

2 – Metodologia de Pesquisa

“Os elementos visuais, sonoros e rítmicos que compõem os créditos iniciais introduzem a narrativa cinematográfica? Eles anunciam e intensificam significados?”

Estas perguntas me surgiram quando ainda era estudante de desenho industrial, depois de assistir ao filme **Seven**, de David Fincher. Estava decidido a pesquisar mais profundamente como se daria este processo e iniciei uma jornada em direção à animação, edição e pós-produção de vídeos. Os créditos iniciais do filme foram desenvolvidos por um designer, eu soube posteriormente através de uma entrevista para a revista *Feed*, o seu nome: Kyle Cooper. O trabalho de Cooper mostra como este discurso pode ser estabelecido de maneira exemplar.

Na pesquisa teve-se como objetivo, produzir material teórico sobre a relação do designer no desenvolvimento dos créditos iniciais na obra cinematográfica. Foi organizado um *corpus* de projeto que possibilitasse a observação dos créditos iniciais. Estabeleceram-se critérios de observação dos créditos iniciais, através da decomposição da obra e análise de seus elementos estruturais e auxiliares.

Como objetivos operacionais, cinco etapas foram estabelecidas:

- 1 . Definir um escopo de observação que permitisse a análise dos elementos compositores em suas variáveis
- 2 . Selecionar bibliografia e documentação filmográfica
- 3 . Aplicar a metodologia de pesquisa científica em processo de indexação e análise dos elementos estruturais que compõem a linguagem visual dos créditos
- 4 . Classificar os resultados de acordo com os critérios determinados pela pesquisa
- 5 . Analisar seus recursos e limitações narrativas e dramáticas

A partir de uma metodologia de pesquisa sugerida por Johnni Langer, em “Metodologia para análise de estereótipos em filmes históricos”, e através da observação de diversos métodos de análise de material audiovisual, foi desenvolvida uma ficha catalográfica (Figs. 17, 18, 19 e 20), que buscava aferir o objeto pesquisado de forma profunda e detalhada. Assim, levando em consideração as peculiaridades dos créditos em relação à linguagem cinematográfica, foi proposto um procedimento de análise de créditos de titulação em produções para o cinema, desmembrando a obra em seus elementos básicos, e estabelecendo a gramática, e seu funcionamento na construção do sintagma visual.

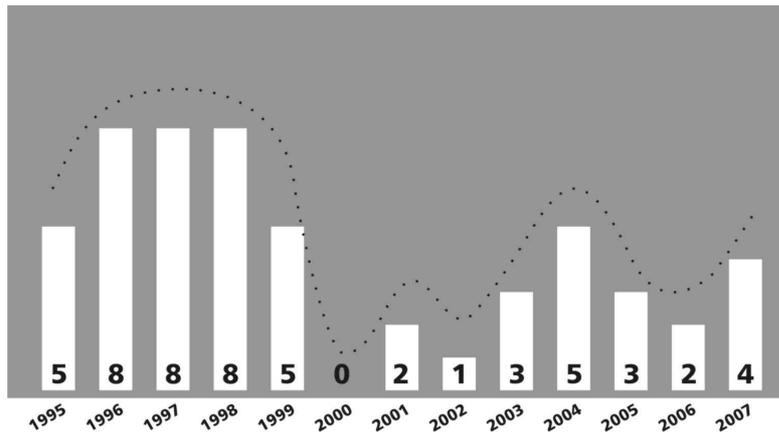
Decidiu-se adotar como estudo de caso, parte da produção desenvolvida por um designer, a fim de estabelecer como o discurso visual se dá para o profissional de design. Optou-se por um profissional que tivesse uma obra consistente neste campo, e reconhecimento perante a academia e o público.

Foram catalogados todos os filmes produzidos pelo designer Kyle Cooper entre os anos 1989 e 2007 a partir de então, utilizou-se um primeiro recorte de quarenta e dois filmes onde o designer atuou produzindo a "*main title sequence*" ou créditos de titulação, nomenclatura adotada nesta dissertação. Esta seleção de filmes representa o escopo do projeto.

