

GENERICUL FILMULUI, O PIATRĂ ROSETTA A NARAȚIUNII CINEMATOGRAFICE

THE CREDIT TITLES, A ROSETTA STONE OF THE CINEMATOGRAPHIC NARRATIVE

CATINCA NICOARĂ¹,
doctorandă,

Universitatea Națională de Artă Teatrală și Cinematografică *Ion Luca Caragiale*, București
<https://orcid.org/200000-0002-0574-8099>

CZU 791:82-98

DOI <https://doi.org/10.55383/amtap.2022.2.20>

Primele momente ale oricărui spectacol cinematografic se produc mai întâi în plan sonor, apoi în plan vizual și fixează orizontul de așteptare al viitorului spectator², oferindu-i printr-o metaforă specifică limbajului acestei arte sensul profund al filmului. De asemenea, putem afirma că acest discurs vizual, codat grafic sub forma genericului filmului, comunică subconștientului audienței toate elementele necesare pentru ca narațiunea cinematografică să capete forța adevărului, să fie veridică. Astfel se constituie un „model” sau o „cheie” la care audiența va recurge inconștient ca să înțeleagă semnificațiile discursului cinematografic atunci când momentele dramatice ale filmului definesc destinul universului narat. Am putea spune că aceste momente constituie fundația pe care se edifică narațiunea cinematografică, universul în care vor evolua personajele, dar și semnul destinului acestora.

Cuvinte-cheie: generic, limbaj grafic, univers narat, discurs codat grafic, subconștient

The opening scenes of any film are produced first in the sound plane, then in the visual one and set the horizon of expectation to the future audience³, offering it through a metaphor specific to the language of this art, the deep meaning of the film. We can also say that this visual discourse graphically coded in the form of credit titles, communicates to the audience's subconscious all the necessary elements for the cinematic narrative to acquire the force of truth, to be truthful. Thus, „a pattern” or „a key” is established that the audience will unconsciously resort to in order to understand the meanings of the cinematic discourse when the dramatic moments of the film define the destiny of the narrated universe. We could say that these moments constitute the foundation on which the film narrative is built, the universe in which the characters will evolve, but also the sign of their destiny.

Keywords: opening scenes, graphic language, narrated universe, graphically coded discourse, subconscious

1 E-mail: catinca.nicoara@gmail.com

2 „Viitorul spectator”, deoarece narațiunea cinematografică în sine nu a început încă cu toate că filmul ca discurs complex a început deja.

3 Future audience as the film as a narrative structure is not yet unfolded.

Introducere

Apropiindu-ne empiric de segmentul de timp destinat primelor sunete și imagini ale spectacolului cinematografic, putem lesne observa că genericul filmului este, de fapt, un simbol al întregului film, o prevestire a ursitoarelor cu privire la destinul celor care vor popula universul propus de discursul cinematografic. Autorul genericului este mai întotdeauna designerul producției „Opening credits were almost always the task of graphic designers, irregardless of what their job was called” [1 p. 9] și, astfel, putem spune cu certitudine că genericul comunică cu audiența folosind preponderent limbajul grafic, cea mai veche formă de comunicare interumană după limbajul corporal, o cale de comunicare capabilă să transmită audienței seturi de informații pe care aceasta le asimilează subconștient. Aflat în posesia acestui simbol, dar și al setului de informații care sugerează realitatea lumii filmului, subconștientul spectatorului îl va folosi ca model „(...) themes are laid out symbolically, through the accepted shorthand of plot convention and visual iconography. When audiences can no longer read that shorthand, when they can't recognize the convention, it may be too late to revive the genre” [2 p. 13] pentru a trăi empatic destinele personajelor scenariului cinematografic, dar nu numai.

Așa cum afirmam în ipoteza de lucru, am putea spune fără echivoc că aceste prime momente transmit spectatorului stimuli care devin informații fundamentale pe care se edifică universul narat, informații care nu pot fi comunicate altfel decât prin limbajul filmic. De asemenea, putem ușor observa, privind în ansamblu concertul întregului film, că discursul cinematografic constituit de genericul filmului, cu toate că folosește, desigur, elementele limbajului specific, este unul special a cărui sintaxă o vom schița deslușind-o în contextul semiotic și morfologic al mesajului cinematografic.

