

### 3 - Análise dos Elementos Estruturais que compõem os Créditos de Titulação

A partir da definição sobre quais seriam os filmes a compor o *corpus* 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.

A análise e classificação dos elementos foram feitas em duas etapas, com procedimentos investigativos distintos. Em um primeiro momento, foram estudadas as características físicas dos elementos estruturais que compõem os créditos iniciais, analisando a forma com se apresentam a tipografia e o suporte. A esta etapa da observação, denominou-se **análise externa dos créditos iniciais**, e buscou-se estabelecer os elementos, seu funcionamento, e variáveis, que integrados compõem aquilo ao que foi referido como sendo a “Gramática Visual”, a partir da construção de “morfemas visuais”. Após esta análise, e com os elementos identificados, foi proposta uma outra sobre as relações entre os elementos, e com isso, sugerir parâmetros semióticos de classificação, e posteriormente definir o que foi observado como sendo o “discurso visual” dos créditos iniciais nas produções cinematográficas. Esta etapa da pesquisa é denominada **análise interna dos créditos iniciais**.

O som é, desde o fim do cinema-mudo, um elemento indissociável da imagem cinematográfica, atenuando ou enfatizando uma determinada atmosfera e talvez, por tratar de um canal receptivo diferente do visual, o som tenha uma influência na porção emocional no processo de comunicação.

Nesta pesquisa foram determinados **Elementos Estruturais** aqueles presentes em todos os créditos iniciais no cinema moderno. Elementos como a **tipografia** usada para relacionar as pessoas e suas funções dentro da produção, assim como o som que desde o fim do cinema mudo, tornou-se um elemento de grande importância na obra se sustentam sobre o suporte, *frame*, ou fundo é a superfície sobre a qual a tipografia é apresentada. Esta designação foi adotada anteriormente por Woolman e Bellantoni (Type in Motion - 2000, p.40) e refere-se ao fundo em uma peça de tipografia em movimento, independente do conteúdo ou mídia.

Posteriormente foram estudadas as relações entre estes elementos, destacando-se a relação entre a tipografia e o suporte e considerando sua diagramação, assim como a edição dos elementos, já que se trata de um objeto

áudio-visual, tornou-se imperativo uma observação do uso do som, como elemento fundamental na construção do ritmo.

### 3.1 – Tipografia

" Most people think typography is about fonts. Most designers think typography is about fonts. Typography is more than that, it's expressing language through type. Placement, composition, typechoice. Information is language. Typography is about language" Mark Boulton

Para apresentar o nome do filme, seu diretor, produtor e atores, naturalmente recorre-se ao uso de material textual. Ao longo de toda a história da evolução dos créditos iniciais, esta foi a forma adotada para introduzir o filme, como pôde ser visto no primeiro capítulo. Pelo alto número de informações transmitidas através de conteúdo textual, e pelas peculiaridades envolvidas na própria mídia, faz-se necessário falar um pouco mais sobre um recente objeto de estudo, que é a tipografia em movimento.

Na tipografia estática os olhos percorrem a página e o leitor assume uma postura ativa quanto ao ritmo de leitura. A leitura por sua vez, dá-se através do reconhecimento de caracteres ordenados a partir de um conjunto de normas, que em grupo fazem parte do universo da linguagem verbal. As letras formam as palavras, que se organizam em sentenças. As sentenças se agrupam em parágrafos, formando os capítulos e o texto. A linguagem é um sistema flexível.

O quadro a seguir é uma comparação entre diferentes formas de expressão e linguagem, observando os elementos, sua organização e agrupamento. Tem como intenção exemplificar como as estruturas complexas de linguagem se constituem de elementos menores e mais simples.

<b>Ponto</b>	<b>Letra</b>	<b>Quadro</b>
<b>Linha</b>	<b>Palavra</b>	<b>Plano</b>
<b>Plano</b>	<b>Sentença</b>	<b>Cena</b>
<b>Volume</b>	<b>Parágrafo</b>	<b>Sequência</b>

Existem intrinsecamente à linguagem, duas facetas a serem observadas, pois fazem parte do universo da comunicação, da semiótica e do design. As características conotativas e denotativas da linguagem.

No seu livro sobre tipografia em movimento, Woolman e Bellantoni afirmam que a interpretação de palavras, imagens e sons são tanto denotativas quanto conotativas, e a interpretação denotativa é em parte explícita, enquanto a interpretação conotativa é implícita e sugestiva<sup>30</sup>.

A busca da informação contida na escolha formal de uma tipografia em movimento vai além da leitura da informação contida no texto. O potencial conotativo da tipografia é, num grande número de casos, superior ao denotativo no caso dos créditos dos filmes. Nos casos específicos dos créditos dos filmes, os nomes dos atores têm uma importância menor do que a forma com que eles aparecem, a escolha tipográfica e a forma como o movimento acontece sobressai em relação ao conteúdo informacional, que no caso, é a descrição do elenco e de parte da equipe técnica. É improvável que uma escolha tipográfica se dê de maneira puramente estética, descartando-se toda uma série de conceitos entranhados à forma. A seguir foram selecionadas fontes que apresentam uma diferenciação formal tão distinta, que a escolha de uma ou outra pode interferir diretamente na recepção do texto. Em situações de ambigüidade, a escolha tipográfica diz muito, podendo pender o

---

<sup>30</sup> "A The interpretation of words, images and sounds are denotative and connotative. A denotative interpretation is an explicit, specific indication of a word, image, or sound – it is self-referential or iconic, and the viewer does not necessarily have to work to recognize it. A connotative interpretation is implicit and suggests or implies." Matt Woolman e Jeff Bellantoni -2000

significado para um lado ou outro. No caso da palavra “tempo”, a fonte utilizada pode passar claramente a idéia de tempo, podendo tanto remeter a uma visão futurista, quanto antiga conforme se pode ver a seguir na figura 21.



Exemplo de significado conotativo diferentes complementando o mesmo sentido denotativo (fig.21)

Alguns conceitos são tão reconhecidos que podem chegar a contrapor-se ao enunciado em si. Quando isto ocorre, o resultado pode ser a atribuição de um tom cômico ao texto, mas é importante ter a consciência de que explorar isto pode beirar o caricato. No caso a seguir a palavra “agressividade” tem seu sentido distorcido com a adoção de uma fonte que contém em sua estrutura corações, um elemento que normalmente simboliza o oposto, pois o coração é símbolo do amor e da paixão. Enquanto a palavra escrita com a fonte *killerants* apresenta ruído, destruição imprimindo um significado extra à palavra, a fonte *fiollexgirls* expressa um contra-senso (fig.22).



Exemplo de significado conotativo complementando e contrapondo o sentido denotativo (fig.22)

Regras de legibilidade, sobre o espaçamento, sobre o desenho de caracteres, foram subvertidas conscientemente, propiciando uma variedade de significados que podem tornar o material textual mais rico em informações.

### 3.1.1 - Referencial Teórico

Sobre análise de tipografia em movimento, nesta dissertação foi utilizada basicamente, a matriz proposta por Woolman e Bellatoni, que sofreu algumas modificações por Daniel L. Goscha. Por sua extensão, e complexidade de análise, alguns parâmetros de observação não foram levados em consideração sendo necessário adequar a classificação a um universo mais sintético. A estrutura

proposta por Goscha é baseada no modelo desenvolvido por Wollman e Bellantoni, contemplando, entretanto, através de um detalhamento extremo, toda uma série de efeitos e procedimentos muito comuns ao universo das pós-produções. A quantidade de categorias, efeitos e nuances dão ao pesquisador informações precisas sobre o uso da tipografia. São ao todo, onze categorias de observação somente no aspecto formal. Cada aspecto tem suas variáveis podendo atingir até sete níveis de observação. Em um detalhamento acerca das variações de peso que uma fonte pode ter, por exemplo, foram eliminadas as graduações mais sutis, como a diferença entre "*medium*", "*book*" e "*regular*", adotando-se a última designação, assim como alguns efeitos especiais foram eliminados, sendo mantidos aqueles encontrados nos softwares mais utilizados no mercado de pós-produção e já fazem parte do "jargão" dos profissionais desta área.

Nas páginas a seguir pode ser vista a taxonomia de tipografia em movimento proposta por Daniel L. Goscha (2005) (fig.23, 24 e 25)

<b>1 FORM</b>											
<b>1.1 (T)</b> letterform	<b>1.1.1</b> face	<b>1.1.2</b> weight	<b>1.1.3</b> anatomy	<b>1.1.4</b> width	<b>1.1.5</b> posture	<b>1.1.6</b> rendering					
	1.1.1.1 serif	1.1.2.1 light		1.1.4.1 condensed	1.1.5.1 roman	1.1.6.1 fill	1.1.6.1.1 solid	1.1.6.1.2 pattern	1.1.6.1.3 texture	1.1.6.1.4 image	
	1.1.1.2 sans-serif	1.1.2.2 medium		1.1.4.2 regular	1.1.5.2 italic	1.1.6.2 outline	1.1.6.2.1 weight	1.1.6.2.2 broken			
	1.1.1.3 semi-serif	1.1.2.3 book		1.1.4.3 extended	1.1.5.3 oblique						
	1.1.1.4 script	1.1.2.4 regular									
	1.1.1.5 handwritten	1.1.2.5 bold									
	1.1.1.6 eccentric	1.1.2.6 black									
	1.1.1.7 pixel										
<b>1.2 (T)</b> case	<b>1.2.1</b> upper	<b>1.2.2</b> lower									
<b>1.3 (T,M)</b> color	<b>1.3.1</b> brightness	<b>1.3.2</b> saturation	<b>1.3.3</b> contrast	<b>1.3.4</b> blending							
				1.3.4.1 gradient	1.3.4.1.1 linear	1.3.4.1.2 radial	1.3.4.1.3 custom				
<b>1.4 (M)</b> lighting	<b>1.4.1 (T,M)</b> glow	<b>1.4.2</b> back lighting	<b>1.4.3</b> front lighting	<b>1.4.4</b> spot lighting	<b>1.4.5</b> low contrast	<b>1.4.6</b> high contrast	<b>1.4.7</b> flat lighting				
	1.4.1.1 inner										
	1.4.1.2 outer										
<b>1.5 (T,M)</b> distortion	<b>1.5.1 (T)</b> fragment	<b>1.5.2 (T)</b> skew	<b>1.5.3 (T)</b> bend	<b>1.5.4 (T)</b> stretch	<b>1.5.5 (T)</b> compress	<b>1.5.6 (T,M)</b> focus	<b>1.5.7 (T)</b> invert	<b>1.5.8 (T)</b> reverse	<b>1.5.9 (T)</b> warp	<b>1.5.10 (T)</b> melt	<b>1.5.11 (T)</b> dissolve/ erode
				1.5.4.1 vertical	1.5.5.1 vertical	1.5.6.1 sharp					
<b>1.6 (T)</b> embellishment	<b>1.6.1</b> underline	<b>1.6.2</b> strike through	<b>1.6.3</b> highlight	<b>1.6.4</b> rules							
<b>1.7 (T)</b> dimensionality	<b>1.7.1 (T,M)</b> shadow	<b>1.7.2</b> extrusion	<b>1.7.3</b> bevel/emboss								
<b>1.8 (T, M)</b> rotation	<b>1.8.1</b> x-axis	<b>1.8.2</b> y-axis	<b>1.8.3</b> z-axis								
<b>1.9 (T)</b> horizontal space	<b>1.9.1</b> line length	<b>1.9.2</b> kerning	<b>1.9.3</b> tracking	<b>1.9.4</b> letterspace	<b>1.9.5</b> word space						
<b>1.10 (T)</b> vertical space	<b>1.10.1</b> leading										
<b>1.11 (T)</b> alignment	<b>1.11.1</b> left	<b>1.11.2</b> right	<b>1.11.3</b> centered	<b>1.11.4</b> justified	<b>1.11.5</b> free	<b>1.11.6</b> shape-based	<b>1.11.7</b> vertical	1.11.7.1 top aligned	1.11.7.2 bottom aligned		

(fig.23)

<b>2 TIME</b>					
<b>2.1 (M)</b> transition	<b>2.1.1</b> dissolve	<b>2.1.2</b> wipe	<b>2.1.3</b> cut	<b>2.1.4</b> moment to moment	
	2.1.1.1 fade in	2.1.2.1 linear	2.1.3.1 cross cut		
	2.1.1.2 fade out	2.1.2.2 radial	2.1.3.2 action cut		
	2.1.1.3 iris in		2.1.3.3 cut away		
	2.1.1.4 iris out		2.1.3.4 jump cut		
	2.1.1.5 zoom				
	2.1.1.6 focus	2.1.1.6.1 depth of field	2.1.1.6.2 follow focus	2.1.1.6.3 search focus	
<hr/>					
<b>2.2 (M)</b> motion	<b>2.2.1</b> speed	<b>2.2.2</b> direction	<b>2.2.3</b> rate		
	2.2.1.1 fast motion	2.2.2.1 left to right	2.2.3.1 subject	2.2.3.1.1 constant	2.2.3.1.2 variable
	2.2.1.2 slow motion	2.2.2.2 right to left	2.2.3.2 background	2.2.3.2.1 constant	2.2.3.2.2 variable
	2.2.1.3 stop motion	2.2.2.3 up to down			
	2.2.1.4 still frame	2.2.2.4 down to up			
		2.2.2.5 linear freeform			
		2.2.2.6 non-linear			
		2.2.2.7 advancing			
		2.2.2.8 receding			