2.1 - Corpus

Dentre os quarenta e dois filmes, foram selecionados quatorze para compor a matriz de análise, os critérios de escolha consideraram fatores como o gênero dos filmes e a cronologia. Sobre os gêneros, buscou-se selecionar filmes que pertencessem a estilos diferentes, a fim de estabelecer um discurso mais universal. Foram escolhidos de acordo com o gênero, procurando diversidade entre eles, sendo dois filmes de drama, um de terror, dois de suspense, dois de comédia, dois policiais e cinco de aventura, dentre os quais um se tratava de uma refilmagem (**Missão: Impossível**) e outros dois são filmes com continuação (**Homem-aranha I e II**), pertencendo a uma trilogia. Sobre a cronologia, os filmes foram escolhidos a fim de estabelecer uma amostragem ampla, e por isso foram selecionados ao longo de dez anos da carreira de Kyle Cooper. O ponto de partida foi naturalmente o filme responsável por trazer Cooper à mídia, *Se7en*. No outro extremo, ciente de que a produção de Cooper seguia a todo vapor, foi usado como critério o ano de início da pesquisa, 2005, e com isso o filme **O Novo Mundo**²⁹ foi escolhido como o último filme a ser analisado. Ao longo destes dez anos, a produção de Kyle Cooper variou muito do ponto de vista da quantidade de filmes produzidos ano a ano. Se entre os anos 1995 e 1998 ele produziu créditos para vinte e nove filmes, nos anos entre 1999 e 2003 foram produzidos onze filmes, sendo que em 2000, Cooper não produziu nenhum crédito para filmes. Nos anos entre 2003 e 2005 ele desenvolveu onze créditos de titulação. O gráfico a seguir apresenta visualmente o número de projetos desenvolvido entre 1995 e 2007.

²⁹ The New World - 2005



Do ponto de vista cronológico buscou-se estabelecer um corpus que permeasse a obra, trazendo à luz da análise, filmes com um intervalo entre si que não ultrapassasse um período maior do que quatro anos. Foi considerado o fato de que entre os anos 2000 e 2002 foram desenvolvidos ao todo, apenas três filmes, uma média muito abaixo dos oito filmes produzidos por ano, entre 1996 e 1998.

A seguir, são relacionados os quatorze filmes selecionados na obra do designer que fundamentaram a pesquisa e serviram como referências visuais para a construção de um corpus preliminar.

1. *The New World* (2005) – "O Novo Mundo"
2. *Spider-Man 2* (2004) - "Homem- Aranha II"
3. *Dawn of the Dead* (2004) - "A Madrugada dos Mortos"
4. *Spider-Man* (2002) - "Homem -Aranha"
5. *Wild Wild West* (1999) - "As Loucas Aventuras de James West"
6. *The Mummy* (1999) - "A Múmia"
7. *Arlington Road* (1999) – "O Suspeito da Rua Arlington"
8. *Dead Man on Campus* (1998) - "Procura-se um Morto"
9. *The Horse Whisperer* (1998) - "O Encantador de Cavalos"
10. *Flubber* (1997) - "Flubber"
11. *Donnie Brasco* (1997) - "Donnie Brasco"
12. *The Island of Dr. Moreau* (1996) - "A Ilha do Dr. Moreau"
13. *Mission: Impossible* (1996) - "Missão Impossível"
14. *Se7en* (1995) - "Sete Pecados Capitais"

2.2 - Procedimento de Pesquisa

A partir da definição sobre quais seriam os quatorze filmes que serviram como *corpus preliminar* de pesquisa, foram digitalizados seus créditos iniciais. O processo de digitalização permitiu, além de um registro material, um detalhamento na análise; como será visto posteriormente.

Com o material digitalizado, os quatorze filmes foram filtrados a fim de estabelecer uma síntese da obra e desenvolver um modelo de observação. A ficha de análise seria utilizada em sete filmes selecionados no corpus, e a partir da análise destes filmes foi possível a construção de um discurso acerca de como os elementos componentes dos créditos de titulação podem constituir a linguagem visual. Os mesmos critérios de cronologia e variedade no gênero foram aplicados na seleção dos filmes a serem analisados.

A ficha proposta (fig.17) foi aplicada na análise dos créditos de titulação, destes sete filmes:

1. *The New World* (2005) – “O Novo Mundo” (Drama)
2. *Dawn of the Dead* (2004) - "A Madrugada dos Mortos" (Terror)
3. *Spider-Man* (2002) - "Homem -Aranha" (Aventura)
4. *Dead Man on Campus* (1998) – “Procura-se um Morto” (Comédia)
5. *Donnie Brasco* (1997) - "Donnie Brasco" (Policial)
6. *The Island of Dr. Moreau* (1996) - "A Ilha do Dr.Moreau" (Suspense)
7. *Se7en* (1995) - "Sete Pecados Capitais" (Policial)

Se7en - "Sete Pecados Capitais"
 Diretor - David Fincher
 Produtor - Phyllis Klayfer
 Ano de produção - 1995
 Estúdio - New Line Cinema
 Elenco - Brad Pitt, Morgan Freeman, Gwyneth Paltrow, R. Lee Ermey, Andrew Kevin Walker entre outros
 Créditos Iniciais - RGA
 IMDb link - <http://www.imdb.com/title/tt0114369/>

TIPOGRAFIA (T)

