

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS
Curso de Cinema e Audiovisual

Trabalho de Conclusão de Curso



O DESIGN DE CRÉDITOS DE RICHARD GREENBERG

Um Estudo sobre Tipografia e Forma

Solano Vieira dos Santos

Pelotas, 2024

Solano Vieira dos Santos

O Design de Créditos de Richard Greenberg
Um Estudo sobre Tipografia e Forma

Trabalho acadêmico apresentado ao Curso de Cinema e Audiovisual da Universidade Federal de Pelotas, como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Cinema e Audiovisual.

Orientador: Prof.^a Dr.^a Nadia Miranda Leschko

Pelotas, 2024

Solano Vieira dos Santos

O Design de Créditos de Richard Greenberg : Um Estudo sobre Tipografia e Forma

Trabalho de Conclusão de Curso aprovado, como requisito parcial, para obtenção do grau de Bacharel em Cinema e Audiovisual, Centro de Artes, Universidade Federal de Pelotas.

Data da Defesa:

Banca examinadora:

Prof.^a Dr.^a Nadia Miranda Leschko (Orientadora)

Doutora em Design pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro

Prof. Dr Guilherme Carvalho da Rosa

Doutor em Comunicação Social pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul

Prof.^a Dr^a Vivian Herzog

Doutoranda em Poéticas Visuais pelo Instituto de Artes da Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Resumo

SANTOS, Solano Vieira de. **O Design de Créditos de Richard Greenberg**: um estudo sobre tipografia e forma. Orientadora: Prof.^a Dr.^a Nadia Miranda Leschko. 2024. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado) – Centro de Artes, Universidade Federal de Pelotas, Pelotas, 2024.

O presente artigo tem como propósito analisar os créditos de abertura dos filmes *Altered States* (Ken Russell, 1980) e *The Dead Zone* (David Cronenberg, 1983), e as escolhas estilísticas do designer de créditos de abertura estadunidense Richard Greenberg (1947 - 2018). Tal discussão será feita com o aporte teórico acerca da análise estilística, feita pelo autor David Bordwell em seu livro “Sobre a História do Estilo Cinematográfico”. Assim como uma adaptação dos discursos encontrados para a finalidade escolhida, com escritos, vídeo ensaios, entrevistas e artigos publicados na internet (vista a falta de material teórico acerca do assunto) das esferas do design e artes moldadas para o tema delimitado.

Palavras-chave: Design; Cinema; Audiovisual; Créditos de Abertura; Richard Greenberg.

Lista de Figuras

Figura 1	Captura de tela do filme <i>Altered States</i> (Ken Russell, 1980) no trecho 00 01' 13"	10
Figura 2	Captura de tela do filme <i>Altered States</i> (Ken Russell, 1980) no trecho 00 13' 54"	11
Figura 3	Captura de tela do filme <i>Altered States</i> (Ken Russell, 1980) no trecho 01 05' 18"	12
Figura 4	Captura de tela do filme <i>Altered States</i> (Ken Russell, 1980) no trecho 01 39' 18"	13
Figura 5	Captura de tela do filme <i>The Dead Zone</i> (Cronenberg, 1983) no trecho 00 15' 16"	14
Figura 6	Captura de tela do filme <i>The Dead Zone</i> (Cronenberg, 1983) no trecho 00 55' 01"	15
Figura 7	Captura de tela do filme <i>The Dead Zone</i> (Cronenberg, 1983) no trecho 01 26' 06"	16
Figura 8	Captura de tela do filme <i>The Dead Zone</i> (Cronenberg, 1983) no trecho 01 40' 27"	17
Figura 9	Captura de tela do filme <i>Intolerance</i> (D. W. Griffith, 1916) no trecho 00 00' 45"	18
Figura 10	Captura de tela do filme <i>Sherlock Holmes: A Game of Shadows</i> (Guy Ritchie, 2011) no trecho 00 11' 21"	21
Figura 11	Captura de tela do filme <i>The Cat and the Fiddle</i> (William K. Howard, 1934) no trecho 00 00' 25"	22
Figura 12	Captura de tela do filme <i>Psicose</i> (Alfred Hitchcock, 1960) no trecho 00 13' 32"	23
Figura 13	Captura de tela do filme <i>Anemic Cinema</i> (Marcel Duchamp, 1926) no trecho 00 02' 16"	24
Figura 14	Captura de tela do filme <i>Lichtspiel: Opus I</i> (Walter Ruttmann, 1921) no trecho 00 05' 24"	25
Figura 15	Comparação visual entre <i>The Lord of the Rings: The Two Towers</i> (Peter Jackson, 2002) e a série televisiva <i>The Lord of the Rings: The Rings of Power</i> (J. D. Payne e Patrick McKay, 2022).	28

Figura 16	Comparação visual entre The Lord of the Rings: The Two Towers (Peter Jackson, 2002) e a série televisiva The Lord of the Rings: The Rings of Power (J. D. Payne e Patrick McKay, 2022).	28
Figura 17	Comparação entre técnica original e digitalmente recriada de The Man with the Golden Arm (Otto Preminger, 1955).	29
Figura 18	Comparação entre técnica original e digitalmente recriada de The Man with the Golden Arm (Otto Preminger, 1955).	29
Figura 19	Captura de tela do filme Altered States (Ken Russell, 1980) no trecho 00 01' 35"	30
Figura 20	Captura de tela do filme Altered States (Ken Russell, 1980) no trecho 00 00' 46"	31
Figura 21	Captura de tela do filme Altered States (Ken Russell, 1980) no trecho 00 02' 34"	32
Figura 22	Captura de tela do filme Altered States (Ken Russell, 1980) no trecho 00 02' 05"	33
Figura 23	Comparação entre a fonte ITC Avant Garde Gothic e a versão utilizada no filme.	34
Figura 24	Captura de tela do filme Altered States (Ken Russell, 1980) no trecho 00 03' 32"	35
Figura 25	Captura de tela do filme Altered States (Ken Russell, 1980) no trecho 01 42' 07"	37
Figura 26	Captura de tela do videoclipe No Surprises (Grant Gee, 1997) no trecho 00 02' 00"	38
Figura 27	Captura de tela do filme The Dead Zone (David Cronenberg, 1980) no trecho 00 00' 18"	40
Figura 28	Captura de tela do filme The Dead Zone (David Cronenberg, 1980) no trecho 00 00' 26"	41
Figura 29	Montagem e captura de tela do filme The Dead Zone (David Cronenberg, 1980) no trecho 00 02' 06"	42
Figura 30	Captura de tela do filme The Dead Zone (David Cronenberg, 1980) no trecho 00 01' 18"	43
Figura 31	Captura de tela do filme The Dead Zone (David Cronenberg, 1980) no trecho 00 02' 19"	44

Figura 32	Capa original do livro The Dead Zone (Stephen King, 1979).	45
Figura 33	Destaque da capa original do livro The Dead Zone (Stephen King, 1979).	46

Sumário

1. Introdução	8
2. Parâmetros de Análise	17
2.1 O campo do motion design e do design de créditos de abertura	17
2.2 Parâmetros para análise do design de créditos de abertura de Richard Greenberg a partir das suas existências históricas	21
3. Análise dos Frames	29
3.1 Altered States (Ken Russell, 1980)	30
3.2 The Dead Zone (David Cronenberg, 1983)	29
4. Considerações Finais	47
Referências	51

1 Introdução

O trabalho aqui apresentado desenvolve uma análise estilística (de cor, movimento, tipografia e forma) dos créditos iniciais de dois filmes da carreira do designer estadunidense Richard Greenberg, *Altered States* (Ken Russell, 1980) e *The Dead Zone* (David Cronenberg, 1983), com o objetivo de identificar e investigar como o artista fez do uso de tipografias específicas limitantes da forma dentro de sua própria imagem e movimento, assim como o uso de escolhas estilísticas. Através de pesquisa qualitativa, e tendo em vista a insuficiência do estudo do design aplicado no campo do cinema, é necessária uma adaptação dos discursos encontrados para a finalidade escolhida, com escritos, vídeos ensaios, entrevistas e artigos publicados na internet (vista a falta de material teórico acerca do assunto) das esferas do design e artes moldados para o tema delimitado.

Nos projetos de conclusão de curso e artigos acadêmicos em faculdades de cinema, especialmente as focadas no audiovisual (*live-action*) e em contraparte ao cinema de animação, se vê uma escassez clara no foco em estudos com temas relacionados ao design e projeto gráfico de obras cinematográficas. Estudos esses que, se existem, são focados em análise de créditos finais, de cartazes, pôsteres e materiais gráficos no geral, e em maior ocorrência, focados em *color grading*. Ao meu ver, essa carência de pesquisas relacionadas ao design aplicado no cinema, acaba criando uma certa regularidade de trabalhos sem orientação com relação ao design de créditos de abertura de modo aqui apresentado.

Como pode ser notado, a sequência de créditos, tanto de abertura como de encerramento, possuem um papel secundário também na grande maioria dos filmes, e este fato é reforçado pelo escasso conteúdo acadêmico relacionado a este que poderia ser um tema muito mais útil e relevante no audiovisual.

Além disso, como objetivos específicos, este artigo tem como finalidade investigar a aparência particular da tipografia no audiovisual; o método de aplicação nos créditos de abertura (forma e movimento) nos filmes analisados; as possíveis interpretações que se pode fazer das escolhas estilísticas do trabalho de Greenberg; bem como as relações com as narrativas das obras.

Assim sendo, a extensa e frutífera carreira do designer Richard Greenberg se vê como valor de estudo principalmente pelo fato do mesmo ter desenvolvido tecnologias especializadas que se tornariam padrões da indústria nos anos seguintes, acelerando a evolução dos efeitos especiais no cinema e no design. Assim como a integração dos dois meios, como é citado no artigo “R/Greenberg Associates: A Film Title Retrospective” do site Art of The Title (publicação online que serviu de grande fonte de conteúdo para este artigo), onde se resume a história do escritório de design fundada por Greenberg ao lado de seu irmão Robert. Fundada em 1977 e atualmente com um caráter publicitário com foco em *branding* e consultoria em design, a R/GA Associates existe até hoje, com sedes em mais de 10 países, incluindo Brasil e Argentina, e com clientes de destaque como Verizon, Reddit e Nike.

Antes de tudo, se mostra necessário apresentarmos uma breve narrativa dos filmes *Altered States* e *The Dead Zone* cujos créditos realizados por Richard Greenberg serão analisados. O objetivo deste resumo é dar a conhecer como transcorrem os filmes de modo que se possa realizar um paralelo com os créditos de abertura no momento da análise.

Baseado na vida pessoal e nos estudos de John C. Lilly¹, e explorando os limites entre mente, consciência humana e realidade, *Altered States* adapta para o cinema a obra de mesmo nome escrita pelo roteirista e dramaturgo nova iorquino Paddy Chayefsky (até hoje, o único vencedor de três Oscars com indicações solo tanto em Melhor Roteiro Original, quanto em Melhor Roteiro Adaptado)². Como exposto em sua biografia, a obra originalmente foi escrita por Chayefsky justamente como roteiro cinematográfico, possuindo um primeiro tratamento de 87 páginas, mas foi posteriormente transformada em um romance de ficção por sugestão de um executivo.

¹ Filósofo, escritor, neurocientista, psicanalista e psiconauta estadunidense, que teve como principal foco na vida pesquisar a natureza da consciência humana, famoso pela utilização de tanques de privação em seus estudos, e por experimentar em si mesmo drogas alucinógenas a fim de realizar suas pesquisas.

² Chayefsky ganhou seu primeiro Oscar em sua única indicação na categoria de Melhor Roteiro Adaptado por Marty (Delbert Mann, 1955). Nos anos seguintes, foi indicado na categoria de Melhor Roteiro Original pelos filmes *The Goddess* (John Cromwell, 1958), *The Hospital* (Arthur Hiller, 1971) e *Network* (Sidney Lumet, 1976), saindo vitorioso nas duas últimas nomeações.

O filme se inicia em um plano sequência no qual o protagonista, o Dr. Edward Jessup (no primeiro grande papel de William Hurt), usa um tanque de privação sensorial em um dos seus estudos a respeito de esquizofrenia (fig. 1).

Figura 1 - Captura de tela do filme *Altered States* (Ken Russell, 1980) no trecho 00 01' 13"



Fonte: captura de tela realizada pelo autor.

Edward é um pesquisador acadêmico fascinado pela ideia de estados alterados de consciência e pela possibilidade de transcender a existência humana. Após apresentar sua futura esposa em um jantar da universidade onde o protagonista trabalha, Emily (Blair Brown), a trama pula 7 anos para o futuro, e mostra que Edward ainda continua fascinado com as ideias que construiu anos atrás, e à medida que adentra mais no assunto, começa a mergulhar cegamente no uso de substâncias alucinógenas (fig. 2). Em uma das suas viagens de estudo, o pesquisador acaba encontrando uma planta com alto poder psicodélico.