(fig.24)

<b>1 SPACE</b>					
<b>3.1 (H)</b> frame	<b>3.1.1</b> size	<b>3.1.2</b> window	<b>3.1.3</b> room	<b>3.1.4 (T, M)</b> mask	
	<b>3.1.1.1</b> horizontal				
	<b>3.1.1.2</b> vertical				
<b>3.2 (T, M)</b> scale	<b>3.2.1</b> horizontal	<b>3.2.2</b> vertical			
<b>3.3 (T, M)</b> position	<b>3.3.1</b> x-coordinate	<b>3.3.2</b> y-coordinate	<b>3.3.3</b> z-coordinate		
<b>3.4 (T, M)</b> plane	<b>3.4.1</b> 1-point perspective	<b>3.4.2</b> 2-point perspective	<b>3.4.3</b> 3-point perspective		
<b>3.5 (H)</b> shot	<b>3.5.1</b> moving	<b>3.5.2</b> still			
	<b>3.5.1.1</b> tilt shot	<b>3.5.2.1</b> long shot			
	<b>3.5.1.2</b> pan	<b>3.5.2.2</b> mid shot			
	<b>3.5.1.3</b> swish-pan	<b>3.5.2.3</b> close-up			
	<b>3.5.1.4</b> tracking	<b>3.5.2.4</b> micro			
	<b>3.5.1.5</b> trucking	<b>3.5.2.5</b> angle	<b>3.5.2.5.1</b> low angle	<b>3.5.2.5.2</b> high angle	<b>3.5.2.5.3</b> eye level
	<b>3.5.1.6</b> hand held				<b>3.5.2.5.4</b> overhead
	<b>3.5.1.7</b> zoom	<b>3.5.1.7.1</b> in (conceal)	<b>3.5.1.7.2</b> out (reveal)		
<b>3.6 (T, M)</b> grouping	<b>3.6.1</b> regular	<b>3.6.2</b> irregular	<b>3.6.3</b> method		
			<b>3.6.3.1</b> size		
			<b>3.6.3.2</b> color		
			<b>3.6.3.3</b> direction		
			<b>3.6.3.4</b> shape		
<b>3.7 (T, M)</b> proximity	<b>3.7.1</b> touching	<b>3.7.2</b> overlapping	<b>3.7.3</b> separate	<b>3.7.4</b> sequential	

(fig.25)

Este modelo de análise desenvolvido por Daniel L. Goscha, sobre tipografia em movimento, é completo, embora com intuito de compreender como se estabelece a linguagem dos créditos, torna-se extenso e muitas vezes contra-producente uma análise tão detalhada da tipografia, uma vez que este é um dos elementos que compõem os créditos iniciais. Ainda que, a tipografia nos créditos iniciais seja um elemento de extrema importância, transmitindo de forma objetiva; informações sobre o "making of" do filme, existem outros aspectos na criação dos créditos iniciais que merecem atenção. Para contrabalançar o detalhismo do modelo de Goscha, determinando quais os elementos seriam observados; utilizou-se também a

base de observação proposta por Woolman e Bellantoni, bem mais sintética. A minha experiência profissional pessoal na área de edição e pós-produção de material áudio-visual, animação e computação gráfica que permitiu, a partir do conhecimento prático das ferramentas e recursos utilizados no mercado de trabalho, definir quais parâmetros de observação eram importantes à pesquisa. Por isso alguns aspectos dos modelos anteriores foram alterados, aglutinados e outros suprimidos.

Foram eleitos parâmetros de análise que levam em consideração a existência de movimento na tipografia, se este movimento é de ordem física ou óptica, como também se o movimento se dá de forma organizada, aleatória, simultânea ou assíncrona.

A ficha considera inclusive, o suporte da tipografia em relação à diegese, como será visto no capítulo 3, ou seja, leva em consideração se a informação sob a forma textual, é transmitida de forma integrada, independente, ou interativa em relação ao suporte, neste caso podendo sofrer interferência direta do áudio.

A classificação sugerida por Woolman e Bellantoni, observa e categoriza a alteração formal em três subclasses: Distorção, Elaboração e Dimensionalidade. Os autores consideram que a partir da distorção dos caracteres, transformando sua superfície em uma imagem, alguns efeitos podem ampliar o significado do texto em si. Efeitos tradicionais no universo da tipografia em movimento e pós-produção como desfoque (*blur*), fragmentação (*pixelation, erode, noise...*) além de toda a gama de efeitos especiais como: *pinch, riple, wave, spherize e twirl* são bastante familiares aos profissionais desta área. O conceito de elaboração provém de uma intensificação, um incremento de significado a partir do desenvolvimento de uma hierarquia visual enfatizando conceitos. A alteração de preenchimento, cor ou mesmo a simples repetição podem aumentar o significado do texto. Alterações por elaboração podem se dar através da alteração ou inclusão da cor no preenchimento, da adição e subtração de elementos, uso de contorno e repetição. O uso de efeitos de tridimensionalidade em um tipo em movimento é relativamente comum nos dias de hoje, e o computador foi fundamental neste processo. Através de extrusão e sombreamento, a percepção de volume pode ser amplamente utilizada. Estes efeitos podem funcionar de forma integrada ou independente, explorando efeitos de percepção e criando ilusões visuais. A computação gráfica é capaz de gerar, atualmente, imagens tanto estáticas quanto em movimento, com tal nível de verossimilhança que é virtualmente impossível determinar sua origem digital.

Mapeamentos de superfícies e sistemas de iluminação vão se sofisticando em busca desta materialidade. Efeitos de superexposição são facilmente reproduzidos através do uso de filtros e efeitos em computação gráfica, como o caso do filme **Seven**, que apresenta este tipo de distorção.(fig. 26)

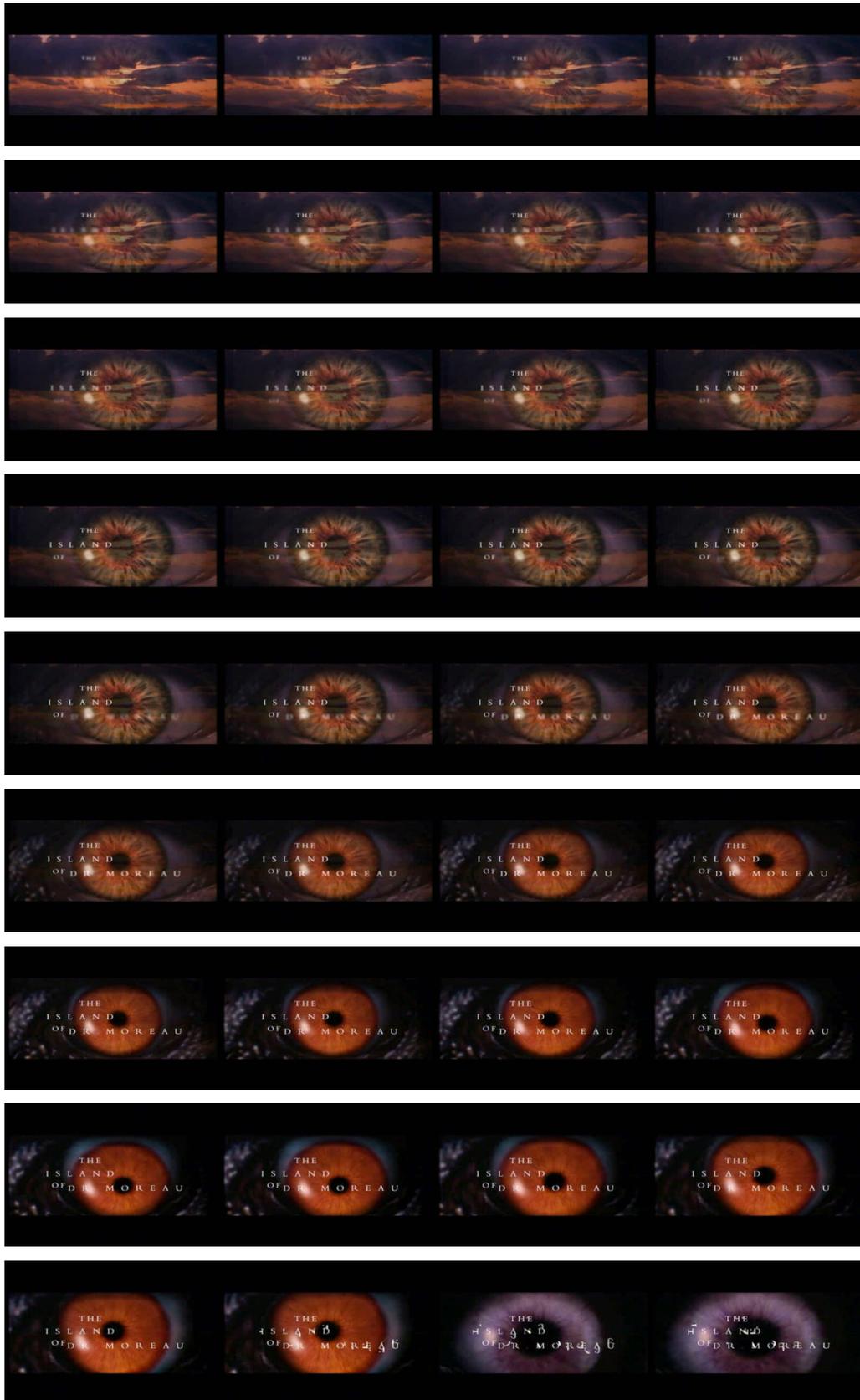


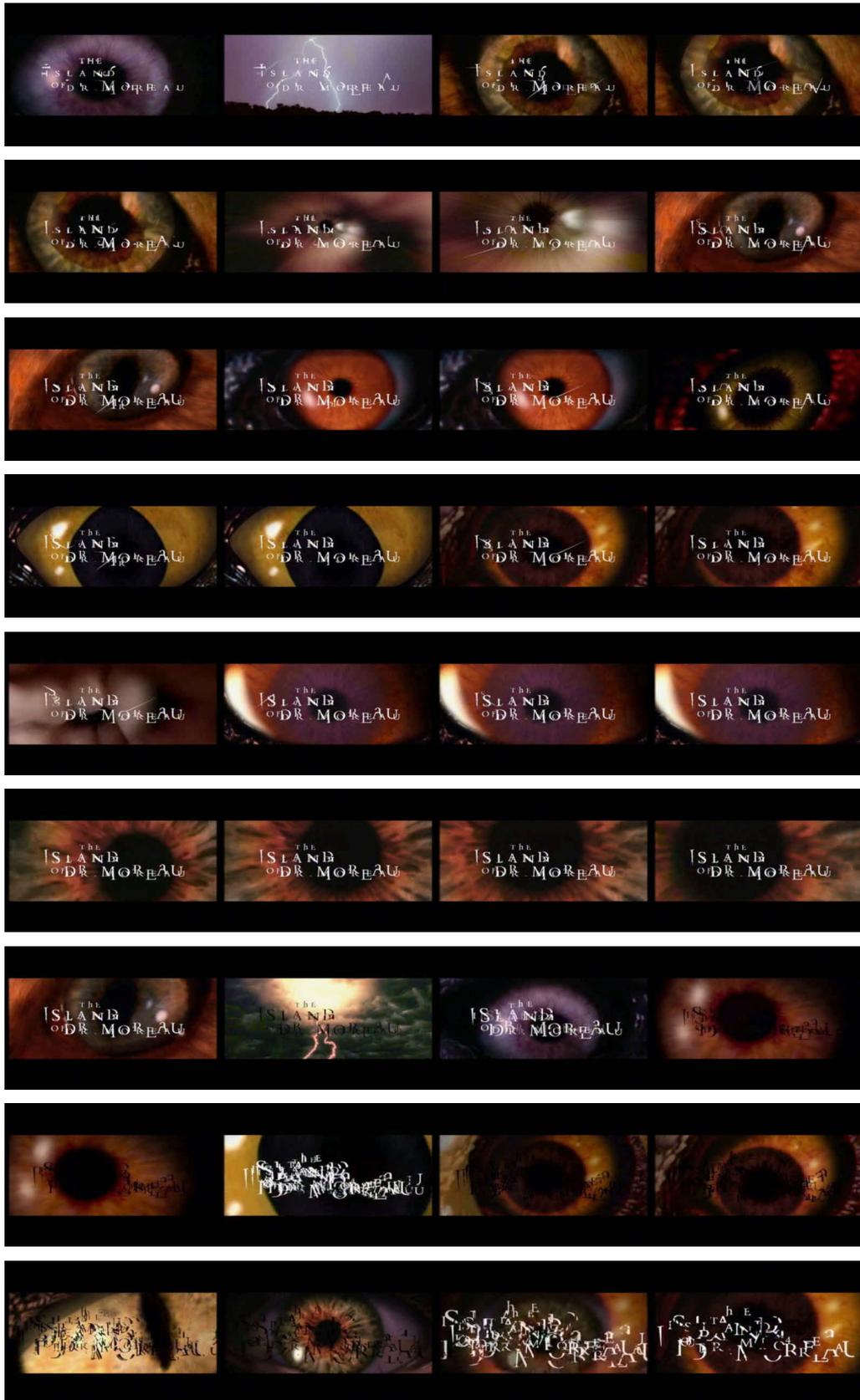
Exemplo de tipografia dinâmica, sofrendo distorções óticas (*gaussian* e *motion blur*)  
Frames retirados dos créditos de **Seven** (1995) (fig.26)

