



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS
CENTRO DE ARTES
COLEGIADO DOS CURSOS DE CINEMA

BRUNO GOMES DE LIMA

ENTRE O REPRESENTACIONAL E O ABSTRATO NOS CRÉDITOS DE
ABERTURA DE SAUL BASS

Pelotas/RS

2018

BRUNO GOMES DE LIMA

**ENTRE O REPRESENTACIONAL E O ABSTRATO NOS CRÉDITOS DE
ABERTURA DE SAUL BASS**

Artigo científico apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Cinema de Animação no Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas.

Orientador: Prof. Guilherme Carvalho da Rosa

Pelotas

2018

BRUNO GOMES DE LIMA

**ENTRE O REPRESENTACIONAL E O ABSTRATO NOS CRÉDITOS DE
ABERTURA DE SAUL BASS**

Artigo científico apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Cinema de Animação no Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas.

Banca Examinadora:

Prof. Guilherme Carvalho da Rosa (orientador)

Profa. Carla Schneider

Profa. Gissele Cardozo

RESUMO

A pesquisa consiste na observação de uma possível tensão entre o representacional e o abstrato na prática gráfica e cinética em créditos de abertura desenvolvidos por Saul Bass no início de seu percurso artístico, durante a década de 1950. O recorte da pesquisa se estabelece a partir dos três primeiros filmes com créditos realizados pelo artista: *O homem com o braço de ouro* (1955) e *Anatomia de um assassino* (1959), ambos de Otto Preminger, e *Um corpo que cai* (1958), de Alfred Hitchcock. A pesquisa tem como objetivo geral contribuir para um pensamento da imagem animada que não esteja restrito a um paradigma representacional, mas que considere a tensão deste com uma expressão abstrata do movimento. De forma específica, intenta-se observar o desdobramento da prática da animação dentro do enquadramento de imagens com uma ontologia gráfica.

Palavras-chave: créditos de abertura, Saul Bass, design e animação, representacional e abstrato

ABSTRACT

The research consists in the observation of a possible tension between the representational and the abstract in the graphic and kinetic practice in opening credits developed by Saul Bass at the beginning of his artistic journey during the 1950s. The research cut is established from the first three films with credits made by the artist: Otto Preminger's *The man with the Golden arm* (1955) and *Anatomy of a murder* (1959), and Alfred Hitchcock's *Vertigo* (1958). The general objective of the research is to contribute to a thought of the animated image that is not restricted to a representational paradigm, but that considers the tension of this with an abstract expression of the movement. Specifically, we intend to observe the unfolding of the practice of animation within the framework of images with a graphic ontology.

Keywords: opening credits, Saul Bass, design and animation, representational and abstract

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Detalhes dos créditos dos filmes observados na pesquisa.....	p. 10
Figura 2 – <i>Sinfonia Diagonal</i> de Viking Eggeling (1921).....	p. 14
Figura 3 – <i>Rhythmus 21</i> de Hans Richter (1921).....	p. 15
Figura 4 – Sequência de frames do crédito de <i>O Homem com o Braço de ouro</i>	p. 19
Figura 5 – Modelo de tipografia Franklin Gothic	p. 20
Figura 6 – Cartaz e detalhe do filme <i>O Homem com o Braço de Ouro</i>	p. 21
Figura 7 – Sequência de frames do crédito de <i>Anatomia de um assassino</i>	p. 23
Figura 8 – Cartaz e detalhe do filme <i>Anatomia de um assassino</i>	p. 24
Figura 9 – Sequência de frames do crédito de <i>Um corpo que cai</i>	p. 26
Figura 10 – Animação que ocorre durante o filme <i>Um corpo que cai</i>	p. 28

SUMÁRIO

1. Introdução.....	p. 7
2. Revisão Teórica.....	p. 11
3. Análise.....	p. 17
3.1. <i>O Homem com o Braço de Ouro</i> (1955).....	p. 18
3.2. <i>Anatomia de um assassino</i> (1959).....	p. 22
3.3. <i>Um corpo que cai</i> (1958).....	p. 25
4. Conclusão.....	p. 29
5. Referências Bibliográficas.....	p. 30
6. Referências Filmográficas.....	p. 30

1. Introdução

O cinema entrelaça-se com o design desde o seu surgimento como indústria e também como linguagem. Desde o momento em que a produção audiovisual pode ser enquadrada como um “primeiro cinema” (COSTA, 2005), a necessidade de imagens gráficas se faz presente. Nessa origem, ainda que com avanços tecnológicos, o cinema em seu estabelecimento como arte e indústria nunca prescindiu de uma relação com as imagens gráficas que encontraram nos créditos de abertura seu maior local de expressão. No entanto, as imagens do universo filmico e gráfico apresentam “ontologias” bastante distintas e perceptíveis a qualquer espectador. Tal diferença revela-se em uma tradição “representacional”, de um lado, e uma expressividade “abstrata”, de outro, respectivamente.

Dentro desse preâmbulo, a pesquisa consiste na observação de uma possível tensão entre o representacional e o abstrato na prática gráfica e cinética em créditos de abertura desenvolvidos por Saul Bass no início de seu percurso artístico, durante a década de 1950. Sendo Bass, designer gráfico e cineasta, conhecido por seu trabalho em pôsteres de filmes e créditos, criou um design efetivo de créditos memoráveis e com ênfase narrativa, além de ter projetado logotipos de grandes empresas do Estados Unidos. É considerado por muitos como a maior referência histórica no design de créditos de filmes.

O recorte da pesquisa, nesse quadro de referência a Bass, estabelece-se a partir dos três primeiros filmes com crédito realizados pelo artista: *O homem com o braço de ouro* (1955) e *Anatomia de um assassino* (1959), ambos de Otto Preminger, e *Um Corpo que cai* (1958) de Alfred Hitchcock. Além de serem os primeiros filmes de longa-metragem com créditos realizados por Bass, eles também representam a expressão de um cinema feito em Hollywood, nos Estados Unidos, que alcançaria uma projeção mundial não apenas de público, mas da crítica cinematográfica que reconhecia nesses diretores um cinema que poderia ser enquadrado em uma “política dos autores”, segundo André Bazin.

A pesquisa tem como objetivo geral contribuir para um pensamento da imagem animada que não esteja restrito a um paradigma representacional, mas que considere a tensão deste com uma expressão abstrata do movimento. Para o cinema de animação, ainda que com diversas variações estilísticas dentro de sua historiografia, a imagem animada alinha-se com o representacional em diferentes medidas, mas tende à transgressão desse em diversos

momentos. Uma imagem gráfica, quando animada, como o caso dos créditos que serão estudados, é uma representante de uma transgressão absoluta com o representacional que não apenas precisa ser lida sob este viés, mas, também compreendida como imagem animada. Dentro disso, de forma específica, intenta-se observar o desdobramento da prática da animação dentro do enquadramento de imagens com uma ontologia gráfica. Ou seja, sabendo que trata-se de uma prática que reúne competências do gráfico e do animado, a pesquisa dedica-se, também, a verificar os limites ou conflitos inerentes com essa relação.