Astfel, dacă elementele comunicate în aceste momente de început ale filmului vor fi urmate consecvent, audiența va adera la universul care se constituie acum, chiar dacă filmul propune o lume virtuală care nu are echivalent în lumea cunoscută spectatorului. Exemplele sunt la îndemână, dar am să citez doar câteva, nu neapărat în ordine cronologică. Desigur, primul este *Le Voyage dans la Lune* (1902), apoi, odată deschis drumul, fiecare deceniu din scurta istorie a filmului cuprinde asemenea producții: *20,000 Leagues Under the Sea* (1916), *The Lost World* (1925), *The Phantom Empire* (1935), *Frankenstein* (1931), *Dr. Cyclops* (1940), *Destination Moon* (1950), *2001: A Space Odyssey* (1960), *Solaris* (1972), *Close Encounters of the Third Kind* (1977), *Alien* (1979), *Blade Runner* (1982), *Johnny Mnemonic* (1995), *Minority Report* (2002), *Inception* (2010), *Star Wars: The Rise of Skywalker* (2019). De fiecare dată genericul filmelor respective oferă audienței elementele distinctive care personalizează lumea imaginară a filmelor respective. Remarcabil este faptul că pe parcursul istoriei decelăm și alte filme care propun un univers despre care spectatorul știe fără dubiu că nu este real, cu toate că nu aparțin genului sci-fi neapărat. Spun acest lucru pentru că sunt filme care propun istorii alternative, cel mai recent dintre acestea fiind *Once Upon a Time in Hollywood*. Și de această dată genericul filmului transmite spectatorului elementele esențiale pe care se constituie veridicitatea universului ce va fi populat de personajele care își vor asuma destinul scris în scenariu. Cu toate acestea, alterarea universului cunoscut și reconstituirea acestuia în unul specific operei respective nu este, de fapt, proprie numai acestor filme, ci oricărui discurs artistic, constituind esența limbajului artistic care recompune realitatea, restituind-o altfel decât ar realiza-o discursul științific. Dacă discursul științific se adresează conștientului, raționalului, atunci discursul artistic se adresează subconștientului, senzațiilor și, mai puțin, simțurilor.

Revenind la obiectivul acestui demers, trebuie să spunem că informațiile cuprinse în aceste momente sunt transmise folosind, în principal, limbajul compus din semn grafic, cea mai veche formă de comunicare interumană. Prin cercetarea întreprinsă dovedim că acest limbaj este unul care se adresează stărilor emotive, deci, subconștientului și, într-un alt strat al mesajului comunicat, conștientului și, la fel ca în cazul descifrării hieroglifelor, pornind de la inscripțiile de pe piatra denumită Rosetta, genericul filmului constituie alfabetul fundamental pe baza căruia se va edifica narațiunea complexă cinematografică. Pentru argumentarea ipotezei de lucru vom folosi un set de filme din genuri diferite și din perioade diferite pe care le vom analiza din această perspectivă. Dar mai înainte de a trece la

studiul de caz propriu-zis vom aduce argumentele necesare ipotezei de lucru, cea prin care afirmăm că primele momente ale spectacolului cinematografic se adresează subconștientului audienței, folosind cel mai vechi limbaj al umanității, cel al semnelor grafice.

Analizând cele mai vechi opere grafice din istoria omenirii, putem lesne să descoperim că acestea nu fac altceva decât să fixeze grafic prima cale de comunicare interumană: limbajul corpului. Lumea pre-linguală era una simplă, fără nuanțe unde supraviețuirea depindea de rapiditatea cu care era identificat pericolul. Din acest motiv o serie întreagă de posturi și atitudini au devenit caracteristice pentru pericol, la fel ca și pentru lipsa acestuia. Elementele sunt, desigur, vizuale, în primul rând, și apoi auditive. Silueta pusă în evidență de cerul înasfințit sau devreme dimineața definește atitudinea celui din depărtare. De asemenea, tot în această perioadă preistorică se fixează rolul iluminării chipului uman. Lumina care vine de jos în sus este caracteristică focului, la fel și culoarea roșiea acestuia, care caracterizează pericolul. Aceste semnale atavice fac parte din bagajul genetic cu care ne naștem și nimeni nu-și pune întrebări cu privire la aceste reflexe atavice cu care judecăm o situație anume.