Figura 2 - Captura de tela do filme *Altered States* (Ken Russell, 1980) no trecho 00 13' 54"



Fonte: capturas de tela realizadas pelo autor.

Edward retorna ao uso do tanque de privação sensorial, acreditando que isso aumentará os efeitos da planta em sua dose atual. Experimentando mudanças físicas radicais que desafiam a compreensão científica (fig. 3), ele não interrompe os testes, apesar dos pedidos de seus amigos e esposa.

Figura 3 - Captura de tela do filme *Altered States* (Ken Russell, 1980) no trecho 01 05' 18"



Fonte: captura de tela realizada pelo autor.

No experimento final, o protagonista se transforma em uma criatura destituída de um aspecto físico definido e prestes a se tornar um ser formado somente de energia. Em seus últimos momentos de consciência, ele volta a sua forma original (humana) e é levado de volta para casa. Edward experimenta novamente mudanças na sua forma física, desta vez sem o tanque ou a ingestão da planta alucinógena. Ao perceber que as transformações estão afetando Emily, ele luta contra as mutações, e o filme acaba com os dois se abraçando enquanto ambos retornam às suas formas humanas mais uma vez (fig. 4).

Figura 4 - Captura de tela do filme *Altered States* (Ken Russell, 1980) no trecho 01 39' 18"



Fonte: captura de tela realizada pelo autor.

De outro modo, o longa *The Dead Zone* adapta o sétimo livro publicado pelo escritor estadunidense Stephen King, o quinto em seu próprio nome.³ Apesar de ser o mais famoso e benquisto autor nos nichos do terror e ficção científica, *The Dead Zone* foi o primeiro trabalho de Stephen King a aparecer na lista de 10 romances mais lidos do ano nos Estados Unidos da América, alavancando ainda mais a sua carreira.

As diferentes mídias apresentam discordância em relação à “zona morta” referida no título. Na obra original, o conceito se refere à parte do cérebro do protagonista na qual o acidente danificou de forma mais severa, o proibindo de acessar certas partes de suas visões. Já a adaptação cinematográfica apresenta a ideia como sendo parte de pontos cegos existentes na clarividência, representando o futuro que não está definido e, portanto, que pode ser alterado.

Organizado no formato de um tríptico⁴ pelo roteirista Jeffrey Boam, o filme apresenta três atos bem definidos: a introdução do protagonista antes de seu acidente de carro e depois que ele acorda do coma, uma história sobre ele ajudando

³ Durante sua extensa carreira literária que já perdura por 6 décadas, King publicou 7 livros sob o nome fictício Richard Bachman, incluindo a coletânea de contos *The Bachman Books* (1985).

⁴ Considerada uma criação artística cristã, um tríptico é um conjunto de três pinturas unidas por uma moldura, ou somente três pinturas que em conjunto formam uma única imagem.

um xerife a rastrear um assassino e, por final, o personagem decidindo confrontar um político com más intenções.

O filme se inicia partindo de uma extensa sequência de abertura na qual paisagens da cidade fictícia de Castle Rock, no estado do Maine, nos Estados Unidos da América (localidade de muitas das obras de Stephen King, sendo essa inclusive a obra que apresenta a cidade pela primeira vez) se entrelaçam ao título da obra. Johnny Smith (Christopher Walken), um professor carismático, passa um final de tarde com sua namorada Sarah (Brooke Adams), sofrendo um acidente de carro que o coloca em coma por cinco anos. Quando finalmente acorda, descobre que adquiriu uma habilidade psíquica: ao tocar nas pessoas, Johnny é capaz de ver o passado e o futuro delas (fig. 5).

Figura 5 - Captura de tela do filme *The Dead Zone* (Cronenberg, 1983) no trecho 00 15' 16"



Fonte: captura de tela realizada pelo autor.

Enquanto tenta retomar à vida antiga, Johnny se depara com o impacto pessoal do dom da clarividência e com as consequências emocionais de ter passado anos de sua vida inconsciente. Próximo ao final do primeiro ato da trama, Johnny perde a mãe após um infarto. Ele usa o luto como combustível para ajudar em um caso policial, depois de receber um convite desesperado do xerife da cidade, que se encontra sem pistas para descobrir a identidade de um *serial killer* que

assassina as mulheres da cidade. Após um dia de investigação, o protagonista aprende mais sobre seus poderes, e acaba identificando um dos delegados responsáveis pelo caso como sendo o assassino. Após um tenso assalto à casa do criminoso, Johnny é baleado e o criminoso comete suicídio antes de ser preso (fig. 6).

Figura 6 - Captura de tela do filme *The Dead Zone* (Cronenberg, 1983) no trecho 00 55' 01"



Fonte: captura de tela realizada pelo autor.

A partir do meio da trama, Johnny se muda para uma cidade próxima e vive uma vida mais isolada após perceber que a cada oportunidade que usa seus poderes (que ainda não sabe totalmente como controlar), enfraquece seu corpo e sua mente. Ele retoma sua profissão como professor, dando aulas particulares para crianças da região. O ponto crucial da trama se dá quando Johnny descobre os planos do candidato ao senado estadunidense Greg Stillson (Martin Sheen) ao apertar sua mão durante um comício político: ele pretende futuramente se tornar presidente dos Estados Unidos da América, e a visão apresenta o político como um ditador tirano, iniciando uma guerra nuclear contra a então União Soviética (fig. 7).

Figura 7 - Captura de tela do filme *The Dead Zone* (Cronenberg, 1983) no trecho 01 26' 06"



Fonte: captura de tela realizada pelo autor.

Ao final do filme, Johnny põe em prática seu plano de assassinar o político, plano este que dá parcialmente errado. Ao errar um tiro, o protagonista dá início a um caos e comoção em um comício do partido do vilão. Após ser baleado, Johnny toca a mão de Stillson e prevê que, após a publicação de uma fotografia tirada momentos antes, mostrando o político usando um recém nascido como escudo humano, a carreira de Stillson terminará e ele cometerá suicídio, evitando assim o ataque nuclear. Johnny então morre nos braços de Sarah, tendo seu objetivo cumprido (fig. 8).

Figura 8 - Captura de tela do filme *The Dead Zone* (Cronenberg, 1983) no trecho 01 40' 27"



Fonte: captura de tela realizada pelo autor.

Este artigo está composto dos seguintes tópicos: em primeiro lugar uma explicação acerca do campo do motion design e do design de créditos de abertura, que servirão de parâmetro para a análise que será feita ao decorrer do trabalho; assim como uma breve revisão história de algumas técnicas ao longo da evolução do *motion graphics*; por final, então, a análise propriamente dita dos créditos de abertura dos filmes empregados no estudo; seguinte às considerações finais e aos agradecimentos.

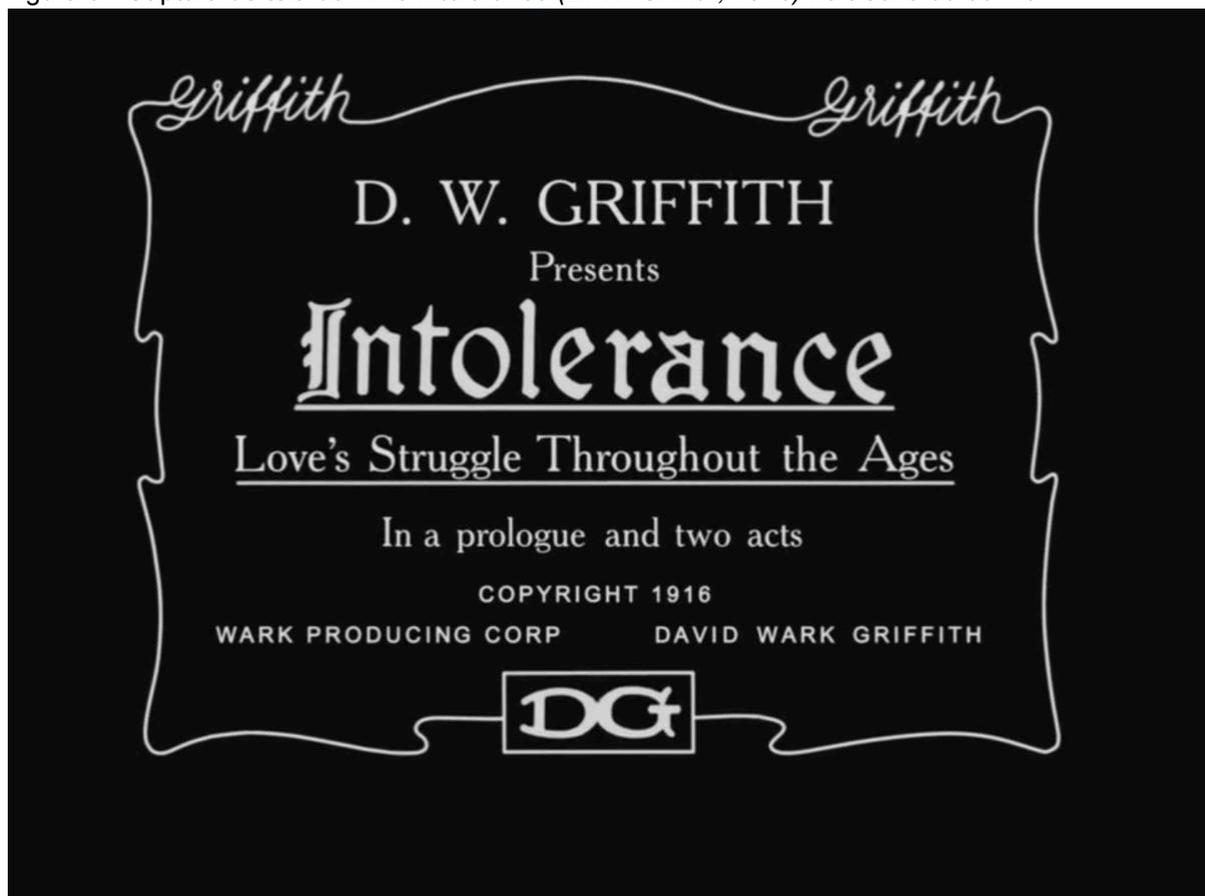
2 Parâmetros da análise

2.1 O campo do motion design e do design de créditos de abertura

O design de créditos de abertura, cujo termo em inglês *title sequence design* é usado, descreve a criação e o design das sequências de títulos de filmes, isto é, a forma na qual a obra cinematográfica (e posteriormente adotada e aperfeiçoada pela obra televisiva) apresenta seu título, membros do elenco e equipe de produção, em um pequeno clipe habitualmente exibido nos primeiros minutos de sua duração.

Originalmente uma obra de arte imóvel, com cartões semelhantes aos do cinema mudo, apresentados de maneira simplista (fig. 9), ela lentamente evoluiu para uma forma de arte própria, modernamente adotando o *motion graphics* como mote principal de trabalho.

Figura 9 - Captura de tela do filme *Intolerance* (D. W. Griffith, 1916) no trecho 00 00' 45"



Fonte: captura de tela realizada pelo autor.

Como explica aqui Sérgio Nesteriuk, em seu artigo *Design audiovisual: Remixabilidade na obra de Saul Bass* publicado na Revista Novos Olhares (2016, edição 5):

O termo em inglês *motion graphics* é utilizado comumente para identificar elementos gráficos animados em produções audiovisuais, mas isso não basta para estabelecer uma definição coerente do termo *per se*. Diversos elementos visuais quando em uma produção audiovisual podem ser entendidos como *motion graphics*: textos, formas geométricas, ilustrações, fotografias, imagens em movimento e objetos 3D, são alguns exemplos. Estes elementos podem ser utilizados separadamente e também juntos, ao mesmo tempo, interligados/sobrepostos. (NESTERIUK, 2016, p. 48)

Sendo assim, *motion graphics* não pode ser entendido como uma única disciplina e sim como uma convergência entre animação, ilustração, design gráfico, cinema narrativo, escultura e arquitetura (conforme Matt Woolman, 2004). Evoluindo através das décadas, e lidando com a falta de minutagem cada vez mais recorrente para seu trabalho, o campo do *title sequence design*⁵ chegou em seu auge por meio dos trabalhos de Richard Greenberg, que uniu *motion graphics*, tipografia, efeitos visuais ópticos — uma das faces pouco conhecidas do trabalho do designer, que já concorreu ao Oscar de “Melhores Efeitos Visuais” pelo seu trabalho em *Predator* (John McTiernan, 1987), e um uso simbiótico de cor e forma para atualizar um mercado que, historicamente, nunca foi justamente remunerado e encontra-se cada vez mais em queda. Ao longo da sua extensa carreira, o designer não se contentou em somente dialogar logicamente com o espectador, mas focou também em contar histórias, tramas e enredos através dos seus designs de créditos.