Considerando esses objetivos, a pesquisa apresenta algumas questões. A primeira delas define-se observar, dentro da compreensão do que se pode chamar de “cinema expandido” (MICHAUD, 2014), como podem ser localizados os créditos de abertura desenvolvidos por Saul Bass no início de seu percurso artístico. De forma mais direta, é possível situar a produção gráfica e animada de Bass dentro de uma expressão relacionada com o abstrato? Outra pergunta refere-se a se tal localização poderia ser desenhada através de uma tensão entre o representacional e o abstrato. Em que ponto seu trabalho traz essa relação no sentido de que possui uma narração e nível simbólico identificável por parte do público mesmo se aplicando nesse possível abstracionismo? Por fim, em caso afirmativo, quais os indicativos do limite entre o representacional e o abstrato nos créditos desenvolvidos por Saul Bass? Ou seja, se existem limites nessa relação, como eles podem ser identificados? Trata-se de uma análise em cima de todo o trabalho buscando a forma com que os créditos eram expressos por meio de formas geométricas, cores e o *timing* aplicado aos elementos gráficos, uma busca pelo estilo de Bass.

Tal pesquisa justifica-se pela necessidade de pensar práticas de expressão gráfica dentro do cinema e audiovisual sob o ponto de vista de uma compreensão expandida. O cinema, como expressão, não se limita dentro de sua própria história sem diálogo com outras formas de expressão midiática. Essas outras formas obrigam a pensar como a prática do audiovisual e do cinema de animação pode amalgamar-se com necessidades sociais e tecnológicas. O design ajuda contribuindo nesse ponto, onde encontramos a forma, combinamos com o conteúdo e situamos o produto audiovisual dentro de uma moldura de circulação de produtos midiáticos que, portanto, necessita de um “empacotamento”. Para além disso, a importância de analisar Saul Bass está exposta em seu próprio trabalho: os parâmetros

que o levaram a uma mudança de comportamento em relação aos créditos, tudo o que ele trouxe e começou a ser usado de uma forma “empírica” nos remete ao que é produzido hoje.

A escolha do estudo está enquadrada dentro de meu percurso acadêmico. Ao longo dos trabalhos, optei pelo experimentalismo nos produtos da graduação em cinema de animação. Com um viés artístico, a animação se introduziu em meu trabalho como ilustrador. Por meio dela procurei encaixar novas ferramentas que dessem novas possibilidades, utilizei diferentes programas de animação, técnicas mais antigas e materiais de baixo custo como, por exemplo, no projeto de curta-metragem em stop-motion, *A Olho Nu* (2017), realizado em conjunto com as colegas Ramona Krüger e Luana Biagioni. Imaginar formas de como o design pode ser uma ferramenta prática para a produção artística foi o que me fez pensar e procurar entender conexões entre a arte, cinema e design.

Quanto ao recorte, cada filme escolhido possui sua particularidade estilística e este conjunto representa os três trabalhos iniciais de Saul Bass em créditos de longa-metragem. *O Homem com o braço de ouro* (1955), do diretor Otto Preminger, provavelmente é seu trabalho mais conhecido: uma animação utilizando papel recortado, contrastando com a história de um viciado em heroína. *Anatomia de um assassino* (1959), também de Otto Preminger, utiliza o mesmo princípio de corte de papel em um fundo cinza uniforme para introduzir a história de um advogado que é auxiliado por um alcoólatra a defender um tenente do exército acusado de assassinato. Por último, *Um corpo que cai* (1958) de Alfred Hitchcock, utiliza imagens espirográficas em um trabalho icônico tanto para o design quanto para o cinema para abrir uma história sobre um detetive que sofre de um terrível medo de altura com a missão de seguir uma mulher com tendências suicidas. A expressividade da escolha está no fato de serem filmes icônicos para o cinema hollywoodiano da década de 1950, assim como para a história do design de créditos. Possui certa proximidade estilística da aplicação de “materialidade” e utilização de elementos gráficos com grande pregnância.

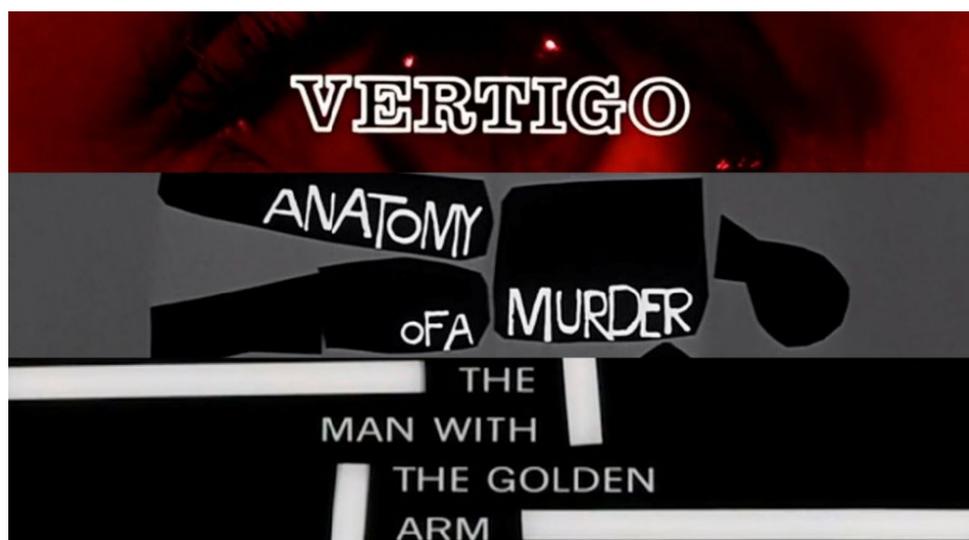


Figura 1 – Detalhes dos créditos dos filmes observados na pesquisa
 Fonte: imagens capturadas e editadas pelo autor

Com relação às questões metodológicas de realização da pesquisa, adota-se uma concepção um tanto ampliada do que o historiador do cinema David Bordwell classifica como estilo cinematográfico que, segundo o autor, “minimamente, é a textura das imagens e dos sons do filme, o resultado de escolhas feitas pelo(s) cineasta(s) em circunstâncias históricas específicas” (2013, p. 17). Essa ampliação revela-se em termos de um olhar de base empírica centrado na ideia de que “a aparência dos filmes tem uma história”, como assinala o autor e, no modo de ver dessa pesquisa, esse olhar histórico estende-se também aos créditos de filmes. Em relação às ferramentas práticas de análise, serão adotadas duas aproximações para análise do estilo dos créditos. Uma delas decorre de questões formais do próprio design relacionadas com fundamentos da linguagem como grid, hierarquia e tipografia. A outra é da expressividade da animação encontrada na composição relacionada com alguns princípios como *timing* dos elementos, aceleração e desaceleração e ação secundária, dentre outros que estejam presentes¹.

Através dessas ferramentas intenta-se observar o desenho da tensão entre o representacional e o abstrato nos créditos de abertura. Além do design e da animação, entram em foco também alguns repertórios das artes visuais que podem estar manifestos no estilo.

O trabalho foca especificamente na expressão visual dos créditos, sobre um olhar

¹ Os doze princípios da animação constituem um conjunto de técnicas compiladas pelos animadores Ollie Johnston e Frank Thomas no livro *The Illusion of Life: Disney Animation* (1981). Há, portanto uma diferença temporal entre estes princípios da animação e o trabalho Saul Bass. No entanto, dentro de uma proposta contemporânea na pesquisa, optei por utilizar algumas técnicas dos princípios como ferramenta de análise.

contemporâneo, e não exatamente no processo criativo presente em Bass ou, tampouco, nas técnicas utilizadas por ele. Importante notar que, independente de técnicas ou estilo, o trabalho de Saul Bass se afirma pela sua expressividade e, aqui, o interesse revela-se sobre o seu período inicial no desenvolvimento de créditos de filmes longa-metragem.

