorada neste texto, por exemplo, é a de créditos que incorporam diferentes combinações de predominâncias dentro da mesma seqüência. Por exemplo, filmes como *Corra Lola Corra* (Tom Tykwer, 1998) incorporam os 4 quadrantes em diferentes momentos do crédito. Isto acontece com razoável freqüência e não invalida a hipótese dos quadrantes. Abre, no entanto, possibilidades de prosseguir a pesquisa e a discussão de hibridizações entre os elementos gráficos e cinematográficos.

Motivadas pela progressiva digitalização das tecnologias de pós-produção, surgem novas facilidades de fundir elementos de ambas as origens em mesclas progressivamente mais



sofisticadas onde, inclusive, possa ser impossível de definir onde estão os limites do gráfico e iniciam o do cinematográfico. Tais créditos seriam classificados como *tipo 1* neste modelo, mas é possível que se consolidem outras subdivisões dentro deste quadrante. Tal revisão está condicionada ao acompanhamento das novas produções e à continuada revisão deste modelo.

## 5 Referências bibliográficas

BARNOUW, Erik. Documentary: A History of the Non-Fiction Film. Nova Iorque : Oxford University Press, 1993.

CURRAN, Steven. Motion Graphics: Graphic Design for Broadcast and Film. Rockport Publishers, 2001. Tradução do autor

BASS, Saul in. CROOK, Geoffrey. Television Graphics: From Caption Card to Computer. Oxford: Built By Robots Press, 1986.

BERGER, John. MODOS DE VER. Artemídia ROCCO, Rio de Janeiro, 1999.

ECO, Umberto. Lector in Fabula. São Paulo: Perspectiva, 1986

FISKE, J. (et al). Key Concepts in Communication. London : Methuen, 1983 Tradução do autor

FLUSSER, Vilém. Ensaio sobre a fotografia; para uma filosofia da técnica. Lisboa: Relógio D'Água, 1998

FREITAS, Cristiane Gutfreind. O filme e a representação do real. Disponível online na revista "E-Compós", edição nº06, agosto de 2006. Consultado na data 02/01/2007, no endereço eletrônico [http://www.compos.org.br/e-compos/adm/documentos/ecompos06\\_agosto2006\\_cristianefreitas.pdf](http://www.compos.org.br/e-compos/adm/documentos/ecompos06_agosto2006_cristianefreitas.pdf)

HELLER, Steve. Design Literacy (Continued): Understanding Graphic Design Allworth Press, 1999.

KATZ, Eprahim. The Film Encyclopedia (3rd Ed). Nova Iorque : Perennial; 1998.

MANNONI, Laurent. A Grande Arte da Luz e da Sombra. São Paulo: Editora Senac & Editora UNESP, 2003.

MUSSER, Charles. THE EMERGENCE OF CINEMA: THE AMERICAN SCREEN TO 1907. Los Angeles : California University Press, 1994.



RODRIGUES, Chris. O CINEMA E A PRODUÇÃO. Rio de Janeiro : DP&A, 2002.

TOMACHEVSKI, B. Temática, in EIKHENBAUM, B. et alii. Teoria da Literatura: formalistas russos. Porto Alegre: Globo, 1970.

TOULET, Emmanuelle. O cinema, invenção do século. São Paulo: Objetiva, 1999.

USAI, Paolo Cherchi. SILENT CINEMA: AN INTRODUCTION (DISTRIBUTED FOR THE BRITISH FILM INSTITUTE). Londres : British Film Institute, 2000.