Lidando com ciclos de experimentações, o tempo médio para um créditos de abertura praticamente dobrou nos anos 1960 e 1970 em comparação às décadas anteriores, quando fomos apresentados a mestres do ofício, como Saul Bass, que já desenvolvia projetos desde os anos 1940, e Pablo Ferro, indo de uma média de 1 minutos nos anos 1930 para mais de 6 minutos na década de 1960. Este crescimento observado também decorreu da pressão dos sindicatos dos trabalhadores do cinema estadunidense, que exigiam maior reconhecimento pelas funções técnicas, diferentemente dos créditos habituais, onde se eram destacados somente diretores, roteiristas e os creditados por atuação.

Como Iuli Nascimento Vieira discute em sua monografia “Créditos Cinematográficos, o filme já começou.”:

Não existe ainda um estudo metuculoso no sentido de estabelecer uma historiografia oficial sobre os créditos cinematográficos. Diante do imenso volume de produção pulverizada ao redor do mundo e do pensamento marginalizante sobre a produção gráfica no cinema, torna-se difícil precisar datas exatas de mudanças significativas. Estima-se que, até aproximadamente 1950, os créditos se restringiam à abertura, contendo apenas os principais envolvidos (fato que prejudica o esforço de localizar os nomes dos designers responsáveis pelos créditos, por exemplo). No final do filme, havia um encerramento oficial, com um intertítulo indicando seu término: The End. (NASCIMENTO VIEIRA, 2009, p. 15)

⁵ Daqui para frente referido como design de créditos de abertura, para uma melhor familiarização para o leitor.

Nas décadas seguintes, entretanto, a duração das sequências de créditos de aberturas sofreu uma nova redução, desta vez para a casa dos segundos. Justamente quando os designers anteriormente citados voltaram seus olhares para o mercado publicitário e à televisão. Outra vez, a classe sindicalista teve influência na dinâmica das sequências de abertura, onde a pressão por mais credibilidade às funções técnicas obrigou os grandes estúdios a realocar maior prestígio para os créditos finais, aumentando assim a possibilidade de exibir, e creditar, mais membros da equipe. Também pode se notar a expansão da Europa para os Estados Unidos da noção de *Film d'auteur* (Filme de Autor)⁶ como uma grande influência neste fenômeno, onde tornou-se cada vez mais comum os créditos de abertura apresentarem somente o título da obra e o diretor do projeto.

Como o canal *Little White Lies* cita em seu vídeo ensaio sobre Kyle Cooper, apresentado pelo jornalista e escritor Luís Azevedo, presenciamos atualmente um recorde negativo quanto ao tempo reservado para os créditos de abertura em uma obra cinematográfica. No vídeo em questão, é citado como exemplo o filme *Sherlock Holmes: A Game of Shadows* (Guy Ritchie, 2011), que comicamente possui míseros 6 segundos reservados para o cartão de título (fig. 10).

⁶ Nascida na França da década de 50, e cunhada na celebrada revista de crítica cinematográfica *Cahiers du Cinéma*, a teoria do autor exprime uma certa autoridade do cineasta sobre todo o projeto, do ponto de vista artístico, desde o esboço, partindo para o roteiro e corte final da montagem.

Figura 10 - Captura de tela do filme *Sherlock Holmes: A Game of Shadows* (Guy Ritchie, 2011) no trecho 00 11' 21"



Fonte: captura de tela realizada pelo autor.

2.2 Parâmetros para análise do design de créditos de Richard Greenberg a partir das suas existências históricas

Sendo uma das características mais singulares da aplicação de tipografia no cinema, mostra-se importante dissertar sobre a evolução da aplicação de tipos no audiovisual, de forma manual no fotograma, ou atualmente através de softwares digitais. Como Ferro disse em uma série de entrevistas para a plataforma ColourMovie “*Title Sequence* faz parte da história... é a introdução ao filme. Está lhe dizendo que tipo de sentimento você terá. Se você não fizer isso, o filme inteiro desmoronará” (2019, tradução nossa).⁷ Acima de tudo, entender as diferenças do uso e do visual das formas tipográficas na película fílmica e no cinema digital se torna essencial no trabalho de um designer nos dias de hoje.

Agora, a partir de suas existências históricas, revisamos algumas técnicas que servem à pesquisa como parâmetro de análise, com o intuito também de pontificar acerca dos processos documentados na produção artística e audiovisual.

⁷ Texto original: "The title sequence is the story... It's the introduction to the movie. It's telling you what kind of feeling you're going to get into. If you fail to do that, the whole movie falls apart".

Originalmente feito em película, o processo de compor um design de créditos dentro da pós-produção sempre foi multifacetado e envolveu inúmeras técnicas. Os efeitos práticos dentro do set eram sempre incentivados no estilo escolhido. O musical *The Cat and the Fiddle* (William K. Howard, 1934), por exemplo, apresenta seus créditos iniciais dentro do próprio universo do filme, quebrando a quarta parede já nos primeiros minutos da obra (fig. 11).

Figura 11 - Captura de tela do filme *The Cat and the Fiddle* (William K. Howard, 1934) no trecho 00' 25"



Fonte: captura de tela realizada pelo autor.

O filme, adaptado de um musical da Broadway, também se tornou significativo por ser o primeiro longa metragem filmado usando o processo de colorização Technicolor de três faixas, técnica esta que só foi usada anteriormente em um curta metragem dos estúdios Disney, *Flowers and Trees* (Burt Gillett, 1932).

Processos de dupla exposição ou retroprojeção também foram usados em menor escala no procedimento de adicionar tipografia e formas gráficas em películas. Com uma condição de precursora da tela verde usada hoje em dia, e

oriunda dos efeitos visuais, a dupla exposição permitia misturar pinturas em matte, miniaturas e objetos físicos com cenários onde a cena realmente iria ser gravada, sendo em um estúdio, com atores ou não. Com técnicas que envolviam inversão de fitas, rebobinação de filmes e colagem em lentes, a dupla exposição possibilitava misturar elementos de mídias diferentes de modo satisfatório.

A retroprojeção, ou *rear projection*, mais conhecida pelo uso em planos simulando automóveis em movimento (fig. 12), é uma versão simplificada da técnica anterior, projetando um cenário já gravado no fundo enquanto uma cena é filmada no estúdio em frente a uma tela de projeção. O método, por exemplo, possibilitava o artista a projetar alguma cena específica em uma tela enquanto produz fisicamente elementos para incluir no plano, reunindo-os através da câmera.

Figura 12 - Captura de tela do filme *Psicose* (Alfred Hitchcock, 1960) no trecho 00 13' 32"



Fonte: captura de tela realizada pelo autor.

A roscopia também teve papel essencial nos primórdios do *motion design*. O exemplo mais reconhecido da técnica em prol dos efeitos visuais pode ser observada em *Star Wars: Episode IV – A New Hope* (George Lucas, 1977) e em toda a trilogia original da franquia. Utilizada para criar os icônicos sabres de luz, a criação dos efeitos compelia os atores a serem filmados segurando bastões revestidos com um material reflexivo, neste caso feito de telas de projeção usadas

no cinema. Os bastões então eram iluminados com holofotes durante as cenas, para fazê-los parecer fluorescentes. Após isso, os técnicos de efeitos visuais traçavam uma linha por cima dos bastões em cada quadro, depois ampliavam cada linha e adicionavam o brilho projetando luzes através dos buracos. A técnica, entretanto, acabou sendo mais usada nos processos precursoros da animação moderna, facilitando e acelerando os processos de animação padrão postos em prática pelos animadores.

Outros inúmeros processos experimentais foram observados através dos anos. Além de definir, ao lado de Pablo Picasso e Henri Matisse, os principais processos da revolução nas artes plásticas, o francês Marcel Duchamp também colaborou imensamente para a precursão da área de *motion design*. Ao lado de Man Ray e Marc Allegat, o artista lançou *Anemic Cinema* (Marcel Duchamp, 1926). Os *rotoreliefs* (painéis de papelão pintados por Duchamp) eram filmados enquanto rotavam em uma plataforma giratória, proporcionando aos elementos uma aparência tridimensional (fig 13).

Figura 13 - Captura de tela do filme *Anemic Cinema* (Marcel Duchamp, 1926) no trecho 00 02' 16"



Fonte: captura de tela realizada pelo autor.

O diretor alemão Walter Ruttmann também teve grande contribuição no campo. Os curtas experimentais *Lichtspiel: Opus I* e *Lichtspiel: Opus II* (Walter Ruttmann, 1921) apresentavam formas gráficas de diferentes cores fluindo como pinceladas através

da lente (fig 14). Para alcançar a finalidade exigida, placas de vidro foram pintadas com tinta óleo, para que a tinta mantivesse a umidade necessária para ser modificada entre os quadros, que eram filmados após cada alteração.

Figura 14 - Captura de tela do filme *Lichtspiel: Opus I* (Walter Ruttmann, 1921) no trecho 00 05' 24"



Fonte: captura de tela realizada pelo autor.

O uso da câmera com *stop motion*, muito provavelmente, é a técnica mais utilizada e mais célebre ferramenta quando falamos sobre o processo prático de aplicação tipográfica na película fílmica. A técnica, que utiliza a disposição sequencial de diferentes fotogramas de um mesmo objeto, essencialmente imóvel, tem como finalidade criar a ilusão de movimento.

Remontando aos primórdios da história do cinema, o *stop motion* proporcionou ao pintor alemão Hans Richter conceber um dos primeiros filmes experimentais já feitos. Como explica aqui Richard Suchenski, no artigo do site Sense of Cinema destinado à obra do artista:

Em Rhythmus '21... Richter usou esses princípios para criar uma obra de notável coesão estrutural. Concluído usando stop motion e impressão frente e para trás, além de uma mesa de animação, o filme consiste em um fluxo contínuo de formas retangulares e quadradas que "se movem" para frente, para trás, vertical e

horizontalmente pela tela. Sincopadas (no sentido musical) por um ritmo desigual, as formas crescem, se desfazem e se fundem em diversas configurações por pouco mais de três minutos (em velocidade silenciosa, a velocidade com que filmes mudos são projetados, a 16 quadros por segundo, ao contrário dos 24 quadros por segundo das obras com som). As formas em constante mudança tornam a situação espacial do filme ambivalente, ideia que é reforçada quando Richter inverte a relação figura-fundo ao passar, em duas ocasiões, do positivo para o negativo. (2009, tradução nossa)⁸

Com sua obra *Rhythmus 21*, Richter estabeleceu, em somente quatro minutos, a natureza e as particularidades dos recursos que conhecemos como *motion design*. Especialmente, o artista observou uma qualidade chamada concepção dedutiva do enquadramento, onde tudo o que aparece na tela é deduzido da própria forma da tela. Este conceito é resumido num comentário de Philippe-Alain Michaud em sua obra "Filme: Por Uma Teoria Expandida Do Cinema" (2014):

(...) como Richter sugeriu, proveio inteiramente de uma concepção dedutiva do enquadramento, segundo a qual nada aparece na tela que não seja deduzido da própria forma da tela. As superfícies retangulares são superfícies paralelas ao plano de inscrição, as linhas verticais ou horizontais são superfícies perpendiculares a ele (ou paralelas ao eixo de projeção). Abolida toda diferença de natureza entre a tela e o que aparece na tela, emerge um parâmetro indicial na representação.

Na prática, isto denota que quando colocamos elementos gráficos na tela, especialmente tipos, estas imagens agenciam uma espécie de suporte estático na tela, quase impresso, ainda que em um meio e mídia próprias para o movimento.

Posto isso, é importante mencionar que já no ano de 1906, J. Stuart Blackton alcançou semelhantes resultados em seu curta animado *Humorous Phases of Funny Faces* (J. Stuart Blackton, 1906), considerado o primeiro filme animado (ou pelo menos a primeira animação ainda sobrevivente), e também reconhecido como a primeira representação de tipografia em movimento no cinema.