Os créditos iniciais desenvolvidos pela Imaginary Forces para o filme **A Ilha do Dr. Moreau**<sup>31</sup> ilustram como a tipografia pode, de maneira sutil, intensificar um determinado conceito, no caso tensão, mutação e agressividade entre outros.(fig.27)



<sup>31</sup> The Island of Dr. Moreau -1996





frames retirados do filme The Island of Dr. Moreau (1996) (fig.27)

A seqüência apresentada na figura 27 registra os quadros de aproximadamente vinte segundos de filme que foram digitalizados na freqüência de oito *frames* por segundo, onde se verificam uma série de alterações formais na tipografia. Em um primeiro momento, o título do filme, que vai sendo apresentado gradativamente, ganhando e perdendo foco e opacidade. Existe ao longo de todo o projeto, uma alteração na forma da tipografia, que ganha “dentes” ou “espinhos” de acordo com o ritmo imposto pela trilha sonora. Num dado momento, os caracteres perdem seu posicionamento original deslocando-se então, de forma independente uns dos outros. Saindo de sua posição o título vai sendo desmembrado e embaralhado tornando-se indistinto e confuso, completamente ilegível. Após a apresentação o título do filme sofre alterações de ordem formal, com os caracteres se misturando de forma desconexa, evidenciando assim uma composição caótica, que gradualmente vai embaralhando-se até que seja impossível a leitura do nome do filme.

### 3.1.2 - Análise Tipográfica

A análise sobre o uso do elemento tipográfico não se restringiu à classificação da sua família, corpo ou estilo, pois diferentemente do uso em mídias estáticas que acontece sobre suporte impresso, a tipografia em movimento segue parâmetros mais relativos às mídias videográficas. Além da observância dos aspectos físicos do desenho da letra, foi levado em conta o fator *tempo*, que intrinsecamente relacionado ao deslocamento ou modificação de estado, pressupõe mudanças na letra.

Foi proposta uma classificação que levava em conta se existe movimento na tipografia. Se este movimento é de ordem física, ótica ou ambos, e se ele se dá de forma organizada, aleatória, simultânea ou assíncrona.

### 3.1.3 - Sobre o Estilo da Fonte

Atualmente existe uma quantidade enorme de fabricantes e distribuidores de tipografias digitais ou *typefoundries*, assim como inúmeros sites, onde se pode ter acesso a milhares de fontes. O uso do computador foi fundamental neste processo,

tanto disponibilizando via Internet um imenso banco de fontes, quanto na utilização de softwares gráficos, que permitiram a criação de desenhos de fontes, de maneira simplificada, e precisa, e com isto “democratizando” o processo de criação de famílias de letras. Como elemento de popularização o computador foi responsável pelo desenvolvimento em grande escala de um desenho de letra mais variado, mas que detém alguma legibilidade, e faz do uso dos efeitos e recursos digitais para atingir uma ampliação da compreensão do conteúdo. A classificação da tipografia é por si só um assunto extremamente amplo e muito fértil em polêmica, por isto, seria desnecessário ater-se em classificar determinada tipografia segundo parâmetros os clássicos. Esta não é uma dissertação sobre classificação tipográfica, embora seja pertinente considerar alguns aspectos do processo de catalogação do material tipográfico.

A sutileza no desenho das fontes clássicas fez com que elas fossem definidas em poucas categorias. O tipógrafo parisiense Francis Thibaudeau propôs em 1921, um sistema de classificação, muito limitado inclusive por considerar apenas o desenho das serifas, dividia as famílias de letras em quatro classes (fig.28):

- *antiques* (antigas) ou ‘bastão’, ou sem serifa
- *elzevir* (com serifa triangular)
- *didot* (com serifas filiformes) e
- *egyptiennes* (com serifa quadrada)



(FARIAS, P. - 2004). (fig.28)

Em 1954 o tipógrafo e educador francês Maximilien Vox elaborou um sistema observando a história da tipografia, seus personagens e eventos. Exemplos e principais características (em cinza) das classes de tipos (fig.29):



(FARIAS, P. - 2004). (fig.29)

Sua classificação divide as famílias de tipos em nove classes:

- *humanes* (com serifas 'humanistas')
- *garaldes* (com serifas 'garaldinas')
- *réales* (com serifas 'reais'), *didones* (com serifas 'didônicas')
- *mécanes* (com serifas 'mecânicas'),
- *linéales* (lineais, ou sem serifas), *incises* (com serifas 'incisas')
- *manuaires* (manuais), e *scriptes* (escriturais)

(Paput 2003, Loubet del Bayle 2003).

O sistema proposto por Vox, é comumente utilizado, e vem sofrendo alterações ao longo dos anos.

### 3.1.4 - Central Lettering Record e a atualização das classificações tradicionais

Em meados de 1990 os pesquisadores do Central Saint Martins College of Art & Design, em Londres desenvolveram o Central Lettering Record (CLR), um projeto que tem como objetivo a catalogação de todo tipo de manifestação de design de letras, inclusive aquelas que não se destinam unicamente para impressão, considerando, inclusive, a tipografia vernacular, esculpida, gravada, etc.

Como parte deste projeto, Catherine Dixon desenvolveu uma classificação de tipos original, tendo como base o sistema BS 2961. (Dixon 1995: 87, Hoefler 58-59, 69-70).

O sistema de Dixon subdivide as letras “gráficas” entre:

- **ornamental** (ornamentais, onde floreios tomam conta da estrutura),
- **curvi-linear** (curvilíneas, com combinações de curvas e linhas altamente estilizadas independente da presença de serifas)
- **processed/manipulated** (processadas/manipuladas, cuja aparência resulta de um processo de distorção tecnológica)
- **sampled** (sampleadas, que resultam da combinação de elementos extraídos de outras fontes) e
- **emulative** (emulativas, que simulam o efeito de algum tipo de processo de impressão diferente daquele que de fato atualizam).

Por outro lado, o sistema inclui classes únicas para exemplares que certamente mereceriam subclasses como as letras góticas (*blackletter*) e as fontes dingbat (*dingbats/symbols/ornaments*) (fig.30).



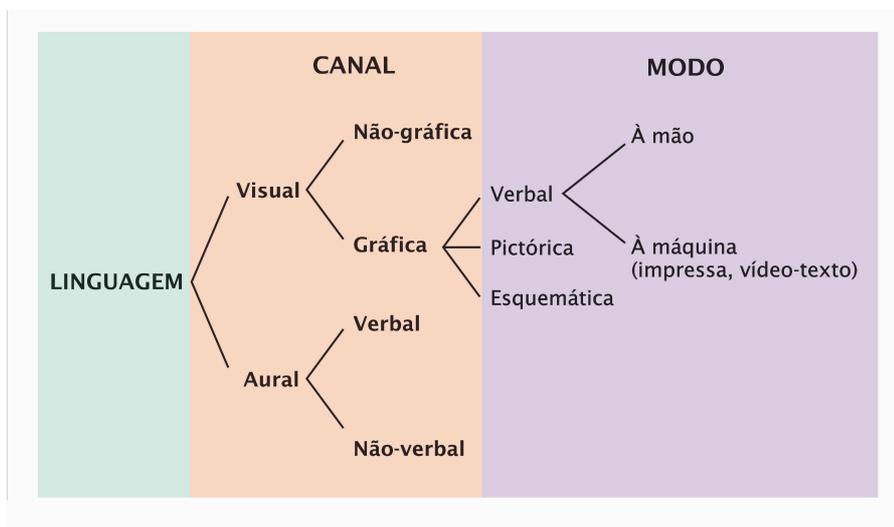
(FARIAS, P. - 2004) (fig.30).

A classificação proposta nesta dissertação quanto o estilo da letra leva em conta além do desenho dos caracteres, fatores como: a época em que foram

desenhados, o estilo e muitas vezes o material utilizado para “grafá-la”. Quando na ficha os estilos são definidos a partir de: emulativas, ornamentais e híbridas, buscou-se estabelecer uma categorização mais específica sobre a forma dos caracteres. Particularmente, esta forma de catalogação leva em consideração um aspecto do desenho da letra tão importante, a simbologia da letra. Classificar as famílias pelo seu desenho, revelando detalhes torna-se impossível em um universo onde a profusão de tipografia é tão variada, desta forma, uma organização que observa os aspectos lúdicos da letra é pertinente. Uma tipografia, principalmente no caso das letras gráficas, é um elemento rico em significados, muitas vezes determinados por fatores relativos à época, geografia, técnicas de reprodução e com isso carregam em si, informação além daquela transmitida textualmente.

### 3.1.5 - Sobre a Função

A discussão acerca da função do elemento tipográfico surge no momento em que se reconhece a função textual da tipografia que sob uma base sintática e gramatical e a partir de um vocabulário comum, busca estabelecer uma comunicação que se baseia na seqüência ordenada de caracteres. A partir do modelo de linguagem visual proposto por Michael Twyman, em 1979, a linguagem visual é dividida em sua natureza básica. Nele, a linguagem pode desempenhar dois papéis, de acordo com o canal de recepção dos estímulos, dividido entre aural e visual, que correspondem respectivamente à informação sentida a partir dos ouvidos e dos olhos (fig.31).



Esquema proposto por Twyman sobre sistema de linguagem (fig.31)

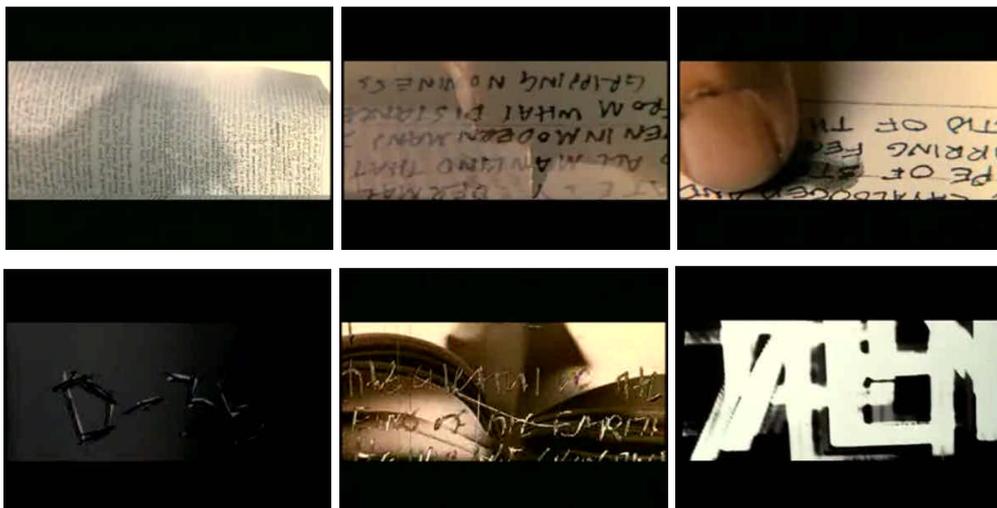
O modelo proposto pelo autor é a representação visual de como se dá o processo chamado VGL (*Verbal Graphic Language*). Este modelo é baseado no receptor e não no transmissor da mensagem. O esquema divide a linguagem em canais - *o auditivo e o visual*, sendo que a informação visual se subdivide em gráfico e não-gráfico e, por conseguinte, o gráfico se desdobra em Verbal e Pictórico, que se caracterizam pelo uso de uma linguagem estabelecida a partir de uma matriz verbal, no caso a representação gráfica do discurso oral e uma matriz pictográfica, visual onde as imagens são a base do processo de comunicação. O uso associado das duas formas de linguagem foi definido como Esquemático (que apresenta uma fusão dos outros dois tipos).