1 - FORMA

1.1 DESENHO DA LETRA

ESTILO	PESO	LARGURA	EIXO	PREENCHIMENTO
<input type="checkbox"/> SERIFADAS	<input type="checkbox"/> LIGHT	<input type="checkbox"/> CONDENSADA	<input type="checkbox"/> ROMANA	<input type="checkbox"/> SÓLIDO
<input type="checkbox"/> NÃO SERIFADAS	<input type="checkbox"/> REGULAR	<input type="checkbox"/> REGULAR	<input type="checkbox"/> ITALICO	<input type="checkbox"/> PADRÃO
<input type="checkbox"/> ORNAMENTAL	<input type="checkbox"/> BOLD	<input type="checkbox"/> ESTENDIDA	<input type="checkbox"/> OBLÍQUO	<input type="checkbox"/> TUTORIA
<input type="checkbox"/> PROCESSADAS				<input type="checkbox"/> IMAGEM
<input type="checkbox"/> HÍBRIDAS				
<input type="checkbox"/> EMULATIVAS				

1.2 ILUMINAÇÃO/VOLUME

ILUMINAÇÃO	VOLUME	CONTRASTE
<input type="checkbox"/> GLOW	<input type="checkbox"/> INTERNO	<input type="checkbox"/> FRONTAL/POSTERIOR/SPOT/FLAT
<input type="checkbox"/> EXTERNO	<input type="checkbox"/> SOMBRA	<input type="checkbox"/> EXTRUSÃO
		<input type="checkbox"/> BEVEL/EMBOSS
		<input type="checkbox"/> ALTO
		<input type="checkbox"/> MÉDIO
		<input type="checkbox"/> BAIXO

1.3 DISTORÇÃO

<input type="checkbox"/> FRAGMENT	<input type="checkbox"/> BEND	<input type="checkbox"/> STRETCH	<input type="checkbox"/> COMPRESS	<input type="checkbox"/> FOCUS	<input type="checkbox"/> INVERT
<input type="checkbox"/> SKEW	<input type="checkbox"/> MELT	<input type="checkbox"/> VERTICAL	<input type="checkbox"/> SHARP	<input type="checkbox"/> WARP	<input type="checkbox"/> DISSOLVE

1.4 FUNÇÃO

<input type="checkbox"/> VERBAL	<input type="checkbox"/> GRÁFICA
---------------------------------	----------------------------------

2 - TEMPO

2.1 - TRANSIÇÃO

VELOCIDADE	INTERVALO
<input type="checkbox"/> RÁPIDA	<input type="checkbox"/> GRANDE
<input type="checkbox"/> MÉDIA	<input type="checkbox"/> MÉDIO
<input type="checkbox"/> LENTA	<input type="checkbox"/> PEQUENO

2.2 - MOVIMENTO

DESLOCAMENTO	TIPO	DIREÇÃO
<input type="checkbox"/> RÁPIDO	<input type="checkbox"/> UNIFORME	<input type="checkbox"/> VERTICAL (V)
<input type="checkbox"/> MÉDIO	<input type="checkbox"/> ORGANIZADO	<input type="checkbox"/> HORIZONTAL (H)
<input type="checkbox"/> LENTO	<input type="checkbox"/> DESCONEXO	<input type="checkbox"/> PONTO DE FUJA (P)
<input type="checkbox"/> VARIÁVEL		<input type="checkbox"/> DIAGONAL
<input type="checkbox"/> N/A		<input type="checkbox"/> ORIENTADA

SENTIDO

<input type="checkbox"/> ESQUERDA-DIR	<input type="checkbox"/> ASCENDENTE
<input type="checkbox"/> DIREITA-ESQ	<input type="checkbox"/> DESCENDENTE
<input type="checkbox"/> VARIÁVEL	

obs: _____

SUPORTE (S)

3 - PROPRIEDADES

3.1 FÍSICAS

ESTILO	ORIGEM	MODO	DENSIDADE
<input type="checkbox"/> GRÁFICO	<input type="checkbox"/> HISTÓRICO	<input type="checkbox"/> MONOCROMÁTICO	<input type="checkbox"/> TRANSPARENTE
<input type="checkbox"/> FOTOGRÁFICO	<input type="checkbox"/> PANORÂMICO	<input type="checkbox"/> COLORIDO	<input type="checkbox"/> OPACO
<input type="checkbox"/> VIDEOGRÁFICO	<input type="checkbox"/> PROJEZIDO	<input type="checkbox"/> DUOTONE	<input type="checkbox"/> VARIÁVEL
<input type="checkbox"/> ANIMAÇÃO	<input type="checkbox"/> N/A	<input type="checkbox"/> TONS DE CINZA	
<input type="checkbox"/> TIPOGRÁFICO	<input type="checkbox"/> FUNÇÃO	<input type="checkbox"/> ALTO CONTRASTE	
	<input type="checkbox"/> PICTOGRÁFICA	<input type="checkbox"/> TONS CONTÍNUOS	
	<input type="checkbox"/> VERBAL		