O já citado Saul Bass criou a célebre sequência de abertura de *The Man with the Golden Arm* (Otto Preminger, 1955) também através da técnica da câmera em *stop motion*. Recortada em papel sobre uma tela completamente preta, a animação se transfigura na imagem do longo braço deturpado do músico de jazz viciado em

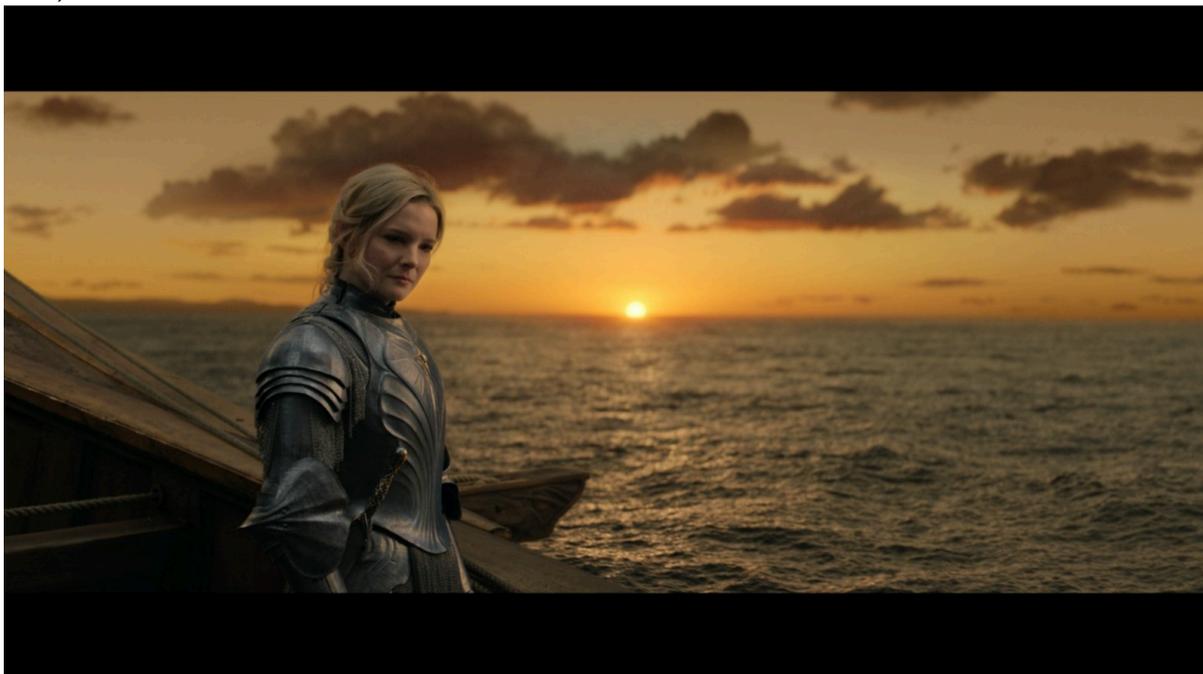
⁸ Texto original: "In Rhythmus '21... Richter used these principles to create a work of remarkable structural cohesion. Completed by using stop motion and forward and backward printing in addition to an animation table, the film consists of a continuous flow of rectangular and square shapes that "move" forward, backward, vertically, and horizontally across the screen. Syncopated by an uneven rhythm, forms grow, break apart and are fused together in a variety of configurations for just over three minutes (at silent speed). The constantly shifting forms render the spatial situation of the film ambivalent, an idea that is reinforced when Richter reverses the figure-background relationship by switching, on two occasions, from positive to negative film."

heroína que protagoniza a obra. O visual, mais uma vez, servindo como extensão da narrativa cinematográfica.

Na década de 1980, contudo, as técnicas anteriormente citadas deram lugar quase que inteiramente aos processos digitais. Uma evolução no mercado em termos de quantidade de tempo, pessoal e capital, os novos procedimentos proporcionaram imagens antes somente idealizadas pelos artistas. Como toda revolução tecnológica tem uma característica perdida em seus antecessores, o meio digital perdeu a estética gráfica dos modelos reconhecidos pelo público.

Uma tipografia criada para os processos gráficos pode apresentar certo desconforto ao olhar humano quando utilizada em meios digitais, por função de seus atributos terem sido justamente criados para o âmbito gráfico, tal qual a aplicação na película. Trata-se de um contexto que, do ponto de vista técnico da exibição, praticamente inexistente com a onipresença composta por varredura. Assim como a revolução dos efeitos visuais que vivemos hoje em dia, com mais e mais efeitos digitais sendo usados em favorecimento aos efeitos práticos, a progressão dos procedimentos usados na indústria resultou em imagens e figuras “limpas” demais, assim criando, por vezes, um aspecto particularmente artificial (figs. 15 e 16).

Figuras 15 e 16 - Comparação visual entre *The Lord of the Rings: The Two Towers* (Peter Jackson, 2002) e a série televisiva *The Lord of the Rings: The Rings of Power* (J. D. Payne e Patrick McKay, 2022).



Fonte: capturas de tela realizadas pelo autor.

Uma atividade feita pelo autor do artigo — inspirada em exercícios encontrados facilmente em sites da área do cinema (figs. 17 e 18), proporciona uma visão mais clara do ponto exposto nos parágrafos acima: refazendo os créditos de abertura de *The Man with the Golden Arm* (Otto Preminger, 1955) por meio de softwares usados no mercado atual, aqui, *Adobe Premiere* e *Adobe After Effects*, se

vê claramente, sem tentar simular a “materialidade”, a falta de textura (e excesso de nitidez nas formas) nas técnicas modernas.

Figuras 17 e 18 - Comparação entre técnica original e digitalmente recriada de *The Man with the Golden Arm* (Otto Preminger, 1955).



Fonte: captura de tela realizada pelo autor.

3 Análise dos frames

Nas obras citadas neste presente estudo, *Altered States* (Ken Russell, 1980) e *The Dead Zone* (David Cronenberg, 1983), Richard Greenberg criou imagens clássicas que foram frequentemente repetidas e referenciadas na cultura popular, mas acima de tudo, que comunicaram a atmosfera fílmica, estrutura e teor único das obras. Em *The Dead Zone*, por exemplo, as formas do design de título, de modo gradual, garantem acesso às imagens ao fundo, anunciam as visões do futuro vividas pelo personagem Johnny Smith, protagonista do filme vivido por Christopher Walken, antes mesmo da trama tê-las apresentado.

Neste capítulo, a análise estilística em si se estabelece, apresentada através de observação e avaliação crítica dos quadros das obras, assim como de uma noção de estilo e aparência das formas, cores e movimentos neles presentes, e as técnicas nelas empregadas. Usando como base o livro escrito pelo teórico e historiador David Bordwell “*Sobre a História do Estilo Cinematográfico*” e sua teorização acerca da análise estilística da história do cinema, o trabalho desenvolverá a análise estilística dos créditos iniciais, e, igualmente, uma breve investigação acerca das características dos créditos finais dos filmes.

3.1 Altered States (Ken Russel, 1980)

Dirigida pelo diretor britânico Ken Russell, a sequência de abertura do filme manifesta desde o seu início um tom narrativo aparentemente casual e normativo em relação à narrativa de um filme de sua época, diferentemente da simplificação do cinema de estúdio ocidental que ocorreu nos anos seguintes, com a adaptação do “*High Concept*” de Don Simpson como padrão na indústria desde então.⁹ O até então desconhecido personagem principal faz testes em si mesmo dentro de um tanque de privação, enquanto um colega analisa os equipamentos e toma notas do experimento (fig. 19).

Link para o vídeo referente a sequência de créditos de abertura do filme *Altered States*: [▶ Altered States - title sequence](#) .

Figura 19 - Captura de tela do filme *Altered States* (Ken Russell, 1980) no trecho 00 01' 35"



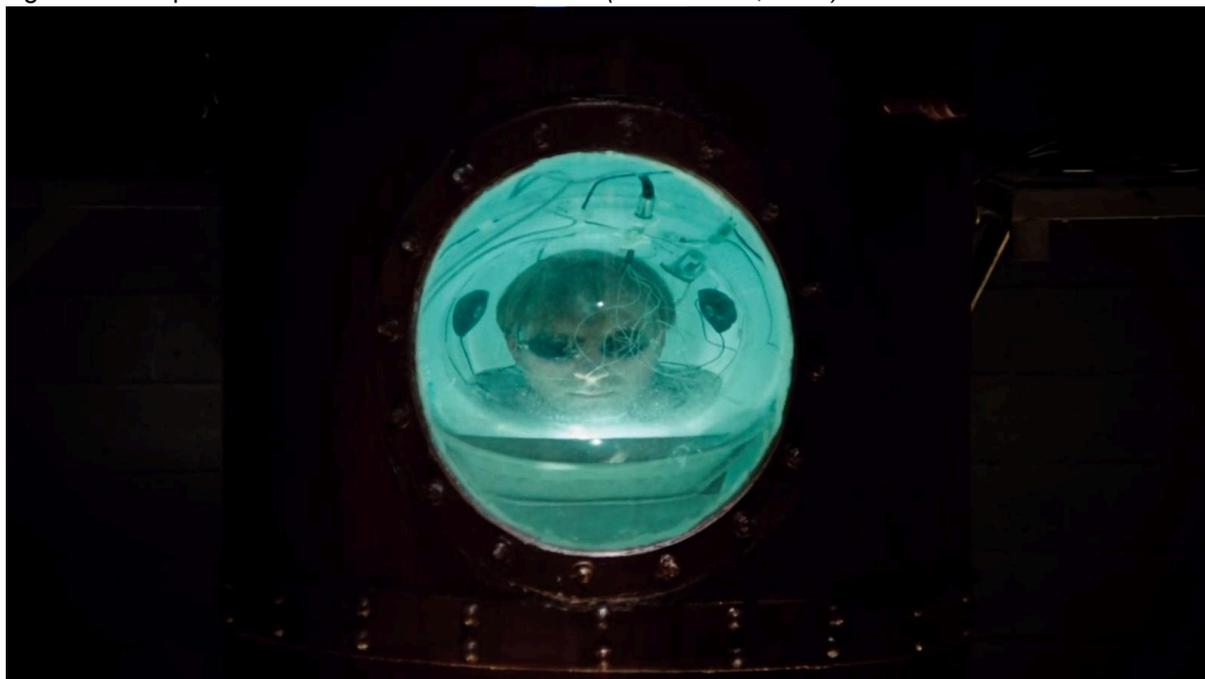
Fonte: captura de tela realizada pelo autor.

⁹ Caracterizado no livro de Charles Fleming, "High Concept: Don Simpson and the Hollywood Cultures of Excess", "High Concept" é um tipo de trabalho artístico que tem como principal objetivo ser facilmente entendido, com uma trama clara e concisa, a fim de ser mais facilmente rentável. O sentido também pode ser entendido também como um oposto ao "Low Concept", que designa obras cujo mote principal é o desenvolvimento dos personagens, e a sutileza na construção de seu argumento.

No primeiro plano sequência da abertura, que dura cerca de 80 segundos, um *fade out*¹⁰ mostrando o tanque de privação revela o protagonista quase que como um TV antiga de tubo revela sua imagem. Um *travelling*¹¹ para trás, então, apresenta o cenário. Com tons metálicos e sem vida, contrastando somente com o azul do interior do tanque, o recinto aparenta ser bem mais um galpão escondido do que um laboratório de pesquisa.

De modo igualmente significativo, é interessante perceber como a apresentação do personagem de William Hurt é, também, uma indicação do que acontecerá com o personagem na trama. A primeira imagem (fig. 20), deformada dentro de uma bolha e com uma textura de fios e outros aparelhos em sua cabeça, dá uma indicação do que a trama apresentará, a partir dali, em função das mudanças de forma que ele mesmo sofre.

Figura 20 - Captura de tela do filme *Altered States* (Ken Russell, 1980) no trecho 00 00' 46"



Fonte: captura de tela realizada pelo autor.

Enquanto o ruído (aqui, combinando o barulho ambiente com o som não diegético) cresce, o pavor que daí se produz contrasta perfeitamente com o que em um primeiro momento vemos em tela, e também com o que o personagem

¹⁰ Recurso de montagem onde a tela preta lentamente dá lugar à imagem referente ao plano.

¹¹ Recurso de movimento de câmera onde o equipamento é normalmente colocado em trilhos para que o movimento, para frente ou para trás, seja uniforme.

secundário narra em cena, com o experimento sendo registrado através de um gravador. O personagem de William Hurt aparentemente relaxa enquanto dentro da água. Após alguns segundos, somos então vagarosamente apresentados à tipografia dos créditos (fig. 21).

Figura 21 - Captura de tela do filme *Altered States* (Ken Russell, 1980) no trecho 00 02' 34"



Fonte: captura de tela realizada pelo autor.

Preenchendo totalmente a altura da tela, a palavra “*Altered*” calmamente entra em tela da direita para a esquerda, e a palavra “*States*” faz o caminho contrário (ainda que no início sem concepção definida acerca da forma). O movimento do título também denota uma escolha estilística que enaltece o conceito narrativo. Os “estados alterados”¹² da obra são mais uma vez referenciados aqui, com as palavras alterando seus modos de entrada na tela enquanto as vemos.

Inclusive, os planos em que o personagem aparece boiando dentro do tanque (fig. 22), definindo um possível comentário de um feto boiando no ventre da mãe, conversam de maneira mais direta ainda com os conceitos narrativos do roteiro. Um tema grandemente aludido no argumento da obra é o princípio da nossa evolução, como espécie e dentro da vida cronológica. Chayefsky não só brinca com o estado

¹² Do inglês, *Altered States*.

psíquico da mente, mas também com os elementos que nos tornam quem somos, e que nos definem como sociedade.