Revenind la semnul grafic, putem spune că acesta este doar o esențializare a limbajului corporal. La un moment dat acesta evoluează, devenind semnul purtător de înțeles al ideogramelor, al cuneiformelor și hieroglifelor, apoi al alfabetelor și, în final, al alfabetului latin. Din acest moment, limbajul semnelor grafice se desprinde de alfabet și devine elementul fundamental al limbajului artistic. Este, în esență, ceea ce astăzi numim „cod” sau „limbaj cod”. Indiferent de procedul de codare, această procedură este aceeași, fie că vorbim de cele mai noi limbaje ale programelor grafice ale celor mai performante stații grafice, fie că discutăm despre designul realizat în preistorie pe pereții peșterilor: „Computing and programming with visual and verbal cues support studying many fields of knowledge. Skills in programming with the use of computer languages is valuable in creating graphic sand art, producing output for web. Networking, software, virtual reality and many other interactive technologies. Communication seen in a historical perspective comprises visual writings in many modes and styles, visual storytelling, and visual rhetoric” [3, cap. 1.3, p. 5]. Nu vom insista asupra acestei evoluții, deoarece credem că argumentele prezentate sunt suficiente pentru a susține ipoteza de lucru, conform căreia limbajul care comunică folosind semnul grafic este un dat permanent în istoria civilizației. Din acest motiv sinapsele reflexelor atavice fixate acum mai bine de 73 de mii de ani¹ sunt cele care primesc aceste prime informații transmise prin complexul audiovizual al spectacolului cinematografic și, astfel, fixează la nivelul subconștientului primele elemente care ulterior vor fi folosite pentru decriptarea discursului cinematografic. Când afirmăm acest lucru, aducem ca argument universalitatea comunicării prin limbaj grafic și, mai ales, apartenența acestuia la cel artistic.

Odată stabilite aceste rudimente, următoarele momente, cu toate că pot fi analizate obiectiv, fiind vorba despre imagini concrete, se adresează emotivității audienței, folosind, de obicei, o metaforă vizuală al cărei înțeles profund audiența îl va înțelege atât emoțional, prin empatia cu eroul în sensul narativ/cinematografic, cât și prin asumarea destinului acestuia.

Iată câteva exemple care susțin această afirmație. *Thelma and Louise* începe cu sunetele unei chitare specifică sudului american și, după ce apar numele principalilor realizatori, ecranul se luminează treptat și vedem o prerie ce se întinde până la orizont. Undeva, în partea dreaptă a cadrului vedem și o colină care urcă spre un munte aflat în afara cadrului. Imaginea este alb/negru. Aparatul de filmat panoramează spre dreapta fără nici un motiv anume (aparent) și „descoperă” un drum sinuos care pare că se termină într-un munte ce blochează orizontul.

Aproape imediat imaginea devine color și aparatul urcă deasupra drumului, confirmându-ne faptul că drumul este blocat de masivul muntos.

1 Nature Journal Publication de arheologul Christopher Henshilwood. 12 septembrie 2018 publică descoperirea unor picturi rupestre în complexul de peșteri Blombos din Africa de Sud. Este doar cea mai veche manifestare grafică descoperită până acum, dar limbajul corporal, cel care este, de fapt, fundamentul pe care se edifică comunicarea prin limbaj grafic, este cu mare probabilitate la fel de vechi ca omenirea însăși.

Este evident că nimeni din audiență nu analizează conștient aceste prime cadre ale filmului, ci le asimilează fără a se gândi la ceea ce vede pe ecran. Cu toate acestea, metafora vizuală care ne sugerează două alternative – preria de nestrăbătut și drumul care se sfârșește în munte – este percepută, ca atare, în subconștient și va întregi finalul filmului atunci când *Thelma și Louise* se vor arunca cu mașina în prăpastie.

Punând în discuție începutul filmului lui Ridley Scott, putem afirma că această secvență se adresează audienței, folosind mai multe canale de comunicare, două dintre acestea fiind de maximă importanță – cel audiovizual și cel grafic. Fiecare dintre aceste canale comunică audienței informații specifice, ceea ce vom argumenta prezentând studiile de caz efectuate. De altfel, limbajul cinematografic este, evident, unul care folosește comunicarea prin semn grafic, de fapt, o convenție săpată adânc în subconștientul colectiv, un atavism al comunicării primitive: „All languages are types of accepted convention. A society agrees or is taught to interpret some symbols with uniform meanings for everyone belonging to that group. Storytellers, men of ideas, have first to learn the symbols and the rules of combination” [4 p. 17].

Studii de caz

CITY LIGHTS 1931, Charles Chaplin [5]

În 1931 apare *City Lights*, unul dintre cele mai bune filme scrise, produse și regizate de Charles Chaplin. La fel ca în toate filmele sale, fiecare detaliu care compune simfonia filmică este realizat cu cea mai mare atenție. Să nu uităm că audiența americană era una eclectică, compusă din spectatori cu etnii și orizonturi culturale diverse și, din acest motiv, producătorii insistau ca informațiile fundamentale cu privire la „lumea” narată să fie transmise în așa fel încât audiența să le înțeleagă indiferent de deosebirile dintre componentii acesteia.