3.2 ÓTICAS

ENQUADRAMENTO	MOVIMENTO	VELOCIDADE	EFEITOS
<input type="checkbox"/> MACRO	<input type="checkbox"/> DOLLY	<input type="checkbox"/> RÁPIDA	<input type="checkbox"/> GLOW
<input type="checkbox"/> CLOSE UP	<input type="checkbox"/> TRAVELLING	<input type="checkbox"/> MÉDIA	<input type="checkbox"/> TERNAL
<input type="checkbox"/> WIDE SHOT	<input type="checkbox"/> PAN	<input type="checkbox"/> LENTA	<input type="checkbox"/> SHARPEN
<input type="checkbox"/> AEREO	<input type="checkbox"/> FWD	<input type="checkbox"/> VARIÁVEL	<input type="checkbox"/> BLUR
<input type="checkbox"/> PANORÂMICA	<input type="checkbox"/> STEADY	<input type="checkbox"/> CONTRASTE	
<input type="checkbox"/> N/A	<input type="checkbox"/> N/A	<input type="checkbox"/> BAIXO	
		<input type="checkbox"/> MÉDIO	
		<input type="checkbox"/> ALTO	

4 - TEMPO

4.1 - TRANSIÇÃO

<input type="checkbox"/> DISSOLVE	<input type="checkbox"/> FOCUS
<input type="checkbox"/> FADE IN	<input type="checkbox"/> WIPE
<input type="checkbox"/> FADE OUT	<input type="checkbox"/> QUICK CUT
<input type="checkbox"/> IRIS IN	<input type="checkbox"/> CUT
<input type="checkbox"/> IRIS OUT	
<input type="checkbox"/> ZOOM	

4.2 - MOVIMENTO

VELOCIDADE	TIPO
<input type="checkbox"/> FAST MOTION	<input type="checkbox"/> UNIFORME
<input type="checkbox"/> SLOW MOTION	<input type="checkbox"/> ORGANIZADO
<input type="checkbox"/> STOP MOTION	<input type="checkbox"/> DESCONEXO
<input type="checkbox"/> STILL FRAME	

4.3 - RITMO

VELOCIDADE
<input type="checkbox"/> RÁPIDO
<input type="checkbox"/> MÉDIO
<input type="checkbox"/> LENTO
<input type="checkbox"/> ASCENDENTE
<input type="checkbox"/> DESCENDENTE
<input type="checkbox"/> VARIÁVEL

ÁUDIO (A)

5 - CARACTERÍSTICAS

5.1 - ESTILO

<input type="checkbox"/> POP	<input type="checkbox"/> NÃO REPRESENTATIVO
<input type="checkbox"/> CLÁSSICA	<input type="checkbox"/> REPRESENTATIVO
<input type="checkbox"/> ELETRÔNICA	
<input type="checkbox"/> ÉTNICA	
<input type="checkbox"/> JAZZ	
<input type="checkbox"/> ROCK	

5.2 - NÍVEL

<input type="checkbox"/> CONSTANTE
<input type="checkbox"/> ASCENDENTE
<input type="checkbox"/> DESCENDENTE
<input type="checkbox"/> VARIÁVEL

5.3 - DINÂMICA

<input type="checkbox"/> PRESENCIA DE RUÍDO

5.4 - TIMBRE

<input type="checkbox"/> AGUDO
<input type="checkbox"/> MÉDIO
<input type="checkbox"/> GRAVE

5.5 - QUALIDADE

ficha de análise dos créditos iniciais (completa) (fig.17)

A ficha pode ser vista em suas três partes principais mais detalhadamente a seguir. (figs. 18, 19 e 20)



Se7en - "Sete Pecados Capitais"

Diretor - David Fincher
 Produtor - Phyllis Carlyle
 Ano de produção - 1995
 Estúdio - New Line Cinema
 Elenco - Brad Pitt, Morgan Freeman, Gwyneth Paltrow, R. Lee Erme, Andrew Kevin Walker entre outros
 Créditos Iniciais - RGA
 IMDb link - <http://www.imdb.com/title/tt0114369/>

TIPOGRAFIA (T)