Já observando o modo como esta linguagem se dá, Twyman, define o código ou padrão da informação, propondo uma divisão em três partes. A partir da escrita, ou o desenho de caracteres, definidos como um alfabeto; a linguagem pode ser verbal, ou seja, uma mensagem exclusivamente textual é necessariamente verbal, gráfica e visual. Se a linguagem for constituída unicamente por desenhos, imagens ou representações pictográficas, ela é definida como pictórica. Quando a mensagem contemplar ambos os universos, tanto o da palavra, quanto o da imagem, o autor define por esquemática. Ainda sobre a linguagem verbal, gráfica, o autor define a natureza da escrita, uma vez que divide entre a forma manual de escrita e a mecânica, aquela produzida através de máquina, seja impressa ou sobre suporte videográfico.

Seguindo a "trilha" da linguagem visual, ainda sobre o canal da informação, o autor divide a linguagem visual em duas vertentes: a gráfica, que é caracterizada pelo suporte midiático físico, e não-gráfica, uma estrutura para-linguística que pode ser exemplificada pelas formas não materializáveis de comunicação, como a leitura de gestos e expressões faciais.

Tendo como base o modelo proposto e levando-se em consideração a profusão e atualmente a variedade do número de famílias de fontes, e considerando que a partir da forma pode-se passar alguma informação sobre o conteúdo da mensagem, podemos ampliar a classificação proposta para modo de comunicação, adotando-a em relação à escolha da tipografia. Assim sugere-se uma função pictográfica ou textual à escolha da fonte. Desta forma, quando a tipografia, visível na tela apresenta propriedades físicas (tamanho, tempo de exposição, clareza, etc) as quais permitem a leitura da informação, podemos dizer que a função é textual.

Entretanto, se por condições diversas, aquilo que se reconhece como sendo o uso de símbolos, letras ou números, por alguma razão não pode ser completamente lido, poder-se-ia dizer que sua função é mais pictórica do que textual. Naturalmente as características funcionais da tipografia não são excludentes uma vez que todo material textual prescinde de um suporte pictográfico para ser lido e toda adoção de estilo transmite algum tipo de informação toda tipografia é funcionalmente textual. É o agrupamento de símbolos que se organizam em palavras, sentenças, parágrafos etc, sendo que isto ocorre a partir do uso de uma superfície material para que as letras sejam impressas. Ainda que sejam símbolos, são naturalmente desenhos. Assim sendo, todo grafismo que faça uso de letras e caracteres tipográficos, e que possa ser lido, é parcialmente textual. Por isso a análise deve contemplar uso predominante da tipografia. A seguir podem ser vistos exemplos de como a tipografia pode desempenhar um papel pictográfico (fig.32) ou verbal (fig.33).



Exemplos que podem ilustrar a função pictográfica do uso da tipografia.  
*frames retirados dos créditos de Seven (1995)(fig.32)*



Exemplos que podem ilustrar a função textual do uso da tipografia.  
*frames retirados dos créditos de Seven – 1995(fig.33)*

### 3.1.6 - Sobre a Diegese

A definição daquilo que tomamos como diegese é fundamental para que a análise de material fílmico se faça clara, uma vez que, ela é um dos aspectos observados na construção do discurso.

Sob uma ótica platônica, *mimese* e *diegese* são oposições decorrentes da emissão, que leva em consideração a forma como o discurso se dá. , Platão definiu como diegese o caso do discurso direto, onde as idéias provêm diretamente do autor; e caracteriza-se pela narrativa direta, pura e imediata. Um discurso que é caracterizado pela tentativa de imitar uma realidade existente, onde o poeta fragmenta a realidade sob óticas externas, dando vida às vozes e dando forma aos personagens, é definido então como a mimese.

O termo diegese é de origem grega e foi divulgado pelos estruturalistas franceses e utilizado para designar o conjunto de ações que formam uma história narrada segundo certos princípios cronológicos. Em outras palavras, o sentido da oposição que Platão estabelece entre *diegesis* e *mimesis* corresponde respectivamente, à situação em que o poeta é o locutor que assume a sua própria identidade, como também é a situação em que o poeta cria a ilusão de não ser ele o locutor, e a transmissão do discurso se dá através do personagem. Genette<sup>32</sup> chega a estabelecer no discurso uma posição neutra, sendo a narrativa pura e a mimética, variedades da mimese. A teoria de Pierre Levy contrasta e diverge desta oposição clássica, estruturada a partir dos estudos da narrativa cinematográfica de Étienne Souriau (que chamava diegese àquilo que os formalistas russos já haviam chamado *fábula*) e aplicados por Gérard Genette à narrativa literária. Para escola francesa, considera-se diegese, o conjunto de acontecimentos narrados numa determinada dimensão espaço-temporal<sup>33</sup>, aproximando-se, neste caso, do conceito de *história* ou *intriga*. Não se confunde com o relato ou o discurso do narrador, nem com a narração propriamente dita, uma vez que, esta constitui o "ato narrativo" que produz o relato.

Conforme o narrador se posiciona na diegese assim recebe diferentes designações: *homodiegético* (se for uma personagem participante na história que narra); *heterodiegético* (se não for participante numa história narrada); *autodiegético* (quando tratar da narração do próprio protagonista da história).

---

<sup>32</sup> (1972, p.161)

<sup>33</sup> "l'univers spatio-temporel désigné par le récit"

Em outro plano da narrativa, podem ser considerados como textos *metadieéticos*, aqueles que remetem para um plano subordinado da narração (quando um narrador introduz uma personagem que se assume ela própria também como narrador de uma história secundária); neste caso, diz-se que o primeiro narrador/texto narrado é *extradieético*. A significação de diegese inicialmente proposta por Genette (de alguma forma ainda hoje repetida sem ponderação) pode levar-nos a um beco sem saída.

De discutível aplicação, este termo e seus derivados não ajudam a esclarecer as sutis diferenças entre termos que circulam com alguma especificidade em línguas diferentes: *diegese*, *récit*, *plot*, *story*, *fábula*, *trama*, *enredo*, *intriga*, *história*, *narração*, *narrativa*, etc. Por exemplo, quando consideramos a diegese como o mundo que a narração representa, todo aquele que se coloca fora desse mundo pertence a uma ordem necessariamente diferente dos fatos narrados. É neste sentido que o conceito de nível *extradieético* é falível. Se a diegese for o conjunto de sentidos que atribuímos a uma história onde entram personagens e seus valores, num dado espaço e num dado tempo, então nada pode estar fora da diegese, nenhuma instância da diegese pode existir fora dela própria. Se não for assim, não se entende como é que um narrador de uma história pode, ao mesmo tempo, colocar-se fora dessa história e influenciar o discurso dos acontecimentos. A única forma de um narrador se colocar fora da diegese sem perder o seu controle é fingir-se estranho ou imitando a própria realidade (princípio que, naturalmente, se liga ao conceito de ficcionalidade); neste caso, voltaríamos à primeira forma platônica: o nível *extradieético* não deixou de ser o nível da *mimesis*, o que parece indemonstrável. Argumenta-se assim que o conceito deixa de ser operatório se apenas traduzir o significado do texto narrativo, expressão que por si só não necessita de um termo que a substitua semanticamente. Contudo, a formulação de Genette, que se tornou paradigmática, não vai mais além de esta única aceção. Por esta razão, o termo tornou-se quase incompreensível na tradição anglófona, que sempre preferiu as discussões em torno da distinção entre história (*story*) e intriga (*plot*).

Através do pensamento de Henry James e seus discípulos nos séc. XIX e XX, na Inglaterra e Estados Unidos, na teorização da linguagem do cinema, que definiram estes conceitos em *showing* e *telling*.

A diegese é uma construção imaginária, um mundo fictício que tem leis próprias mais ou menos parecidas com as leis do mundo natural, ou pelo menos com a concepção variável, que dele se tem. (Aumont, 1995, p.248).

Uma vez compreendido o conceito de diegese cinematográfica podemos entender como é construída a relação entre os créditos iniciais e a obra em si.

Quando analisa as configurações gráficas inseridas na obra cinematográfica, André Gardies, classifica em três grupos distintos as inserções tipográficas em um filme exemplificando-as. Para o autor elas podem ser:

- totalmente extra-diegéticas - como exemplo, os créditos iniciais
- extra-diegéticas – aquelas inserções que, apesar de aparecerem no campo visual, não pertencem à diegese do filme, atuando em uma “camada” à parte.
- intra-diegéticas – registros tipográficos dentro da diegese do filme, como jornais, cartazes, letreiros e objetos de cenário.

A adaptação deste modelo proposto por Gardies em relação à diegese dos créditos iniciais, sob a ótica do design, é questionável em relação a alguns parâmetros de observação e classificação. Como semiólogo, é natural que a compreensão da tipografia seja restrita à construção do texto, e a fonte seja um mero meio de se fazer com que a informação seja passada. Esta ótica se baseia na importância da palavra no discurso e na exteriorização do pensamento. Para o design, a forma é um elemento fundamental para a construção da linguagem. A escolha tipográfica pode ser referenciada de diversas formas e a partir de parâmetros tão diferentes que o resultado final pode divergir completamente. As variações formais que famílias de letra apresentam entre si, podem ser suficientes para enfatizar ou subverter valores. Para o designer a escolha de determinada família, é fruto de uma pesquisa e conceituação, pois se baseia na crença de que o desenho da fonte pode dizer tanto sobre o conteúdo quanto a escolha dos caracteres. Desta forma, me causa estranheza que os créditos sejam considerados totalmente extra-diegéticos. Filmes como **As Loucas Aventuras de James West**<sup>34</sup> e **A Múmia**, que apresentam uma escolha tipográfica que faz clara alusão ao lugar onde a trama do filme se passa e tem a intenção de fazer com que o espectador se localize no tempo e no espaço (iniciando sua imersão no universo diegético do filme) podem ser exemplos de quão questionável, principalmente, para o designer classificar qualquer tipografia como *totalmente extra-diegética*.

---

<sup>34</sup> *Wild Wild West* - 1999

A classificação e análise dos elementos tipográficos sobre a diegese dos créditos, ainda que baseada nesta estrutura sugerida por Gardies, deve considerar que o discurso dos créditos iniciais é uma diegese à parte, diferente, até certo ponto, daquela do próprio filme.

Assim sendo, a classificação aqui proposta sobre a relação da tipografia e a diegese será definida a partir do conceito de camadas e se baseia na existência de planos ou camadas que funcionariam como base para a tipografia, o suporte e o som. O conceito de camadas para profissionais da área de edição linear e pós-produção de material audiovisual é largamente utilizado. Este pensamento esteve presente na grande maioria de softwares gráficos utilizados no mercado desde o início dos anos 90 do século passado, absorvendo os conceitos de *timeline* e *layers* como a base da construção de material audiovisual.

Estruturando os discursos tipográficos e audiovisuais em camadas sobrepostas, como se fossem canais individuais, com cada um constituindo sua respectiva diegese, definiu-se então uma classificação baseada na hierarquia, no conteúdo, considerando, inclusive, o nível de interação entre os elementos.

Em casos onde a tipografia se encontra inserida, misturada, fundida ou simplesmente mergulhada na malha do suporte é possível definir a tipografia como **intra-diegética**, uma vez que os caracteres se encontram impressos no material produzido, tornando-se parte indissociável do suporte. Definiu-se como sendo **extra-diegética**, os casos onde os planos que suportam a tipografia, o som e o suporte não apresentam qualquer relação entre si, atuando independentemente um do outro. As situações onde, em planos diferentes, os elementos não se restringem à sua esfera, sofrendo interferência direta de outros fatores denominou-se **inter-diegéticas**, pela sua capacidade de trespassar as camadas de origem. As estruturas inter-diegéticas apresentam uma interveniência entre os elementos, que pode acontecer entre a tipografia, o suporte e o som, ainda que somente entre dois dos elementos fundamentais.