Astfel, prima fotografie a filmului care apare după ce auzim coloana sonoră (melodia de generic) este o referire clară la conceptul de „city” și localizează acțiunea. Cu toate că ar putea să pară lipsit de importanță, demersul de a scrie titlul filmului cu un font cu care se inscripționau adresele pe clădiri, la fel și placa așezată pe peretele care constituie fundalul, transmit spectatorului clar acest mesaj. Să nu uităm că filmul a fost realizat pentru publicul american, iar în cultura acestei audiențe diferența dintre „city” și „town” este dată tocmai de materialul din care sunt realizate clădirile, în primul caz – beton sau cărămidă tencuită, iar în cel de al doilea – lemn stratificat vopsit.

Revenind la primele imagini ale filmului, trebuie să remarcăm noutatea pe care o constituie imaginea în mișcare peste care este suprainpresionat titlul. Este o secvență inedită care contrastează cu cadrele fixe anterioare. Titlul în sine este compus din litere formate din becuri aprinse care sugerează audienței farmecul orașului, efervescența distracțiilor, deoarece în perioada respectivă numele restaurantelor, dar mai ales al cafenelelor și teatrelor care prezentau vodeviluri, erau scrise cu litere formate din becuri.

Această secvență constituie cel de al doilea canal de comunicare cu audiența, iar mesajul este cel care poartă semnificația întregului film – o lume a distracției reprezentată de reclamele strălucitoare și o lume a întinericului. Această înfruntare reprezintă, evident, fundamentul conflictual al filmului.

BLADE RUNNER 1982, Ridley Scott [6]

Realizat de Ridley Scott în anul 1982, filmul este, fără îndoială, unul dintre cele mai importante, revoluționând, alături de *Alien* (1979), genul sci-fi. Primul cadru este o localizare seacă a locului unde se va petrece acțiunea, numele orașului și timpul fiind inscripționate cu litere albe pe un fond negru. Imediat vedem luminile unui oraș îndepărtat, pe care exploziile îl luminează orbitor, iar acestea se văd reflectate într-un ochi cu irisul albastru care nu clipește și a cărui pupilă nu reacționează la lumina violentă a exploziilor. Totul este văzut de sus, ca și când ne-am afla într-un aparat de zbor, deasupra orașului.

Și în acest caz cele două tipuri de mesaje sunt prezente. Primul, cel grafic, prin austeritatea cu care este realizat – literele albe pe fond negru, care ne sugerează senzația de document, de raportare

obiectivă a unei situații, iar cel de al doilea ne fundamentează ceea ce se va petrece în film – ochiul, al cărui pupilă nu se dilată și nici nu se contractă, fiind singurul semn prin care este posibilă identificarea roboților Nexus. Desigur, audiența nu este conștientă de semnificația secvenței, dar atunci când va afla că astfel poate fi identificat robotul, va considera informația ca fiind firească și nu va avea nevoie de argumentarea acesteia. Rolul de cheie în dezlegarea dramaturgică a filmului este, fără îndoială, bine îndeplinit.

SHUTTER ISLAND 2010, Martin Scorsese [7]

Filmul lui Martin Scorsese începe abrupt: ecranul este negru și pe acest fond apare scris cu litere albe titlul filmului. Și în acest caz senzația este de relatare obiectivă de reportaj de știri, mai ales că tot pe fond negru apar detaliile care localizează în timp și spațiu acțiunea. În contrast cu acest mesaj, aparent obiectiv, următorul cadru este alb, iar după câteva secunde audiența înțelege că ceea ce vede pe ecran este o ceață densă care nu ne permite să vedem încă nava a cărei sirenă o auzim. Ceața fizică de pe ecran este un indiciu clar asupra imposibilității personajului Teddy Daniels de a se autoidentifica sau de a identifica lumea în care trăiește.