1 - FORMA	ESTILO	PESO	LARGURA	EIXO	PREENCHIMENTO	
1.1 DESENHO DA LETRA	<input type="checkbox"/> SERIFADAS <input type="checkbox"/> NÃO SERIFADAS <input type="checkbox"/> ORNAMENTAL <input type="checkbox"/> PROCESSADAS <input type="checkbox"/> HÍBRIDAS <input type="checkbox"/> EMULATIVAS <input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> LIGHT <input type="checkbox"/> REGULAR <input type="checkbox"/> BOLD <input type="checkbox"/> N/A	<input type="checkbox"/> CONDENSADA <input type="checkbox"/> REGULAR <input type="checkbox"/> EXTENDIDA <input type="checkbox"/> N/A	<input type="checkbox"/> ROMANA <input type="checkbox"/> ITALICO <input type="checkbox"/> OBLÍQUO <input type="checkbox"/> N/A	<input type="checkbox"/> INTERNO <input type="checkbox"/> CONTORNO	<input type="checkbox"/> SÓLIDO <input type="checkbox"/> PADRÃO <input type="checkbox"/> TEXTURA <input type="checkbox"/> IMAGEM
	1.2 ILUMINAÇÃO/VOLUME	<input type="checkbox"/> GLOW <input type="checkbox"/> INTERNO <input type="checkbox"/> EXTERNO	<input type="checkbox"/> FRONTAL/POSTERIOR/SPOT/FLAT <input type="checkbox"/> SOMBRA	<input type="checkbox"/> EXTRUSÃO <input type="checkbox"/> BEVEL/EMBOSS	CONTRASTE <input type="checkbox"/> ALTO <input type="checkbox"/> MÉDIO <input type="checkbox"/> BAIXO	
1.3 DISTORÇÃO	<input type="checkbox"/> FRAGMENT <input type="checkbox"/> BEND <input type="checkbox"/> SKEW <input type="checkbox"/> MELT	<input type="checkbox"/> STRETCH <input type="checkbox"/> VERTICAL	<input type="checkbox"/> COMPRESS <input type="checkbox"/> SHARP	<input type="checkbox"/> FOCUS <input type="checkbox"/> WARP	<input type="checkbox"/> INVERT <input type="checkbox"/> DISSOLVE	<input type="checkbox"/> _____ <input type="checkbox"/> _____
	1.4 FUNÇÃO	<input type="checkbox"/> VERBAL <input type="checkbox"/> GRÁFICA				

2 - TEMPO											
2.1 - TRANSIÇÃO	2.2 - MOVIMENTO										
<input type="checkbox"/> DISSOLVE <input type="checkbox"/> FADE IN <input type="checkbox"/> FADE OUT <input type="checkbox"/> IRIS IN <input type="checkbox"/> IRIS OUT <input type="checkbox"/> ZOOM	<table border="1"> <thead> <tr> <th>VELOCIDADE</th> <th>INTERVALO</th> <th>DESLOCAMENTO</th> <th>TIPO</th> <th>DIREÇÃO</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> <input type="checkbox"/> FOCUS <input type="checkbox"/> WIPE <input type="checkbox"/> QUICK CUT <input type="checkbox"/> CORTE <input type="checkbox"/> _____ <input type="checkbox"/> _____ </td> <td> <input type="checkbox"/> RÁPIDA <input type="checkbox"/> MÉDIA <input type="checkbox"/> LENTA <input type="checkbox"/> GRANDE <input type="checkbox"/> MÉDIO <input type="checkbox"/> PEQUENO </td> <td> <input type="checkbox"/> RÁPIDO <input type="checkbox"/> MÉDIO <input type="checkbox"/> LENTO <input type="checkbox"/> VARIÁVEL <input type="checkbox"/> N/A </td> <td> <input type="checkbox"/> UNIFORME <input type="checkbox"/> ORGANIZADO <input type="checkbox"/> DESCONEXO </td> <td> <input type="checkbox"/> VERTICAL (y) <input type="checkbox"/> HORIZONTAL (x) <input type="checkbox"/> PONTO DE FUGA (z) <input type="checkbox"/> DIAGONAL <input type="checkbox"/> ORIENTADA <input type="checkbox"/> VARIÁVEL </td> </tr> </tbody> </table>	VELOCIDADE	INTERVALO	DESLOCAMENTO	TIPO	DIREÇÃO	<input type="checkbox"/> FOCUS <input type="checkbox"/> WIPE <input type="checkbox"/> QUICK CUT <input type="checkbox"/> CORTE <input type="checkbox"/> _____ <input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> RÁPIDA <input type="checkbox"/> MÉDIA <input type="checkbox"/> LENTA <input type="checkbox"/> GRANDE <input type="checkbox"/> MÉDIO <input type="checkbox"/> PEQUENO	<input type="checkbox"/> RÁPIDO <input type="checkbox"/> MÉDIO <input type="checkbox"/> LENTO <input type="checkbox"/> VARIÁVEL <input type="checkbox"/> N/A	<input type="checkbox"/> UNIFORME <input type="checkbox"/> ORGANIZADO <input type="checkbox"/> DESCONEXO	<input type="checkbox"/> VERTICAL (y) <input type="checkbox"/> HORIZONTAL (x) <input type="checkbox"/> PONTO DE FUGA (z) <input type="checkbox"/> DIAGONAL <input type="checkbox"/> ORIENTADA <input type="checkbox"/> VARIÁVEL
VELOCIDADE	INTERVALO	DESLOCAMENTO	TIPO	DIREÇÃO							
<input type="checkbox"/> FOCUS <input type="checkbox"/> WIPE <input type="checkbox"/> QUICK CUT <input type="checkbox"/> CORTE <input type="checkbox"/> _____ <input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> RÁPIDA <input type="checkbox"/> MÉDIA <input type="checkbox"/> LENTA <input type="checkbox"/> GRANDE <input type="checkbox"/> MÉDIO <input type="checkbox"/> PEQUENO	<input type="checkbox"/> RÁPIDO <input type="checkbox"/> MÉDIO <input type="checkbox"/> LENTO <input type="checkbox"/> VARIÁVEL <input type="checkbox"/> N/A	<input type="checkbox"/> UNIFORME <input type="checkbox"/> ORGANIZADO <input type="checkbox"/> DESCONEXO	<input type="checkbox"/> VERTICAL (y) <input type="checkbox"/> HORIZONTAL (x) <input type="checkbox"/> PONTO DE FUGA (z) <input type="checkbox"/> DIAGONAL <input type="checkbox"/> ORIENTADA <input type="checkbox"/> VARIÁVEL							
obs. _____ _____ _____ _____	<input type="checkbox"/> ESQUERDA-DIR <input type="checkbox"/> DIREITA-ESQ <input type="checkbox"/> ASCENDENTE <input type="checkbox"/> DESCENDENTE <input type="checkbox"/> VARIÁVEL										

