

A imagem e o tempo no processo de criação: o design e a narrativa da abertura do filme *9 Hours to Rama* (1963)

Image and time in the creation process: design and narrative of the titles in the movie 9 Hours to Rama (1963)

Leandro Machnicki Altaniel

imagem, tempo, montagem, design, narrativa

A proposta deste artigo será analisar a abertura e o cartaz do filme *9 hours to Rama* (1963), criados por Saul Bass. A imagem como representação será discutida a partir da semiótica e do processo de criação. O tempo será contextualizado como acontecimento e também como cronologia a partir das articulações teóricas realizadas por Jacques Aumont. Por fim, o design como linguagem no cinema será parte desta abordagem.

image, time, montage, design, narrative

This article intends to analyse the title and the poster of the movie 9 hours to Rama (1963), created by Saul Bass. Image will be discussed as representation on semiotics and in the creation process. Time will be contextualized as an event and also as chronology based on the theoretical articulations made by Jacques Aumont. At last, design as language in movies will be part of this approach.

1 A imagem e o tempo

Para compreensão dos temas propostos, a imagem será discutida como fenômeno. A representação, a contextualização da produção das imagens e o universo do espectador serão tratados como assuntos relevantes para o entendimento da montagem cinematográfica e do design como processo de criação.

A abertura do filme *Nine Hours to Rama* (1963), contém a discussão deste designer e artista sobre como percebemos o tempo na cultura ocidental. Saul Bass cria conexões entre a imagem e a narrativa e faz da montagem sua linguagem expressiva. Além disso, o cartaz criado para este filme possui vínculos com a história do filme, a partir do seu aspecto narrativo, sem se mostrar uma repetição do próprio enredo. Do mesmo modo, o tempo será o outro assunto deste artigo. O tempo cronológico, que é este que passa e flui permanentemente para o passado, e o tempo do acontecimento que age como um rompimento na cronologia.

Nine Hours to Rama é uma obra de ficção, produzida em 1963, pelo cineasta Mark Robson. É um filme inglês que conta a história das horas que antecedem o assassinato de Mahatma Gandhi. Como o filme se passa no Oriente, as questões relativas ao tempo estão contextualizadas como parte da narrativa. O tempo do relógio, é abordado por Saul Bass em sua abertura e no próprio filme com o decorrer dos acontecimentos, e o tempo não cronológico, difundido no pensamento oriental representado pelo personagem de Mahatma Gandhi.

É importante ressaltar que essa percepção da essência do filme e a sua tradução na abertura e no cartaz, a partir do design criado por Saul Bass, serão observadas com foco na montagem relacionada à noção de passagem do tempo. A transposição de linguagens criada por este designer e artista é relevante como objeto de estudo, uma vez que ele foi pioneiro ao introduzir esta possibilidade no cinema. Outro ponto, é que existem poucos estudos mais aprofundados sobre sua contribuição, ainda que suas influências estejam presentes até hoje no cinema contemporâneo.

A representação

A imagem é um dos itens mais básicos de análise, uma vez que, a qualidade de seus significados e do seu uso estão presentes no cotidiano, nas artes, no design e também no cinema. A representação é uma das qualidades da imagem que merece maior atenção.

Na semiótica geral, encontram-se definições muito variadas do conceito de representação. O âmbito de sua significação situa-se entre *apresentação* e *imaginação* e estende-se, assim, a conceitos semióticos centrais como signo, veículo do signo, imagem ("representação imagética"), assim como significação e referência. (SANTAELLA, 2005: 16).

A representação é tema de investigação de vários autores que trabalham com a semiótica e com a imagem. Aumont (2012) diz que a representação é um processo pelo qual se institui um representante que (dentro de um contexto definido) tomará o lugar do que representa. Esta ideia, inclui o universo do espectador, a sua ligação com o simbólico. Este último é definido pelo autor como o domínio das produções socializadas, utilizáveis em virtude das convenções que regem as relações interindividuais. Portanto, o simbólico é o domínio das relações entre as pessoas e possui no contexto um parâmetro para seu funcionamento. O contexto refere-se ao social, ao cultural, às tradições e aos aspectos históricos que estão presentes em cada sociedade. É importante ressaltar o espectador age a partir da sua percepção de realidade e esta é mediada. Além da percepção existem ainda outros agentes que fazem cada um produzir uma construção de realidade individualizada.

Como exemplos relacionados à ideia de representação, seguem duas obras de arte que caminham em sentidos opostos quanto à forma. A primeira, é a escultura de Ron Mueck, '*Couple under an umbrella*' de 2013. Nela, o artista procura representar em mínimos detalhes com a impressão mais forte de realidade possível, exceto em relação à escala da obra. Do mesmo modo, esta impressão de realidade é importante e buscada pelos cineastas em relação à montagem cinematográfica, pois, o filme pretende que seu espectador seja envolvido na história, desligando-se do dispositivo que o apresenta. Em toda a obra deste artista há uma discussão sobre a impressão de realidade que construímos ao observar as imagens e as coisas, principalmente por semelhança e aproximação, como é o caso da fotografia. Esta última, se apropria da realidade por índices de analogia (perceptivos e psicológicos) que estão relacionados ao espectador da imagem, como observa Metz (1977). Assim, ao ver uma escultura como essa, o que mais impressiona as pessoas é essa semelhança impressionante dos detalhes com o "real".

