

# A LEGENDA CINÉTICA COMO FERRAMEN- TA DE (RE)CRIAÇÃO DE CONTEÚDO E (RE) CONSTRUÇÃO DE MEMÓRIA\*

THE KINETIC SUBTITLE AS A TOOL FOR (RE)CREATION OF CON-  
TENT AND (RE)CONSTRUCTION OF MEMORY

## **Christian Petrini**

Doutorando do Curso de Comunicação Social da UMESP.

**E-mail:** : [chris\\_petrini@yahoo.com.br](mailto:chris_petrini@yahoo.com.br)

\* Trabalho apresentado no XXV Congresso de Iniciação e Produção Científica Metodista.

## **RESUMO**

A Legenda Cinética (PETRINI, 2018) é uma forma de tipografia em movimento que traduz visualmente uma narrativa sonora. Uma forma de aplicação da escrita, empregada em diversas áreas do conhecimento, e um fenômeno que carrega características de produção massiva, fruto de uma automatização da produção, possibilitada pelo computador. A partir dos estudos ligados ao dinamismo com que as linguagens se transformam e ao conceito de memória para a semiótica da cultura de Lótman e Uspenskij, o presente artigo tem como objetivo, estudar o potencial da Legenda Cinética neste contexto, por meio de um mapeamento dos vídeos de Legenda Cinética publicados no canal *Kinetic Typography*, na plataforma *Vimeo*, visando ressaltar o caráter versátil da Legenda Cinética enquanto transmissora de informação.

**PALAVRAS-CHAVE:** Legenda Cinética; Escrita; Comunicação; Linguagem; Semiótica da Cultura.

## **ABSTRACT**

Kinetic Legend (PETRINI, 2018) is a form of moving typography that visually translates a sound narrative. A form of application of writing, used in different areas of knowledge, and a phenomenon that carries characteristics of mass production, the result of production automation, made possible by the computer. Based on studies linked to the dynamism with which languages transform and the concept of memory for the semiotics of culture by Lotman and Uspenskij, this article aims to study the potential of Kinetic Legend in this context, through a mapping of Kinetic Caption videos published on the Kinetic Typography channel, on the Vimeo platform, aiming to highlight the versatile nature of Kinetic Caption as a transmitter of information.

**KEYWORDS:** Kinetic Legend; Writing; Communication; Language; Semiotics of Culture.

## INTRODUÇÃO

Uma análise do estado da arte apresenta que a tipografia em movimento é uma das categorias criadas pela pesquisadora britânica Barbara Brownie, para definir os tipos de movimento aplicados à tipografia. O passar dos anos mostrou que as produções cinematográficas e audiovisuais buscaram aplicar alguma transformação temporal aos seus textos, mas que essas transformações temporais têm diferenças, podem e devem ser categorizadas de maneira assertiva.

Mais recentemente, uma das aplicações da tipografia em movimento foi nomeada pelo autor do presente artigo como Legenda Cinética, por se caracterizar como uma forma de tipografia em movimento que tem como premissa fundamental, ser a tradução visual de um discurso sonoro, por meio da tipografia em movimento.

É dessa forma que este artigo inicia sua trajetória, apresentando de maneira mais completa, todas as categorias e a necessidade de entender as diferentes categorias da tipografia dinâmica, logo no primeiro capítulo intitulado de maneira simples e direta como A Legenda Cinética. O capítulo seguinte, nomeado como Um mapeamento da tipografia cinética, como o próprio título já adianta, apresenta um mapeamento de todos os vídeos postados no canal Kinetic Typography na plataforma de vídeos Vimeo, categorizando cada um dos vídeos e entendendo as produções (re)criadas por meio da Legenda Cinética. Por fim, o terceiro e último capítulo do presente artigo estuda a Legenda Cinética sob diferentes conceitos da semiótica da cultura, usando como fundamentação obras dos autores russos Iúri Lótman e Boris Uspenskij, intitulado A Legenda Cinética como (re)criadora de conteúdo.

Todas as etapas do presente artigo se mostram relevantes pois estabelecem uma linha de raciocínio para entendimento da Legenda Cinética como uma prática plural e versátil, e têm como objetivo, mapear e entender a Legenda Cinética e estabelecer relações com a semiótica da cultura, com ênfase no papel criador e recriador de conteúdo da Legenda Cinética, enquanto memória cultural.

Ao concluir este artigo, esperamos que não tenhamos somente finalizado com êxito esta explanação sobre a Legenda Cinética enquanto prática, ressaltando e evidenciando suas possibilidades comunicacionais, mas que tenhamos contribuído com seu estudo, com seu mapeamento e com seu desenvolvimento, uma vez que se trata de um tema muito presente no entretenimento e no digital.

## **A LEGENDA CINÉTICA**

No ano de 2018, o autor do presente artigo publicou o livro intitulado *Legenda Cinética: tipografia em movimento e traduções narrativas*. A obra, fruto da dissertação de mestrado do autor, teve como objeto de estudo, uma forma de aplicação da tipografia – e, por consequência, da escrita – em movimento, como tradução visual de um discurso sonoro, de maneira síncrona. Independente da área, da plataforma, da técnica ou da finalidade, aproveitando os avanços digitais tecnológicos, quando um som é traduzido visualmente, por meio de uma tipografia que se move e/ou se transforma, essa produção deve ser considerada Legenda Cinética.

Se trata de uma evolução da tipografia digital, que reflete uma aplicação atual de comunicação audiovisual, muito usada nos lyric videos, ou seja, quando as imagens de um videoclipe são compostas por composições tipográficas cinéticas, que acompanham o áudio de uma música (PETRINI, 2018).

Porém, o que descrevemos até aqui é somente uma breve definição da Legenda Cinética. Caso o leitor do presente artigo tenha interesse em se aprofundar um pouco mais no assunto, fica aqui o convite e a sugestão para uma leitura mais completa da obra publicada em 2018. Contudo, tendo em mente o desenvolvimento deste artigo, são importantes o resgate e o reforço de alguns trechos do livro *Legenda Cinética: tipografia em movimento e traduções narrativas*.

Conforme descrito anteriormente, a Legenda Cinética é um recurso muito usado nos lyric videos, ou seja, muito relacionado ao videoclipe de

uma música, que apresenta a letra da canção de maneira cinética e animada, acompanhando o canto da música à medida que este é pronunciado. Mas a Legenda Cinética não se resume somente aos lyric videos. Ela pode ser utilizada em qualquer outra vertente do audiovisual, da comunicação e do entretenimento, desde que respeite a premissa de ser a tradução visual de um discurso sonoro, independente se este discurso sonoro é cantado ou não.