Figura 22 - Captura de tela do filme *Altered States* (Ken Russell, 1980) no trecho 00 02' 05"



Fonte: captura de tela realizada pelo autor.

Segundo o próprio Greenberg, a sequência de abertura pode servir como uma espécie de provocação ao espectador, como ele mesmo conta em uma entrevista para o site Art of the Title:

Eu realmente gostei desse jeito de provocar o público. (Saul) Bass fazia coisas assim – usando um motif e depois transformando-o, como um olho. Acredito que uma sequência de abertura de título clássica poderia ser uma provocação, como *Altered States* foi, onde você realmente não sabia o que estava vendo e então veio o momento de “A-ha!”. (2013, tradução nossa)¹³

Usando uma tipografia geométrica sem serifa, mais especificamente uma ITC Avant Garde Gothic¹⁴ ligeiramente modificada (fig. 23), as letras lentamente invadem

¹³ Texto original: “I really liked that way of teasing of the audience. Bass would do stuff like that — using a motif and then transforming it, like an eye. I believe a classic title sequence could be a tease, like *Altered States* was, where you didn’t really know what you were looking at and then there was the “A-ha!” moment.”

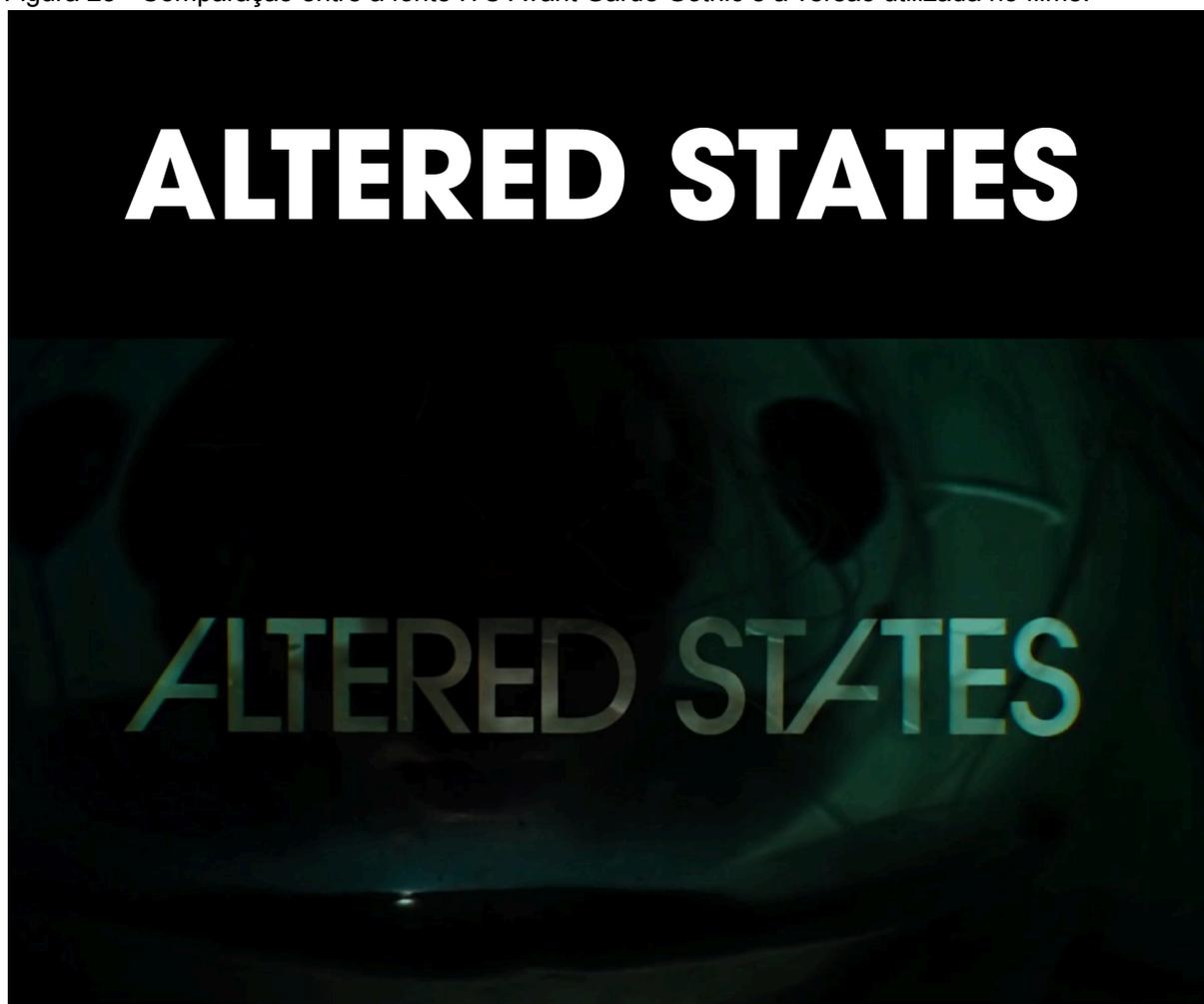
Entrevista Greenberg Art of the Title.

<https://www.artofthetitle.com/feature/r-greenberg-associates-a-film-title-retrospective/>

¹⁴ ITC Avant Garde Gothic é uma família de fontes baseada na fonte do logotipo usada na revista nova iorquina *Avant Garde*. Herb Lubalin, idealizador da revista, concebeu o conceito do logotipo e da fonte do título que a acompanha, e junto de Tom Carnase, sócio da empresa de design de Lubalin, trabalharam juntos na criação da fonte tipográfica completa.

o espaço da tela, tornando-se uma lente para a cena e instilando uma sensação de invasão e imersão para quem assiste. Essa “promessa” de imersão do espectador ao universo do filme é um tema ao qual Richard retornaria inúmeras vezes em sua carreira e também deixara diversas influências posteriores. Por exemplo, o mesmo tipo ITC Avant Garde quase 40 anos depois também seria usado na sequência de abertura da série *Stranger Things (The Duffer Brothers, 2016)* que, assumidamente, cita Greenberg como uma das referências.

Figura 23 - Comparação entre a fonte ITC Avant Garde Gothic e a versão utilizada no filme.



Fonte: montagem e captura de tela realizadas pelo autor.

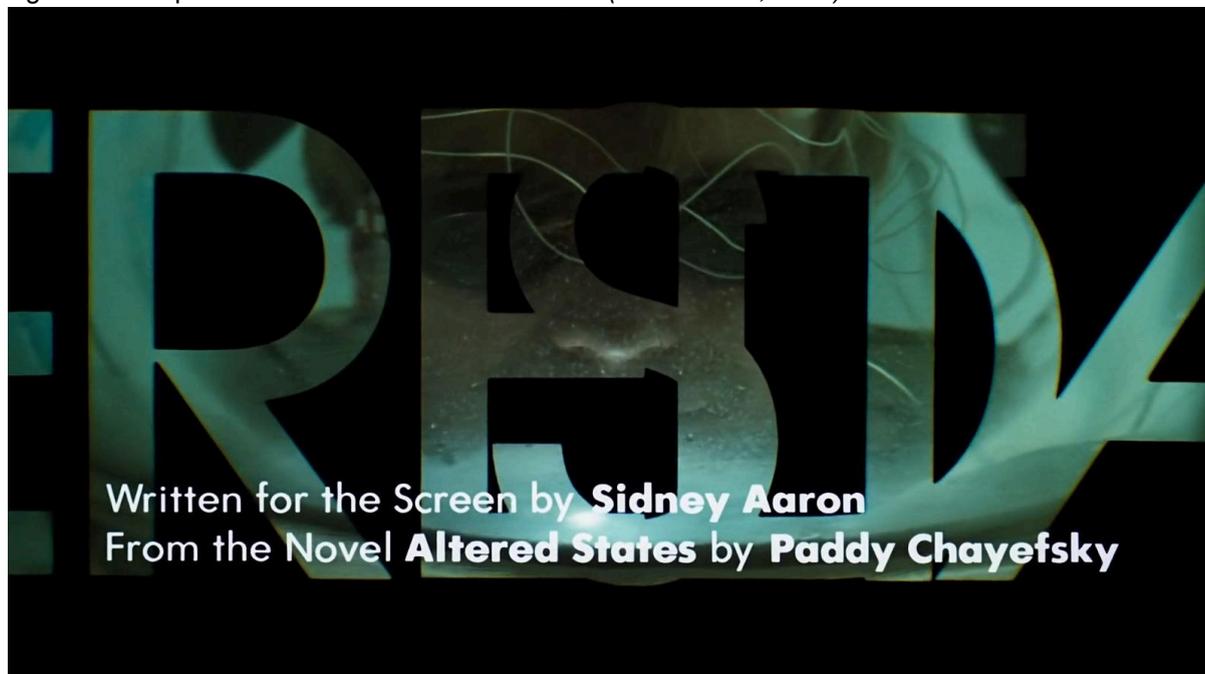
Ao mesmo tempo, os créditos de atuação e da equipe técnica também preenchem a tela, e uma montagem de diferentes planos do protagonista se segue. Somos apresentados a uma visão de tipografia em cima de tipografia, estáticas e também em movimento. Forma sobre forma sendo percorridas enquanto a cena, no

seu preceito de segmento formalizada da obra cinematográfica, continua passando ao fundo.

Assim como o cientista em tela está promovendo testes, o design de créditos de abertura também se oferece da mesma maneira. Como historicamente o é. Somos cobaias enquanto assistimos. Os tipos se misturam à imagem de forma desorientadora, mas também perceptual. A tipografia se transforma lentamente na imagem, e o homem que em algum momento existiu dentro dela eventualmente se perde dentro do seu próprio sentido de representação (fig. 24).

Como Hans Richter já havia percebido em 1921, a forma e a tipografia, e acima de tudo a forma tipográfica, têm como pressuposto o uso e uma natureza agenciadora na atmosfera fílmica, a tela. Aqui, no entanto, a forma tipográfica além de ser deduzida da própria tela, também torna-se a imagem. Sincronicamente assistimos imagem (o protagonista dentro do tanque de privação) e forma (o título da obra), ambas produzidas como ferramentas dedutivas da exata mesma tela em que se manifestam.

Figura 24 - Captura de tela do filme *Altered States* (Ken Russell, 1980) no trecho 00 03' 32"



Fonte: captura de tela realizada pelo autor.

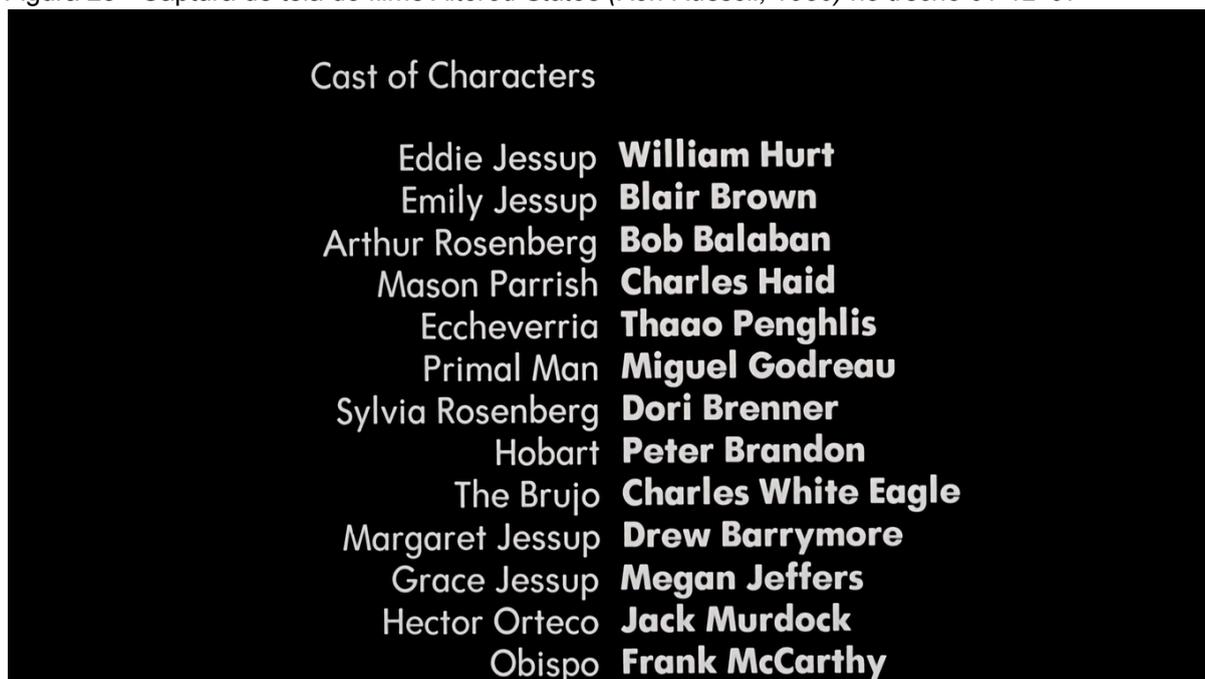
É mais uma vez notável perceber como a escala tipográfica é também, aqui, um elemento estilístico, uniformemente pensado e executado, mas também fruto de seu contexto. Enquanto modernamente persistem poucos diretores com trabalhos

focados na experiência específica de uma sala de cinema, a generalidade dos projetos hoje em dia são pensados, igualmente, para televisão e *streaming*, e necessitam de funcionalidades particulares encontradas nas telas de computadores, tablets e celulares.