O filme **O Novo Mundo**<sup>35</sup> dirigido por Terrence Malick, exemplifica bem um caso de planos diegéticos distintos e independentes. É, na verdade, a forma mais comum de se apresentar um filme, e a separação dos planos é a forma mais maniqueísta de se produzir um design de titulação. Apesar de ser relativamente comum, podem-se encontrar bons créditos de titulação com este padrão, como é caso de filmes como **O Novo Mundo** (fig.34) e **Donnie Brasco**.(fig.35)

---

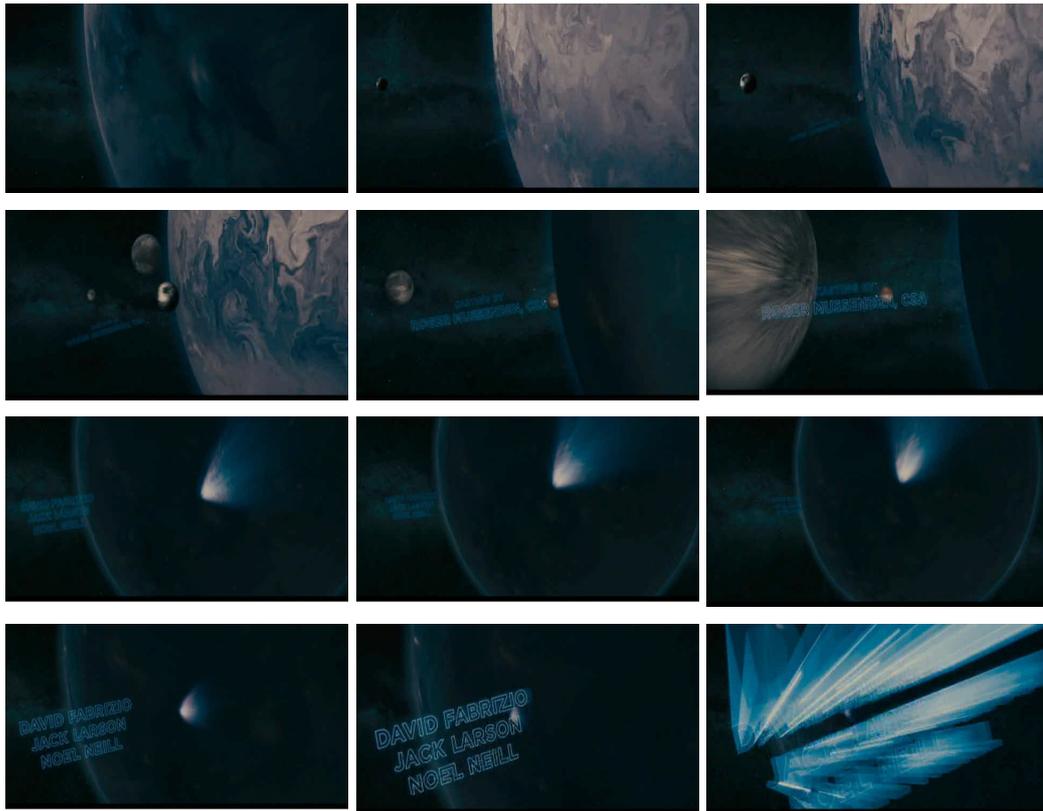
<sup>35</sup> The New World - 2005



Exemplos que podem ilustrar a independência diegética (extra-diegética) entre os planos da tipografia e do suporte. *Frames* retirados dos créditos do filme **The New World** (2005) (fig.34)



Exemplos que podem ilustrar a independência diegética (extra-diegética) entre os planos da tipografia e do suporte. *Frames* retirados dos créditos do filme **Donnie Brasco** (2005) (fig.35)



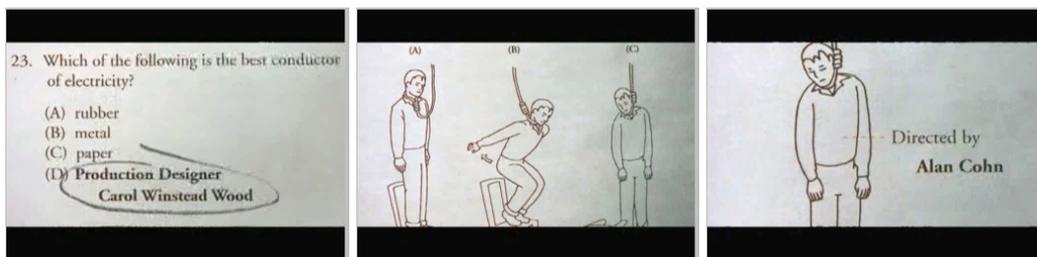
Exemplos que podem ilustrar a transposição diegética (inter-diegética) entre os planos da tipografia e do suporte. *Frames* retirados dos créditos do filme **Super-Man Returns** (2007) (fig.36)

Existem situações em que o suporte é também apoio para a tipografia, como é o caso do filme **Delicatessen**, lançado em 1991 e dirigido por Jean Pierre Jeunet e Marc Caro, que apresenta nos créditos de titulação num grande travelling. Marc Bruckert, da produtora francesa Le Village, desenvolveu um plano-contínuo onde os nomes da equipe técnica são apresentados em seu universo diegético (fig.37). No filme, em uma seqüência integrada, o nome da figurinista Valérie Pozzo di Borgo é lido no bordado da etiqueta de uma roupa e a trilha sonora fantásticamente elaborada por Carlos D'alessio aparece na bolacha de um disco LP quebrado, e, por assim em diante, cada um dos responsáveis pela técnica do filme aparece nesta seqüência de pouco mais de um minuto e meio.



Exemplo que pode ilustrar a plena integração diegética (intra-diegética) entre os planos da tipografia e do suporte. *Frames retirados dos créditos do filme Delicatessen (1991) (fig.37)*

Em 1998, Kyle Cooper, através da Imaginary Forces desenvolveu os créditos para o filme chamado **Procura-se um Morto**<sup>36</sup>, e apresentava uma estrutura intra-diegética inusitada. No filme dirigido por Alan Cohn, os nomes de cada integrante da ficha técnica apareciam misturados a elementos gráficos. (fig. 38)



<sup>36</sup> *Dead Man on Campus - 1998*



Exemplo que pode ilustrar a plena integração diegética (intra-diegética) entre os planos da tipografia e do suporte. *Frames* retirados dos créditos do filme **Dead Man on Campus** (1998) (fig.38)

### 3.2 – Suporte

“The act of framing something is keeping something out. I think frames are defined much more by what you don’t show them by what you show. So, is a continued decision what you decide to leave out.” - Win Wenders

**Suporte** é, por definição, o plano onde a tipografia se sustenta ou se apóia. É o campo visual, o fundo. Esta designação foi primeiramente usada por Woolman e Bellantoni (2000) e, apesar do termo causar certa estranheza em sua tradução para a língua portuguesa, foi a designação que melhor se adequou a esta pesquisa. O suporte foi analisado a partir da observação de suas propriedades físicas e óticas, além da sua relação com o tempo. Suas características em relação à origem do material, cromaticidade, enquadramento ou movimento definem sua forma. Além disso, são observadas as edições, o tipo de movimento de câmera, quando houver, que, juntos definem o ritmo.

As propriedades do suporte dividiram-se em dois grupos, um relativo à forma, observando as variações possíveis, e outro abordando o aspecto ótico da imagem. Seus aspectos físicos analisados foram: o estilo, a origem, o modo cromático e sua densidade. As propriedades óticas analisadas no suporte foram divididas em: enquadramento, movimento, contraste e efeitos. Sobre as características do suporte em relação ao tempo verificou-se: a transição entre as imagens, o seu movimento no campo visual e o ritmo de sua edição.

A imagem cinematográfica diz respeito ao universo da imagem enquanto representação. Seu caráter expressivo sobrepõe-se à sua natureza descritiva, principalmente nos longa-metragens de ficção, que comumente chamamos de “filme”, como já foi observado por Christian Metz(1968). Existe uma leitura conotativa e outra denotativa das imagens, e no caso do cinema de ficção, diferentemente do documentário, as imagens são de um modo geral iconográficas, e uma paisagem, uma tomada ou a adoção de determinado enquadramento raramente é fruto de um ato impensado. Tudo no cinema gira em torno da plástica e do sentido. O cineasta russo Sergei Eisenstein escreveu seus dois livros sob os títulos: *A forma do filme* e *O sentido do filme*. Enquanto espectadores, buscamos significado para uma fala, cena, ou situação. Filho-irmão da fotografia, o cinema buscou reproduzir o que a fotografia não conseguia fazer com tal impressão de realidade. É natural que o cinema tenha sua atenção no uso da imagem, e, principalmente, a forma como montar imagens para estruturar uma narrativa. No seu nascimento, não se pensava em ter o cinema como forma de arte, e sim como elemento de registro, com um uso previsto meramente técnico, voltado para treinamentos, por exemplo. A partir da evolução dos recursos tecnológicos que permitiam a fotografia, se tornou possível desenvolver um processo capaz de “congelar” fotograficamente os vários estágios de um movimento. A fotografia foi um importante artefato no mundo científico, principalmente nas pesquisas desenvolvidas por Eadward Muybridge, Jules-Etienne Marey e Georges Démeny. Muybridge foi um cientista inglês, que a partir de um complexo aparato fotográfico, registrou o movimento de animais e pessoas, e escreveu dois livros repletos de fotografias sobre o assunto: *Animals in Motion* (1899) e *Human Figures in Motion* (1901). O francês Jules- Etienne Marey, com a ajuda de um amigo astrônomo Jules Janssen, desenvolveu em 1874 um “revolver fotográfico”, um objeto criado com o intuito de tirar fotos em seqüência e capaz de registrar doze fotos por segundo. Em 1882, com a ajuda de seu assistente Georges Démeny, desenvolveu o *chronophotographic*, um objeto que tinha um disparador por tempo.

Nos créditos iniciais, enquanto a tipografia apresenta um conjunto de informações textuais, que normalmente aparece em grupos, com nomes e funções que se substituem, o suporte funciona como elemento de ligação, conectando os blocos de texto, sobre um fundo integrado. A estrutura do cinema prevê o uso de unidades menores, como os planos para estabelecer um discurso mais complexo, formado pelo agrupamento dos planos, as seqüências, ou seja. Mesmo que uma

seqüência seja constituída por um grande número de planos, sua integridade está preservada, salvo quando esta montagem incorre em erros, anacronismos, ou conflitos de ordem diegética. É caso de imagens que se não apresentam qualquer uniformidade, como, por exemplo, cenas futurísticas editadas junto de outras imagens de época, alternadas com paisagens e close-ups de insetos, que dificilmente fazem sentido dispostas desta maneira. Na verdade existe no ser humano, uma necessidade de buscar sentido no que é produzido. Mesmo cenas aparentemente desconexas podem constituir a representação de um delírio, alucinação ou *flashbacks*.

A idéia de imagem única e imagem seqüenciada (Aumont,1990), faz do cinema um instrumento peculiar, pois sua essência é a representação do movimento. O cinema é uma simulação, um efeito visual, que “engana” os sentidos. Existe no espectador, intimamente, uma busca por juntar estes fragmentos de imagem, assim como a escolha pela forma como isto se dá é uma decisão do diretor.

O suporte tem uma característica cromática intrínseca à sua natureza. Por ser o “fundo” sobre o qual os elementos são dispostos, o suporte é o objeto que ocupa maior espaço no campo visual. A mera adoção de uma cor específica determina o preenchimento de uma sala de exibição com raios luminosos desta tonalidade. É, literalmente, como um banho de luz. Sem querer aprofundar esta pesquisa em direção aos efeitos psicológicos dos partidos cromáticos, é notório que o uso das cores pode influenciar comportamentos. Enquanto a tipografia é lida o suporte é o elemento visual gráfico que será assistido. O uso de imagens como suporte para uma informação é antigo, assim como a discussão acerca da sua função.

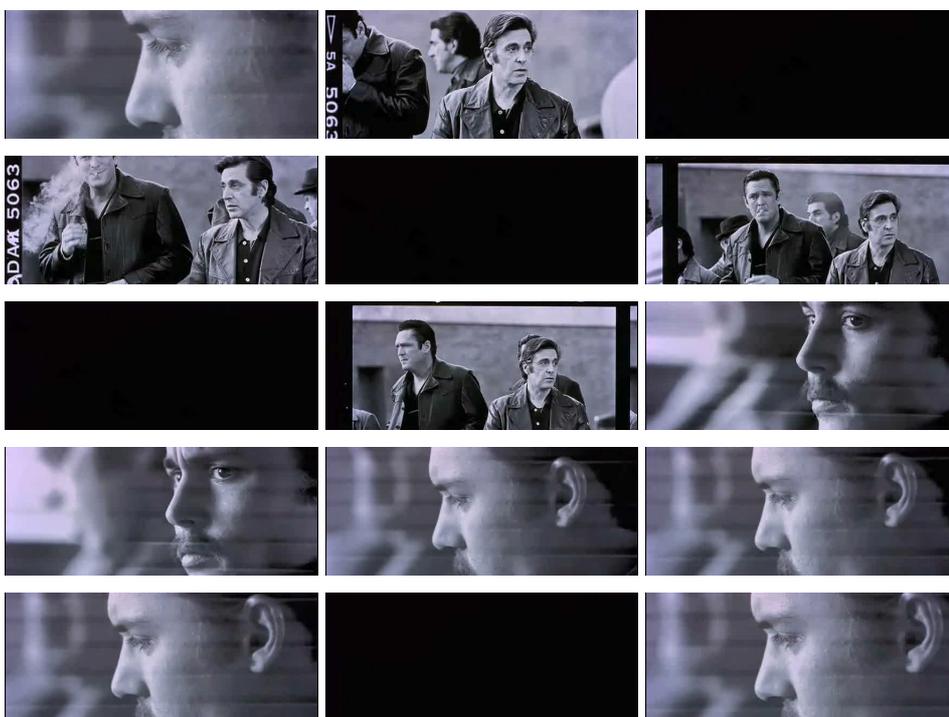
A análise do suporte prescinde em si a análise da imagem que compõe o quadro visual, ou a tela. O cinema da atualidade situa-se em uma região ambígua entre o paradigma fotográfico e o pós-fotográfico. Do ponto de vista da observação dos meios de produção, pode-se dizer que o computador coexiste, em determinados casos, em pé de igualdade em importância em relação à câmera de filmagem, o número de produções que utilizam formatos digitais cresce diariamente em função dos reduzidos custos de produção. É difícil encontrar alguma grande produção que não faça uso de efeitos de computação gráfica, principalmente na fase de pós-produção.