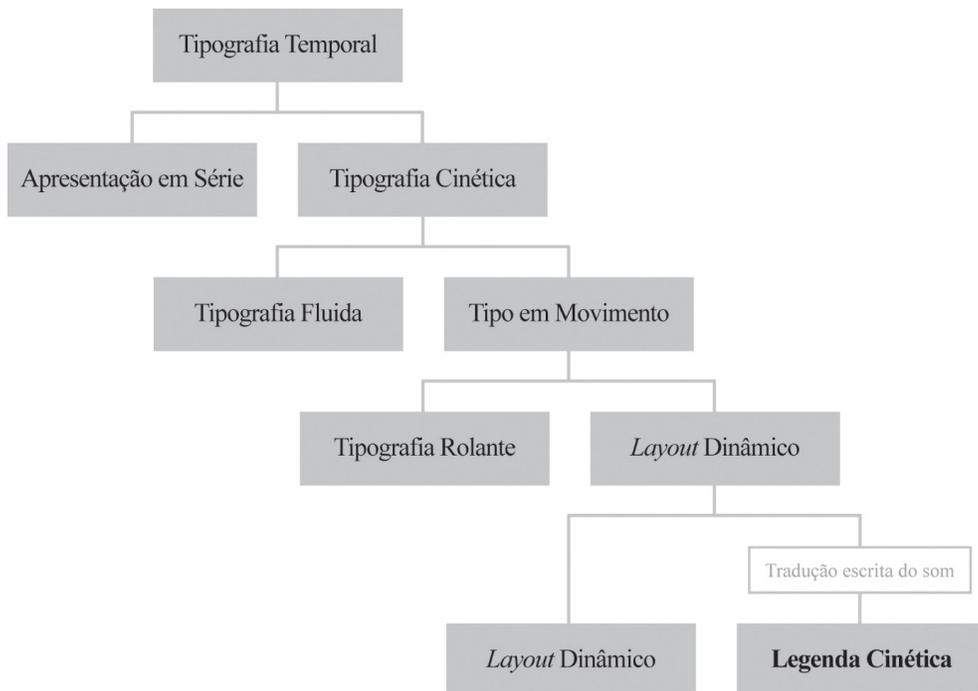
Contudo, é comum ver os verbetes tipografia cinética usados para designar qualquer produção que uma tipografia em movimento. A utilização dos termos tipografia cinética – tanto para postagens, quanto para buscas – para todo e qualquer movimento aplicado à tipografia em produções audiovisuais, está correto, porém se mostra reducionista, uma vez que existem diferentes nomenclaturas para classificação e utilização.

Em sua pesquisa *The Behaviours of Fluid Characterforms in Temporal Typography*, a pesquisadora britânica Barbara Brownie (2012), apresenta tais definições, que podem ser organizadas na forma de um diagrama hierárquico. Contudo, para considerar também a tipografia em movimento que traduz visualmente um discurso sonoro, o diagrama de Brownie teve a inclusão de uma nova definição, Legenda Cinética, entre as categorias previamente criadas pela pesquisadora (Figura 1), conforme inserido pelo autor do presente artigo, no já citado livro *Legenda Cinética: tipografia em movimento e traduções narrativas*:

Ela começa definindo a categoria macro que envolve todo movimento relacionado com a tipografia como Tipografia Temporal. Um termo universal que descreve todo projeto em que um tipo é apresentado numa tela, ou seja, produzido para um meio de comunicação linear baseado em tempo. Dentro da categoria Tipografia Temporal, Brownie propõe uma nova divisão diádica: Apresentação em Série, que caracteriza apenas o aparecimento linear das letras, ou

seja, as letras estão paradas em uma mesma posição na tela, porém o movimento sugerido está na linearidade e na sucessão em que cada letra surge uma após a outra. Podemos citar como exemplo o efeito de surgimento estático das letras individualmente numa apresentação em PowerPoint. A outra divisão da categoria Tipografia Temporal é o que Brownie chama de Tipografia Cinética, toda letra e palavra que tenha movimento, deslocamento, transformação e efeito, concordando assim com o que aplicamos no presente estudo. A Tipografia Cinética, por sua vez, também pode ser dividida em duas categorias: a Tipografia Fluida, em que a forma física da letra pode ser alterada, em outras palavras, o movimento se dá por uma mutação no formato da letra, com um “a” se transformando num “b”, por exemplo; e Tipo em Movimento, em que uma composição tipográfica se movimenta pela tela. Por fim, de acordo com Brownie, a categoria Tipo em Movimento também pode apresentar duas variações: a primeira é Tipografia Rolante, onde o texto se desloca de baixo para cima, da direita para a esquerda e vice-versa, em uma tela, como num painel eletrônico que apresenta uma linha de texto contínua que rola pelo painel; e Layout Dinâmico, quando além de apresentar um movimento e uma transformação temporal, cada letra e palavra se relaciona entre si e com o fundo (PETRINI, 2018, p. 50).

Figura 2. Canal *Kinetic Typography* no *Vimeo*



Fonte: VIMEO | KINETIC TYPOGRAPHY CHANNEL. Disponível em: <<https://vimeo.com/channels/kinetic-typography>>. Acesso em: 20 de jun. de 2023.

Conforme a Figura 1 apresenta, a Legenda Cinética se enquadra como uma forma de Layout Dinâmico que apresenta a tradução escrita de um som em uma produção audiovisual. Ou seja, quando um Layout Dinâmico não tem nenhuma relação com o áudio da produção, ele permanece sendo um Layout Dinâmico. Porém, quando uma produção tem um texto animado relacionado de forma síncrona e cronológica com o som, ela passa a ser uma Legenda Cinética (PETRINI, 2018, p. 54-56).

Seguindo o diagrama hierárquico e as definições de Barbara Brownie, vemos que a Tipografia Cinética, é “apenas” uma possível categoria para designer um movimento aplicado à tipografia. A Legenda Cinética é sim uma forma de Tipografia Cinética, contudo, ela também se caracteriza como

uma forma de Tipo em Movimento e, conforme citamos no parágrafo anterior, uma forma de Layout Dinâmico.

O que detalhamos, reforça a tendência reducionista que se faz presente quando usamos os verbetes tipografia cinética para classificar toda produção audiovisual com tipografia em movimento, como mencionamos anteriormente. Tendo em mente, exclusivamente a gramática, o uso dos termos tipografia cinética nada mais é que um substantivo que carrega consigo uma qualidade, ou seja, “aqui, o termo ‘cinética’ é um adjetivo que caracteriza o movimento aplicado à tipografia” (PETRINI, 2018, p. 48). E mais, quaisquer sinônimos usados para se referir ao movimento aplicado à tipografia – dinâmico, animado, etc. – também são adjetivos (PETRINI, 2018, p. 48).

Existe uma significativa necessidade de diferenciar adjetivos das categorias e definições apresentadas anteriormente. A Legenda Cinética, por exemplo, é o encontro da tipografia em movimento com as traduções narrativas.

Se existem estudos e pesquisas que se propõem a entender, diferenciar, classificar e categorizar as formas de tipografia em movimento, podemos ver toda e qualquer generalização como um erro que reduz os potenciais de comunicação e de entretenimento da prática.