Figura 1. Ron Mueck. "*Couple under an umbrella*", 2013.



Fonte: Leia e opine¹

¹ Disponível em <<http://www.leiaeopine.com.br/wp-content/uploads/2015/02/ron-mueck-pinacoteca-sp.jpg>>. Acesso em: 03/06/2017.

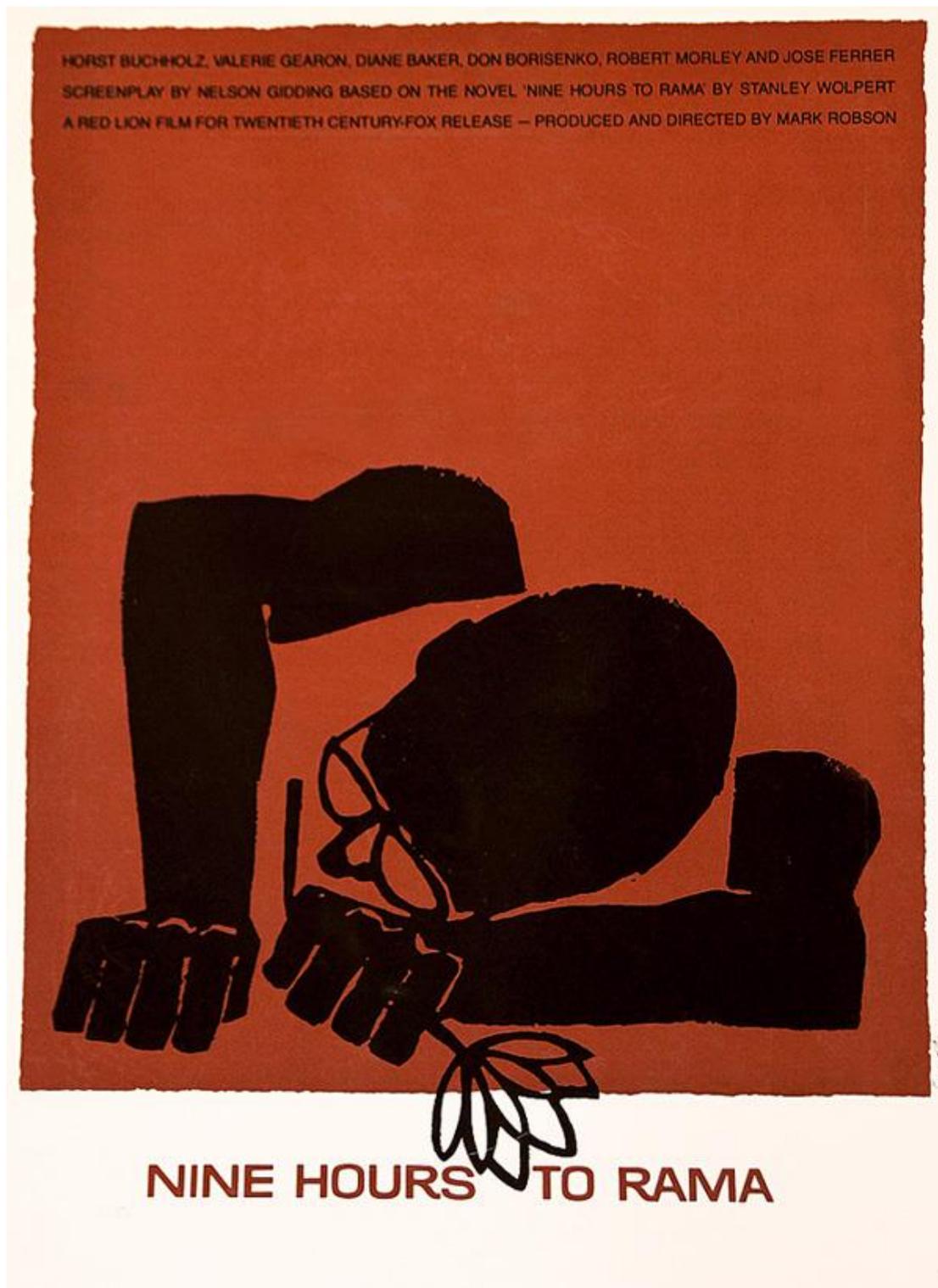
Nesse ponto, é importante a diferenciação entre o real e o fictício. Para Aumont (2012) a ilusão de realidade que a imagem cria está relacionada às condições culturais de seu aparecimento. Ele informa que a ilusão não é a finalidade da imagem, considerando que seu objetivo não é mostrar a ilusão, mas fazer-se passar por realidade. De acordo com Metz (1977) a ilusão acontece quando o espectador induz um julgamento de existência sobre as figuras da representação e atribui-lhes um referente no real, ou seja, ele acredita que o que vê existiu ou pode existir no real. O exemplo da escultura apresentada cria estas mesmas condições de analogia com a realidade. Salles (2011) aborda outro ponto fundamental sobre a questão da construção de realidade no processo artístico, 'a realidade, criada pela imaginação, é tão real quanto aquela externa à obra, daí seu poder de afetar o artista [...] O artista tem, ainda, o poder de ir modificando essa realidade, na medida em que a constrói.' (SALLES, 2011:104). Apesar da obra de Ron Mueck criar essa forte impressão de realidade, seu trabalho é desconstruir essa ideia ao usar a escala como contraponto, invertendo toda a concepção do real que seria possível. No entanto, a ideia de ilusão permanece.