Na pesquisa buscou-se definir as várias formas de se observar a imagem, e estabelecer em que sentido, determinadas imagens podem interferir, conduzir e

estabelecer uma narrativa, através da adoção de enquadramentos, formas de edição, efeitos e qualquer elemento que interfira diretamente na forma de se “assistir” a um filme. Buscou-se definir *como* e *por que* alguns partidos adotados são “lidos” por toda uma platéia heterogênea, ainda que alguns sejam compartilhados por grupos específicos, a partir de uma estrutura desenvolvida por Erwin Panofsky que define três estágios de interpretação de uma imagem, em significações primárias, secundárias e intrínsecas.

O estudo da significação da imagem ganha sentido com a percepção do cinema como forma de arte. Através da exploração da expressividade e suas ferramentas técnicas que agem para a elaboração de um discurso, o cinema consolidou-se como uma forma de arte audiovisual.

No filme **Donnie Brasco** (1997), foi adotada uma técnica que de certa forma evidenciou o passado fotográfico do cinema, quando fotogramas, são seqüenciados, ainda que intercalados com quadros pretos, e a substituição gradual ganha velocidade, mostrando as imagens em movimentos como em um *flip-book*. (fig.37)



frames retirados do filme **Donnie Brasco** (1997) - (fig.37)

### 3.2.1 – A Interpretação da Imagem

Conforme afirmou Aumont, se existe sentido na imagem, este deve ser “lido” pelo seu destinatário, por seu espectador. A interpretação das imagens é algo mais complexo do que simplesmente “ver alguma coisa”, e o contexto com que foram produzidas é elemento fundamental, na busca de estabelecer uma “linguagem visual” compreensível ao receptor. Quando assistimos a imagens de regiões distantes, ou do passado, costumamos demorar mais para identificar sentido nos eventos, e interpretar todo o assunto.

A busca da compreensão do sentido e a classificação da imagem em seus diferentes níveis de codificação permitem estabelecer os significados, alguns quase universais (de ordem perceptual), outros relativamente naturais (e que acontecem de forma mais estruturada, como os códigos analógicos, por exemplo) e aqueles que são determinados pelo contexto social. A partir do momento em que os três níveis de interpretação acontecem, variando segundo o sujeito e sua situação histórica, a interpretações resultantes serão proporcionalmente diferentes.

Entender o significado é buscar uma informação na expressão artística, e a obra de arte pode trazer dados contextuais, assim como signos específicos, uma vez que tem como função o puro deleite, destituída de uma utilidade prática. A expressão de gostos, tendências, partidos estéticos são por um lado uma decisão do artista, mas este, por sua vez, por mais rebelde, e contraventor que possa ser, se encontra inserido em um espaço, e época, e este contexto histórico não pode, nem deve ser desprezado.

Atualmente existe na classificação das imagens em seus três paradigmas uma grande incapacidade de avaliar sua origem a partir do realismo de representação. Como já foi dito anteriormente, o realismo de uma imagem é perfeitamente controlado através da observação minuciosa da realidade. Para se simular com realismo ambientes orgânicos foram necessários muitos anos de aprimoramento desde **Toy Story** (1995) e a indústria do cinema vem investindo pesado em tecnologia, e arte.

Durante a produção do longa-metragem **Procurando Nemo**<sup>37</sup>, equipes de modeladores, animadores e programadores foram levadas para o Caribe. Fizeram cursos de mergulho para observar *in loco* aquilo que procuravam representar. Eles desenvolveram, para as cenas subaquáticas, um complexo sistema de iluminação

---

<sup>37</sup> Finding Nemo - 2003

progressiva, com camadas de iluminação que compunham o ambiente. A partir de uma base de dez pontos luminosos, que chegavam a cem, quando os personagens eram inseridos. Havia uma luz principal, clara e geral, e que normalmente indicava a direção da luz, a luz cáustica, que gera os desenhos no fundo do mar, a luz refletida pela areia, que apresenta baixa intensidade e atinge os peixes por baixo. Existe ainda, uma luz de preenchimento normalmente azulada, assim como o breu e as luzes de neblina. Efeitos físicos simples e comuns, como a refração nas cenas no aquário, gerando reflexos e distorções; foram exaustivamente estudados a fim de serem reproduzidos de forma verossímil.

### 3.2.2 – Iconografia e Iconologia

O sufixo: *grafia* prescinde de um método de observação descritiva. A iconografia é a classificação e descrição da imagem que nos informa quando e onde temas específicos foram visualizados e por quais motivos. A iconografia não tem compromisso com a interpretação, limitando-se a coletar e classificar a evidência, não buscando o nascimento ou a significação para ela. A iconografia, pode-se dizer, leva em consideração uma parcela dos elementos que, compõem uma obra de arte, observando-os individualmente.

Atrás de um simples gesto, como o cumprimentar de chapéus entre cavalheiros, assim como a escolha dos elementos de uma pintura, o que se percebe são escolhas, decisões e, principalmente, uma comunicação. Conforme Erwin Panofsky (1955) mostrou, um gesto simples pode ser interpretado de três formas diferentes. A leitura superficial, funcional ou natural é aquela que se restringe a observar os elementos factuais e expressivos, que no caso das artes é uma parcela pequena da informação. Panofsky definiu como sendo uma descrição pré-iconográfica de uma obra de arte esta observação das cores, formas puras, assim como a identificação de acontecimentos e percepção de algumas qualidades expressivas, como uma pose que adquire ar pesaroso, ou remete à glória, por exemplo. Os significados primários ou naturais, divididos em factuais e expressivos constituem o primeiro nível de significação.

A significação secundária, ou convencional, define-se pela percepção de elementos simbólicos como, por exemplo, a identificação de um santo vestido de armadura lutando com um dragão como sendo São Jorge, assim como um

determinado número de homens dispostos em uma mesa, posicionados de uma forma específica como sendo a imagem da Última Ceia. Conforme Panofsky, afirma, os motivos reconhecidos como portadores de um significado secundário ou convencional podem ser chamados de imagens, o conjunto de imagens gera as histórias e alegorias. A iconografia é a observação destes significados.

O significado intrínseco ou essencial detém um caráter extremamente contextual, e é compreendido pela determinação daqueles princípios subjacentes, qualificados por uma personagem e condensados em uma obra, que revelam a atitude básica de uma nação, período, classe social, crença religiosa ou filosófica.

“A iconografia considera apenas uma parte de todos esses elementos que constituem o conteúdo intrínseco de uma obra de arte e que precisam tornar-se explícitos se se quiser que a percepção deste conteúdo venha a ser articulada e comunicável”.  
Erwin Panofsky”.

O caráter iconológico, conforme adotado por Panofsky, da pesquisa, é fundamental, do ponto de vista que se observa um meio de entretenimento de massa, baseado em uma linguagem complexa, sendo o produto final um objeto audiovisual narrativo que busca a plasticidade, a sinestesia e a expressividade. A iconologia é um método de interpretação que advém mais da síntese do que da análise, propriamente dita.

É indiscutível o fato de que Hollywood estabeleceu um discurso visual a partir de “regras” sobre a forma de se fazer cinema que permitiu que produções norte-americanas fossem assistidas e compreendidas em platéias em todo o mundo. Algumas características percebidas pelos produtores, sobre a relação entre o conteúdo e a forma, foram desenvolvidas ao longo de mais de meio século e, hoje, pode-se dizer que existe uma linguagem do cinema. É natural que exista um intenso debate entre pensadores de filosofias diferentes sobre o caráter “lingüístico” das imagens e seu poder de estabelecer um discurso. Sem querer aprofundar a discussão neste sentido, assumiu-se *a priori* uma postura pró-linguagem.

No exemplo dado por Erwin Panovsky o gesto de cordialidade entre dois cavalheiros (de sua época) que, ao cruzarem-se, levantam a ponta do chapéu, pode ser interpretado de formas e profundidades diferentes.

A primeira análise observa pura e simplesmente o gesto em si, no caso: Dois homens levantam o chapéu quando se cruzam. Esta análise pode restringir-se a esta observação fatural ou extendê-la sobre a expressividade do gesto, se é mais ou menos amplo ou se é mais ou menos violento, por exemplo. A esta percepção,

Panofsky deu a designação de **significação primária**. Esta observação do gesto busca atribuir algum valor em virtude de alguma referência cultural, buscando na ação uma referência sobre a localidade assim como perceber se existe alguma restrição temporal: somente em algumas culturas e em uma época específica este gesto faz sentido. A **significação secundária** é fruto de um conhecimento que vai além da dinâmica do gesto, ela busca uma contextualização, na percepção que *se/quando* existe uma “resposta” ao gesto, existe um diálogo. A **significação intrínseca** ou essencial busca a fonte do gesto e as informações sobre este agente, e o gesto em si pode aferir subjetividades em torno do cumprimento, variações sobre um período, localidades, classe social, etc. Este é o nível da iconológica, estas significações são, segundo Panofsky, não-intencionais.

### 3.3 - Áudio

Hard-rock as the frenzied rush of cocaine; easy-listening genres as a martini; cherry supermarket Muzak as a pick-me-up cup of coffee; cool jazz as a laid-back marijuana high; the far-flung landscapes of classical music as the fantasy realm of psychedelics. Robert Jourdain<sup>38</sup>

Apesar de atualmente o cinema ser considerado uma obra audiovisual, sendo praticamente impossível dissociar a imagem em movimento, do som, foram necessários quase trinta anos desde o seu surgimento para que o público tivesse a oportunidade de assistir a um filme com som gravado. O primeiro filme com som foi **Don Juan** de 1926, dirigido por Alan Crosland, e apesar de possuir uma trilha sonora, não continha diálogos. O primeiro filme a realmente fazer uso de som sincronizado foi **O Cantor de Jazz**<sup>39</sup> de 1927 e desde então o som e a imagem se fundiram em uma obra completa. (fig.38)

---

<sup>38</sup> - *O americano Robert Jourdain é pianista, compositor e autor do livro: “Música, Cérebro e Êxtase” publicado em 1998 no Brasil pela Objetiva.*

<sup>39</sup> - *The Jazz Singer - 1927*



cartazes dos filme **Don Juan** (1926) e **O Cantor de Jazz** (1927) - Alan Crosland (fig.38)

Diferentemente da imagem cinematográfica, que é constituída basicamente por luzes, em frequências variadas, o som tem uma parcela física muito mais perceptível. Uma vez que as ondas sonoras, quando se propagam, são capazes de causar um deslocamento de ar, pode-se dizer que o som pode ser literalmente “sentido” por todo o corpo, ainda que sendo naturalmente decodificado unicamente através do sistema auditivo. Os bailes funk, no subúrbio do Rio de Janeiro, atestam, através das suas dezesseis toneladas de aparato eletrônico, o poderio desta massa sonora.

### 3.3.1 - Referencial Teórico

Sobre o **Áudio**, por se tratar de uma pesquisa em design, buscou-se estabelecer parâmetros de análise que pudessem ser feitos por um pesquisador desta área. Com certeza uma pesquisa sobre este tema, se realizada sob a ótica da música, teria outros parâmetros específicos de observação. Nesta pesquisa observaram-se as características do áudio a partir de cinco elementos: o estilo, o nível, a dinâmica e a qualidade do som.

Neste capítulo será analisada a estrutura sonora dos créditos iniciais, não tentando, entretanto, estabelecer uma equivalência plena entre os elementos, nem tampouco traduzir o som em um discurso inteligível, mas sim definir elementos que permitam uma observação e análise deste tipo de material, fundamentais em uma pesquisa acadêmica.

De um modo geral, 80% do que é ouvido em um filme de ficção é pós-produzido, incluindo-se os diálogos, os efeitos especiais, a música e os sons ambientes, entre outros. Com isto fica evidente que em produções não-documentárias o som é uma representação virtual, não estando diretamente vinculados à imagem no sentido da sua captação. Tudo isto caracteriza a busca pela criação de uma atmosfera capaz de convencer o espectador, envolvê-lo, mergulhá-lo em uma realidade, muitas vezes, diferente. O som é normalmente a última coisa a ser criada, e é projetada a partir da imagem. Um diálogo fora de sincronismo, uma música inadequada ou um efeito especial incoerente, podem interferir brutalmente no processo de imersão.