O trabalho divide-se em duas partes. Uma primeira trata de uma revisão teórica acerca do trabalho de Phillippe-Alain Michaud (2014), especialmente sobre o cinema expandido e a noção de concepção dedutiva do enquadramento, observada através do trabalho e do pensamento do animador alemão Hans Richter. Também entra neste referencial parte da teoria bauhausiana relacionada com a linha, como forma, e seus entrelaçamentos com o movimento partindo do que está descrito no livro *O ABC da Bauhaus* (LUPTON; MILLER; 2008). Em seguida, o trabalho apresenta a observação e análise dos créditos escolhidos.

2. Revisão Teórica

Neste momento, o trabalho realiza uma revisão teórica dos autores que serão utilizados como base para uma leitura dos créditos. Inicialmente, como dito, interessa a perspectiva de Michaud com a reflexão no entorno da noção de cinema expandido, enquanto próxima ao cinematográfico e audiovisual. Após, também, a revisão contempla parte da teoria da Bauhaus que, na acepção desta pesquisa, relaciona-se com o que está presente dentro do que se pode pensar como cinema expandido. Sobre esta noção, como observa o autor, “antes de ser um dispositivo de espetáculo, independentemente da aparelhagem técnica que lhe dê suporte, o filme é um modo de pensar as imagens” (MICHAUD 2014, p. 11-12).

Partindo desse princípio interligado ao âmbito imagético, o crédito se relaciona ao fato de seguir ou não a estética que o filme propõe. Não há uma real necessidade para explicar uma determinada técnica utilizada, ainda que, de primeira instância, seja importante seguir uma proposta em busca da conexão com o filme. A arte está envolta por várias camadas e, dentro disso, um filme não se articula apenas como um elemento. Com a produção e o advento da tecnologia, novas formas de se fazer cinema acompanharam seu desdobramento. A fotografia não é a única instância para se caracterizar um cinema. Dentro dele, encontramos a pintura, o desenho, a escultura, e a arquitetura, por exemplo, englobando técnicas mais atuais na alçada dos efeitos visuais, como as imagens em 3D e o motion design, firmando uma

nova partitura de elementos tecnológicos. Como observa Michaud, uma das possibilidades expandidas do cinema é compreendê-lo dentro de um raciocínio de “pintura”. Referindo-se a Hans Richter, o autor coloca que:

O cinema deixa de ser reflexivo, não conta nada, assim como não manifesta o ponto de vista de um sujeito: já não passa da disposição de contrastes sucessivos ou simultâneos. Se o filme de Eggeling obedece a uma lógica interna sem finalidade e livre de qualquer pretensão subjetiva, ainda assim continua a funcionar como uma pintura em movimento, e permanece submetido ao processo convencional da inscrição das figuras numa superfície, o que levaria Richter a dizer que, no momento em que realizou com Eggeling seus primeiros rolos, pareceu-lhe, com brutal evidência, que os dois haviam continuado a pensar como pintores, e não como cineastas. (MICHAUD 2014, p.88).

Nesse ensejo, imaginando como tela de pintura, o autor divide o cinema em sua condição de ambiente composto por sala e tela, visto que a última representa uma janela para uma profundidade fictícia, explicando a condição da pintura ser durante muito tempo um guia estético para o cinema. Há a questão da fixação que as pessoas têm pelo que chama a atenção: o que o objeto possa representar ou puramente a liberdade que temos de observar e imaginar significados em cima de um produto. Assim como uma obra de Mondrian, onde observamos formas e cores, ficamos divagando e procurando sentidos em cima das imagens. Esses sentidos estão relacionados a uma relação um tanto própria com a imagem do estabelecimento da relação ficcional entre o olho de quem vê e o que é visto. Segundo Michaud, “a imagem cinematográfica não é concebida em termos de superfície, mas como uma profundidade fictícia” (MICHAUD 2014, p. 25).

Ao mesmo tempo que temos essa visão de sentidos, é interessante verificar a ideia por trás do cinema ao transmitir a fragmentação do ponto de vista com a ação. Essa quebra do padrão de se transmitir o filme com apenas um ponto de projeção, a forma de se desconstruir a sala e todo esse experimentalismo proporcionado pelo direcionamento de se produzir um cinema além do que nos é apresentado, repensa a história das imagens em movimento e, segundo o autor, abre uma possibilidade de compreensão expandida do cinema. A história da animação, por si só, já complementa esse elo artístico que se guia pelo cinema. Seguindo a premissa do cinema expandido, a ideia de alguns precursores do cinema experimental da década de 1920 era induzir o experimentalismo em cima do imagético.

Então, a questão se torna mais abrangente pois ao se imaginar uma tela como um quadro, especialmente dentro da animação, acabamos por traçar um novo paradigma de

experimentação, visto que animação já é um campo vasto onde se encaixam diversos elementos e estilos. Os animadores Viking Eggeling e Hans Richter, ao “descobrirem” o filme, segundo o autor, introduziram essa tradição experimental na Europa. Michaud esclarece que os dois praticavam “uma experimentação que vinha da exploração dos processos gráficos e de suas propriedades dinâmicas, como um arranjo de desenhos compostos de superfícies e linhas.” (MICHAUD 2014, p. 87).

Eggeling e Richter eram animadores que trabalhavam na antiga República de Weimar, no estúdio UFA. Viking Eggeling foi um artista de vanguarda sueco e cineasta ligado ao dadaísmo, construtivismo, arte abstrata e também um dos pioneiros do cinema absoluto e da música visual. Hans Richter foi um pintor alemão, artista gráfico *avant-garde*, experimentador de cinema e produtor. Se conheceram em Zurique, na Suíça, em 1918, sendo que a descoberta simultânea do filme feita pelos dois foi considerado o momento inaugural da tradição experimental europeia onde exploraram processos gráficos e suas propriedades dinâmicas.

O nascimento dessa vertente experimental é um marco, pois se criou uma tradição em cima do produto em busca de formas e conceitos que poderiam ser vistos em movimento. A exemplo de *Sinfonia Diagonal* (1921) de Eggeling, havia um estudo em busca de expressões que uma forma poderia assumir ao se deparar com opostos. Essa divergência poderia vir comparando altura, luz e escuro, número de elementos, entre outros. Chegando a um extremo da figura, Eggeling deparava-se com a presença e ausência definindo o ponto de conclusão do processo. Havia a possibilidade de controlar uma multiplicidade ilimitada de relacionamentos. Mesmo que um filme tivesse uma liberdade de não seguir nenhuma lógica narrativa e apenas funcionar como um quadro em movimento, ele seguiria o processo da inscrição das figuras numa superfície, o que Richter classificou como pensar como pintores e não como cineastas, como já referido.