Enquanto que noutro tempo o modelo era seguir as escalas que seriam utilizadas nas colossais salas de cinema (aqui, levando em conta ainda o período antes do deslocamento das salas de cinema para dentro de shoppings e centros comerciais), atualmente os designers de créditos de aberturas precisam, mais do que nunca, planejar suas atividades levando em consideração as superfícies diminutas das telas móveis. O caso dos exemplos observados é parecido: ambos os filmes levavam em conta características técnicas das telas de televisão da época com poucas linhas de varredura e uma grande necessidade de escala dos tipos.

Os créditos finais da obra também apresentam características marcantes em seu design (fig. 25). O que mais surpreende é o elenco da obra aparecer listado por último, logo antes do nome e do logotipo da distribuidora, e segundos antes da última tela preta do filme. Como de costume, a lista do elenco apareceria bem no início dos créditos finais ou, muito raramente, no meio de sua duração. Greenberg e o diretor Ken Russell também experimentam na escolha deliberada de alterar a localização ordeira da lista de personagens, brincando com a expectativa que daí provém.

Figura 25 - Captura de tela do filme *Altered States* (Ken Russell, 1980) no trecho 01 42' 07"



Fonte: captura de tela realizada pelo autor.

Em suma, o design de créditos de *Altered States* se tornou um marco significativo do *zeitgeist*¹⁵ imaginativo dos anos 1980, definindo procedimentos e características que seriam repetidas não só por Greenberg, mas também de maneira contínua dentro da cultura nos anos seguintes. O videoclipe de *No Surprises* (Grant Gee, 1997) da banda britânica Radiohead (fig. 26), que também faz alusão a outros filmes de ficção científica, como *2001: A Space Odyssey* (Stanley Kubrick, 1968), talvez seja a referência mais clara do filme.

¹⁵ *Zeitgeist* é um termo alemão cuja tradução literal significa espírito da época. A expressão denota, de certa forma, as características sociais e culturais de um determinado período de tempo, dentro de certa região ou, de maneira mais geral, abrangendo parte da sociedade.

Figura 26 - Captura de tela do videoclipe *No Surprises* (Grant Gee, 1997) no trecho 00 02' 00"



Fonte: captura de tela realizada pelo autor.

Greenberg começou a trabalhar em *Altered States* logo após finalizar um de seus trabalhos mais icônicos, o design de créditos de abertura de *Alien* (Ridley Scott, 1979). Com grande expectativa em cima de si, Greenberg conseguiu não só superar seus trabalhos anteriores, mas também revolucionar o que já era referência dentro do mercado. E ainda, como adendo, criou uma tendência dentro do *motion graphics* que segue, por meios digitais, até os dias de hoje.

3.2 The Dead Zone (David Cronenberg, 1983)

Dirigido pelo mestre do *Body Horror*¹⁶ David Cronenberg, sendo inclusive o primeiro longa-metragem em que não teve nenhum envolvimento na escrita do roteiro, *The Dead Zone* foi lançado no mesmo ano de outro filme do diretor, *Videodrome* (David Cronenberg, 1983). Este último sendo um fracasso de bilheteria na época, mas que recebeu grande admiração do público nos anos seguintes, se tornando um clássico cult, processo este que seria frequente na carreira do diretor.

Link para o vídeo referente a sequência de créditos de abertura do filme *The Dead Zone*: [▶ The Dead Zone \(1983\) - Opening Credits](#) .

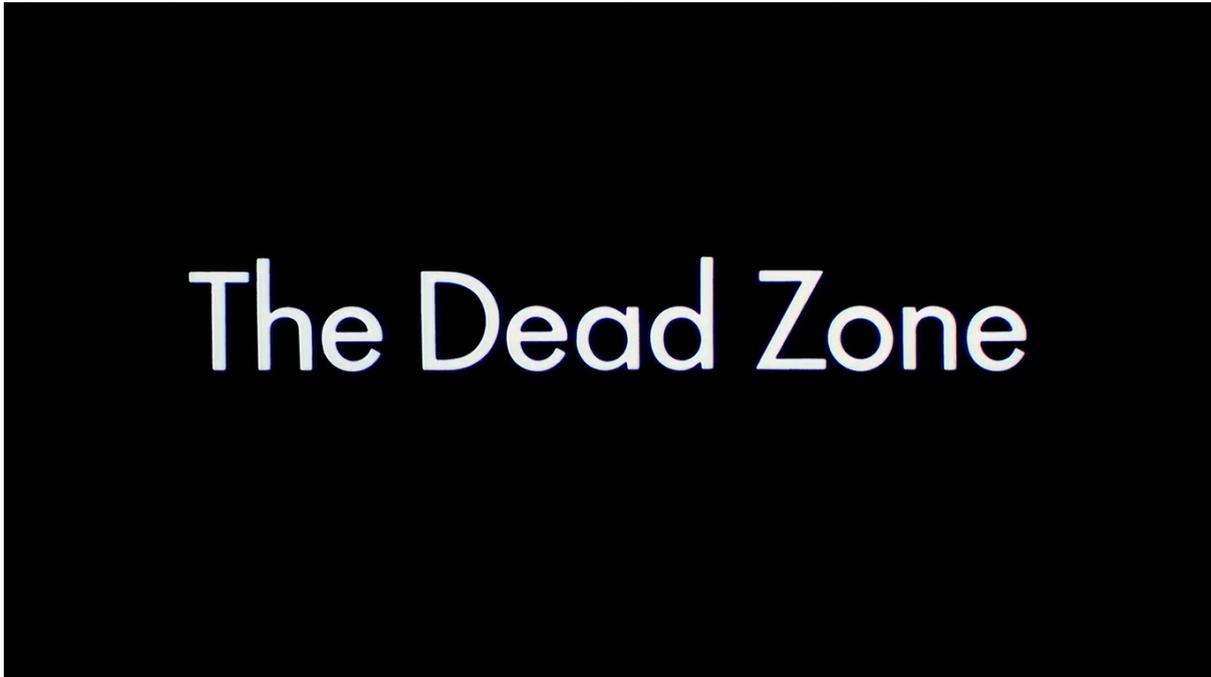
Diferentemente de *Altered States*, em que Greenberg utiliza de um plano narrativo para adicionar camadas adicionais aos créditos de abertura. Em *The Dead Zone* a sequência inicial é vista como uma parcela totalmente diferente do resto da obra, uma abertura propriamente dita. Um conjunto de fragmentos que teremos a oportunidade de presenciar ao decorrer do longa.

A sequência de abertura começa de maneira inusual, mostrando o nome do produtor Dino De Laurentiis e do título do filme — aqui, não alterado — em uma versão modificada da família Futura¹⁷ (fig. 27), enquanto as notas iniciais de seu tema musical lentamente surgem. O fora do comum aqui é o fato do título desenhado da obra aparecer somente poucos minutos depois, ao final da sequência, de maneira, agora sim, fragmentada.

¹⁶ Em português, Horror Corporal, é um subgênero do cinema de terror com raízes na literatura gótica, mais especificamente o monstro de Frankenstein (1818), de Mary Shelley. Com características que incluem graficamente violência física ou psicologicamente perturbadora ao corpo humano, o subgênero no cinema é extremamente popular e tem como pioneiro o diretor canadense David Cronenberg.

¹⁷ Desenhada em 1927 por um Paul Renner muito influenciado pelo movimento alemão Bauhaus, a Futura é uma das famílias de fontes mais utilizadas e mais icônicas já criadas. Muito popular entre designers e artistas justamente por suas características atemporais, a Futura é usada até hoje por marcas como Volkswagen, Louis Vuitton e Shell, sendo também a fonte usada nas placas que foram deixadas na Lua durante a missão Apollo 11, no ano de 1969.

Figura 27 - Captura de tela do filme *The Dead Zone* (David Cronenberg, 1980) no trecho 00 00' 18"



Fonte: captura de tela realizada pelo autor.

Somos apresentados à primeira imagem da cidade de Castle Rock — aparentemente uma casa normal e tipicamente estadunidense (fig. 28). Enquanto os nomes da equipe e elenco são mostrados, os espaços negativos da tipografia surgem, prontamente transmitindo uma sensação de lenta invasão e um incômodo dentro de uma suposta cotidianidade a que somos vagarosamente submetidos.

Figura 28 - Captura de tela do filme *The Dead Zone* (David Cronenberg, 1980) no trecho 00 00' 26"

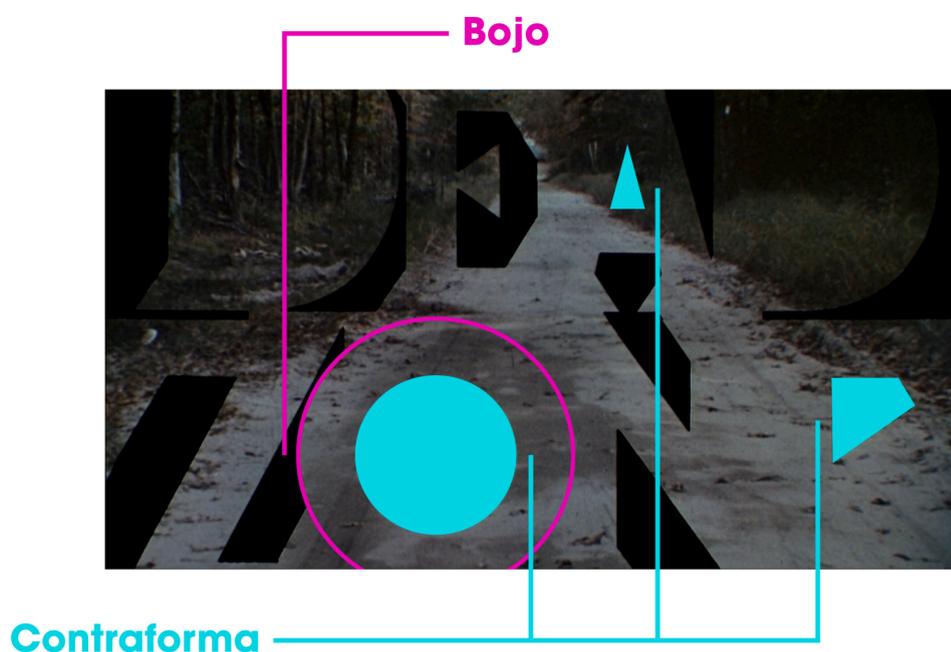


Fonte: captura de tela realizada pelo autor.

As contraformas¹⁸ são então exibidas. Lentamente entendemos os bojos e os formatos dos caracteres (fig. 29). A cada transição de imagem de fundo, que representam diferentes cenários da história que veremos a seguir, entra também um elemento do espaço negativo da tipografia, causando não somente um estranhamento no espectador, mas também um entendimento cada vez maior da concepção das letras. Uma relação gestáltica entre figura-fundo é criada, onde o vazio das formas é o que cria a imagem, e não o contrário.

¹⁸ Contraformas são os espaços vazios criados quando desenhados uma letra. Quando desenhamos a letra O, por exemplo, o vazio no meio é a contraforma, enquanto que o traço em volta, é chamado de bojo.