Os objetivos por trás da sonorização passam normalmente por procurar criar predisposição para as cenas e influenciar a interpretação da ação, paradoxalmente, se classificam como os melhores efeitos/bandas sonoras aqueles que passam despercebidos. - Álvaro Barbosa- 2001

Em uma primeira análise pode-se dividir o canal sonoro a partir da técnica e seus processos, em três níveis distintos:

**Diálogos:** quase sempre gravados posteriormente em estúdio, principalmente em cenas de locação externa.

**Efeitos Sonoros:** tipicamente subdivididos em duas categorias: os efeitos de ambiência e os efeitos especiais.

**Trilha Sonora:** elemento criado com o objetivo de conduzir emocionalmente a audiência.

### 3.3.2 - Ouvir e Escutar

*Qual a diferença entre ouvir e escutar um som, uma música ou um diálogo?*

Uma vez tendo penetrado nos nossos ouvidos, o som, ou como nós o ouvimos, é percebido de diversos modos. Os nossos sentidos são influenciados por nossos princípios psicológicos, mais precisamente pelo que nos explica a *Gestalt*. De um modo geral, ainda que uns acreditem que escutar é isso, e ouvir é aquilo, o que se percebe é o fato de que o som, como onda, é ouvido fisiologicamente, uma atitude passiva. A idéia de que se pode escutar, indiferentemente de ouvir, sugere uma atitude, ainda que no sentido de filtro. Imagine uma conversa entre amigos em um ambiente cheio de pessoas. Escutar é quando independentemente do aumento do

volume o som se faz ouvido acima da massa sonora. O escutar é uma atitude, no sentido de focar uma atenção, como perceber a harmonia de um determinado instrumento em uma orquestra. A audição estereofônica dá ao ser humano uma noção espacial, fazendo-nos perceber a distância, direção em relação ao mundo. Nossa habilidade de aprender é multifocal, e significa que podemos obter informação através de perspectivas psicológicas e perceptuais extremamente diferentes.

A análise do som acontece a partir da observação de alguns parâmetros. Variações no ritmo, na intensidade, a altura (ou *pitch*), o timbre, a velocidade, a duração, a forma e a organização. Como a duração não se aplica a este caso específico a tabela sobre parâmetros e variáveis ficou assim:

PARÂMETROS E VARIÁVEIS DO SOM	
Qualidade	Extremos
Ritmo	ritmado-irregular
Intensidade	suave-alto
Altura	baixo-alto
Timbre	tonal-ruído
Velocidade	lento-rápido
Forma	impulsivo-reverberante
Organização	ordenado-caótico

Segundo Michel Chion, *apud* Sonnenschein (p.77), existem três tipos diferentes de se escutar: **reduzido**, **causal** e **semântico**, Sonnenschein, em sua pesquisa, acrescentou um quarto tipo chamado **referencial**.

O **escutar reduzido** restringe-se a observar o som por si só, independente da sua fonte emissora ou seu significado. Podemos exemplificar este modo de escutar quando fechamos os olhos e, ao escolher um som, em uma biblioteca de efeitos sonoros e tentamos identificar um determinado som, entre um zumbido grave, ou um guinchado agudo. Observar o som de forma **causal** é perceber o som, de forma capaz obter informação sobre a fonte emissora, é quando o som pode definir espaço, objeto ou pessoa que o projetou, de um modo geral é sincronizado com uma imagem, mas muitas vezes pode acontecer fora do campo visual. Não significa

que a imagem é literalmente a fonte emissora, mas uma lógica própria do filme. Um exemplo que poderia ilustrar este modo de se escutar é quando uma pessoa atende ao telefone. A forma **semântica** de se escutar refere-se a uma observação do contexto emissor, pertence à língua falada, e outros sistemas de códigos que simbolizem idéias ou ações. O estudo da lingüística busca analisar as nuances referentes ao gênero, a idade, a gramática, o sotaque além da própria escolha de termos linguísticos. Pode-se saber muito mais sobre o personagem, a partir da observação destes elementos.

O escutar **referencial** proposto por Sonneschein é baseado não simplesmente na ligação entre a fonte emissora e o som, mas principalmente seu impacto emocional e significado dramático. Esta conexão pode acontecer tanto no âmbito universal, culturalmente específico, ou até mesmo cronologicamente datado. O filme pode conter internamente um código que seja passível de ser escutado de forma referencial, como o caso do tema de **Tubarão**<sup>40</sup>, que antecipa um evento implementando através de um ritmo crescente que sempre culmina com o ataque do tubarão.

### 3.3.3 - Sobre A Diegese

Uma classificação primeiramente sugerida por Claudia Corbman em novembro de 1976, no periódico *Teaching the Sound Track - Quarterly Review of Film Studies*, visava observar o som a partir do ponto de vista da narrativa, considerando o discurso do filme em si, definindo assim as categorias segundo a diegese:

- **Som Diegético** – É composto pelas sonoridades objetivas, direcionadas, visíveis ou não. Todo o universo sonoro que é perceptível pelas personagens em cena, tais como a “paisagem sonora” ou sons ambientes (o som dos carros numa cidade, o ruído de uma multidão, os pássaros no campo, a música num bar, etc), ou o diálogo entre personagens. Os sons diegéticos podem decorrer dentro do enquadramento visual da cena ou não (**on screen/off screen**).

- **Som Não-Diegético**: É composto pelas sonoridades subjetivas. Trata-se do som imposto na cena que não é percebido pelas personagens, mas que tem um papel muito importante na interpretação da cena, ainda que de uma forma quase subliminar para a audiência; sons não diegéticos são, tipicamente, voz de

---

<sup>40</sup> Jaws - 1975

narração, música de fundo ou efeitos sonoros especiais (sons de cordas desafinando remetendo a um elástico, ou de caixa registradora aludindo a dinheiro, por exemplo).

- **Som Meta-Diegético:** É composto pelas sonoridades subjetivas, são sonoridades que traduzem o imaginário de uma personagem, com alguma forma de alteração em seu estado de espírito, ou percepção ou ainda sob alucinação. No entanto, este discurso pode expressar-se sob a forma de qualquer tipo de som, surgindo normalmente como um exagero ou distorções de sonoridades do universo diegético. Um caso particular do discurso meta-diegético muito comum em obras cinematográficas é o do universo **onírico**, e corresponde à representação visual e sonora de uma experiência em que um personagem abandona o seu estado sensorial normal da realidade, entrando num plano de percepção emocional muito aproximado de um sonho. Outro caso recorrente no cinema que muitas vezes se aproxima em termos estéticos do onírico é o *flashback*, que, no entanto, tem um significado diferente, pois remete o espectador para um momento diegético no passado, mas que, ao ser lembrado pelo personagem tem características aproximadas às de um sonho, não se tratando da percepção adulterada de um momento presente. Tende a apresentar uma variação capaz de tornar claro à platéia que a cena não se passa no tempo natural da história.

A classificação abre discussão sobre da natureza meta-diegética do som. A autora baseou-se na natureza referencial ou icônica do som. O som de origem meta-diegética pode ser considerado uma derivação do som diegético.

Em seu artigo: “De olhos e ouvidos bem abertos – uma classificação do som no cinema”, a pesquisadora Márcia Regina Silva, faz uma adaptação da classificação sugerida por Lúcia Santaella (1989), que a partir da matriz semiótica de Charles Sanders Peirce categoriza as imagens em três categorias, de acordo com a relação que estabelecem entre o signo e aquilo a que se refere. A divisão sugerida separa as imagens entre **Figurativas**, **Não-figurativas** e **Representativas**. No texto, a autora transpõe esta categorização para o universo sonoro, e com isso procura estabelecer um parâmetro de classificação a partir desta relação entre o som e a sua representação.

	FIGURATIVO	NÃO-FIGURATIVO	REPRESENTATIVO
DEFINIÇÃO	dizem respeito às imagens que funcionam como duplos, criando réplicas de objetos preexistentes e visíveis no mundo externo.	tons, cores, manchas, brilhos, contornos, formas, texturas, etc.	são aquelas que reproduzem a aparência das coisas, como meio para representar algo que não está visivelmente acessível e tem um caráter abstrato e geral.
IMAGEM			
SOM	sons ambientais, efeitos sonoros, efeitos produzidos eletrônica ou digitalmente afim de simulação(samplers).	vocalizações, música, trilha sonora	diálogos, vozes em conversas, estruturas convencionadas pela língua, pelo sotaque e pela entonação
PROPRIEDADES	<ul style="list-style-type: none"> <li>• caráter universal</li> <li>• estímulo racional</li> <li>• registro mneumônico</li> <li>• associação objetiva</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• caráter individual</li> <li>• estímulo emocional</li> <li>• registro afetivo</li> <li>• associação subjetiva</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• caráter cultural</li> <li>• estímulo intelectual</li> <li>• registro racional</li> <li>• associação consensual</li> </ul>

Em 1979, na publicação *"Film Art: An Introduction"*, David Bordwell e Kristin Thompson propõem uma classificação que observa a relação temporal entre som diegético e som não diegético com relação às imagens subdividindo-os em:

- **Som Externo** – para a manifestação sonora comum a todos as personagens na cena.

- **Som Interno** – referente ao som percebido pelo protagonista, pela personagem sobre a qual a cena está centrada.

Em 1994, Michel Chion, na publicação *"Audio-Vision: Sound on Screen"* amplia o conceito de Som Interno, definindo novas duas categorias: **Objetivo**, como o som da respiração, das pulsações, etc e **Subjetivo**, que são as vozes mentais.

### 3.3.4 - Os Diálogos

Os diálogos são uma parte fundamental para a compreensão do filme, eles estabelecem uma conexão inteligível entre as imagens. Os diálogos sempre fizeram parte da estrutura da linguagem cinematográfica. Mesmo antes do serem compreendidos como som propriamente dito eles, eram apresentados sob a forma de cartelas que intercaladas às imagens em movimento, criavam a história.

Atualmente, os diálogos apesar de fazerem parte do canal sonoro do filme são gravados e mixados separadamente. O que ouvimos quando assistimos a um filme, é resultado de um processo de gravação que acontece posteriormente à gravação da imagem em si. Este trabalho de pós-produção é complexo e prescinde de uma qualidade específica dos atores, a capacidade de repetir em estúdio a fala que foi usada. A gravação do que é chamado de *Over Dubs* de voz de um modo geral acontece no próprio local de filmagem após a filmagem das cenas, para tentar captar o ritmo e a carga emocional do ator, e usando as mesmas condições acústicas da cena em si. Como exceção temos os monólogos interiores e a narração que não necessitam de sincronismo da mesma forma que os diálogos onde o sincronismo labial (*lip sync*) é parte do quadro.

Um outro aspecto interessante da acústica, ainda que não corresponda exatamente a uma propriedade física do som, mas sim uma característica da percepção humana é o conceito de **audição seletiva**. Esta capacidade humana permite que em um ambiente ruidoso possamos focalizar a atenção em um determinado som para percebê-lo com mais clareza, destacando-se dos outros. É isto que acontece quando em uma festa ao focarmos a atenção em uma conversa, ainda que o ruído se destaque, conseguimos ouvir o interlocutor, ou ao ouvir uma composição musical, percebemos o som de um específico instrumento. O uso deste efeito de decupação sonora faz parte dos recursos de que dispõe o diretor.

### 3.3.5 - Os Efeitos Sonoros

Os efeitos sonoros atuam em um aspecto específico. Eles têm a função de tornar verossímil a ação, como no caso dos acidentes de carro, com suas explosões multi-direcionais ou, ainda, de enfatizar, criar humor, etc. Tanto o mais simples riscar de um fósforo, até a mais impressionante explosão são produzidos cuidadosamente e inseridos de acordo com a imagem correspondente. A manipulação dos efeitos sonoros é uma técnica que pode enfatizar consideravelmente o sentido da cena.

**Som Presente X Som Ausente:** como os diálogos, pertencem ao universo diegético, ainda que acontecendo no extracampo visual. O som ausente se caracteriza por uma situação onde a imagem tem um correspondente visual ao som,

mas não ouvimos, como, por exemplo, uma pessoa que observa uma conversa entre outras duas através de uma janela, do lado de fora do ambiente.

**Máscara Auditiva:** Efeito sonoro ou mesmo musical, que é utilizado para estabelecer alteração na passagem de tempo, como avanços na cronologia, condensação do tempo real ou supressão de informação redundante ou imprópria.

**Imposição do Ambiente:** um efeito sonoro é muitas vezes o suficiente para definir o ambiente de uma cena, como o barulho de ondas que remete imediatamente para um cenário de praia. Esta característica se torna evidente no momento em que os clichês sonoros são usados, como no caso de uma cena noturna e externa, ouve-se um uivado de lobo. Nos é quase impossível mencionar uma lua diferente da lua cheia, tamanha a força com que estas imagens foram utilizadas juntas.