BELFAST 2021, Kenneth Branagh [8]

Așa cum afirmam la începutul acestui text, filmele încep prin a fixa orizontul de așteptare al audienței și locul acțiunii în timp și spațiu. Totodată, aceste prime cadre sau prime secvențe constituie fundamentul pe care se construiește universul filmic în care evoluează personajele. În filmul lui Kenneth Branagh avem de a face cu același tip de mesaje, dar de această dată privesc în oglindă. Primele imagini ne arată un oraș modern, Belfast, din contemporaneitate și ne sugerează că inima acestui oraș este portul. Ultimul dintre cadrele acestei introduceri este o pictură urbană, un graffiti. Camera se ridică și, deodată, vedem în spatele zidului cu pictura celor trei docheri imaginea unei alte lumi, filmată alb/negru. Pe această imagine a unui cartier muncitoresc este suprainpresionată data de 15 August 1969. Cele două tipuri de mesaje sunt transmise clar audienței: aici am ajuns (imaginea orașului din actualitate) și de aici am plecat. Astfel, se edifică fundamentul universului filmic și se transmite esența destinului eroilor.

DUNE 2021, Denis Villeneuve [9]

Chiar înainte de a proiecta identitatea companiei producătoare, ecranul este negru și, în timp ce auzim un soi de limbaj neinteligibil, pe ecran apare traducerea propoziției respective: „Dreams are messages from the deep”. Simplu, clar, fără echivoc audiența capătă o informație fundamentală pentru înțelegerea filmului. Iată că în acest caz nu mai avem de a face cu localizarea geografică și temporală a universului filmic, ci cu prezentarea grafică (de această dată) a metaforei întregului film. După prezentarea companiilor care au produs filmul, se aude o voce feminină, în timp ce ecranul este negru, care ne spune cât de frumoasă este planeta Arakis în zori de zi. Imaginea se luminează treptat și vedem plutind în aer bogăția planetei – lucru dorit de toate celelalte civilizații, mirodeniile. Cele două mesaje sunt prezente, dar rolul graficii este atribuit metaforei, iar imaginea este cea care localizează universul narat de film.

Concluzii

Aceste prezentări succinte ale studiilor de caz argumentează importanța primelor cadre și secvențe ale operei cinematografice în înțelegerea narațiunii filmice. Astfel, comparația cu piatra Rosetta, un fragment de stelă inscripționată în anul 196 î.Hr., nu este deloc întâmplătoare, deoarece fragmentul respectiv a permis înțelegerea alfabetului hieroglific și citirea textelor din Egiptul Antic. Acest lucru a fost posibil deoarece piatra avea inscripționată în partea de sus un text cu litere hieroglifice, iar în partea de jos – traducerea în greaca veche. Cum alfabetul grec era cunoscut, înțelegerea textelor hieroglifice a fost făcută cu ușurință. În cazul genericelor filmelor avem de a face cu atavismele evoluției umane în ceea ce privește percepția grafică și, astfel, prin aceste reflexe audiența înțelege esența operei cinematografice înainte ca acțiunea propriu-zisă să înceapă. Desigur, aici discutăm despre o înțelegere la nivelul subconștientului, despre o stare emoțională anume, fără de care edificarea universului filmului nu ar fi posibilă.

Referințe bibliografice

1. SOLANA, G., BONEU, A. *Uncredited: Graphic Design & Opening Titles in Movies*. [S.l.]: Gingko Press, 2007, p. 9. ISBN 978-1-58423-537-8.
2. KEHR, D. *Movies That Mattered: More Reviews from a Transformative Decade*. Chicago: Chicago University of Chicago Press. 2017, p. 13. ISBN 978-0-22649-568-2.
3. MAJID AL-RIFAIE, M., URSYN, A., WYELD, T. *The Art Of Coding. The Language of Drawing, Graphics, and Animation*. New York: Chapman and Hall/CRC, 2020, p. 5. ISBN 978-1-31521-033-9.
4. ARIJON, DANIEL. *Grammar of the Film Language*. [S.l.]: Silman-James Press. 1991, p. 17.
5. *City Lights* [film]. Reg. Charles Chaplin. 1931 [accesat 11 apr. 2022]. Disponibil: <https://www.youtube.com/watch?v=ZJK-fmsuvGHg6>
6. *Blade Runner* [film]. Reg. Ridley Scott. 1982 [accesat 11 apr. 2022]. Disponibil: <https://www.youtube.com/watch?v=eogpIG53Cis>
7. *Shutter Island* [film]. Reg. Martin Scorsese. 2010 [accesat 11 apr. 2022]. Disponibil: <https://www.youtube.com/watch?v=MYCU18HCIok>
8. *Belfast* [film]. Reg. Kenneth Branagh. 2021 [accesat 11 apr. 2022]. Disponibil: <https://www.youtube.com/watch?v=C658p987SQI>
9. *Dune* [film]. Reg. Denis Villeneuve. 2021 [accesat 11 apr. 2022]. Disponibil: <https://www.youtube.com/watch?v=n9xhJrPXop4>