ficha de análise dos créditos iniciais (tipografia) (fig.18)

SUPOORTE (S)

3 - PROPRIEDADES

3.1 FÍSICAS

ESTILO	ORIGEM	MODO	DENSIDADE
<input type="checkbox"/> GRÁFICO	<input type="checkbox"/> HISTÓRICO	<input type="checkbox"/> MONOCROMÁTICO	<input type="checkbox"/> TRANSPARENTE
<input type="checkbox"/> FOTOGRÁFICO	<input type="checkbox"/> PANTOMÍMICO	<input type="checkbox"/> COLORIDO	<input type="checkbox"/> OPACO
<input type="checkbox"/> VIDEOGRÁFICO	<input type="checkbox"/> PRODUZIDO	<input type="checkbox"/> DUOTONE	<input type="checkbox"/> VARIÁVEL
<input type="checkbox"/> ANIMAÇÃO	<input type="checkbox"/> N/A	<input type="checkbox"/> TONS DE CINZA	
<input type="checkbox"/> TIPOGRÁFICO	FUNÇÃO	<input type="checkbox"/> ALTO CONTRASTE	
<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> PICTOGRÁFICA	<input type="checkbox"/> TONS CONTÍNUOS	
	<input type="checkbox"/> VERBAL	<input type="checkbox"/> _____	

3.2 ÓTICAS

ENQUADRAMENTO	MOVIMENTO	VELOCIDADE	EFEITOS
<input type="checkbox"/> MACRO	<input type="checkbox"/> DOLLY	<input type="checkbox"/> RÁPIDA	<input type="checkbox"/> GLOW
<input type="checkbox"/> CLOSE UP	<input type="checkbox"/> TRAVELLING	<input type="checkbox"/> MÉDIA	<input type="checkbox"/> TERMAL
<input type="checkbox"/> WIDE SHOT	<input type="checkbox"/> PAN	<input type="checkbox"/> LENTA	<input type="checkbox"/> SHARPEN
<input type="checkbox"/> AÉREO	<input type="checkbox"/> FIXO	<input type="checkbox"/> VARIÁVEL	<input type="checkbox"/> BLUR
<input type="checkbox"/> PANORÂMICA	<input type="checkbox"/> STEADY	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____	CONTRASTE	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> N/A	<input type="checkbox"/> N/A	<input type="checkbox"/> BAIXO	
		<input type="checkbox"/> MÉDIO	
		<input type="checkbox"/> ALTO	