## **UM MAPEAMENTO DA TIPOGRAFIA CINÉTICA**

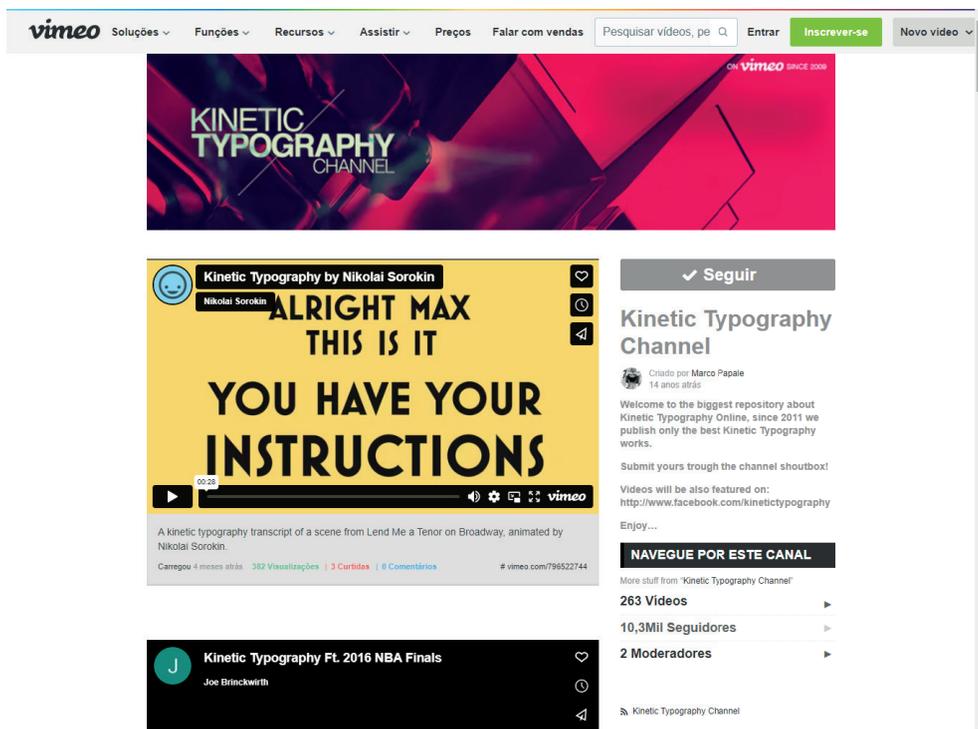
Primeiramente, é importante destacar que, visando um alcance mais global das produções audiovisuais que tenham algum tipo de movimento aplicado, para esse mapeamento, usamos os termos *kinetic typography*, em inglês, somente como adjetivo e substantivo, sem nenhuma relação com as categorias apresentadas anteriormente.

Ao efetuar uma busca na internet usando os termos *kinetic typography*, o Google apresenta como um dos resultados mais relevantes, o canal *Kinetic Typography*, hospedado na plataforma Vimeo (Figura 2).

É possível encontrar exemplos de produções audiovisuais com tipografia cinética em outros sites, blogs e plataformas de vídeo da web, contudo, é o canal Kinetic Typography do Vimeo que iremos usar para o mapeamento proposto, uma vez que, além de ser um dos resultados mais relevantes apresentados, como comentamos há pouco, o canal se define como “[...] o maior repositório online sobre Tipografia Cinética, desde 2011 publicando os melhores trabalhos de Tipografia Cinética” (VIMEO | KINETIC TYPOGRAPHY CHANNEL, 2023).

Figura 3. Gráfico de vídeos de Legenda Cinética x Layout Dinâmico no canal

### *Kinetic Typography no Vimeo*



Fonte: Criação do autor.

Em 20 de junho de 2023, quanto o site foi acessado, o canal contava com mais de 10.300 seguidores e hospedava exatos 263 vídeos (VIMEO | KINETIC TYPOGRAPHY CHANNEL, 2023). Para o mapeamento em questão, foram assistidos os 263 vídeos postados.

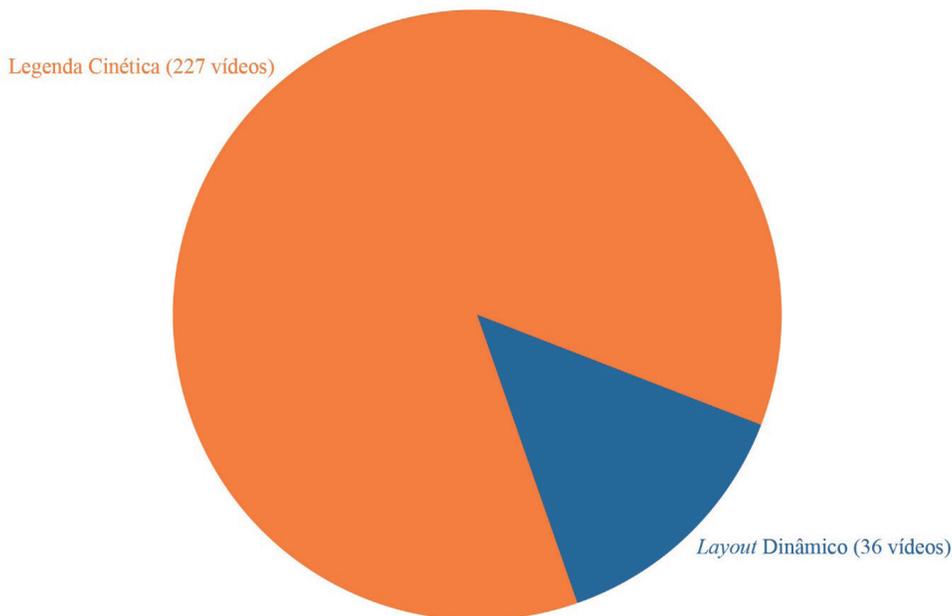
Inicialmente, vale ressaltar que o nome do canal, Kinetic Typography (Tipografia Cinética), é coerente e apropriado, tendo em mente as categorias e descrições apresentadas no capítulo anterior, uma vez que Barbara Brownie define a categoria Tipografia Cinética como “toda letra e palavra que tenha movimento, deslocamento, transformação e efeito” (PETRINI, 2018, p. 50), conforme também vimos anteriormente, e é exatamente isso, a tipografia em movimento em produções audiovisuais, que o canal busca reunir.

Contudo, os vídeos postados no canal, não retratam as demais categorias existentes. Em outras palavras, se abaixo da Tipografia Cinética, como uma derivação desta, temos: Tipografia Fluida, Tipo em Movimento, Tipografia Rolante, Layout Dinâmico e Legenda Cinética, cada uma com sua descrição, não existem exemplos dessas categorias postados no repositório.

De acordo com a descrição da categoria, um levantamento inicial mostrou que os 263 vídeos postados podem ser classificados como Layouts Dinâmicos, porém, a grande maioria das 263 produções – exatos 227 vídeos – se apresentam como Legendas Cinéticas, pois são traduções visuais de discursos sonoros. Os 36 vídeos restantes permanecem como Layouts Dinâmicos, uma vez que não têm nenhum tipo de relação síncrona e cronológica com o áudio de tais produções (Figura 3).

Figura 4. Gráfico de aplicações da Legenda Cinética no canal *Kinetic Typography* no *Vimeo*

**Legenda Cinética x *Layout* Dinâmico (263 vídeos)**



Fonte: Criação do autor.

De certa forma, esse primeiro levantamento enfraquece o próprio nome do canal que, apesar de estar correto sob a ótica do diagrama hierárquico de Barbara Brownie, não apresenta cases de Tipografia Fluida, Tipo em Movimento e Tipografia Rolante.

Além disso, o fato dos vídeos postados serem exemplos de *Layout* Dinâmico e da grande maioria ser classificada como Legenda Cinética, reforça uma tendência atual errada de entender o *Layout* Dinâmico e, por consequência, a Legenda Cinética, como sinônimo de tipografia cinética – nesse caso, como substantivo e adjetivo.