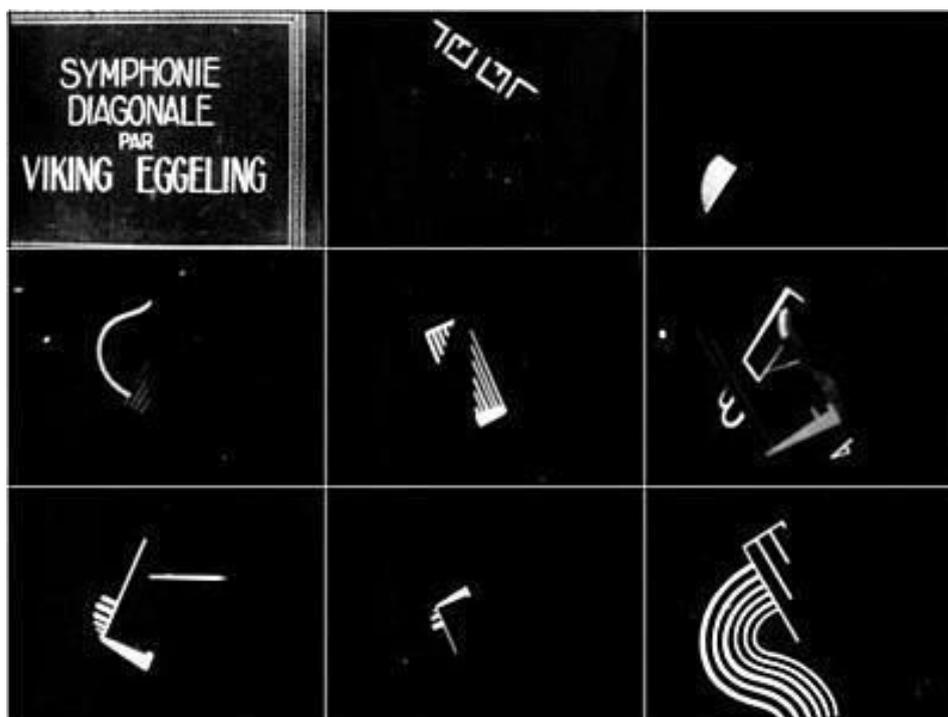


Figura 2 - *Sinfonia Diagonal* de Viking Eggeling (1921)
 Fonte: <https://bit.ly/2BmHvQo>

O companheiro de Eggeling, Hans Richter, no modo de ver da pesquisa, tem um papel representativo na expressividade do design em movimento que viria a ser constituída ao longo do século XX. Seu filme *Rhythmus 21* foi uma das primeiras expressões de uma imagem em movimento articulada dentro de um panorama não representacional. O artista publicou trabalho sobre o filme na revista *De Stijl* que reuniu uma série de artistas interessados em uma expressividade “abstrata”. A concepção dedutiva de enquadramento, nomeada dessa forma por Richter, ocorre dentro de um dispositivo onde “nada do que aparece na tela que não seja deduzido da forma da tela [...] abolida toda diferença de natureza entre a tela e o que aparece na tela, emerge um parâmetro indicial na representação.” (MICHAUD, 2014, p. 91).

De forma prática, Richter situava a expressão do movimento de uma maneira distante a que o cinema praticava. Em lugar de exigir uma postura soberana do espectador diante da imagem, ele alterava esse referencial ao exigir que o espectador deduzisse as imagens partindo da própria tela de projeção e, por consequência, um avanço no sentido de colocar a exibição enquanto uma instalação artística.

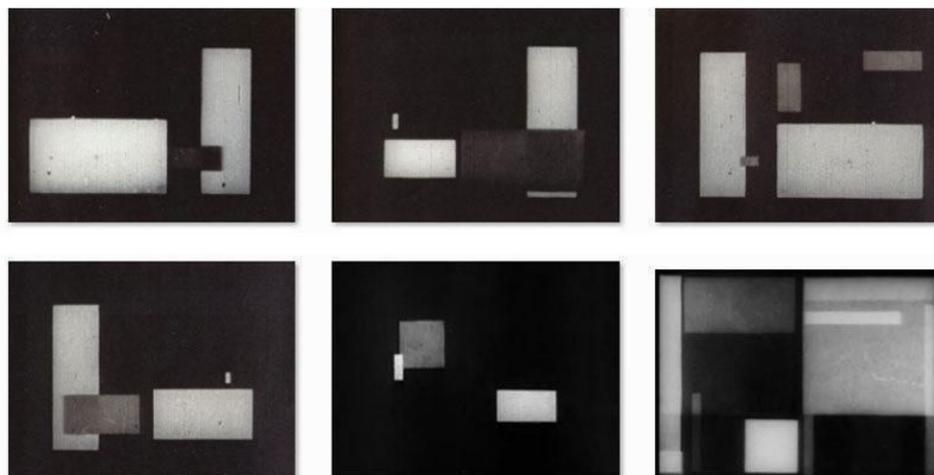


Figura 3 - *Rhythmus 21* de Hans Richter (1921)

Fonte: <https://bit.ly/2MKp3aX>

Segundo o próprio artista, duas observações podem ser tiradas das análises do trabalho em busca desse conhecimento artístico em cima do filme: a primeira vem da afirmação de László Moholy-Nagy que, mesmo afirmando a radicalidade dele e de Eggeling na busca de uma arte em movimento, conclui que ela continuava limitada à expressão da transformação das formas, mas acreditava que isso seria transposto numa etapa posterior. A segunda seria justamente essa nova definição que Richter trouxe sobre o trabalho de movimento das formas, sendo o vetor de uma nova definição da plasticidade pronto para unificar diferentes mídias:

Eu vejo nas pinturas horizontais alongadas de artistas como Tanguy, Klee, Miró e outros, o mesmo impulso para expressar sensações semelhantes. Existem “mensagens” a serem contadas e “mensagens” sentidas que fazem os limites tradicionais do cavalete pintado uma comunicação inadequada (RICHTER, 1968, p. 52)².

Trazendo essas afirmações para o presente podemos ver o quanto houve essa transformação. Assim como foi citado, a evolução artística do cinema não veio apenas por um viés artístico como também pela tecnologia que se integrou com diferentes formas de arte. Assim como Richter afirmou em seu texto, os artistas da próxima geração iriam considerar seriamente a câmera, comparando com o pincel a fim de a utilizar como seu meio de

² Tradução livre do autor. Texto original: I see in the elongated, horizontal paintings of artists like Tanguy, Klee, Miro and others, the same impulse to express similar sensations. There are “messages” to be told and “messages” felt which make the traditional limits of easel painting inadequate communication.

expressão. O fato é que o filme experimental conseguiu se introduzir em uma prática audiovisual, o que contribuiu para fazer um paralelo direto com a animação e suas especificidades.

Na animação existem princípios básicos que, como dito, foram compilados pelos animadores Ollie Johnston e Frank Thomas no livro *The Illusion of Life*, em 1981. Eles se referem a um tipo de animação com a existência de personagens e objetos situados em um cenário que parte, de alguma maneira, de um mundo mais ou menos representacional. No entanto, é possível relacionar esses fundamentos com o tipo de abstracionismo que era proposto por Eggeling e Richter. Nessa busca por movimento, esses animadores acabaram por se adequar, ainda que empiricamente, ao conhecimento expresso posteriormente nos princípios básicos. Mesmo não se limitando a articulação de linhas ou quadrados sozinhos, o ritmo que era expresso nos seus trabalhos trouxe essa pluralidade para o meio da animação. Houve uma “orquestração” do tempo, o que Richter classificou como “uma estética com base nesta nova forma de arte” (1968, p. 53).