4 - TEMPO

4.1 - TRANSIÇÃO	4.2 - MOVIMENTO	4.3 - RITMO
<input type="checkbox"/> DISSOLVE	VELOCIDADE	VELOCIDADE
<input type="checkbox"/> FADE IN	<input type="checkbox"/> FAST MOTION	<input type="checkbox"/> RÁPIDO
<input type="checkbox"/> FADE OUT	<input type="checkbox"/> SLOW MOTION	<input type="checkbox"/> MÉDIO
<input type="checkbox"/> IRIS IN	<input type="checkbox"/> STOP MOTION	<input type="checkbox"/> LENTO
<input type="checkbox"/> IRIS OUT	<input type="checkbox"/> STILL FRAME	<input type="checkbox"/> ASCENDENTE
<input type="checkbox"/> ZOOM	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> DESCENDENTE
	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> VARIÁVEL
<input type="checkbox"/> FOCUS	TIPO	
<input type="checkbox"/> WIPE	<input type="checkbox"/> UNIFORME	
<input type="checkbox"/> QUICK CUT	<input type="checkbox"/> ORGANIZADO	
<input type="checkbox"/> CUT	<input type="checkbox"/> DESCONEXO	
<input type="checkbox"/> _____		
<input type="checkbox"/> _____		

ficha de análise dos créditos iniciais (suporte) (fig.19)

ÁUDIO (A)

5 - CARACTERÍSTICAS

5.1 - ESTILO	5.2 - NÍVEL	5.3 - DINÂMICA	5.4 - TIMBRE
<input type="checkbox"/> POP	<input type="checkbox"/> NÃO-REPRESENTATIVO	<input type="checkbox"/> CONSTANTE	<input type="checkbox"/> AGUDO
<input type="checkbox"/> CLÁSSICA	<input type="checkbox"/> FIGURATIVO	<input type="checkbox"/> ASCENDENTE	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> ELETRÔNICA	<input type="checkbox"/> REPRESENTATIVO	<input type="checkbox"/> DESCENDENTE	<input type="checkbox"/> MÉDIO
<input type="checkbox"/> ÉTNICA	5.5 - QUALIDADE	<input type="checkbox"/> VARIÁVEL	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> JAZZ	PRESENÇA DE RUÍDO		<input type="checkbox"/> GRAVE
<input type="checkbox"/> ROCK	<input type="checkbox"/> _____		
<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____		

ficha de análise dos créditos iniciais (áudio) (fig.20)

Os créditos iniciais fazem parte do filme e por isso, são também uma forma de obra cinematográfica. O cinema é um meio de comunicação de massa, e isto é importante ser considerado, uma vez que um discurso voltado para um grupo

amplo e heterogêneo tende a ser de mais fácil compreensão, pois se utiliza de códigos, em geral, mais amplamente aceitos. O som é, desde o fim do cinema-mudo, um elemento indissociável da imagem cinematográfica, atenuando ou enfatizando uma determinada atmosfera. Talvez por tratar-se de um canal receptivo diferente do visual, o som tenha uma influência na porção emocional no processo de comunicação. O som diegético, que é caracterizado pela conexão direta entre o signo sonoro e a emissão, traz ao filme veracidade e coerência. Como é o som de um carro acelerando, ou de um diálogo entre personagens. O som não-representativo, principalmente a trilha sonora, influencia o “clima” de uma cena. A obra cinematográfica é um objeto audiovisual, e a partir de uma percepção auditiva tridimensional, num primeiro momento através da invenção do *Stereo System* e posteriormente com o sistema *Dolby*, o som tornou-se mais do que um complemento ao filme. Neste momento percebe-se o caráter imersivo da obra. Recentemente inaugurado em Lisboa, o CinemaCity apresenta uma sala de projeção chamada *Scary Room*, com sistema de som *surround* incorporado às poltronas, com uma decoração e iluminação que visam atrair o espectador que busca um filme que “pule da tela”.

Existem nos parques temáticos americanos ligados à indústria cinematográfica salas de projeção onde as cadeiras se movem, dispersam odores, gotas e com isso, tornam o ato de assistir a um filme uma experiência para os vários sentidos. O designer gráfico, em sua formação, extrapola os recursos da imagem, diferentemente do som. O som, apesar de fazer parte integrante e de ter grande importância durante o processo de criação, e recepção da obra, não faz parte do universo do designer gráfico. O trabalho de parceria entre o designer gráfico e o compositor se dá em esferas diferentes que têm na obra cinematográfica, uma região de interseção, onde estabelecem o diálogo.

2.3 - Detalhamento Técnico

Para a análise dos filmes do escopo, foram definidos *a priori* alguns parâmetros referentes ao formato e propriedades do material digitalizado, por exemplo: facilidade em arquivamento e manipulação, padronização da qualidade das imagens e som. Todos os recursos tanto de hardware quanto de software em relação ao processo de digitalização foram documentados, a fim de auxiliar a alguém que necessite fazer um procedimento semelhante.

O material de pesquisa consiste nos dois ou três minutos iniciais dos 16 filmes do corpus de projeto, mas o procedimento pode ser adequado a qualquer pesquisador que precise fazer uso de material áudio-visual.