Num segundo momento, o mapeamento se propôs a analisar e classificar os 227 vídeos de Legenda Cinética postados no canal. Para essa etapa do levantamento, os vídeos foram divididos em 8 categorias:

- **Filmes:** trechos de produções cinematográficas que tiveram o visual original substituído por tipografia dinâmica;
- **Músicas:** são os lyric videos, canções que tiveram sua letra animada pela tipografia em movimento síncrona e cronológica;
- **Discursos:** palestras, diálogos ou quaisquer informações faladas;
- **Comerciais:** quaisquer produções audiovisuais promocionais, publicitárias, vinhetas de TV, etc.;
- **Seriados:** o mesmo que produções cinematográficas, porém, se tratam de recriações de sitcoms, séries e desenhos animados, para TV e/ou plataformas de streaming;
- **Efeitos Sonoros:** não contêm nenhuma narração falada ou cantada, mas são considerados Legenda Cinética, pois são produções visuais que traduzem visualmente algum efeito sonoro com textos dinâmicos, são como closed captions animados;
- **Teatrais:** produções de teatro que tiveram um trecho da peça ilustrado com um visual construído com tipografia em movimento também síncrona e cronológica, incluindo stand up comedies;
- **Narrações:** se tratam de trechos de narrações esportivas, no caso, um jogo de basquete e um jogo de futebol.

Em qualquer uma das classificações acima, permanece a premissa essencial da Legenda Cinética de ser uma tradução visual de um som, com a utilização de tipografia em movimento, sendo o áudio, o fator que determina a animação das letras:

**Na tipografia cinética narrativa que traduz visualmente um som, o áudio de um filme, uma música, peça de teatro, palestra, discurso ou qualquer outra produção com som, pode ter sua imagem original eliminada por completo para receber uma nova imagem composta por tipos em movimento, ou ainda, pode ter seu visual construído com textos dinâmicos, sendo essa sua primeira tradução visual.**

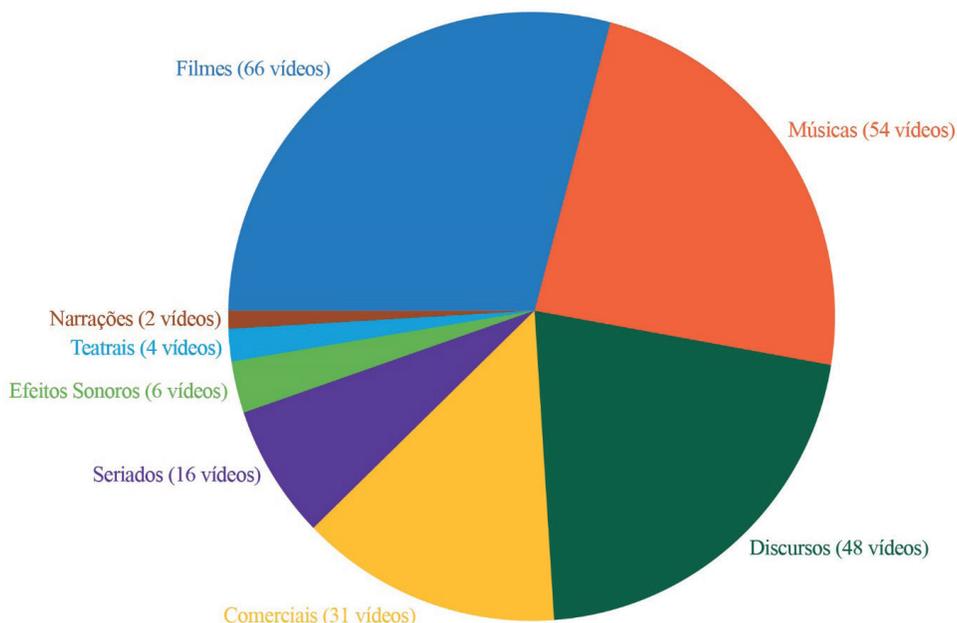
O que importa para essa prática da tipografia cinética é o som já editado, manipulado e finalizado para que este áudio seja o fio condutor da narrativa e determine o surgimento, o efeito e a transição que cada palavra irá sofrer. Este áudio, uma vez finalizado, não pode ser alterado, pois qualquer mudança compromete o sincronismo entre texto e som da produção (PETRINI, 2018, p. 52).

**Essa etapa do mapeamento foi de extrema importância para elucidar que a Legenda Cinética não é uma aplicação exclusiva dos lyric videos. Os lyric videos, são sim uma produção que pode ser mediada pela tipografia em movimento de maneira síncrona e cronológica, contudo, outras produções podem ter um visual construído ou reconstruído por tipos dinâmicos, seguindo o que é reproduzido no áudio.**

**Relacionar a Legenda Cinética somente como os lyric videos também se mostra como uma associação errônea, uma vez que o levantamento mostrou que, das 227 produções postadas no canal Kinetic Typography, a maioria (66 vídeos) são recriações cinematográficas; as músicas vêm na sequência, com 54 produções; seguidos de 48 vídeos de discursos; 31 produções comerciais; 16 vídeos de trechos de seriados; 6 produções que traduzem tipograficamente efeitos sonoros; 4 vídeos de peças de teatro; finalizando com 2 narrações esportivas (Figura 4).**

Figura 4. Gráfico de aplicações da Legenda Cinética no canal Kinetic Typography no Vimeo

**Aplicações da Legenda Cinética (227 vídeos)**



Fonte: Criação do autor.

Conforme detalhamos no decorrer deste capítulo, esse mapeamento foi essencial pois, além de elucidar alguns erros de entendimento e de associação da Tipografia Cinética, do Layout Dinâmico e da Legenda Cinética. Nos auxilia a entender que a utilização da Legenda Cinética é muito mais ampla do que podemos imaginar e não podemos entender que sua aplicação é exclusiva de uma determinada área ou segmento.

## **A LEGENDA CINÉTICA COMO (RE)CRIADORA DE CONTEÚDO**

É importante ressaltar que este capítulo não tem como objetivo apresentar, explicar ou detalhar conceitos inerentes à semiótica da cultura, uma vez que diferentes autores e pesquisadores já se debruçaram sobre os

estudos dos pesquisadores russos Iúri Lótman e Borís Uspenskij com muita propriedade. Contudo, para relacionar a Legenda Cinética com alguns aspectos da semiótica da cultura em si, iremos resgatar alguns pontos importantes desta teoria, que serão essenciais para nossa linha de raciocínio.

Primeiramente, destacamos que a Legenda Cinética é parte de uma cultura, a cultura da comunicação escrita. Ela é parte do desenvolvimento da escrita, que por sua vez, está relacionada com a cultura da comunicação oral, conforme comentaremos em breve, mas é relevante entender a Legenda Cinética como parte de uma cultura.

Isso se evidencia, quando relacionamos a Legenda Cinética ao próprio conceito de cultura para Lótman e Uspenskij, que a definem como informações organizadas de uma forma que geram algum tipo de significado e que “possui traços distintivos”. Para os autores, a cultura nunca considera o todo, ela representa um subconjunto que forma um nível próprio de consistência (LÓTMAN; USPENSKIJ, 1981, p. 37).