Figura 29 - Montagem e captura de tela do filme *The Dead Zone* (David Cronenberg, 1980) no trecho 00 02' 06"

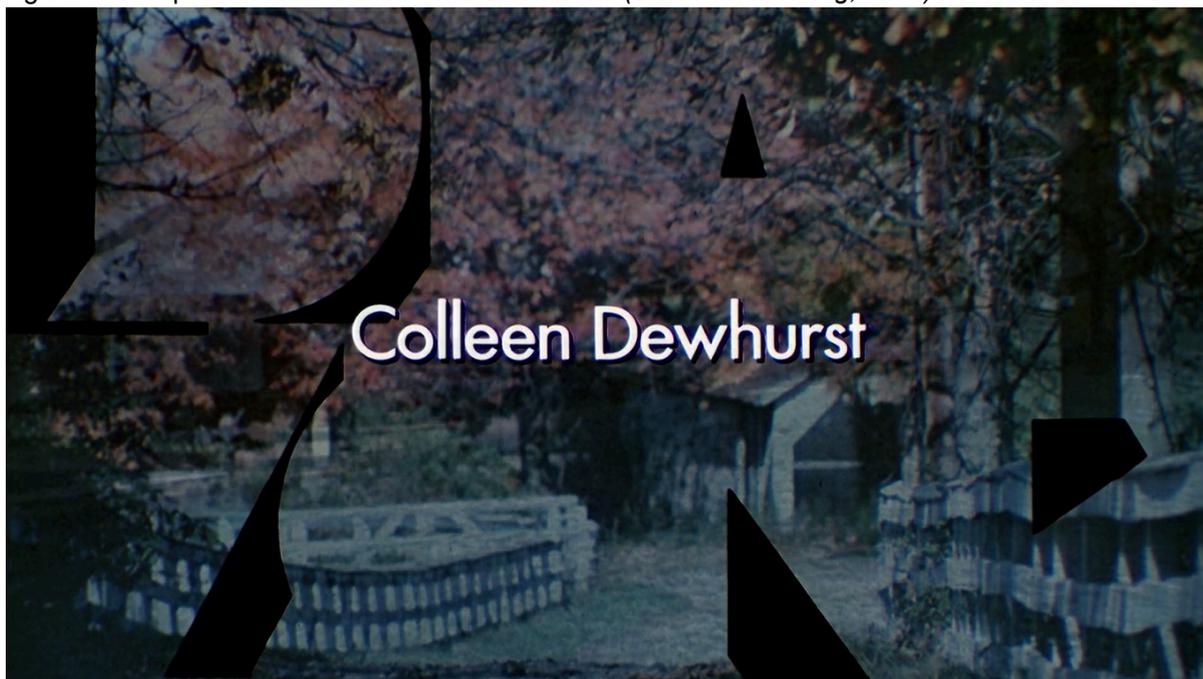


Fonte: montagem e captura de tela realizadas pelo autor.

É como se cada elemento estranho na tela fizesse alusão às visões que o personagem tem de qualquer pessoa que encosta, com cada imagem representando uma invasão ao passado ou futuro. Simbolizando aquela área desconhecida entre o que está presente e o que está além do nosso alcance, justamente a “zona morta” do título da obra.

Um ponto narrativo interessante da abertura é a representação melancólica expressada nesta sequência inicial dos créditos. Com figuras sem ação alguma, quase sempre vazias e sem vida, somos transportados para uma cidade fria e triste. Vemos carros na estrada, mas parados e fora de foco. Vemos casas e parques, mas vazios e sem sequer o movimento das folhas ao vento (fig. 30). As imagens podem até evocar sensações de nostalgia à uma época que nem sequer vivemos — de uma memória coletiva e cultural, que mesmo quem viveu do outro lado do mundo consegue sentir — mas também representam uma estranheza que acompanha toda a obra.

Figura 30 - Captura de tela do filme *The Dead Zone* (David Cronenberg, 1980) no trecho 00 01' 18"



Fonte: captura de tela realizada pelo autor.

O sociólogo francês Maurice Halbwachs, inclusive, exemplifica o conceito de memória coletiva de maneira simples em seu livro “A Memória Coletiva” (2003), conceito este que pauta grande parte dos comportamentos da indústria dos últimos 10 ou 15 anos, onde figuras reconhecidas são cada vez mais referenciadas, histórias são exaustivamente repetidas e a nostalgia é usada como ferramenta de marketing:

Joana d’Arc foi representada tantas vezes no teatro e no cinema, que realmente não tenho nenhuma dificuldade para imaginar Joana d’Arc em Reims. Ao mesmo tempo, sei muito bem que não posso ter sido testemunha do acontecimento em si: ateno-me aqui às palavras que li ou escutei, signos reproduzidos através dos tempos, que são tudo o que me chega desse passado. (HALBWACHS, 2003, p. 73)

Enquanto indústria cinematográfica, os produtos (principalmente estadunidenses) possuem grande influência na nostalgia que sentimos. Parte da eficiência da obra, juntamente com o uso admirável de tipografia e movimento, é a nostalgia em que hoje em dia se apoia.

Quando a construção da tipografia finalmente se revela, o título estilizado se torna compreendido (fig. 31). As formas, assim como em outros trabalhos do designer, se confundem entre os significados de tipo e de fundo. Novamente, vemos letra sobre letra. Cada forma construída de modo que a qualidade agenciadora da tela seja utilizada na sua totalidade.

Figura 31 - Captura de tela do filme *The Dead Zone* (David Cronenberg, 1980) no trecho 00 02' 19"



Fonte: captura de tela realizada pelo autor.

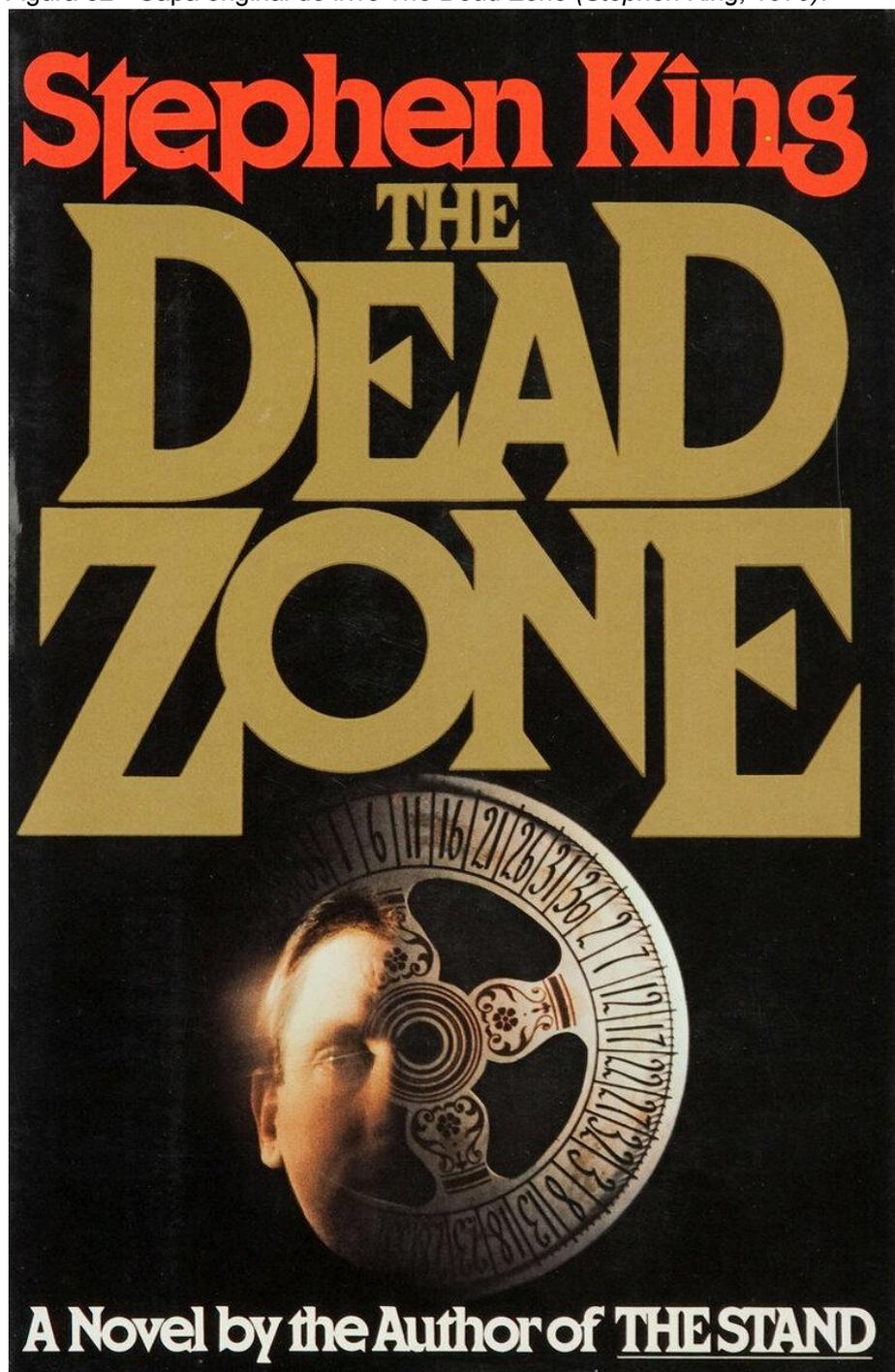
As ligações entre os caracteres não existem de maneira casual. São necessárias para que a imagem de fundo não perca seu entendimento, e também sua qualidade metafórica. Por exemplo, se isolarmos o tipo “A” ou “D”, o percebido seria talvez um bosque. Os fios entre os postes, entretanto, sem contexto provavelmente perderiam sua definição. Mas enquanto conjunto, a palavra “*DEAD*” e “*ZONE*” carregam o entendimento total da figura da qual contornam.

Dialogar sobre os designs de título de *Altered States* e *The Dead Zone* sem citar suas contrapartes literárias também me parece inconcebível como modo de pensar metodológico. Ambos sendo transposições de obras literárias, creio ser essencial comentar como as capas dos livros, assim como a própria história descrita em suas páginas, influenciou o design de títulos dos longas.

A fonte na capa do livro de 1979 é uma Cortez modificada (fig. 32), uma tipografia desenhada pelo designer Philip Kelly dois anos antes. Com versaletes¹⁹, e blocos de texto que presumem mais o entendimento sobre símbolos do que palavras, a fonte conversa não só com a estética da obra, mas também com a narrativa proposta por King e pelo roteirista Jeffrey Boam, motivo este que explica a reutilização do mesmo design para a adaptação de 1983.

¹⁹ Versalete é um caractere que, mesmo tendo o formato de sua versão maiúscula, tem o tamanho de uma letra minúscula.

Figura 32 - Capa original do livro *The Dead Zone* (Stephen King, 1979).

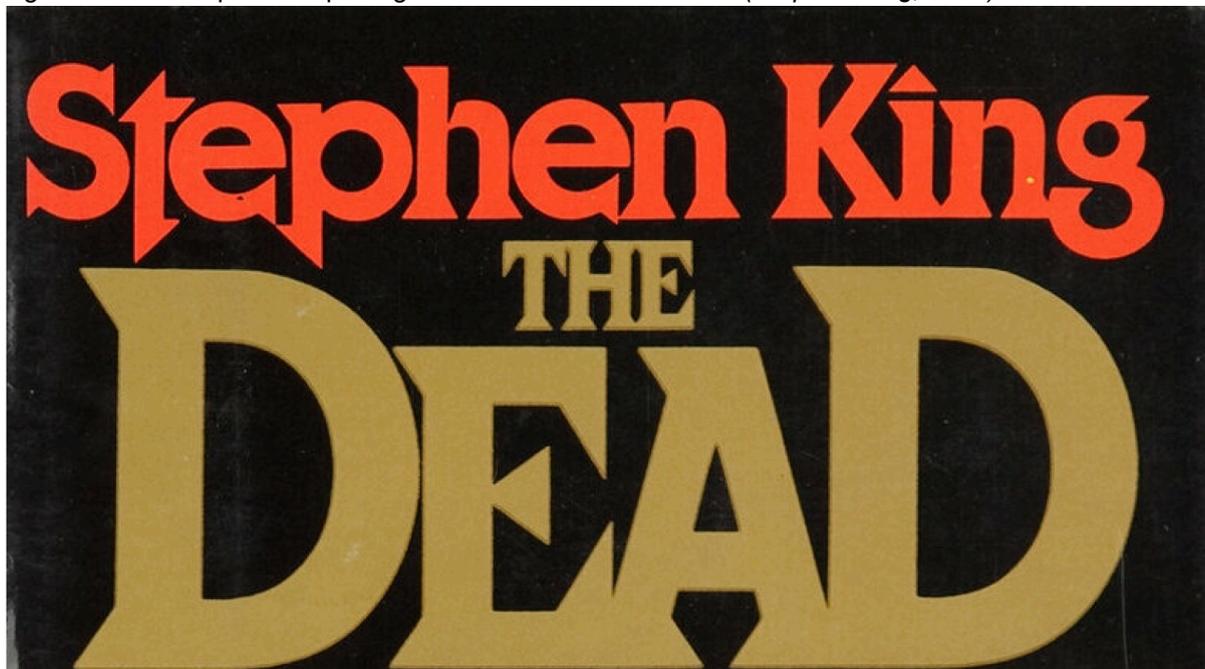


Fonte: imagem de domínio público.