O campo da animação por si só já conta com sua especificidade. Observando os doze princípios da animação podemos ter uma ideia de o quanto alguns deles podem ser adequados ao experimentalismo. Partindo do que se pode observar em *Rhythmus 21*, é possível, dentro de um exercício analítico, pensar em três princípios da animação que são preponderantes para uma prática animada experimental, especialmente relacionada com o uso de formas geométricas ou recortadas. Cabe destacar, então, o *timing*, a aceleração e a desaceleração e a ação secundária como esses princípios fundamentais e observáveis na prática de Richter. Isso não quer dizer que os demais princípios não possam ser aplicados ao abstracionismo. No entanto, identificam-se de forma mais próxima com uma prática de animação representacional.

O *timing* é caracterizado pelo desenho do movimento do objeto a ser animado. Se há uma variação na velocidade de deslocamento, essa pode sugerir uma organicidade ao movimento, ainda que a forma não seja a de um personagem. A aceleração e desaceleração caracteriza-se pelo movimento de entrada e saída dos elementos que podem simular uma reação à aplicação de uma força ou a força da própria gravidade. Isso aplicado a um espaço abstrato tem uma intenção topológica de definir uma espacialidade própria aos elementos, ainda que abstrata. E, por fim, a ação secundária que, no trabalho de Richter, caracteriza-se

pelos contrapontos da animação de vários objetos ao mesmo tempo com desenhos de timing diferentes entre eles.

O experimentalismo presente nas animações de elementos geométricos de Richter, estilisticamente, associa-se também com diversas proposições da Bauhaus. Sendo uma escola que representa um local onde a arte tomou outras proporções, principalmente em relação ao próprio design, fundada por Walter Gropius em 1919, a Bauhaus desde sua construção reuniu diversos arquitetos, artistas e designers. Pensando nessa proporção da forma e encaixando no experimentalismo proposto no trabalho, com seus ensinamentos estabeleceu diversos projetos determinantes para a produção visual. Impossível não se apropriar dessas ideias para investigar sobre esse representacional e abstrato na animação, levando em conta que a forma geométrica, o espaço modulado e o uso racionalista da tipografia têm sido ressaltados como as principais lições da herança bauhausiana.

A Bauhaus possuía o desejo de universalizar a forma: uma única forma de ver e de desenhar para constituir a linguagem visual. O objetivo era encontrar uma linguagem que pudesse ir ao encontro com esse princípio, algo que poderia passar de qualquer barreira linguística e cultural e que não dependesse de repertórios específicos para ser interpretada. As formas visuais geométricas desempenhavam esse papel. Dentro de um contexto histórico, fazia sentido introduzir algo que trouxesse essa evolução artística e visual.

3. Análise

Como observado no início do trabalho, será feita uma análise estilística sobre os três primeiros trabalhos de créditos de Saul Bass. Dentro dessa análise, o objetivo é especificar a composição e relação com cada filme, pensando no design e na animação. No trabalho de análise, as questões formais do próprio design são relacionadas com os fundamentos da linguagem como grid, hierarquia e tipografia. A animação é vista na composição relacionada com os três princípios eleitos na revisão teórica: *timing* dos elementos, aceleração e desaceleração e ação secundária. Os créditos serão analisados individualmente, na ordem cronológica de realização.

3.1 *O Homem com o Braço de Ouro (1955)*

Tendo o filme um tema tão forte e profundo para os anos 1950 como o uso de drogas, Saul Bass tinha um grande desafio: a forma com que seria capturada a essência da narrativa sem se tornar algo muito explícito para a época. Era necessário ter discrição em determinados elementos, mas, porém, tratar a abertura com a potência do drama e intensidade que a história revela. A própria *Motion Picture Association of America* recusou o uso do seu selo de autorização para o filme justamente pelas cenas que mostravam o uso de drogas. O filme trata da história de um homem que tem “braço de ouro” por ser um grande baterista e carteador. Tal braço também é signo do vínculo do personagem com as drogas que torna-se o grande tema dramático da narrativa: a relação e o dilema do personagem com o vício em heroína.

Do ponto de vista gráfico, o crédito se apresenta em um fundo preto com barras brancas em padrões inicialmente abstratos que começam a aparecer junto com a apresentação tipográfica dos nomes dos principais atores e da equipe técnica. De forma geral, os elementos gráficos do crédito não divergem do uso das barras e da tipografia, com exceção de uma última ilustração que refere-se ao braço. A hierarquia dos créditos, obedece um modelo de informação que precede a alteração da configuração dos créditos dos filmes de Hollywood durante a década de 1960. Nesta época, como observa Roberto Tietzmann,

Os créditos finais resumiam-se a pouco mais do que o “The End”, quando presentes. Apenas com o fortalecimento dos sindicatos e a quebra do monopólio dos grandes estúdios no mercado americano na década de 1960 os créditos finais passaram a listar de maneira extensa os envolvidos na realização da obra (2007, p.5).

Dado esse recorte, tal hierarquia obedece o padrão consolidado da indústria ao priorizar o casting do filme e, logo após, os técnicos com maior poder artístico. O texto inicia-se enxuto e vai aumentando proporcionalmente até a última cartela. Nas primeiras, vê-se apenas o nome dos atores, já nas últimas são apresentados diversos nomes. As informações de registro legal do filme aparecem antes de nomes técnicos como o do próprio Saul Bass e, por último, o nome do diretor Otto Preminger aparece como *produced and directed by*, indicando claramente uma relação autoral de produtor e diretor, típica do cinema hollywoodiano. O nome de Preminger surge, também, abrindo a sequência de créditos como alguém que “apresenta” a obra e, portanto, já tem lastro simbólico em seu nome.



Figura 4 – Sequência de frames do crédito de *O Homem com o Braço de Ouro*

Fonte: Website Art of The Title

Como se pode ver na Figura 4, o grid dos créditos apresenta-se como simétrico na maior parte dos quadros estáticos, alternando o eixo central entre a posição vertical e horizontal. As barras brancas são elementos que, além de formais, dão uma estrutura visível à composição. Em uma análise do pesquisador, a tipografia usada por Bass aproxima-se do tipo Franklin Gothic que foi desenhado em sua primeira versão no ano de 1902 desenvolvida por Morris Fuller Benton e Victor Caruso, como exemplificado na Figura 5, tendo diversos ajustes ao longo do tempo, especialmente na década de 1950. De acordo com a classificação sugerida por Christopher Clark (*apud* LUPTON, 2017), a fonte pode ser classificada como transicional, pois apresenta elementos que mesclam o humanismo com a geometria.