A Legenda Cinética gera algum tipo de entendimento em quem assiste a um vídeo com os tipos em movimento graças aos elementos gráficos, às interações e às animações presentes na produção. Esse entendimento, por meio dos elementos presentes na produção, reforça ainda mais a relação da Legenda Cinética com o conceito de cultura quando temos em mente a visão de Lótman e Uspenskij (1981, p. 38) que “[...] a cultura intervém como um sistema de signos” mas que: “A semiótica da cultura não consiste apenas no fato de que a cultura funciona como um sistema de signos. É necessário sublinhar que já a relação com o signo e a signicidade representa uma das características fundamentais da cultura” (LÓTMAN; USPENSKIJ, 1981, p. 45).

Também é importante destacar que a relação entre a cultura da escrita e a cultura da oralidade, também reforça o contexto cultural de Lótman e Uspenskij e sua coerência com a Legenda Cinética, quando estes descrevem que, em um panorama histórico, as línguas e as culturas são elementos que não podem ser desassociados. Não se pode admitir a existência de uma lín-

gua, no sentido mais amplo do termo, sem que esta esteja inserida em um contexto cultural. Da mesma forma que não se pode considerar uma cultura que não tenha em seu centro, uma estrutura com características de uma língua (LÓTMAN; USPENSKIJ, 1981, p. 39).

O entendimento de um vídeo desenvolvido em Legenda Cinética depende de fatores como o nível de conhecimento e familiaridade que o espectador tem com a produção, a nacionalidade deste espectador, o grau de domínio que ele tem com o idioma da produção, o repertório cultural que ele tem, etc. Isso vai de encontro com a ideia que a própria existência da cultura, pressupõe a construção de um sistema de regras que influencia na tradução da experiência imediata em um texto (LÓTMAN; USPENSKIJ, 1981, p. 41).

Caso o termo “texto” aqui empregado remetesse literalmente a um texto escrito, ele já seria pertinente à Legenda Cinética, quando consideramos que essa é uma forma de escrita, como comentamos há pouco, contudo, é importante destacar que o termo “texto” aqui empregado, sob a ótica da semiótica da cultura, deve ser entendido como toda e qualquer informação e não “apenas” como um texto escrito literal. Sendo assim, é dentro desse contexto que usaremos o termo “texto” neste capítulo.

O conceito de “texto” como um leque de informações é imprescindível para a cultura – e para o caso do presente artigo, para a Legenda Cinética – quando entendemos que a cultura pode se representar como um conjunto de textos. Contudo, do ponto de vista de um investigador, é mais preciso definir a cultura como um mecanismo que cria um conjunto de textos e de textos como efetivação da cultura (LÓTMAN; USPENSKIJ, 1981, p. 46).

Por fim, essa visão mais macro do termo “texto” não somente ainda se relaciona com a Legenda Cinética, como aumenta e evidencia seu potencial quando a enxergamos como uma prática comunicacional que gera diferentes e novos entendimentos, como uma tradução de um discurso para outro (de um discurso oral para um discurso escrito dinâmico) e como a

ampliação da comunicação escrita enquanto cultura, como mencionamos no início do presente capítulo. Em outras palavras, podemos entender a Legenda Cinética como um texto, tanto de maneira literal, como de maneira ampliada.

E já que mencionamos a ampliação da escrita, assim como já adiantamos anteriormente, devemos considerar a Legenda Cinética como uma continuação no desenvolvimento da escrita. A escrita, que começou pictórica, passou a ser alfabética fonética, se tornou mecânica com o advento da tipografia, passou pela digitalização dos computadores e, tendo como exemplo a Legenda Cinética, passou a ser aplicada em contextos diferentes de um texto livresco convencional (MANDEL, 2006, p. 31).

Essa evolução da escrita, que levou milhares de anos, pode se enquadrar em como a semiótica da cultura entende o processo gradual de mutação de uma cultura para outra, que não pode ser concebido como um processo ininterrupto, mas composto por várias etapas que podem ser vistas como diferentes culturas contrapostas entre si (LÓTMAN; USPENSKIJ, 1981, p. 54).

Podemos encarar a Legenda Cinética como uma etapa no dinamismo com que as linguagens se transformam, sob a luz da semiótica da cultura:

A questão que referimos leva-nos a um problema de capital importância: porque é que a cultura humana constitui um sistema dinâmico? Porque é que os sistemas semióticos que formam a cultura humana, à exceção de algumas línguas artificiais claramente locais e secundárias, estão sujeitos à lei obrigatória do desenvolvimento? (LÓTMAN; USPENSKIJ, 1981, p. 53).

Os próprios Lótman e Uspenskij (1981, p. 53), começam a responder tais indagações, quando descrevem que: “O dinamismo das componentes

**semióticas da cultura une-se, evidentemente, ao dinamismo da vida de relação da sociedade humana”. Os autores continuam respondendo às questões lançadas por eles mesmos:**

A pergunta que quer saber se o dinamismo, a constante exigência de auto renovação, é ou não uma propriedade da cultura, ou apenas a consequência do fato de as condições materiais da existência do homem exercitarem uma ação perturbadora no seu sistema de representações ideais, não pode ser uma resposta unilateral: sem dúvida, verificam-se processos tanto de um tipo como de outro (LÓTMAN; USPENSKIJ, 1981, p. 54).

**O mapeamento realizado no capítulo anterior, mostrou que a Legenda Cinética pode ser usada para traduzir visualmente o discurso sonoro de diferentes tipos de produções audiovisuais. Essa característica versátil e plural da Legenda Cinética vai de encontro à ideia de Lótman e Uspenskij (1981, p. 57) para a oposição radical do sistema da cultura com a ideia da relação entre os extremos “velho”/”novo”, “fixo”/”móvel”.**

Em muitos casos da Legenda Cinética, a escolha da produção audiovisual a ser traduzida por meio das letras em movimento, fica por conta do autor do vídeo. É muito comum ver os produtores do conteúdo optarem por recriar grandes obras cinematográficas ou musicais, por exemplo, para, de certa forma, dar mais alcance e visibilidade para suas produções, uma vez que se tratam de recriações de grandes cases da cultura coletiva.

Ao recriar um grande filme ou uma música conhecida, o autor do vídeo em Legenda Cinética estende esse conceito do dinamismo à própria produção que optou por reconstruir, já que esse filme ou essa música, que já eram de conhecimento de uma parcela da sociedade, ganham um novo

**entendimento e, por consequência, se renovam.**

É interessante relacionar o dinamismo aplicado à produção reconstruída, à definição de Lótman e Uspenskij para o que podemos entender como o “tempo de vida” de um texto – novamente, aqui entendido sob a definição da semiótica da cultura – quando estes detalham que a longevidade de um código pode ser determinada pela constância dos elementos estruturais que o compõem e pelo dinamismo interno que o código possui, ou seja, a capacidade que o código tem de mudar, ao mesmo tempo, conservando a memória precedente e a autoconsciência da sua unidade (LÓTMAN; USPENSKIJ, 1981, p. 43).