É evidente que Salles (2011) quer também demonstrar a questão da atenção. O olhar do artista que seleciona e retira elementos da realidade para criar outras realidades mostra que ao nos depararmos com um filme, uma fotografia ou uma escultura, além de acreditarmos em sua representação como possivelmente real também percebemos a construção que é feita a partir de escolhas temáticas e criativas. No cinema, Munsterberg (1999) reflete sobre essa questão 'A percepção é naturalmente seletiva: escolhemos o que é significativo e relevante e fazemos com que o caos das impressões que nos cercam se organize em um verdadeiro cosmos de experiências' (MUNSTERBERG, 1999:28).

A percepção está relacionada ao contexto cultural. Uma distinção proposta por Peirce (1999) está entre o que seria o real e o que seria o fictício. Para ele, o real é o que tem as características que tem independente de um grupo pensar que essas características existem. Já o fictício, é justamente aquilo que tem características que dependem de quem as atribuiu, de algum aprendizado ligado ao cultural. Assim a representação caminha entre estes dois pólos, entre realidade e ilusão.

A outra obra, que exemplifica esta afirmação de Peirce, está no cartaz de *Nine Hours to Rama* (Figura 2). Em sua obra, de 1963, Saul como outros modernistas buscaram em sua linguagem gráfica uma forma diferente para representação. É necessário pontuar que o Modernismo, como movimento artístico, teve como fundamento, a busca pelo novo, o abandono das representações clássicas, do realismo, em busca de um outro modelo. Esta nova configuração aparece nas obras de Saul Bass e de Ron Mueck. As formas de representação das figuras é que são diferentes, pois no caso de Saul, ele buscou a abstração e a representação de forma explícita, sem nenhuma intenção de criar ilusões. A impressão de realidade não era necessária. O que interessa no cartaz é a construção de um novo olhar para a imagem, desconstruído e reconstruído, e claro, fundado em um contexto que absorveu esse modelo de representação.

Figura 2. Saul Bass, "Nine Hours to Rama", 1963.



Fonte: Flavor Wire ²

A partir da comparação entre a escultura de Ron Mueck e o cartaz de Saul Bass, é possível perceber que a representação pode trazer significados que são interpretados pelo observador da imagem. Esta análise parte da ideia de que a interpretação depende de fatores culturais,

² Disponível em: <<https://flavorwire.files.wordpress.com/2011/10/saul-bass-1963-nine-hours-to-rama-movie-poster.jpeg>>. Acesso em 03/06/2017.

sociais e de aprendizado. Para Joly (2004), a distinção entre percepção e interpretação é necessária:

A confusão é frequentemente feita entre percepção e interpretação. De fato, reconhecer este ou aquele motivo nem por isso significa que se esteja compreendendo a mensagem da imagem na qual o motivo pode ter uma significação bem particular, vinculada tanto a seu contexto interno quanto ao de seu surgimento, às expectativas e conhecimentos do receptor. (JOLY, 2004:42).

Desta forma, para analisar uma imagem é necessário entender mais do que apenas a intenção do autor ou mesmo o significado da imagem como se percebe, é importante saber sobre o contexto ao qual ela está inserida. O trabalho do analista da imagem então seria de 'decifrar as significações que a "naturalidade" aparente das mensagens visuais implica'. (JOLY, 2004:43). Aqui aparece a reflexão desta autora sobre o aprendizado em relação ao reconhecimento de imagens que aparenta ser natural. Como a linguagem e a imagem possuem confluências e são dependentes, Aumont (2012) defende que é importante criar essa separação entre o que é a leitura da imagem e o que é sua significação. A representação da imagem, para ele, é uma operação de ordem narrativa, em que se representa o espaço e o tempo.

O cartaz do filme, criado por Saul Bass, mostra essa forma moderna de representação da figura humana situada em um espaço e em um tempo, ou seja dentro de uma operação narrativa. A representação modernista não trata apenas da inovação nas formas e nos modelos, mas sim do lugar e de quem escolhe e mostra essa forma. O próprio designer comenta que ao utilizar um símbolo que criou para outro filme *The Man with the Golden Arm* (1955), este não foi facilmente reconhecido e aceito naquele momento histórico

Minha entrada para o cinema aconteceu quando Otto me pediu para projetar a abertura para *The Man with the Golden Arm*. Essa oportunidade surgiu quando desenvolvi um símbolo gráfico original para este filme. Aconteceu que tanto esse símbolo criado para o filme não foi facilmente aceito como o próprio filme. Ele também quebrou aquele ponto de vista geral sobre como os filmes eram vendidos. A noção de que um único elemento visual, bom, ruim, ou indiferente, poderia se tornar uma afirmação sobre um filme era uma noção que não existia antes de *The Man with the Golden Arm*. (HASKIN, 1996, Tradução Nossa).