Destaque para a apresentação do nome de Stephen King, que apresenta uma letra 't' singular em relação ao resto da tipografia, com um caminho declinante que se equipara aos ascendentes e laços das letras "p" e "g". Além disso, o 'p' na capa do livro original na verdade é o caractere 'q' espelhado, e o ponto triangular no 'i' foi virado (fig. 33). Com caráter de estilização, e apesar de não aparecer propriamente

durante o longa, o título apresentando o autor foi amplamente utilizado na divulgação do filme, com o mesmo design sendo encontrado em cartazes do filme.

Figura 33 - Destaque da capa original do livro *The Dead Zone* (Stephen King, 1979).



Fonte: montagem feita pelo autor.

Após trabalhar no design de créditos de *The Dead Zone*, Greenberg ainda seria nome carimbado no mercado por vários anos seguintes. Tanto trabalhando como designer de créditos de abertura de clássicos atemporais do cinema como *Ghostbusters* (Ivan Reitman, 1984), *The Goonies* (Richard Donner, 1985), *The Untouchables* (Brian de Palma, 1987), onde trabalhou ao lado do compositor Ennio Morricone (1928-2020), *Dirty Dancing* (Emile Ardolino, 1987), *Die Hard* (John McTiernan, 1988) e *True Lies* (James Cameron, 1994), quanto em equipes de efeitos visuais de filmes como *Ladyhawke* (Richard Donner, 1985), *Predator* (John McTiernan, 1987), *Goodfellas* (Martin Scorsese, 1990) e *Braveheart* (Mel Gibson, 1995), Greenberg silenciosamente se alavancou como um dos grandes nomes na história do cinema.

Antes de morrer em 2018, aos 71 anos, em função de uma infeliz infecção causada pelo rompimento de seu apêndice, ele se tornou um dos designers de títulos de filmes mais reverenciados desde Saul Bass, provocando e instigando os espectadores até mesmo nos primeiros segundos de seus trabalhos, adicionando

ao mercado uma qualidade atípica a sua época. Como ele mesmo disse em sua entrevista para o site Art of the Title, “(...) senti que o design gráfico em movimento não era nem de longe tão avançado quanto o impresso (...) achei que poderíamos pegar essa disciplina de impressão e aplicá-la aos gráficos de filmes.”. E foi o que Greenberg fez.

4 Considerações finais

Quando iniciei este projeto tinha como objetivo principal tratar de um assunto que considerava pouco frequente nas discussões dentro do curso, e de trabalhos acadêmicos da área em geral. Agora que finalizo o processo, percebo que o design de créditos em si, como método de trabalho tanto no cinema quanto no campo do design, é também desconsiderado como metodologia. Além disso, na minha experiência como estudante do curso de Cinema e Audiovisual, percebo que a área é desprezada também por muitos dos alunos, que sequer consideram este procedimento parte propriamente dita do processo de produção do cinema. Por se caracterizar por processos mais técnicos, e de profissionais que daí provém, acredito que o entendimento acerca do campo seja de que o design de créditos de abertura seja menos artístico em comparação com outros segmentos do mercado.

Portanto, apresentei durante o texto profissionais e métodos que produziram ao longo dos anos créditos de aberturas icônicas e de grande valor cultural. Além desta reflexão, os objetivos secundários da pesquisa incluíam investigar a aparência particular da tipografia no audiovisual, a fim de elucidar os processos profissionais usadas na área, investigar o método de aplicação nos créditos de abertura nos filmes analisados, através da análise dos frames, e ponderar as possíveis interpretações que se pode fazer das escolhas estilísticas do trabalho de Greenberg, bem como as relações com as narrativas das obras. Para isso, tentei fazer uma breve análise sobre as práticas históricas que definem o design de créditos de abertura, e também uma avaliação dos processos de criação de Greenberg. Como sustentação teórica, principalmente a pesquisa em blogs e sites, a leitura de artigos sobre o assunto, o livro de David Bordwell, “Sobre a história do estilo cinematográfico”, e a consulta de obras de apoio, como os livros “Filme: Por

Uma Teoria Expandida Do Cinema”, de Philippe-Alain Michaud, e “Tipos na tela: Um guia para designers, editores, tipógrafos, blogueiros e estudantes” e “Pensar com tipos: guia para designers, escritores, editores e estudantes”, ambos de Ellen Lupton.

Como conclusão da análise, percebo que os processos técnicos das sequências das obras aqui expostas são, em função das questões analisadas no texto, de certa forma atemporais como processo de pensar cultural. Ambas as obras apresentam um sentimento de nostalgia que serve de referência desde os anos 1990, apenas 10 anos após as obras originais serem produzidas. Apesar de ter ficado satisfeito com o processo, coloco como objetivo adentrar mais no assunto em possíveis pesquisas futuras, não só na análise de filmes ou designers específicos, mas da área em si.

Agradecimentos

Em primeiro lugar, agradeço imensamente minha família por nunca, sequer por um momento, terem desistido de possibilitar, com muita dificuldade, a mim e a minha irmã, Vitória Vieira dos Santos, a possibilidade de trilhar uma carreira acadêmica. Especialmente minha mãe, Melissa Vieira dos Santos, e meu pai, Fábio Solano Cardoso dos Santos, por terem abdicado de tantas vivências para possibilitarem uma experiência que, quando jovens, nunca tiveram a oportunidade de ter.

Agradeço também meu padrinho Marcelo Vieira da Silva, minha bisavó Zilda Soares Vieira e meu avô Lotar da Silva Santos, que faleceram durante a escrita deste trabalho. Em especial agradeço meu avô pela amizade e cuidado em todos estes anos, por me apresentar o amor pelo Sport Club Internacional, que levarei para vida toda, e pelo auxílio que deu à minha família nos momentos de dificuldade. Apesar de não estarem aqui presentes para me ver formado, gosto de pensar que estariam felizes se aqui estivessem.

Apesar de considerar a experiência no curso insatisfatória e de certo modo triste, não consigo não agradecer meus colegas e amigos Jenifer Rodrigues e Yago Mikael Souza, que estiveram ao meu lado durante este caminho e ajudaram imensamente a superar as adversidades. Agradeço especialmente Leonardo Härter, que é meu colega e amigo desde o ensino médio, e que por 3 anos, trabalhou ao meu lado em nossa produtora audiovisual.

Agradeço, mais que tudo, ao curso por ter me dado a possibilidade de conhecer a minha namorada, Nikole Ferreira dos Santos, que me incentivou todos os dias e que se recusou a me deixar desistir. Não sei se o diploma me garantirá alguma carreira, mas fico feliz com a possibilidade de ter, pelo menos, conhecido o amor da minha vida.

Um agradecimento mais que especial a professora Nadia Miranda Leschko, que foi a orientadora desse trabalho e grande responsável por fazer eu tomar um novo gosto pela escrita, e retomar o amor que sempre senti pelo Design. Admito que gostaria de tê-la conhecido antes durante minha formação, mas fico feliz de ter tido este encontro que me permitiu elaborar este artigo.

Gostaria de agradecer ainda, a professora Vivian Herzog e o professor Guilherme Carvalho da Rosa por aceitarem fazer parte da banca deste trabalho e trazerem inúmeras colocações e referências para o desenvolvimento do mesmo. Sem eles creio que o trabalho final não seria possível, e sem eles já teria desistido do curso faz tempo. Agradecimento também aos professores Roberto Ribeiro Miranda Cotta e Alexandre Severo Masotti por terem, de mesmo modo, me aconselhado e orientado neste final de curso. E por fim, agradeço a Universidade Federal de Pelotas, como uma instituição de ensino pública, gratuita e de qualidade, que torna tantos sonhos possíveis, inclusive o meu.

Referências

ALTERED States. Direção: Ken Russell. Produção: Howard Gottfried. EUA. Warner Bros. Entertainment Inc, 1980. (103 minutos).

ANEMIC Cinema. Direção e Produção: Marcel Duchamp. França. 1926. (7 minutos)

AGAMBEN, Giorgio. O que é o contemporâneo? e outros ensaios. Chapecó, SC: Argos, 2009.

BELLANTONI, Jeff & WOOLMAN, Matt. Type in Motion: Innovations in Digital Graphics. Londres, Reino Unido: Thames & Hudson, 2000.

BORDWELL, David. Sobre a história do estilo cinematográfico. Campinas, SP: Editora da Unicamp, 2013.

BRINGHURST, Robert. Elementos do estilo tipográfico: versão 4.0. Rio de Janeiro, RJ: Ubu Editora, 2022.

CRARY, Jonathan. Técnicas do Observador: visão e modernidade no século XIX. Rio de Janeiro, RJ: Contraponto, 2012.

DEBORAH, Alisson. Film Title Sequences: A Critical Anthology. Londres, Reino Unido: Publicação Independente, 2021.

ELSAESSER, Thomas. Cinema como arqueologia das mídias. São Paulo, SP: Edições Sesc São Paulo, 2018.

HALBWACHS, Maurice. A memória coletiva. Curitiba, PR: antoniofontoura, 2023.

HOW Kyle Cooper Created The Modern Movie Credits Sequence. Little White Lies. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=knOw_4B1U. Acesso em: 27 de Junho de 2023.

INTOLERANCE. Direção e Produção: D. W. Griffith. EUA. Triangle Film Corporation, 1916. (210 minutos)

LANDEKIC, Lola. R/Greenberg Associates: A Film Title Retrospective. Disponível em:

<https://www.artofthetitle.com/feature/r-greenberg-associates-a-film-title-retrospective/>. Acesso em: 17 de Junho de 2023.

LICHTSPIEL: Opus I. Direção e Produção: Walter Ruttmann. Alemanha. 1921. (13 minutos)

LUPTON, Ellen. Pensar com tipos: guia para designers, escritores, editores e estudantes. São Paulo, SP: Cosac Naify, 2008.

LUPTON, Ellen. Tipos na tela: Um guia para designers, editores, tipógrafos, blogueiros e estudantes. São Paulo, SP: Editora Gustavo Gili, 2015.

LUPTON, Ellen; MILLER, J. Abbott (Org.). ABC da Bauhaus: a Bauhaus e a teoria do design. São Paulo, SP: Cosac Naify, 2008.

LUPTON, Ellen; PHILLIPS, Jennifer Cole. Novos fundamentos do design. São Paulo, SP: Cosac Naify, 2008.

MICHAUD, Philippe-Alain. Aby Warburg e a imagem em movimento. Rio de Janeiro, RJ: CONTRAPONTO, 2014.

MICHAUD, Philippe-Alain. Filme: Por Uma Teoria Expandida Do Cinema. Rio de Janeiro, RJ: CONTRAPONTO, 2014.

NASCIMENTO VIEIRA, Iuli. Créditos Cinematográficos, O Filme já começou. Niterói, RJ: Monografia apresentada como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel, 2009.

NO Surprises. Direção: Grant Gee. Produção: Phil Barnes. Reino Unido. Kudos, 1997. (3 minutos)

OLSTHOORN, Joshua. Cinematography: The voice of typography. Disponível em: <https://www.typeroom.eu/article/cinematography-voice-typography>. Acesso em: 27 de Junho de 2023.

PERKINS, Will. Stranger Things (2016). Disponível em: <https://www.artofthetitle.com/title/stranger-things/>. Acesso em: 01 de Julho de 2023.

PSICOSE. Direção e Produção: Alfred Hitchcock. EUA. Paramount Pictures, 1960. (109 minutos)

SHERLOCK Holmes: A Game of Shadows. Direção: Guy Ritchie. EUA e Reino Unido. Warner Bros. Pictures, 2011. (129 minutos)

SUCHENSKI, Richard. Richter, Hans. Disponível em: <https://www.sensesofcinema.com/2009/great-directors/hans-richter/>. Acesso em: 17 de Junho de 2023.

TAÚ, Marcio & NESTERIUK, Sérgio. Design Audiovisual: Remixabilidade na Obra de Saul Bass. São Paulo, SP: Revista Novos Olhares, Edição 5, 2016.

THE Cat and the Fiddle. Direção: William K. Howard. Produção: Bernard H. Hyman. EUA. Metro-Goldwyn-Mayer, 1934. (88 minutos)

THE Dead Zone. Direção: David Cronenberg. Produção: Debra Hill. EUA. Paramount Pictures Corporation, 1983. (100 minutos).

THE Lord of the Rings: The Rings of Power. Produção: J. D. Payne e Patrick McKay. EUA. Amazon Prime Video, 2022.

THE Lord of the Rings: The Two Towers. Direção: Peter Jackson. Produção: Barrie M. Osborne, Eric Monette e Fran Walsh. EUA. New Line Cinema, 2002. (179 minutos)

THE Man with the Golden Arm. Direção e Produção: Otto Preminger. EUA. United Artists, 1955. (119 minutos)

THOMAS, Doug. Never Use Futura. Nova Iorque, NY: Princeton Architectural Press, 2017.