Tanto como linguagem quanto como ferramenta de recriação, essa ideia do dinamismo tem extrema relação com a Legenda Cinética e, por consequência, com a escrita enquanto cultura, pois é uma prática usada na sociedade atual, independentemente, do continente ou dos costumes, para ressignificar uma informação:

[...] é possível, por exemplo, considerar várias crenças populares como elementos do texto numa antiga cultura da qual se perdeu o código, como também se dá o caso do texto que sobreviveu ao código.

[...]

É característico que em geral muitas culturas não admitam a possibilidade de uma mudança mínima substancial que diga respeito à atualidade das regras por elas formuladas, à possibilidade, noutras palavras, de uma revalidação dos valores (LÓTMAN; USPENSKIJ, 1981, p. 42).

**Ainda que a cultura seja um processo dinâmico, Lótman e Uspenskij**

(1981, p. 54) descrevem que os depositários que fazem parte deste processo, nem sempre estão conscientes deste dinamismo. Contudo, assim como o conceito de cultura para os autores, devemos mencionar que a Legenda Cinética, também dinâmica como a cultura, é feita de ser humano para ser humano, concordando com os autores quando definem que é a cultura, na acepção mais ampla do termo, que diferencia sociedades humanas de sociedades não humanas, e que a ideia do dinamismo é uma propriedade inerente da cultura (LÓTMAN; USPENSKIJ, 1981, p. 54).

Outro fator que reforça e evidencia a ideia do dinamismo, que podemos atribuir à Legenda Cinética, é o fato da mesma ser uma prática possibilitada pelo computador. Antes do computador ser criado, existiam outras formas de aplicar algum tipo de movimento ou transformação temporal em uma palavra. O computador, de certa forma, ampliou e democratizou o que antes era feito apenas por cineastas, concordando com Lótman e Uspenskij (1981, p. 54), quando estes afirmam que as transformações presentes no sistema da cultura estão diretamente relacionadas com a ampliação dos conhecimentos da coletividade humana e com a introdução da ciência, com a orientação progressiva que lhe é própria e particular, na cultura.

Em outras palavras, Na Legenda Cinética, a substituição de um visual original por um novo com tipografia em movimento ou a criação de um visual completamente inédito para um áudio já pré-existente, é uma representação do momento atual que vivemos, possibilitada pelo computador.

Aqui, é válida uma outra reflexão que reforça o caráter versátil da Legenda Cinética e que ainda a relaciona com o conceito de memória para a semiótica da cultura. Novamente tendo como base o mapeamento realizado no capítulo anterior, vimos que a Legenda Cinética pode ser aplicada para produções que já tinham algum visual original que foi substituído, como por exemplo produções cinematográficas, videoclipes de músicas, trechos de seriados, peças de teatro e narrações esportivas, mas também pode ser empregada para traduzir visualmente áudios que nunca tiveram um visual anterior, como discursos, produções comerciais, efeitos sono-

ros, entre outros exemplos.

Essas são as produções inéditas que mencionamos há pouco, uma vez que o produto original é somente um som. O visual foi composto utilizando a tipografia dinâmica, sem que nenhum visual prévio tivesse que ser eliminado.

Quando se trata de uma produção que tinha um visual original já existente, o conceito de memória está presente, pois se trata de uma reconstrução. Tanto para o indivíduo que produziu o vídeo em *Legenda Cinética* e escolheu a obra original como para o espectador que assiste à produção em *Legenda Cinética* e reconhece a produção original.

Na construção de uma produção inédita, quando não existia nenhum visual a ser substituído, além de se caracterizar como uma criação, também podemos ter a ideia da reconstrução de memória, pois é possível usar elementos gráficos que trazem consigo alguma ancestralidade. Por si só, a escolha dos elementos gráficos artísticos (tipografia, cor, ilustração, etc.) feita pelo criador do vídeo em *Legenda Cinética*, traz algum fator de memória, para uma nova produção. Além disso, a reconstrução da memória também se faz presente para o espectador, dependendo do seu repertório.

Além do conhecimento da produção original, o contato com o idioma presente na produção original é de extrema importância para uma (re) criação em *Legenda Cinética*, uma vez que a locução presente no áudio será traduzida por meio da tipografia em movimento de maneira síncrona e cronológica. Para seu entendimento, o espectador precisa ter algum nível de familiaridade com essa linguagem. Essa mediação se relaciona com Lótmán (1998, p. 155), quando este descreve que: “Todo funcionamento de um sistema de comunicação supõe a existência de uma memória comum da comunidade. Sem memória comum é impossível ter uma linguagem comum<sup>1</sup>”.

Dependendo do nível de familiaridade com a produção original e com

---

1 Do original em espanhol: *Todo funcionamiento de un sistema comunicativo supone la existencia de una memoria común de la colectividad. Sin memoria común es imposible tener un lenguaje común.*

o idioma da produção, o entendimento pode ser mais ou menos complexo, de acordo com a tese formulada por Lótman: “[...] quanto mais complexa é uma linguagem, mais adequada ela está para a transmissão e produção de informações mais complexas, maior deve ser a profundidade que sua memória deve possuir” (LÓTMAN, 1998, p. 155).

O fato de uma recriação em Legenda Cinética se reforçar seu conteúdo original, se associa com a visão de Lótman sobre: “[...] esse aspecto da memória da cultura tem um caráter pancrônico, espacial-contínuo. Os textos atuais são iluminados pela memória, mas os não atuais não desaparecem, ao contrário, é como se fossem apagados, passando a existir em potencial”<sup>3</sup> (LÓTMAN, 1996, p. 159).

Com isso, podemos ver a Legenda Cinética como um misto de fatores individuais e coletivos, que vão desde a escolha do vídeo que será produzido, passando pela produção e pela apreensão. Essa característica plural é mais uma prova da relação da Legenda Cinética com a semiótica da cultura, quando temos em mente que a cultura se trata de um fenômeno da sociedade. Contudo, mesmo se tratando de um fenômeno social, não se pode excluir a possibilidade da cultura também carregar traços individuais, em uma menor escala, quando esse indivíduo busca representar e constituir o coletivo ao qual está inserido. Tanto que Lótman e Uspenskij mencionam que, historicamente, são secundários os casos de cultura individual (LÓTMAN; USPENSKIJ, 1981, p. 40).

Esta ideia da cultura individual ficar em segundo plano, se mostra presente também no mapeamento realizado no presente artigo, uma vez que os números detalham que existe uma preferência entre os autores dos vídeos em Legenda Cinética, em optar por produções que já são de conhecimento

---

2 Do original em espanhol: [...] *cuanto más complejo es un lenguaje, cuanto más ajustado está para la transmisión y producción de información más compleja, tanto mayor profundidad debe poseer su memoria.*

3 Do original em espanhol: [...] *este aspecto de la memoria de la cultura tiene un carácter pancrónico, espacial-contínuo. Los textos actuales son alumbrados por la memoria, pero los no actuales no desaparecen, sino que es como si se apagarán, pasando a existir en potencia.*

do público, em detrimento à produções inéditas, de acordo comentamos anteriormente.

Por fim, ainda segundo Lótman e Uspenskij (1981, p. 38): “Por outro lado, não só a adoção de novas formas de comportamento nas também o reforço da signicidade (simbolicidade) das velhas formas podem testemunhar determinada mudança do tipo de cultura”.