A questão sobre o sentido da imagem, sobre relacionar imagens e palavras e imagens e linguagem é formulada por Aumont (2012). A imagem icônica pura não seria possível, pois, seu processo de compreensão envolve o domínio da linguagem verbal. Assim, o simbólico só se torna possível no nível da significação por estar associado diretamente à linguagem verbal. Essa definição coloca a interpretação da imagem como uma linguagem e, nesta condição, é heterogênea e diferente do mundo real, uma vez que utiliza signos para transmitir sua mensagem. É interessante observar que, apesar da rejeição inicial aos gráficos do filme comentada pelo designer, com o tempo este mesmo virou referência, em relação à linguagem utilizada no cartaz e na abertura.

Signos, design e cinema

Na qualidade de signo as imagens podem ser tratadas como significante e significado como propõe Saussure (1998). Para ele, a leitura das imagens é feita em relação à linguagem verbal. Este autor atribui à imagem um referente de significados na linguística, portanto, a leitura das imagens teria primeiro, um vínculo com esta linguagem. Outra proposição em relação aos signos surge na visão triádica de Peirce (1999). Nela, signos carregam sentidos próprios que podem ser arbitrários, como é o caso do símbolo ou podem indicar interpretações abertas e assim podem ser atribuídos significados a partir de referências do observador. Barthes (2001) demonstra a importância dos signos no cotidiano e nas relações:

Uma roupa, um carro, uma iguaria, um gesto, um filme, uma música, uma imagem publicitária, uma mobília, uma manchete de jornal, eis aí, aparentemente, objetos completamente heterogêneos. Que podem ter em comum? Pelo menos o seguinte: todos são signos [...]

O homem moderno, o homem das cidades, passa o tempo a ler. Lê primeiro e principalmente imagens, gestos, comportamentos [...] essas "leituras" são importantes demais na nossa vida, implicam demasiados valores sociais, morais, ideológicos etc. (BARTHES, 2001:178)

O universo de sentidos gerado pela leitura dos signos, e neste caso das imagens, é fato que se insere no cotidiano de cada um gerando significado para si e para o contexto. Da mesma forma, acontece com o filme que ao contar uma história, traz um universo amplo de visões de mundo, de perspectivas morais, ideológicas etc.

O filme, para além das questões subjetivas, é também um artefato, um conjunto de mecanismos e materiais incluindo procedimentos que se insere dentro do dispositivo cinematográfico. Além da possibilidade de criação de realidades há a questão do próprio dispositivo. Neste aspecto, o cinema pode ser visto como um processo cumulativo e evolutivo. Alterações tecnológicas, mudanças na linguagem e transformações de ordem estética são parte desse processo que é amplo e que deve ser considerado em seu contexto histórico.

Sobre a definição de dispositivo, Agamben (2009) debate este termo:

É um conjunto heterogêneo, linguístico e não-linguístico, que inclui virtualmente qualquer coisa no mesmo título: discursos, instituições, edifícios, leis, medidas de polícia, proposições filosóficas etc. O dispositivo em si mesmo é a rede que se estabelece entre esses elementos. O dispositivo tem sempre uma função estratégica concreta e se inscreve sempre numa relação de poder. Como tal, resulta do cruzamento de relações de poder e de relações de saber. (AGAMBEN, 2009:29).

É nesta interface que Saul Bass propõe sua inovação. Ao modificar as relações do dispositivo cinematográfico com o público, seja no cartaz, agindo como um prelúdio do filme, seja na abertura, que até então servia basicamente para a publicidade ou para os créditos do filme e que não possuía relevância narrativa. Ao mudar o objetivo desta comunicação com suas ideias, ele mudou também as relações do dispositivo com seu público. O próprio artista comenta como pensou sobre essas questões

Meus pensamentos iniciais sobre o que uma abertura deveria fazer era criar o clima e o primeiro núcleo subjacente privilegiado da história do filme, para expressar esta história de um jeito metafórico. Eu via a abertura como uma condicionante da plateia, então quando o filme realmente começava, os espectadores já poderiam ter uma ressonância emocional com a abertura. [...] Eu tinha uma sensação forte que os filmes realmente começavam no primeiro *frame*. Isso era, é claro, quando as aberturas eram estritamente tipográficas - a maioria com má tipografia - e era no momento quando as pessoas estavam se acomodando, indo ao banheiro, ou batendo papo. Eu sentia que esse era um momento que poderia funcionar para o filme. Otto Preminger concordou comigo e nós arriscamos. (HASKIN, 1996, Tradução nossa).

