

Quebrando as regras do jogo – Leitura semiótica da vinheta de abertura ⁵²⁸

Breaking the rules of the game – Semiotic reading of the opening vignette

Patrícia Machado Fernandes⁵²⁹
(Mestranda – PUC-RJ)

Resumo: Este artigo faz uma análise semiótica da vinheta de abertura e *teaser* de lançamento da novela brasileira “A Regra do Jogo” (2015). Foi realizado um breve resgate da história do jogo de xadrez e seus signos, relacionados ao conteúdo diegético do programa. Com base nas teorias semióticas demonstra-se como estes símbolos foram subvertidos no conceito adotado na peça audiovisual, mostrando como as regras do jogo viriam a ser quebradas ao longo da narrativa na obra a ser assistida.

Palavras-chave: Teledramaturgia brasileira, abertura, vinheta, xadrez, semiótica

Abstract: This article makes a semiotic analysis of the opening vignette and teaser of the Brazilian soap opera “A Regra do Jogo” (2015). A brief review of the history of the game of chess and its signs and its signs related to the program’s diegetic content was carried out. Based on semiotic theories, it is demonstrated how these symbols were subverted in the concept adopted in the audiovisual piece, showing how the rules of the game would be broken throughout the narrative in the work to be assisted.

Keywords: Brazilian soap opera, opening vignette, vignette, chess, semiotics.

Introdução

O objetivo central desta pesquisa se propõe a compreender o fenômeno visual da vinheta de abertura e *teaser* de lançamento da telenovela brasileira “A Regra do Jogo”, produzida pela Rede Globo no ano de 2015. É apresentado a relação da trama central com os símbolos utilizados nestas chamadas divulgadas diariamente, tendo como base a teoria semiótica, proposta por Charles Sanders Peirce (1839 – 1914).

Durante este estudo nos deparamos com uma representação do jogo de xadrez e em vista disso, foi necessário compreender a noção do que é um jogo. Resumidamente temos jogo, do termo latim “*jocus*”, que significa gracejo, brincadeira, divertimento, uma atividade física ou intelectual que integra um sistema de regras. Estas regras são elementos que defi-

528 - Trabalho apresentado no XXIV Encontro SOCINE na sessão: A televisão levada a sério.

529 - Patrícia Machado Fernandes possui graduação em Comunicação Visual, PUC-Rio (1992). Mestranda em Design na PUC-RJ. Carlos Eduardo Félix da Costa é artista plástico, orientador de mestrado e professor pesquisador do Departamento de Artes e Design da PUC-RJ, responsável pelo laboratório LINDA (Laboratório Interdisciplinar em Natureza, Design e Arte).

nem a coerência e estrutura desta atividade, determinando a sequência de turnos, os direitos e obrigações de cada participante, objetivos a serem alcançados e pontuação, e que por fim, define um indivíduo (ou um grupo) vencedor e outro perdedor.

Nesta análise abordou-se a classificação dos signos pelos três polos da semiótica: o signo em si, objeto do signo e interpretante. A interpretação é feita pelas linhas da *primeiridade* (Forma) por meio da forma perceptível que o signo se manifesta, da *secundidade* (Significado) aquilo que é pretendido e da *terceiridade* (Função) simbólica.

Sobre xadrez, vinhetas e aberturas

1.1 Xadrez

De origem controversa, afirma-se que o jogo de xadrez teve origem na Ásia. Na versão mais divulgada difunde-se que seu berço teria sido na Índia, surgida na tradição estratégica guerreira dos *kshatryia*, a casta bélica que inspirou a obra *Bhagavad-Gita*, parte integrante do poema épico *Maabárata* (c. Século IV a.C.), que narra uma guerra ocorrida há mais de 5.000 anos.

Ao longo da história, os simbolismos e interpretações por trás do xadrez foram diversos. Apresentado como um jogo de estratégia, desenrola-se sobre um tabuleiro que simboliza o mundo com a luz e a sombra, ou o Yang e o Yin, representados pelos quadrados pretos e brancos. Podemos encontrá-lo como, por exemplo, simbolizando um duelo intelectual; ou em outra forma de interpretação como o simbolismo do labirinto, onde as jogadas ruins são os “becos sem saída” e os movimentos vitoriosos sendo os caminhos com derivações. Pode ser visto também como a jornada para a virtude, com perdas e derrotas, até a conquista da vitória ao final. Há ainda, a versão da luta entre a cidade dos homens e a cidade de Deus, representado pelas peças brancas e pretas. Uma outra teoria nomeia Ares, o deus da guerra, como o criador do jogo de tabuleiro, na intenção de testar suas estratégias de guerra. Jogo que ele teria ensinado posteriormente a um filho que teve com uma humana, fazendo com que os fundamentos chegassem até nós. Estas são apenas algumas versões além de muitas outras.

1.2 Vinhetas e abertura

De grande relevância na comunicação desde que surgiram, com presença nas artes, imprensa e arquitetura, as vinhetas eram utilizadas como um elemento gráfico e decorativo carregado de significados e intencionalidade. De acordo com Schiavoni (2012), apenas a partir de 1950 adaptou-se o termo para os meios eletrônicos (rádio, tv, cinema e internet), adquirindo assim novas linguagens e proporcionando maior repercussão de público.