Conforme já ressaltamos no presente capítulo, quando criados em Legenda Cinética, os vídeos carregam consigo, em diferentes níveis, alguma forma de resgate de memória, uma vez que recriam um conteúdo antigo, de escolha do autor, mas que tem efeito sobre o espectador. Por esse motivo, podemos concordar com Lótman (1996, p. 157), quando este entende a cultura majoritariamente como memória coletiva, mas com participação do indivíduo: “Do ponto de vista da semiótica, a cultura é uma inteligência coletiva e uma memória coletiva, ou seja, um mecanismo que está acima do indivíduo para conservação e transmissão de certas informações (textos) e de elaboração de novas<sup>4</sup>”.

Quando são recriados na forma de Legenda Cinética, os textos garantem a manutenção da memória, se pensarmos na produção original, e a criação de memórias, por meio do novo conteúdo produzido: “Nesse sentido, o espaço da cultura pode ser definido como o espaço de uma certa memória comum, ou seja, um espaço em cujos limites alguns textos comuns podem ser preservados e atualizados<sup>5</sup>” (LÓTMAN, 1996, p. 157).

Além de ser possibilitada por uma tecnologia (relativamente) atual, o computador, conforme mencionamos anteriormente, o momento presente também influencia no entendimento da nova informação recriada com Legenda Cinética, como Lótman (1996, p. 157) descreve a atualização: “[...] rea-

---

4 Do original em espanhol: *Desde el punto de vista de la semiótica, la cultura es una inteligencia colectiva y una memoria colectiva, esto es, un mecanismo supraindividual de conservación y transmisión de ciertos comunicados (textos) y de elaboración de otros nuevos.*

5 Do original em espanhol: *En este sentido, el espacio de la cultura puede ser definido como un espacio de cierta memoria común, esto es, un espacio dentro de cuyos límites algunos textos comunes pueden conservarse y ser actualizados.*

lizada dentro dos limites de alguma invariante de sentido que permite dizer que no contexto do novo momento o texto se conserva, com toda a variação de interpretações, a qualidade de ser idêntico a si mesmo é preservada<sup>6</sup>”.

O autor reforça a ideia do momento atual influenciar na interpretação de um novo texto: “[...] devemos chamar a atenção para o fato de que novos textos são criados não apenas no recorte atual da cultura, mas também em seu passado<sup>7</sup>” (LÓTMAN, 1996, p. 159). E ainda segundo Lótman (1998, p. 154): “Sendo a cultura uma das formas de memória coletiva, ela própria está submetida às leis do tempo, possui também mecanismos que resistem ao tempo e ao seu movimento<sup>8</sup>”.

Conforme comentamos, isso se reforça quando se trata de um filme ou de um videoclipe que teve seu visual original substituído por um novo, criado com tipos em movimento, mas também para discursos sonoros que não tinham visual anterior, muitas vezes, usando uma linguagem visual contemporânea para viabilizar o entendimento, mantendo relação com sua matriz original, como descreve Lótman (1996, p. 160):

A produtividade da formação de sentido no processo de embate entre os textos que se conservam na memória da cultura e os códigos contemporâneos, depende da medida da lacuna semiótica. À medida que os códigos de cultura se desenvolvem, eles são incluídos dinamicamente no processo histórico [...]<sup>9</sup>.

---

6 Do original em espanhol: *La actualización de éstos se realiza dentro de los límites de alguna invariante de sentido que permite decir que en contexto de la nueva época el texto se conserva, con toda la variancia de las interpretaciones, la cualidad de ser idéntico a sí mismo.*

7 Do original em espanhol: *[...] debemos llamar la atención sobre el hecho de que los nuevos textos se crean no sólo en el presente corte de la cultura, sino también en el pasado de ésta.*

8 Do original em espanhol: *Siendo una de las formas de la memoria colectiva, la cultura, que está ella misma sometida a las leyes del tiempo, a la vez dispone de mecanismos que hacen resistencia al tiempo y a su movimiento.*

9 Do original em espanhol: *La productividad de la formación de sentido en el proceso del choque entre los textos que se conservan en la memoria de la cultura y los códigos contemporâneos, depende de la*

**O importante é que se crie ou se recrie experiências de memória individual, mas principalmente, coletiva, tendo em mente que a própria definição de cultura como memória de uma coletividade, problematiza o sistema de regras da semiótica, que converte em cultura, a experiência de vida do gênero humano (LÓTMAN; USPENSKIJ, 1981, p. 41).**

**A ideia da Legenda Cinética como uma ferramenta de manutenção ou de recriação de memória se assemelha com a proposta de Lótmán para o que o autor define como “memória criativa”, que se dedica a criar novos significados, em relação à “memória informativa”:**

Se nos permitirmos um certo grau de simplificação e identificarmos a memória com a preservação de textos, poderemos isolar uma “memória informativa” e uma “memória criativa (criadora)”. Na primeira, podemos incluir os mecanismos de conservação dos resultados finais de uma determinada atividade cognitiva. Assim, por exemplo, ao manter a informação técnica, o recorte de seus resultados finais (cronologicamente, por via de regra, o último) estará ativo. Se alguém se interessa pela história da técnica, em todo caso não é aquele que pretende aproveitar seus resultados de forma prática. Esse interesse pode surgir em alguém que pretende inventar algo novo. Mas, do ponto de vista da preservação da informação, neste caso só está ativo o resultado, o texto que encerra o resultado final. Esse tipo de memória tem o caráter de um plano, é organizado em uma única dimensão temporal e está subordinado à lei da cronologia. Ela se desenvolve na mesma direção que o curso do tempo e está relacionada a esse curso.

---

*medida del desfase semiótico. Puesto que los códigos de la cultura de desarrollan, están incluidos dinámicamente en el proceso histórico [...].*

Um exemplo de memória criadora é, em particular, a memória da arte. Nele, potencialmente, todo o volume dos textos está ativo. A atualização de tais ou quais textos está subordinada às complexas leis do movimento cultural geral e não pode ser reduzida à fórmula “o mais novo é o mais valioso”<sup>10</sup> (LÓTMAN, 1996, p. 158).

**Esse conceito de memória criadora se reforça quando lembramos que a Legenda Cinética faz uso de elementos gráficos artísticos para sua composição, sem deixar de lado a característica (re)construtora de memória:**

No entanto, não apenas a composição do conjunto de textos muda, mas os próprios textos também mudam. Sob a influência dos novos códigos que são utilizados para a decifração dos textos que foram depositados na memória da cultura em épocas longínquas, ocorre um deslocamento

---

**10 Do original em espanhol:** *Si nos permitimos cierto grado de simplificación e identificamos la memoria con la conservación de los textos, podremos aislar una “memoria informativa” y una “memoria creativa (creadora)”. En la primera, podemos incluir los mecanismos de conservación de los resultados finales de cierta actividad cognoscitiva. Así, por ejemplo, al conservar la información técnica, estará activo el corte de sus resultados finales (cronológicamente, por regla, el último). Si a alguien le interesa la historia de la técnica, ya en todo caso no es a aquel que tiene intención de aprovechar prácticamente sus resultados. Ese interés puede surgir en quien tiene intención de inventar algo nuevo. Pero, desde el punto de vista de la conservación de la información, en este caso sólo está activo el resultado, el texto que encierra el resultado final. Este género de memoria tiene el carácter de un plano, está dispuesto en una sola dimensión temporal y está subordinado a la ley de la cronología. Se desarrolla en la misma dirección que el curso del tiempo, y está concertado con esse curso.*

*Un ejemplo de memoria creadora es, en particular, la memoria del arte. En ésta, potencialmente todo el grueso de los textos resulta activo. La actualización de tales o cuales textos se subordina a las complejas leyes del movimiento cultural general y no puede ser reducida a la fórmula “el más nuevo es el más valioso”.*

dos elementos significativos e não significativos da estrutura do texto. De fato, os textos que, pela complexidade de sua organização, atingiram o patamar de arte, não podem, de forma alguma, ser depósitos passivos de informação constante, pois não são armazéns, são geradores. Os sentidos na memória da cultura não se “conservam”, mas crescem<sup>11</sup> (LÓTMAN, 1996, p. 160).