A importância do trabalho de Saul Bass é grande como designer e também como cineasta. Ao propor uma história do design, Tambini (2002) assim como Meggs (2009), inserem os cartazes deste artista como pioneiros nessa função de expressar a essência do filme. Sua criação interfere no funcionamento e nas relações dos artefatos que compõem o dispositivo, chamando a atenção para o papel que o design passou a ter em relação ao cinema. Suas ideias foram copiadas, modificadas, extrapoladas e até hoje o cinema se vale dessas transposições de linguagem.

Em relação ao cartaz do filme *Nine Hours to Rama*, Saul cria uma ligação entre a essência da história do filme e a linguagem gráfica. Ao representar Gandhi caído com uma flor na mão, indicando que ele estaria morto, o designer dá pistas da estrutura narrativa do filme sem entregar a história. Ao mesmo tempo, ele coloca este personagem no cartaz sem mostrar seu rosto deixando para o observador a tarefa de interpretar sua proposição. Uma das pistas em relação a isso, está no título do filme, *9 Hours to Rama*. Neste estudo houve uma preferência por se manter o título deste filme no idioma original³, considerando que a palavra *Rama* tem conexão com a narrativa do filme. Seu significado está ligado ao hinduísmo e representa uma das encarnações do Deus *Vishnu*, o responsável pela manutenção do Universo. A jornada de *Rama* representa a perfeição do Homem, do seu comportamento como filho, marido, irmão, governante etc. Assim, o nome que está no título do filme revela uma pista de quem seria este homem.

Em relação ao design, Bonfim (1994) propõe uma teoria para o design que coloca em questão o campo de ação do design, a 'práxis, que se ocupa da configuração dos objetos de uso e de sistemas de informação' (BONFIM, 1994:20). Essa definição mostra-se importante ao verificarmos o modo como Saul Bass usou seus conhecimentos e percepções de design em

³ No título em português, Nove Horas até a Eternidade, o sentido pretendido se perde não servindo como parâmetro para discutir o trabalho original desenvolvido por Saul Bass.

suas proposições para o cinema. Ele configurou o cartaz e a abertura do filme como artefatos que estão relacionados à história do filme, mas também como integrantes de um sistema maior que extrapola a própria visão do que era o papel do design no cinema até aquele momento.

2 Montagem cinematográfica

O outro aspecto deste estudo é a montagem que Saul Bass desenvolveu nas aberturas de filmes, neste caso do filme *Nine Hours to Rama*. A montagem cinematográfica pode ser definida como o conjunto de operações que incluem ajustar, ordenar, escolher os planos e as sequências que farão parte de um filme. É possível atribuir significações a partir destas escolhas. De acordo com Aumont (2012) a montagem pode ser utilizada para criar contextos narrativos, dramáticos, informativos, visuais, experimentais etc, com o objetivo de alcançar o sentido pretendido pelo filme.

Este processo permite que a ideologia do autor se faça presente, uma vez que, as imagens e sua ordem não serão uma fiel reprodução do mundo real, mas sim uma representação com conteúdo simbólico.

Munsterberg (1999) coloca a montagem como uma arte da subjetividade, que consegue imitar a forma como a consciência trabalha com o mundo dos fenômenos, traduzindo o espaço e o tempo do mundo exterior para a percepção que se relaciona com a atenção, a imaginação, as emoções e a memória. Assim, a partir da montagem do filme, é possível gerar um processo de percepção de realidade. Essa capacidade, segundo este autor, insere a montagem como representante de uma reestruturação da percepção das imagens em movimento e por isso, insere o cinema no século XX como construtor de uma cultura visual, que une espetáculo e consumo, a partir da subjetividade. Essa posição dialoga com o que foi colocado anteriormente sobre a impressão de realidade causada por estes dispositivos.

Por outro lado, Eisenstein (2002) produz uma teoria da montagem no caminho contrário, o da objetividade. Ele entende que é possível, a partir deste processo, construir significados maiores que a simples soma de sequências colocadas em uma determinada ordem. O que Eisenstein pretendia com suas formulações era criar princípios, quase como um método matemático para a montagem, a partir de estruturas lógicas definidas e que pudessem gerar significações específicas no espectador. Tarkovski (1998) contrapõe o modelo proposto por Eisenstein por entender que a obra não se encerra na criação e nem no autor

Uma vez em contato com a pessoa que o vê, o filme se separa do autor, começa a viver a sua própria vida, passa por mudanças de forma e significado [...] Não aceito os princípios do 'cinema de montagem' porque eles não permitem que o filme se prolongue para além dos limites da tela, assim como não permitem que se estabeleça uma relação entre a experiência pessoal do espectador e o filme projetado diante dele. (TARKOVSKI, 1998:140).