**Sobreposição:** É o caso de um som que perpassa a edição das cenas, se perpetuando e adicionando continuidade, como no caso de uma cena que retrata uma espera longa, composta por vários cortes enquanto o som do tic-tac de um relógio é ouvido constantemente.

**Antecipação:** É quando entre duas cenas, o som da segunda surge antes da imagem em si, permitindo que uma parte da ação seja prevista, ou antecipada.

**Silêncio de Antecipação:** É quando um momento imediatamente anterior a um grande evento o som é subtraído. Este vácuo sonoro é suficiente para acrescentar potência e dramaticidade ao efeito.

**Exagero de Efeitos Sonoros:** A intensificação dos efeitos sonoros, principalmente os diegéticos, podem ter um efeito cômico ou dramático, variando conforme o contexto.

### 3.3.6 - A Trilha Sonora

A união entre compositor e diretor é antiga e em muitos casos duradoura, como no caso de Prokofiev e Eisenstein, Herrman e Hitchcock ou, ainda, entre Nino Rota e Fellini e o limite é tênue vide as incursões de diretores no universo da música, casos como o de Jean Renoir, Orson Welles, Jacques Tati, Stanley Kubrick inclusive o de Woody Allen que em 1973, em **O Dorminhoco**<sup>41</sup> compôs temas, além de

---

<sup>41</sup> Sleeper - 1973

posteriormente, interpretar canções e tocar clarinete, como no caso do filme **Um Retrato de Woody Allen**<sup>42</sup>, dirigido por Barbara Kopple.

A análise da música para o cinema não pode ser feita a partir dos mesmos parâmetros de observação da música comercial. A trilha sonora de um filme é necessariamente referenciada pelas imagens do filme, servindo como elemento de suporte para auxiliar a interpretação das cenas por parte dos espectadores.

De um modo geral a alternância das músicas ao longo do filme é feita de um modo gradual e sutil, sem que percebamos esta transição. É um pano de fundo que atua emocionalmente para envolver o receptor.

Em entrevista para o canal TNT, o *sound designer* Nathan Barr falou sobre a escolha do piano de vidro como instrumento para os momentos de tensão em função do seu timbre agudo e desagradável, o que criaria um desconforto natural na platéia.

A música pode ser ouvida basicamente de três formas diferentes de acordo com J.J. de Moraes (1983): física, emocional e intelectualmente. O **ouvir físico** da música pode ser experimentado, nas *raves* e *boites* eletrônicas, principalmente o estilo *trance*, que com o seu som quase mântico, sua estrutura cíclica e seu ritmo crescente inunda os sentidos e embalam os movimentos. Nestes eventos o DJ, através da competente manipulação dos elementos rítmicos, consegue criar uma atmosfera que oscila constantemente, com ciclos cada vez mais curtos, até ficar em suspenso, criando uma tensão que é liberada subitamente. O **ouvir emocional**, foi amplamente explorado pela indústria do cinema, especialmente Hollywood, que através do uso dos temas adjetivados como “alegres”, “tristes” ou “sinistros”, entre outros e foram usados a fim de criar o clima ambiental de cenas. O **ouvir intelectual** é basicamente uma forma de analisar a música a partir da sua estrutura, percebê-la através das teorias, técnicas e instrumentos e sua forma de articulá-los. Um elemento muito comum na linguagem cinematográfica é o uso do *leitmotiv*, termo cultivado por Wagner, que consiste na associação de um tema musical a uma situação dramática relativa a um determinado personagem, depois da apresentação do *leitmotiv*, a simples menção posterior do tema remete ao personagem, ainda que ausente da cena. O exemplo mais facilmente referenciado é a Marcha Imperial, composta por John Williams, para a série Guerra nas Estrelas<sup>43</sup>. É um ótimo exemplo

---

<sup>42</sup> Wild Man Blues - 1997

<sup>43</sup> Star Wars - 1977

de que a presença do vilão Darth Vader pode ser “sentida”, ainda que ele não seja visto.

A música incidental, ou fundo musical, funciona de uma forma específica sobre os variados aspectos do filme, fortalecendo o significado emocional, o conceito de continuidade, unidade e antecipação narrativa. A trilha sonora auxilia o processo de “hipnose” e faz o espectador crer na possibilidade proposta, tornando plausível uma realidade própria ao filme, seja ela fantástica, suspense, horror ou ficção científica. Quando ocorre um intervalo entre imagens ou o som diegético, a música preenche este vazio, o senso de continuidade é intensificado pela manutenção da trilha sonora em seqüências descontinuadas, a cena pára, mas o som permanece, criando um elo entre os fragmentos. O conceito de antecipação narrativa é causado quando a música auxilia o espectador a compreender o cenário, o personagem ou eventos narrativos a partir de um ponto de vista específico. Isto pode ocorrer a partir do uso de uma música típica, por exemplo, o que no caso pode trazer informação sobre o local onde a história se dá. Por estabelecer uma interpretação emocional da imagem a música pode antecipar a narrativa, dando, por exemplo, pistas sobre o clima, anunciando um evento. A música tem sua própria estrutura, e pode intensificar a unidade do filme, explorando as repetições, variações e contrapontos. Ironicamente uma trilha sonora é um elemento secundário, ficando subordinada aos diálogos, que consiste na base narrativa verbal dos filmes. Quando a trilha de um filme é tão boa, ou ruim a ponto de chamar a atenção do espectador, e desviá-lo da narrativa principal, temos um uso inadequado dos recursos do som, que guia o espectador através da apresentação dos sentimentos da cena.

### 3.3.7 – Razão X Emoção

O *sound designer* David Sonnenschein (2001), quando trata da relação da música com os nossos ouvidos, menciona uma dicotomia clássica, estabelecida a partir das lendárias divindades gregas que simbolizam duas facetas da música, a razão e a emoção, o apolíneo e o dionisíaco. Enquanto Apolo é o deus da ordem, das medidas, dos números, do controle, de serenidade e do autocontrole como forma de subjugar o instinto irracional, Dionísio é a divindade da liberação, da intoxicação, da alteração dos sentidos, da celebração pela perda da razão. A música apolínea é fortemente estruturada, como as composições de J.S. Bach e Haydn

enquanto a dionisiaca utiliza flutuações de tempo, sob uma base subjetiva e irracional, como nas músicas românticas.

### 3.3.8 – O significado emocional

Segundo David Sonnenschein, a música coloca em uma espécie de transe que diminui o limiar da percepção, mergulhando-nos na história. A música cria uma suspensão do pensamento analítico, o que acentua o poder da emoção sobre as palavras. A música é capaz de introduzir o espectador em um mundo fantástico, hipnotizando-o efetivamente e derrubando suas defesas que o distanciavam de um universo repleto de monstros, naves espaciais das ficções científicas e fantasmas que habitavam filmes de terror. Neste mundo onírico, a música exerce a função primordial de introduzir o espectador a um mundo de ilusão coerente.

Através da técnica desenvolvida a partir do "*Guided Imagery and Music*" (GIM), a musicoterapeuta Helen Bonny, chegou a conclusões interessantes sobre multiplicidade de subpersonalidades e a música. Ela desenvolveu parâmetros de observação da relação entre o som e a percepção. A partir destes parâmetros terapêuticos, músicas diferentes eram utilizadas para estimular experiências específicas. A musicalidade acessível de Mozart, com suas harmonias e melodias, foi utilizadas para estimular a criatividade, o aprendizado e a lucidez, por outro lado Haydn era capaz de causar irritação e depressão. O estilo dionisiaco de Wagner podia suscitar mistérios antigos criando uma atmosfera de intensa experiência.

Para se fazer uso dos recursos do som como elemento expressivo, criando uma relação entre o som e os espectadores, foi desenvolvido um sistema de qualificação, decupando o som em elementos, o que facilitou a conversa entre os membros da equipe de produção. Desta forma o som é classificado de acordo com parâmetros relativos ao ritmo, a intensidade, a altura (ou *pitch*), o timbre, a velocidade, a forma e a organização. Os parâmetros de *pitch* variam de acordo com a frequência, entre baixo e alto, a partir dos 20Hz, podendo atingir os 20.000Hz, que é a variação que a audição humana normal consegue distinguir.

Atualmente ainda tentamos estabelecer uma relação entre o estado de humor e a música, buscando relacionar determinada emoção a ritmos, progressões tonais de acordo com os preceitos estabelecidos por Friederich Marpurg, um dos maiores pesquisadores sobre o som, do século XVIII. Seu pensamento transcende sua época,

permeando a literatura assim como a produção de trilhas, e projetos sonoros (*sound design*). Alguns termos por ele utilizados podem ser considerados mais como atributos de personalidade do que propriamente sentimentos ou emoções, muitas vezes estabelecendo-se na forma de clichês, tal observação tem gerado uma certa universalidade em seu uso.

A EXPRESSÃO ACÚSTICA DOS ESTADOS EMOCIONAIS	
EMOÇÃO	EXPRESSÃO
TRISTEZA	lentidão, melodias lânguidas, suspiros, prevalência de harmonias dissonantes
FELICIDADE	movimentos rápidos, melodia animada e triunfante, tons quentes, harmonia consoante
CONTENTAMENTO	melodia mais estável e tranquila do que a que representa felicidade
ARREENDIMENTO	elementos de tristeza, melodias com certo tom de lamentação, turbulência
ESPERANÇA	uma melodia com elementos de orgulho e exultação
MEDO	progressões decrescentes, predominância nos registros graves
RISADA	tons lânguidos e estendidos
INDECISÃO	alternância de expressões de medo e esperança
TIMIDEZ	semelhante à expressão de medo, mas com elementos de impaciência
AMOR	harmonia consoante, suave, melodia com elementos de lisonja, e movimentos largos
ÓDIO	melodia e harmonia com elementos de aspereza
INVEJA	tons irritantes e com elementos de "rosnado"
CIÚMES	introduzido por um tons suaves tremidos e vacilantes, que se intensificam, alternância de movimentos rápidos e lentos
IRA	expressões de raiva combinadas com tons contínuos, mudanças rápidas e freqüentes nos tons graves, movimentos violentos, presença de guinchos dissonantes
COMPAIXÃO	suave, melodia com elementos de tristeza, movimentos lentos, figuras graves com grande repetição
MODÉSTIA	oscilante, melodia com elementos de hesitação, curta duração, paradas rápidas
OUSADIA	elementos de desafio, melodia acelerada
INOCÊNCIA	um estilo pastoral
IMPACIÊNCIA	mudanças rápidas, modulações irritantes

A musicoterapia expandiu o uso dos estilos musicais a partir do estudo dos gêneros musicais sobre o ouvinte. Mudanças físicas, mentais ou emocionais podem ser exploradas com o uso de elementos dramáticos como o próprio filme em si. A

tabela a seguir é genérica e cada estilo pode ser sub-dividido contendo sua diversidade e exceções, como por exemplo o jazz, que quando tocado o estilo chamado *Hot Jazz*, causa uma excitação, e se contrapõe ao *Cool Jazz*, que relaxa e acalma.

<b>IMPACTO FÍSICO, MENTAL E EMOCIONAL DO GÊNERO/ESTILO MUSICAL</b>	
<b>Gênero/estilo</b>	<b>Impacto</b>
Sacras, Gospel ou Percusões Xamânicas	profundidade, paz interior, conhecimento espiritual.
Cantos Gregorianos	respiração regular, contemplação baixo stress,
New Age	expansão do tempo e espaço, tranquilidade, expansão corporal
Barroco lento (Bach, Vivaldi)	segurança, precisão, ordenação
Clássica (Mozart, Haydn)	leveza, realeza, percepção tridimensional
Romântica (Tchakovsky, Chopin)	emotivo, calor, orgulho, romance, patriotismo
Impressionista (Debussy, Ravel)	sentimentos, imagens oníricas, sonho acordado
Afro-americana - Jazz, Blues, Dixieland, Reggae	alegria, sinceridade, astúcia, ironia, diversão
Latin - Salsa, Rumba, Samba	sexy, estimulante
Big Band, pop, country,	centrado, bondade, movimento contido
Rock	ganho ou perda de tensão, movimento agressivo
Heavy Metal, Punk, Rap, Hip Hop, Grunge	animação do sistema nervoso, rebeldia

Tudo isto se dá além da compreensão racional mera e simples. Elementos fisiológicos influenciam diretamente a recepção, e o uso das variações entre os estilos pode promover uma mudança radical de estado perceptual, como por exemplo, o caso das músicas barrocas e *new age*, que propiciam uma frequência

mental compatível com as ondas *alfa*, com variação entre oito e treze ciclos por segundo. No caso de uma percussão típica dos rituais xamânicos, a frequência normalmente oscila entre 4 e 8 Hz, o que propicia um estado semelhante às ondas *theta*, que permitem uma percepção de alteração da realidade e dimensão.