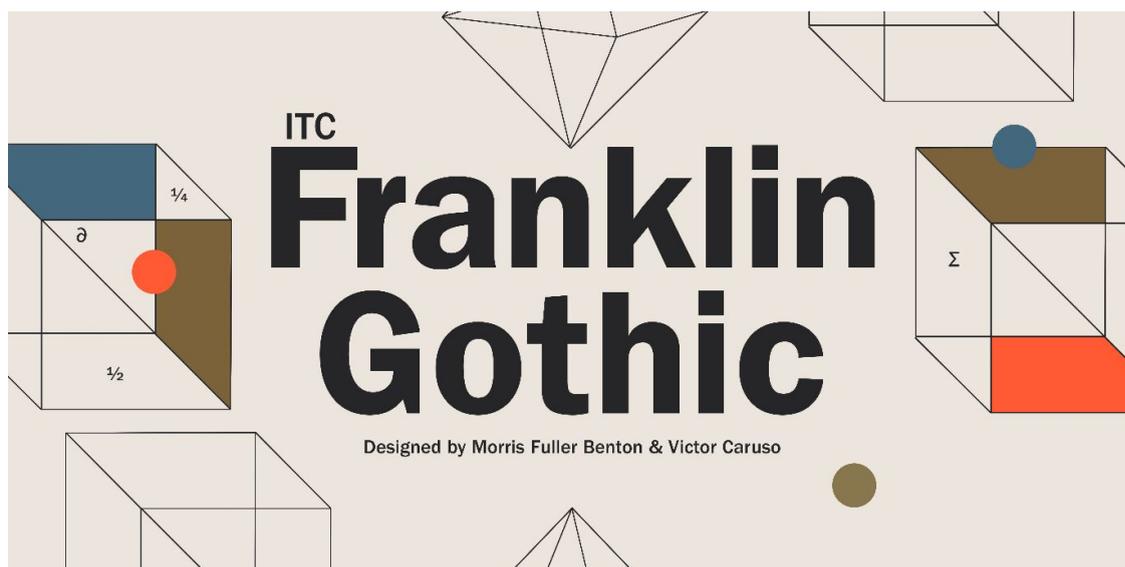


Figura 5 – Modelo de tipografia Franklin Gothic

Fonte: MyFonts

Sobre o desenvolvimento da animação no crédito, é possível observar que as formas e os tipos quando animados expressam um *timing* bastante mecânico e, portanto sem a costura entre acelerações e desacelerações. Cada novo elemento visual é posto na tela imediatamente após a entrada do anterior, o que deflagra, também a ausência de ação secundária. A única proximidade com um movimento mais orgânico é quando ocorre a transformação das barras no símbolo de um braço. Tendo em vista que a técnica utilizada por Bass neste crédito consiste na animação de recorte com papel, há uma tendência do desenho da animação como instantes gráficos estáticos. O papel narrativo da animação torna-se, de alguma maneira, secundário e privilegia o gráfico em sua “ontologia” de estaticidade.

Sobre a tensão entre o representacional e o abstrato, cabe observar que o crédito faz uso claro de uma “concepção dedutiva do enquadramento” (MICHAUD, 2014, p. 91), tal qual expresso por Richter, uma vez que a forma da tela é a responsável por deduzir as outras formas e construir uma “topologia” para as animações. O que importa para a estrutura é a sequência modestamente animada de cartelas que estão, ainda, muito presas à sua origem estática.



Figura 6 – Cartaz e detalhe do filme *O Homem com o Braço de Ouro*

Fonte: Website Art of The Title

Tanto essa relação é possível que Bass, ao fazer o cartaz do filme, utiliza-se do mesmo símbolo da mão recortada e do aspecto do papel e tesoura para apresentar o filme, como podemos ver na Figura 6. No cartaz, há também a apresentação de imagens com certas “imperfeições” que são oriundas do corte com tesoura, que traz organicidades às formas sólidas e que Bass incorpora na visualidade. A tensão entre o representacional e o abstrato, finalmente, pode ser vista quando, neste exemplo, temos um crédito que faz uso de elementos abstratos, mas materialmente refere-se a um braço recortado como ponto de convergência entre crédito e cartaz e “marca” do filme. Trata-se de uma simplificação da forma, quase gestáltica que se coloca no braço. Este tem uma face simbólica que o faz ter força para uma tentativa de representação no final do crédito e no cartaz como peça gráfica. A figura do braço, embora clara, não possui volume e propõe uma conexão abstrata com o braço do personagem e com o argumento do filme. O que não se pode dizer das barras que não oferecem facilidades interpretativas para o espectador.

3.2 *Anatomia de um assassino (1959)*

Anatomia de um assassino, de Otto Preminger, versa sobre a história de um advogado que é auxiliado por um alcoólatra. Após ter recusado o caso inicialmente, decide aceitar a defesa de um tenente do exército acusado de assassinato. Na história, acredita-se que a mulher do tenente, que tem uma reputação de promíscua, estava tendo um caso com um *bartender* que foi assassinado, sendo que, durante um acesso de ciúme, seu marido teria intencionalmente cometido o crime. O crédito assume essa identidade da diegese ao fazer menção e desmembrar um corpo. Assim como no tribunal, o crime é “visto” no crédito por vários lados de uma situação e, com isso, há uma referência a várias opiniões que são “desmembradas” no filme para chegar em um veredito.

Utilizando de um fundo cinza, o nome do diretor Otto Preminger surge em uma tipografia branca apresentando o filme. Depois, por meio de partes de um corpo em silhueta surgindo em recortes na cor preta, é exibido o *lettering* do filme *Anatomy of a Murder* dentro dessas partes com uma tipografia mais expressiva do que a utilizada nos nomes, com aspectos orgânicos. Diante disso, há um desmembramento dessas partes do corpo. Os atores e equipe técnica aparecem divergindo entre dentro e fora de pedaços como cabeça, braço e pernas na mesma tipografia branca do início. Basicamente, as partes vão surgindo e desaparecendo, assim como também dão a impressão de serem “arrastadas” da tela e divergem de tamanho. Há um momento que essas partes são cortadas em mais elementos se dividindo em duas ou três partes. No momento final, onde Otto Preminger é apresentado novamente como produtor e diretor, há uma total imersão em um membro do corpo, no caso a mão, onde a tela fica completamente preta e se mantém a tipografia na cor branca.

A hierarquia continua obedecendo o padrão da indústria da época, exatamente como no filme anterior. Há poucos elementos no começo. Porém, nos créditos do *staff* técnico por possuir mais pessoas envolvidas, aparecem com escala menor e ocupando o espaço maior da tela, fora dos membros do corpo. Assim como no filme anterior, o nome de Preminger surge abrindo e fechando a sequência de créditos.



Figura 7 – Sequência de frames do crédito de *Anatomia de um assassino*

Fonte: Website Art of The Title

Em relação ao grid, os créditos possuem uma simetria na maioria dos quadros. Porém, há uma liberdade na inserção da tipografia nas partes do corpo, começando pelo título do filme que se distribui em três elementos e não segue uma linha horizontal, apenas se encaixa no espaço proporcionado pela construção do elemento. Dessa forma, o lettering é o único elemento que está inscrito em uma *grid* orgânica que, aparentemente, não sustenta um raciocínio modular estruturado com outros elementos. No restante dos créditos, o grid aproveita todo o espaço da tela surgindo dentro e fora dos elementos.

A tipografia utilizada no filme se aproxima da fonte Franklin Gothic, de Morris Fuller Benton e Victor Caruso, a mesma do crédito de *O homem com o braço de ouro*. A família de tipos original de Benton e Caruso foi usada durante todo o século 20 em jornais, revistas e publicidade por oferecer uma exibição forte e eficaz com um espaço reduzido. Esta escolha, indica uma regularidade de Bass neste período relacionada com a utilização de Franklin Gothic como tipo de apoio para seus projetos, deixando a cargo do *lettering* a maior expressividade. Tal *lettering*, pelo que se pode observar, não obedece a um tipo de catálogo, mas é projetado por Bass para cada filme. Tais escolhas, como no outro filme, estão também

presentes no cartaz que traz o mesmo lettering e as mesmas opções tipográficas com a adição de um tipo serifado, como pode ser visto na Figura 8.