Tarkovski questiona que, para além desta teoria, existe ainda a percepção do espectador. Ele sugere que a imagem pretendida pelo autor não é apreendida de maneira fiel porque também depende da percepção e das sensações que o espectador irá desenvolver, não mais ligada a obra, mas sim, a ele mesmo. Peirce (1999) propõe que esta é a função representativa, que é a relação do signo com o pensamento, independente da qualidade material e da aplicação pura. Para ele, esta é a representação subjetiva, ligada à percepção e à interpretação do signo. Para esta discussão, a abordagem será subjetiva pois é evidente que não há como compreender uma obra de arte fora de seu contexto. Esta escolha leva em conta o mundo subjetivo do espectador como premissa.

O que é importante destacar sobre a teoria de Eisenstein, é que apesar das críticas a sua proposição, ele percebeu que a montagem cinematográfica seria apenas 'uma aplicação particular do princípio geral da montagem, princípio que, ultrapassa de longe os limites da simples colagem de fragmentos de película' (EISENSTEIN, 2002:164). Ou seja, o conceito de montagem pode ser extrapolado para outras linguagens, mesmo para aquelas que aparentemente não possuem vínculo com o cinema. No cartaz do filme, Saul Bass se apropria desta utilização da montagem de um modo específico. Quando ele inseriu no cartaz, a imagem de Gandhi em uma situação relacionada à história, como parte da narrativa, ainda que em outro suporte, ele se utilizou desta provisão de montagem pensada por Eisenstein. Do mesmo modo, a abertura do filme acontece em um tipo de estrutura semelhante. Assim, 'podemos

observar movimentos criadores em que sons, imagens, sentenças, fotos sofrem processos de montagem.' (SALLES, 2011:116).

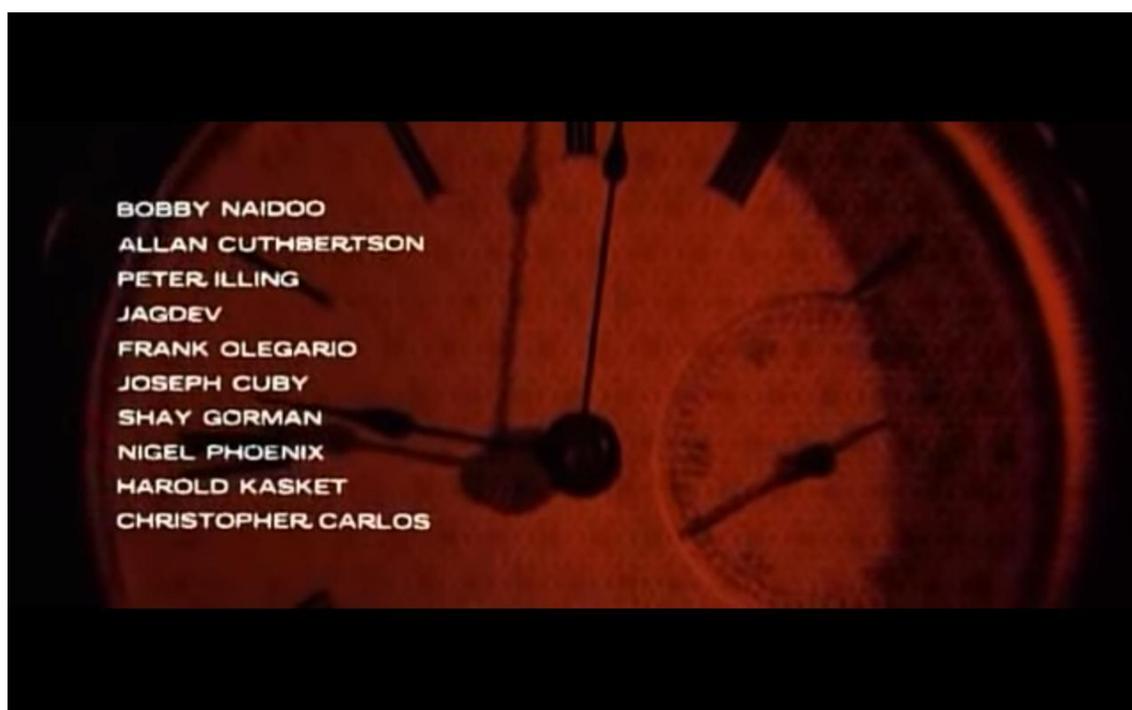
Uma outra questão que surge quanto aos filmes em que Saul Bass trabalhou, é que ele pensou no espectador ao projetar os artefatos, sejam cartazes ou aberturas. Ele queria que mesmo antes de assistir o filme, as pessoas pudessem ter uma primeira ideia do que se trata, ter uma ressonância emocional da história. Scorsese (2010) reforça esta visão ao informar que as aberturas de Saul não eram algo separado da história narrativa, o momento inicial da passagem dos créditos já era o filme acontecendo.