**O fator artístico presente na Legenda Cinética se relaciona com a complexidade no entendimento da informação, de acordo com o nível de familiaridade que o autor e o espectador têm com a produção original e com a linguagem das produções, tanto a original quanto em Legenda Cinética, conforme comentamos anteriormente, seja esse conhecimento consciente ou inconsciente, como detalha Lótman (1998, p. 160):**

As circunstâncias se complicam ainda mais pelo fato de que através de um único símbolo outro pode “ser revelado”, cuja memória, neste caso, pode ter um caráter inconsciente, o que não impede que, em determinados momentos históricos ou em textos artísticos, atualize e tornar-se um elo plenamente consciente de culturas<sup>12</sup>.

---

11 Do original em espanhol: *Sin embargo, cambia no sólo la composición del conjunto de textos, sino que cambian también los propios textos. Bajo la influencia de los nuevos códigos que se utilizan para el desciframiento de los textos que se depositaron en la memoria de la cultura en tiempos muy pretéritos, ocurre un desplazamiento de los elementos significativos y no significativos de la estructura del texto. De hecho, los textos que por la complejidad de su organización alcanzaran el nivel de arte, no pueden, en absoluto, ser depósitos pasivos de una información constante, puesto que no son almacenes, sino generadores. Los sentidos en la memoria de la cultura no “se conservan”, sino que crecen.*

12 Do original em espanhol: *Las circunstancias se complican, además, por el hecho de que através de un solo símbolo puede “traslucirse” otro, el recuerdo del cual, en este caso, puede tener un carácter inconsciente, lo que no le impide, en determinados momentos históricos o en textos artísticos, actualizarse y convertirse en un vínculo plenamente consciente de las culturas.*

De maneira bem resumida, com todas as características e relações citadas no presente capítulo, podemos considerar que a Legenda Cinética se enquadra nas afirmações que não definem a memória nem como “[...] um repositório de informações, mas um mecanismo para regenerá-las<sup>13</sup>” (LÓTMAN, 1998, p. 157); tampouco como “[...] um depósito passivo para a cultura, mas constitui parte de seu mecanismo formador de texto<sup>14</sup>” (LÓTMAN, 1996, p. 161). Também ao que parece, a Legenda Cinética se encontra e se enquadra diante dos conceitos fundamentais deste complexo sistema semiótico que definimos como cultura (LÓTMAN; USPENSKIJ, 1981, p. 58).

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com base no que foi apresentado na íntegra do presente artigo, podemos entender que a Legenda Cinética é uma forma de linguagem que se diferencia das demais formas de tipografia em movimento, pois tem como uma de suas características principais, a tradução visual de um discurso sonoro pré-existente, de maneira síncrona e cronológica. A Legenda Cinética é sim uma forma de tipografia em movimento, contudo, classificar toda forma de movimento aplicado à tipografia em produções audiovisuais como tipografia cinética, é uma se apresenta como uma visão reducionista, uma vez que existem diferentes categorias que definem com mais assertividade as características e aplicações da tipografia dinâmica.

Ainda que as demais categorias não sejam amplamente veiculadas no canal Kinetic Typography do Vimeo, conforme o mapeamento realizado nos mostrou, talvez por falta de conhecimento das categorias e das pesquisas realizadas sobre o assunto, vemos que a Legenda Cinética é a categoria que mais tem exemplos postados, em produções de diferentes segmentos, reforçando o caráter versátil da Legenda Cinética.

---

13 Do original em espanhol: [...] un depósito de información, sino un mecanismo de regeneración de la misma.

14 Do original em espanhol: [...] para la cultura un depósito pasivo, sino que constituye una parte de su mecanismo formador de textos.

Analizamos a Legenda Cinética sob a luz de diferentes conceitos da semiótica da cultura. Ou seja, vimos que a prática pode ser estudada como parte do desenvolvimento e da evolução da cultura escrita, sob o ponto de vista do dinamismo com que as linguagens, incluindo a Legenda Cinética se renovam, sob a visão da criação ou da recriação de um conteúdo, construindo ou reconstruindo uma memória, que pode ser entendida pelo espectador com mais ou menos facilidade, de acordo com seu repertório e sua familiaridade com a produção original que será reconstruída pela Legenda Cinética, e com o idioma da produção, e da relação que a prática da Legenda Cinética tem com a tecnologia computacional atual.

Por fim, entendemos também que a Legenda Cinética, além de ser uma ferramenta de (re)criação também pode ser utilizada como ferramenta comunicacional, para mediar o entendimento de uma informação, uma vez que apresenta as linguagens oral e textual em uma mesma produção.

Apesar de ter como objetivo, apresentar a Legenda Cinética de maneira teórica e funcional, o presente artigo deixa aberta a possibilidade de um estudo mais aprofundado no tema, bem como para estabelecer relações com outras áreas do conhecimento, reforçando a pluralidade desta prática contemporânea.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BROWNIE, Barbara. The Behaviours of Fluid Characterforms in Temporal Typography. Core. 2012. Disponível em: <<https://core.ac.uk/download/pdf/9552939.pdf>>. Acesso em: 08 de jun. de 2023.

LÓTMAN, Iúri. La memoria a la luz de la culturologia. In: LÓTMAN, Iúri. La semiosfera I. Semiótica de la cultura y del texto. Madrid: Ediciones Cátedra, p. 157-161, 1996.

\_\_\_\_\_. La memoria de la cultura. In: LÓTMAN, Iúri. La semiosfera II. Semiótica de la cultura, del texto, de la conducta y del espacio. Madrid: Ediciones Cátedra, p. 152-162, 1998.

LÓTMAN, Iúri; USPENSKIJ, Borís. Sobre o mecanismo semiótico da cultura. In: LÓTMAN, Iúri; USPENSKIJ, Borís; IVANOV, Viacheslav. Ensaio de semiótica soviética. Lisboa: Horizonte, p. 37-65, 1981.

MANDEL, Ladislav. Escritos, espelho dos homens e das sociedades. São Paulo: Rosari, 2006.

PETRINI, Christian David Rizzato. Legenda cinética : tipografia em movimento e traduções narrativas / Christian David Rizzato Petrini. -- 1. ed. -- São Paulo : Gênio Criador Editora, 2018.

VIMEO | KINETIC TYPOGRAPHY CHANNEL. Disponível em: <<https://vimeo.com/channels/kinetictypography>>. Acesso em: 20 de jun. de 2023.