Figura 8 – Cartaz e detalhe do filme *Anatomia de um assassino*

Fonte: Wikipedia

Por novamente se tratar de um recorte, a animação possui os mesmos princípios que o filme anterior. Há um *timing* bastante mecânico e sem alternância entre a aceleração e desaceleração. Os elementos trabalham juntos para compor a estética do corpo, porém também funcionam separados da duração, pois aparecem e desaparecem após a entrada dos anteriores, o que mostra novamente a ausência de ação secundária. Em nenhum momento há uma organicidade neste *timing* que funciona totalmente de uma forma gráfica.

Neste momento a tensão entre o representacional e o abstrato se divide no fato de que fica clara a expressão de um corpo e suas partes. Porém, há uma abstração crescente dos elementos quando estão separados. Em suma, a estratégia visual adotada por Bass foi a de propor um corpo composto por várias partes que, apenas fazem sentido como corpo quando estão juntas. Esse estado de reversibilidade entre corpo e partes é sintomático para a discussão do trabalho, uma vez que o espectador pode transitar do representacional ao abstrato por sua própria conta em diversos momentos. Mais uma vez é possível observar que a noção de

concepção dedutiva do enquadramento, proposta por Richter (MICHAUD, 2014), faz-se presente na composição. De início, há a silhueta do corpo como identificável, sob certa acepção representacional. No entanto, a “decupagem” do crédito, de certa forma, é uma “decupagem” do próprio corpo que, esquartejado nos planos, necessita de uma concepção dedutiva do enquadramento para expressar o ritmo e a estrutura que permitirá a inserção dos tipos.

3.3 *Um corpo que cai (1958)*

Um corpo que cai (1958), de Alfred Hitchcock, se baseia no romance de 1954, *D'entre les morts* (Dentre os Mortos) dos escritores Boileau-Narcejac. Na história um detetive aposentado sofre de um terrível medo de altura após ocorrer um acidente durante uma perseguição. Certo dia, encontra com um antigo conhecido, dos tempos de faculdade, que lhe propõe um caso relacionado com a investigação da esposa. Ao aceitar a tarefa, ele segue a mulher por toda a cidade. Ela demonstra uma estranha atração por lugares altos, levando o detetive a enfrentar seus medos.

Com a introdução de um close extremo do rosto de uma mulher, o crédito abre com a lateral desse rosto que, logo após, recorta no lábio, por meio do movimento de *pan* com a câmera. Após, o enquadramento sobe para os olhos. Neste momento, durante o movimento da câmera, inicia a inserção dos nomes dos dois principais atores, James Stewart e Kim Novak. Como recorte final, a câmera avança ainda mais o close para o olho da mulher e, então, há a atribuição da obra ao diretor na forma contraída do inglês, “*in Alfred Hitchcock's*”, sucedida do *lettering*. Ocorre, neste momento, uma alteração de cor na imagem com a matiz de todos os canais convergindo para o vermelho. Tal transição dá sustentação ao nome do filme em inglês, *Vertigo*, que surge no centro da tela partindo da convergência da pupila do olho.

Neste momento, há uma alteração gráfica radical que já inicia com a imagem em matiz de vermelho que, após, desaparece em fade out e vai dando lugar a uma imagem espirográfica azul em fundo preto. O nome do elenco secundário vai aparecendo do lado direito da tela e há uma transformação dessa imagem de fundo tanto em relação a cor quanto a forma. Enquanto isso, os créditos vão surgindo intercalando diferentes posições na tela. Essas formas de caráter abstrato vão tomando dimensões diferentes. Enquanto tendem a ocupar todo o espaço, elas

também somem e se sucedem ao fundo dando esse efeito de tridimensionalidade abstrata. Estas ilustrações espirográficas representam um relativo hiato sem a presença da imagem da câmera. Ao final, o olho volta a surgir na coloração avermelhada apresentando Hitchcock como diretor.



Figura 9 – Sequência de frames do crédito de *Um corpo que cai*

Fonte: Website Art of The Title

Ao se observar essa junção de elementos na Figura 9 e comparando com a proposta do filme é de se pensar a experiência das imagens espirográficas relacionada com a situação de transe e vertigem que o filme passa ao espectador. Neste caso, as cores também auxiliam nessa ideia. O vermelho diante do semblante da mulher pode sugerir uma situação de atenção ou perigo, não demonstrando o perfil de nenhum personagem. Após assistir ao filme, podemos lastrear essa relação. Além disso, cabe observar a alusão do olho com a mente dos sujeitos, em uma interpretação psicanalítica que integrava de forma presente a narrativa proposta por Hitchcock, no que pese, também, um período de popularização da psicanálise nos veículos de mídia.

As ilustrações utilizadas são, possivelmente, feitas com o auxílio de espirografos que são ferramentas que permitem precisão no desenho das formas em círculos cujas linhas se misturam. Sua constituição concêntrica, por si só, já propõe um eixo central que foi utilizado

como “pivô” das animações abstratas e, com relação a estrutura da grid dos desenhos, deixou-os presos a um campo de atração no meio da composição. Essas próprias formas vão surgindo e tomando o lugar de outras, trazendo um fluxo de informação constante junto com a apresentação dos atores e equipe técnica onde há a mesma hierarquia de apresentação proposta nos outros filmes analisados. A tipografia representa certa “quebra” da grid central em algumas cartelas com mais informação que obedecem a um grid horizontal da própria tela, não se especificando em um ponto exato. A exceção são os nomes dos atores e do diretor que obedecem esse grid “tridimensional abstrato” proposto pelas ilustrações em espirografo.

A animação dentro filme está presente em dois momentos. Um nos créditos, como já mencionado, que é objeto de análise, e outro em um momento específico durante o filme, como um recurso diegético que estilisticamente está relacionado com os créditos. Em relação aos créditos há uma maior fluidez nos elementos, pois as imagens espirográficas sugerem uma movimentação que foge ao uso de barras e recortes proposto nos outros filmes. As ilustrações para *Vertigo* foram desenvolvidas pelo artista John Whitney, um pioneiro das artes da computação e um antigo animador da United Production of America (UPA), sendo a UPA um estúdio de animação televisiva conhecido pelas sua estética e liberdade em relação ao experimentalismo.

A animação no crédito ocorre fundamentalmente com os espirografos e com os nomes principais. Os elementos se sobrepõem na tela e entre essas imagens espirográficas não há exatamente uma ligação. Elas funcionam como elementos separados, porém cada uma tem suas propriedades animadas trabalhando individualmente com um *timing* próprio. Há formas que surgem levemente sem muito se movimentar, assim como há formas que possuem um fluxo de movimento constante ou em acelerações. Tal movimento é retomado durante a narrativa, onde o personagem principal tem um pesadelo/paranóia sobre os acontecimentos e inicia-se um jogo de luzes coloridas sobre seu rosto até mudar a imagem para um buquê. Com a alteração de cores, o buquê se transforma em uma sequência animada rápida porém seguindo de forma clara e tradicionalmente os princípios da animação. Ele se distribui totalmente sobre o enquadramento e desaparece em suas partes alterando as cores. Após algumas cenas em *live action*, o rosto do personagem é colocado em um abismo de cores que são guiadas por linhas pretas no centro da tela até o momento principal que é utilizado como divulgação do filme, o personagem em queda em uma silhueta preta.