3 O tempo

Intervalo foi o termo utilizado pelo cineasta Dziga Vertov (1983) para designar a distância entre as imagens em um filme. Ele propõe o intervalo como fundamento de um tipo de cinematografia onde a significação viria da combinação de relações abstratas entre formas, enquadramentos, durações etc. Na representação do tempo, ele utiliza o termo intervalo para definir a passagem brusca de um estado temporal para outro entre dois planos, quando não é possível restabelecer nenhuma continuidade. Já o salto define essa mudança de plano quando o ponto de vista é mantido e então se cria uma elipse temporal. Um exemplo disso, é a utilização do som, que quando utilizado em conjunto com a imagem potencializa a representação do tempo. A continuidade do som, apesar de um corte de plano, cria a sensação de que a cena não acabou e assim simula um novo tipo de expectativa em relação a percepção das imagens e do tempo.

Na abertura deste filme, Saul lança mão do salto, definido por Vertov, ao escolher uma trilha sonora com batidas típicas, que remetem à ritmos indianos, e as mistura a imagem da face de um relógio funcionando. O ponteiro dos segundos é focado e a batida cria o ritmo fazendo o espectador estabelecer uma relação de continuidade entre aqueles movimentos. É exibido o tempo nesta parte da abertura como uma antecipação dos fatos.

Figura 3. Saul Bass. "Nine Hours to Rama", 1963.



Fonte: YouTube ⁴

O ritmo cria uma ideia de velocidade, mostrando de forma subjetiva que, daquele ponto em diante, o tempo está em contagem regressiva, como um sinal de que faltam nove horas para o assassinato de Gandhi. Do mesmo modo, o relógio é mostrado em uma tonalidade mais avermelhada e de forma escurecida, criando um clima de mistério e de assassinato, lembrando o calor do sol do amanhecer/entardecer daquela cidade onde se passa a história e também do sangue que irá escorrer com o tiro que atingirá Gandhi. Outra escolha de Saul Bass, foi mostrar o relógio com o ponteiro dos minutos marcando o número 12. Existe nesta escolha uma referência explícita ao personagem do assassino que em determinado momento do filme ajusta seu relógio para as 8 horas, acertando o ponteiro dos minutos na posição mostrada na abertura do filme. Deste modo, fica evidenciada a maneira como este artista está trabalhando com a representação, se valendo de índices de analogia para criar uma atmosfera para o filme. A representação acontece, como no cartaz, sem que se mostre propriamente a história do filme, ao mesmo tempo em que é ampliada a noção que dela se tem, a partir dos signos que são empregados.

A avaliação da narrativa de um filme, as relações de causa e efeito, as construções de significados, podem ser interferidas pela montagem. A partir da sequência temporal que é introduzida no filme, de forma psicológica, é possível se desligar da duração real do tempo do filme ou de cada plano. O tempo, a partir deste conceito é subordinado à estrutura narrativa e está vinculado à noção de acontecimento.

Figura 4. Saul Bass. "Nine Hours to Rama", 1963.



Fonte: YouTube ⁵

Um pouco mais adiante na abertura do filme, Saul Bass escolhe mostrar a parte interna do relógio, o seu funcionamento. Estas imagens, em relação ao componente estético relembram o cine-olho de Dziga Vertov, com o filme 'Um Homem com uma Câmera' (1929). Ele resolve utilizar o mesmo recurso que Vertov nesta parte, ao mostrar o acontecimento sem narrativa, gerando uma ideia de que não há interferência do cineasta ou do próprio filme naquela ação. Os mecanismos de funcionamento do relógio em comparação com que era mostrado antes, o relógio com os ponteiros, cria a noção de acontecimento. Agora, num mesmo instante, muitas coisas estão acontecendo. Estas engrenagens aparecem em um movimento repetitivo, como

⁴ Disponível em: <<https://youtu.be/WA4AZWM75QA>>. Acesso em 03/06/2017.

⁵ Disponível em: <<https://youtu.be/WA4AZWM75QA>>. Acesso em 03/06/2017.

se o gatilho de uma arma estivesse sendo continuamente armado para atirar. Em outro momento seguinte, as imagens das engrenagens lembram os trilhos e as rodas de um trem. Esta é a imagem final da abertura quando a partir de uma operação de montagem, é trocada por uma imagem dos trilhos de um trem que é o início do filme. A montagem criada por Saul Bass mostra como a ideia de passagem do tempo é relacionada à noção de acontecimento. É interessante como essa outra narrativa criada por ele, na abertura do filme, adicionou uma nova camada à estrutura do filme.

Para Aumont (2012), a representação do tempo e do espaço na imagem, na maior parte das vezes, é também a representação de um acontecimento situado no tempo e no espaço. Assim, a imagem, ainda que representativa tem o efeito de imagem narrativa, ou seja, apresenta características da linguagem narrativa e representa o conceito da imagem diegética.

Figura 5. Saul Bass. "Nine Hours to Rama", 1963.