2.4 - O *Input* de Informação

O processo de captação dos filmes poderia ser feito de diversas formas, inclusive a partir de fitas VHS, mas esta mídia foi descartada em função do tempo dispensado em um processo como este, além das limitações de qualidade de vídeo. Em relação ao hardware envolvido neste processo, o uso de placa digitalizadora é imprescindível, e o seu custo inviabilizaria o projeto. Buscou-se então um procedimento que já utilizasse imagens digitais.

Considerando-se que nos dias de hoje a mídia mais facilmente encontrada é o DVD e pela alta qualidade deste material como matriz de vídeo e áudio, esta foi a mídia usada na pesquisa como base para o material de observação. O DVD permite também, por conter múltiplas opções de canais de áudio e pela possibilidade de retirar as legendas, se trabalhar com o filme na forma mais pura possível, aproximando-se da forma original com que foi apresentado no cinema. O material de pesquisa foi analisado a partir das configurações originais, onde o áudio era o *Dolby 5.1 surround* (5.1 canais), em diálogos em língua inglesa.

Os filmes em DVD vêm codificados em um formato específico e por isso os arquivos de áudio e vídeo não podem ser assistidos por qualquer programa. O formato natural dos DVDs é o ".VOB", para se captar uma parte de um filme, têm-se que em primeiro lugar, decodificar os arquivos. Existem diversas ferramentas que permitem fazer este tipo de tarefa. A princípio buscou-se utilizar programas com licença gratuita, mas verificou-se na busca por programas *freeware*, que os *softwares* não atendiam completamente às necessidades da pesquisa, sendo necessário o uso de vários programas diferentes. A decodificação e conversão dos arquivos ". VOB" originais em segmentos menores que continham somente os créditos iniciais é a primeira parte do processo. Nesta etapa, as melhores ferramentas gratuitas encontradas foram o DVD Decrypter (versão 3.5.4.0) e DVD Shrink (versão 3.2.0.15) que permitiam decodificar e extrair segmentos dos filmes em formato VOB. A extração destes arquivos VOB referentes à parte do filme seria interessante à pesquisa, desde que, posteriormente, fosse realizada a conversão para formatos digitais que fossem passíveis de utilização em um programa específico de

edição e pós-produção em vídeo. Nesta etapa da pesquisa constatou-se uma dificuldade em encontrar uma ferramenta a qual fizesse a conversão para os formatos mais utilizados tanto pelos *players*, quanto os utilizados em edição e pós-produção. Para fazer esta conversão, a ferramenta utilizada na versão de teste foi a chamada de versão comercial do programa DVD Ripper De Luxe 1.0, produzido pela I-Softer. O programa mostrou-se capaz de converter o material de DVD em diversos formatos entre eles: MOV, WMV, MPEG além do formato AVI. Este último formato foi o escolhido em função de apresentar relativa facilidade de utilização na plataforma Windows, podendo ser inserido tanto em apresentações áudio-visuais quanto nos programas específicos. Este foi o único programa adquirido exclusivamente para a pesquisa, e esta opção se deu pela relação custo X benefício que ele apresentava. O custo da aquisição do programa foi de US\$40, o equivalente a aproximadamente 70 reais e foi justificado pela flexibilidade do programa. Uma grande parte dos filmes do corpus se encontrava disponível na Internet, e em qualidade compatível com o formato padrão, o que simplificou parte do processo.

Para a manipulação e análise detalhada dos arquivos e decupagem em frames, o programa escolhido foi o Adobe After Effects 7.0, que é amplamente utilizado no mercado, e pertence a uma empresa líder no segmento.

2.5 - O Hardware

Para o processo de conversão dos arquivos foi usado um notebook Compaq 2575 com processador AMD 64 bits com 1.66mhz, 1024Mb de memória RAM e placa de vídeo ATI 200M com até 256Mb de memória compartilhada.

A decodificação e conversão dos arquivos em VOBs menores referentes aos créditos variou entre quatro e sete minutos, dependendo da duração dos arquivos. A conversão dos arquivos VOB em arquivos de vídeo variou em média oito minutos.

A transformação dos arquivos de vídeo em imagens seguiu parâmetros diferentes, sendo que as seqüências convertidas a uma frequência fixa foram configuradas a uma taxa de quinze *frames* por segundo. Esta taxa demonstrou-se eficaz para registrar a variação cromática do filme. Para a análise detalhada dos filmes cada crédito inicial foi assistido inúmeras vezes variando o foco de atenção e acordo com o objeto observado, nestes casos a conversão dos *frames* em imagens foi feita individualmente, sendo selecionados a fim de exemplificar o discurso que se estabelece.