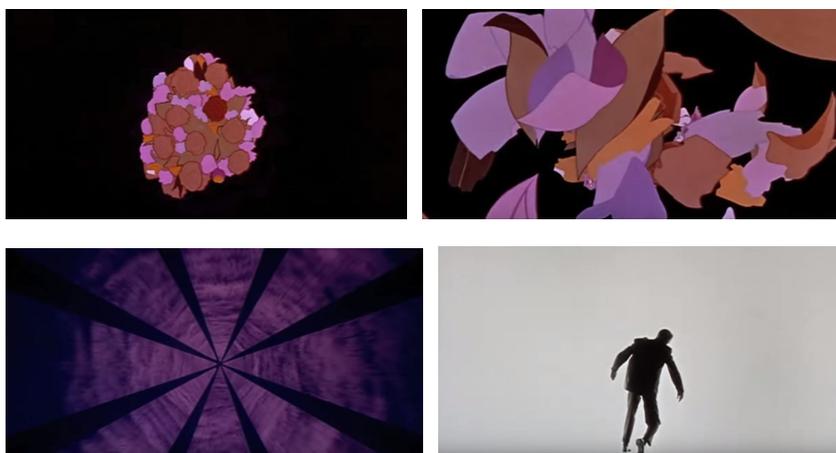


Figura 10 - Animação que ocorre durante o filme *Um corpo que cai*
 Fonte: imagens capturadas pelo autor

Há dois tipos de fontes durante os créditos do filme. O principal deles é o que carrega e informação dos atores, título do filme e nome diretor. Trata-se de um tipo serifado expresso, em algumas cartelas em outline, que, durante a pesquisa, não foi possível identificar. Como tipo de apoio, novamente, temos a presença do tipo Franklin Gothic recorrente nos outros filmes observados. Ao escolher dois tipos distintos para o crédito, Bass propõe uma maior expressividade para a tipografia que não estava tão evidente nos outros.

Do ponto de vista da questão da pesquisa, os créditos de *Um corpo que cai* são o exemplo mais evidente do diálogo entre o representacional e o abstrato dentre os analisados. Essa relação, primeiramente, estabelece-se por meio do uso de imagens em *live action* junto com imagens gráficas no projeto do crédito. Contudo, não se trata de apenas uma conjunção, mas, ao longo da obra, momentos onde as duas “ontologias” têm seus espaços distintos e também momentos de conflito. Com relação ao representacional, temos a imagem de um rosto como uma das expressões máximas de um cinema clássico que articula o olhar como instrumento narrativo. As imagens gráficas não penetram nesse ambiente e ficam separadas pelo “vidro” de uma concepção dedutiva do enquadramento. Esse cenário se altera em um momento intermediário de *raccord* formal entre um olho de matiz vermelha e os espirográficos. A partir da entrada destes, temos um espaço abstrato com as formas obedecendo dois eixos. Um deles é o “tridimensional abstrato” sugerido pela convergência dos espirográficos. O outro, é a própria tela que serve de grid para as informações tipográficas

estáticas. Os tipos que não aderem a esta grid regular, obedecem o eixo central de atração e são animados em escala partindo desse centro.

4. Conclusão

Estudar ideias que se baseiam em princípios do audiovisual é algo que agrega o conhecimento de estudantes de diversas áreas que participam da convergência das mídias. O experimentalismo está em imaginar um produto de uma forma diferente, ele está em querer conhecer quem está por trás disso, em buscar ideias que podem potencializar outras. Entender o que está por trás do uso de materiais diferentes, formas e meios de se produzir algo, buscar referências por outros artistas que já pensaram nisso.

Ao fim da pesquisa, observamos que o abstrato está no trabalho de Bass, assim como o representacional. Pela análise de seu início como “animador” havia essa busca por um estilo na animação que pudesse combinar com o gráfico. O abstrato condizia melhor com as propostas, era uma forma de trazer sentidos em formas. Porém é importante notar que ele começou a pensar de uma forma representacional em futuros trabalhos. Essa tensão está aí, no meio desse encontro entre formas e sentidos possíveis e latente no início de seu percurso.

Saul Bass empiricamente se aprofundou nesses princípios que hoje são utilizados no design. Ele conseguiu entender muitos conceitos e avaliar seu próprio trabalho em cima da sua produção. Pensando cronologicamente, nela se observa o quanto ele foi alterando seu trabalho, mesmo que os princípios continuassem o mesmo. Diante da análise desses filmes se observa o quanto Saul Bass se encaixa como animador de uma forma gráfica e livre de movimentos mais complexos. Em relação aos dois primeiros filmes se nota essa regularidade formal com que os créditos eram trabalhados, havia certa rigidez na hierarquia das informações, comparando-se a Pablo Ferro em *Dr. Strangelove* (Stanley Kubrick, 1968). Qualquer produção que envolva algo mais orgânico ele soube procurar quem adicionaria e ajudasse a mesclar suas ideias em cima disso. A questão da concepção dedutiva do enquadramento acaba estando presente em toda sua produção. Ele constrói sua narrativa em créditos em cima de uma tela aberta, consegue imaginar além do que é visto, assim as formas tem um campo infinito onde vemos essa liberdade que o grafismo de Bass apresenta. Mesmo

que isso fique mais evidente nos dois primeiros filmes, ele consegue trabalhar essa concepção de uma forma discreta, como em *Um corpo que cai*, por exemplo.

Em cima de toda essa análise é válido confirmar a importância de um animador buscar conhecimento no design. Além dos princípios formais da animação, o uso gráfico está presente em tudo. Os créditos podem ser encarados como uma extensão do próprio filme e por meio deles podemos ter uma introdução ou causar uma impressão ao espectador além de mostrar o cuidado e atenção pela obra. Ele pode ser muito mais do que apresentar informações, pode ser mais uma forma de expressão identificada com o design, estando a serviço da narrativa.

5. Referências Bibliográficas

COSTA, Flávia Cesarino. **O primeiro cinema: espetáculo, narração, domesticação**. Rio de Janeiro: Azougue Editorial, 2005.

MICHAUD, Philippe-Alain. **Filme: por uma teoria expandida do cinema**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2014.

RICHTER, Hans. **Easel - Scroll - Film**. Magazine of Art: fevereiro, 1952.

MILLER, J. Abott; LUPTON, Ellen (orgs.). **ABC da Bauhaus: Bauhaus e a Teoria do Design**. São Paulo: Cosac Naify, 2008.

KLEE, Paul. **Pedagogical Sketchbook**. Nova York, Praeger Publishers, 1953.

6. Referências Filmográficas

The man with the golden arm. Direção: Otto Preminger. Produção: Otto Preminger Films, 1955. 119 min. Mono, Preto e branco, Formato 35 mm.

Vertigo. Direção: Alfred Hitchcock. Produção: Herbert Coleman (associate producer), Alfred Hitchcock (uncredited producer), 1958. 129 min. Mono/DTS, Cor, Formato: 70 mm Digital (DP) 35mm.

Anatomy of a Murder. Direção: Otto Preminger. Produção: Otto Preminger, 1959. 160 min. Mono, Preto e branco, Formato: 35 mm.