Fonte: YouTube ⁶

A figura 5, mostra um dos primeiros *frames* da abertura deste filme que traz uma citação de Gandhi: 'É impossível para nós realizar a verdade perfeita enquanto nós estamos aprisionados neste *frame* mortal. Nós apenas podemos visualizá-la na nossa imaginação. Este é o porquê, como último recurso, nós precisamos depender da fé.' (Mahatma Gandhi, Tradução Nossa). Em relação ao filme, é interessante que nesta abertura a primeira proposição em relação à linguagem verbal, já seja o pensamento de Gandhi sobre o tempo e o espaço. E não é sobre o tempo cronológico que ele se refere, é sobre o tempo do acontecimento. Em sua fala sobre esta abertura, Saul Bass mostra como criou esta proposição

[...] no filme *9 Hours to Rama*, eu trabalhei com a noção de Tempo. Na realidade, eu coloquei a câmera em frente ao relógio, para examinar sua superfície e sua atividade de maneiras que fazem você reconsiderar a construção ocidental do Tempo. Estes eram os assuntos do filme que eu estava tentando duramente atingir e que também eram parte do meu processo de aprendizado. (HASKIN, 1996, Tradução Nossa).

Ele inicia esta abertura com esta imagem que tem a fala de Gandhi para criar uma atmosfera inicial e em seguida à contrapõe com a imagem do relógio criando este espaço psicológico em que o tempo pode ser representado e pode agir de várias maneiras.

⁶ Disponível em: <<https://youtu.be/WA4AZWM75QA>>. Acesso em 03/06/2017.

Conclusões

Esta reflexão sobre o design e sobre o tempo traz também uma discussão mais ampla, que é a questão do contemporâneo. Quando Saul Bass propôs este tipo de abertura, não foi imediatamente reconhecido pelo seu trabalho, causando estranhamento e rejeição. Para Agamben (2009) ser contemporâneo nada mais é do que justamente a forma de encarar o próprio tempo. Ele propõe que em todas as culturas e momentos históricos, mudanças no presente ocorreram e a partir desse olhar se tornaram contemporâneos. Esse tempo '[...] não tem lugar simplesmente no tempo cronológico, algo que surge dentro deste e que o transforma. E essa urgência é a intempestividade, o anacronismo que nos permite apreender nosso tempo [...].' (AGAMBEN, 2009:65). É desta forma que o tempo de *kairos* aparece no filme, valendo-se da montagem como meio para sua aparição. Por fim, cabe reforçar a importância deste designer que conseguiu utilizar as linguagens da montagem, do design e a narrativa para criar uma estrutura contemporânea para o dispositivo cinematográfico.

Referências

Artigos em revistas acadêmicas

- BONFIM, Gustavo A. 1994. Sobre a Possibilidade de uma Teoria do Design. Revista Estudos em Design, Rio de Janeiro, v.2, n.2.
- EISENSTEIN, Serguei. 2002. Métodos de Montagem. In: A Forma do Filme. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed.
- HASKIN, Pamela. 1996. "Saul, Can You Make Me a Title?: Interview with Saul Bass. Film Quarterly, University of California Press, California, v. 50, n. 1, 10-17.
- MUNSTERBERG, Hugo. 1999. Trechos escolhidos. In: XAVIER, Ismail (org). A experiência cinematográfica. São Paulo: Graal.
- SCORCESE, Martin. 2010. *Saul Bass's Cinematic Art*. Architectural Digest, California, v. 67, n.3, 44-48.
- VERTOV, Dziga. 1983. Nós, Variação do Manifesto, Resolução do conselho dos três, Nascimento do Cine-olho; Extrato do ABC do Kinoks. In: A Experiência do Cinema. Rio de Janeiro: Edições Graal/ Embrafilme, 245-263.

Livros

- AGAMBEN, Giorgio. 2009. O que é contemporâneo? e outros ensaios. Chapecó: Argos.
- AUMONT, Jacques. 2012. A imagem. Campinas: Papirus.
- BARTHES, Roland. 2001. A Aventura Semiológica. São Paulo: Martins Fontes.
- BERGSON, Henri. 1999. Matéria e Memória: ensaio sobre a relação do corpo com o espírito. São Paulo: Martins Fontes.
- EISENSTEIN, Serguei. 2002. O sentido do filme. São Paulo: Jorge Hazar Editor.
- JOLY, Martine. 2004. Introdução à Análise da Imagem. Campinas: Papirus.
- MEGGS, Philip B., PURVIS, Alston W. 2009. História do Design Gráfico. São Paulo: Cosac Naify.
- METZ, Christian. 1977. A significação no cinema. São Paulo: Perspectiva.
- PEIRCE, Charles Sanders. 1999. Semiótica. São Paulo: Perspectiva.
- SALLES, Cecília A. 2011. Gesto Inacabado: Processo de criação artística. 5 ed. São Paulo, SP: Intermeios.
- SANTAELLA, Lúcia; NOTH, Winifried. 2005. Imagem: Cognição, Semiótica, Mídia. São Paulo: Iluminuras.

- SAUSSURE, Ferdinand de. 1993. Curso de Linguística geral. São Paulo: Cultrix.
- TAMBINI, Michael. 2002. O Design do Século. São Paulo: Ática.
- TARKOVSKI, Andrei. 1998. Esculpir o Tempo. São Paulo: Martins Fontes.

Sobre o(a/s) autor(a/es)

Leandro Machnicki Altaniel; Esp, UFPE, Brasil <leandro.machnicki@gmail.com>