Em seus estudos, Petrini (2004) diz que as aberturas de programa normalmente têm mensagens que se relacionam com a temática ou com a ideia do veículo; muitas vezes com mensagens diretas ou que podem surgir de forma alegórica. Conforme expõe Santaella, a

análise do símbolo “[...] nos conduz para um vasto campo de referências que incluem os costumes e valores coletivos e todos os tipos de padrões estéticos, comportamentais, de expectativas sociais etc.” (2000, p. 35).

Na televisão temos diversos tipos de vinhetas, como as vinhetas informativas, as de passagem de bloco, as de serviço com informações de interesse público e as comemorativas e/ou temáticas marcando datas especiais (MIZUGUTI, 2006), dentre outras. Um exemplo de vinheta informativa é a de lançamento e abertura de programa, que estamos usando para análise neste artigo.

Nas últimas semanas da obra que está no ar, é veiculada uma chamada para a nova produção que irá estrear, um pequeno videoclipe chamado de *teaser*⁵³⁰ de lançamento. Esta breve narrativa está repleta de simbologias, permitindo leituras que tem como função primordial contar a história da novela em cerca de um minuto, com imagens relacionadas à temática, convidando o telespectador a assistir o novo programa.

A Regra do Jogo, a novela

A novela “A Regra do Jogo” foi produzida pela Rede Globo, exibida no horário das 21 horas no período de 31/08/2015 a 12/03/2016. Esta obra, da autoria de João Emanuel Carneiro, teve 167 capítulos. Contou com a direção de núcleo de Amora Mautner e com atuações de Alexandre Nero (Romero Rômulo), Giovanna Antonelli (Atena), Tony Ramos (Zé Maria), entre outros.

A trajetória dos personagens coloca à prova questões que envolvem a ética, a moral, os valores e os limites de cada um, e questiona fronteiras entre o certo e o errado, entre o bem e o mal. Romero se apresenta como um herói, mas por trás do verniz de “bom moço” e de sua ONG – a Fundação Raiar, uma organização que atuava na reabilitação de criminosos condenados –, é um indivíduo inescrupuloso e delituoso. Integrante de uma máfia perigosa, ao invés de fazer o bem como padrão de comportamento é alguém que aprecia a ideia de ser bom.

Abertura da novela

Para elaboração deste artigo, definiu-se por uma análise do conteúdo com base nos vídeos da abertura e do *teaser* da novela. Conforme dito pelos idealizadores da abertura, Alexandre Romano, Fabricio Duque, Flavio Mac e Felipe Lobo, a proposta era criar peças diferentes, fora do padrão para estes vídeos. O conjunto de peças elaboradas apresenta forte presença de texturas, de diagonais, assimetrias e híbridos mosaicos, traduzindo assim a inspiração que surgiu numa viagem a Barcelona, quando visitaram obras de Antoni Gaudí (1852-1926), arquiteto e artista e um dos principais representante do Modernismo catalão.

530 - Técnica usada em marketing para chamar a atenção para uma campanha publicitária, por intermédio do uso de informações enigmáticas no início da campanha.

O enquadramento inicial da abertura, visto de cima, nos proporciona a visão completa do tabuleiro e de todas os elementos digitalmente criados. Completando a apresentação, um voo de câmera pelo cenário percorrendo o espaço e os detalhes das peças, apresentando assim o resultado gráfico da influência e pesquisa dos criadores.

Testemunhamos um jogo de xadrez em andamento onde as peças se movem autonomamente, sem a presença de um jogador, o que de início já denota independência de uma mente maestra, que delibera. Essa abordagem ilustra a velocidade e ferocidade da batalha; com movimentos em direções inusitadas, interação com obstáculos como alçapão e trampolim, com a quebra de peças e posterior fusão com outras, formando mesclas bicolores que explicitam a zona acinzentada que há entre luz e sombra. Num ritmo mais acelerado do que o esperado no xadrez, as peças estão cada uma jogando sua própria partida. Conscientes ou não, estão em lados opostos, mas tornando decisões que deixam ambíguas hierarquias, alianças e funções pré-estabelecidas. A narrativa sugere o rompimento de códigos, demonstrando que as peças estão dispostas a alcançar seus objetivos a todo o custo. Ao final, somos postos em dúvida quanto a quem está representando o bem e quem está representando o mal.

Figura 1-Vinheta de abertura da novela



Fonte: Divulgação

Figura 2- Detalhe da abertura onde a peça depois de destruída se recompõem bicolor – preta e branca⁵³¹



Fonte: Divulgação

531 - Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=Qim6y7vs6_A

No *teaser* de lançamento também foi produzida uma versão do jogo de xadrez, desta vez com os personagens tomando o lugar das peças convencionais. Logo no início já se apresenta o elenco, entre protagonistas e coadjuvantes da narrativa. Os que fazem parte da falange do “bem”, ou pelo menos são a princípio mostrados como o sendo, são apresentados com figurino em tons claros e os antagonistas se apresentam vestidos de preto. Ao final da sequência já pode-se perceber a dualidade do personagem principal, que vestido de branco tira uma camada de sua indumentária e se revela uma peça preta, compactuando assim, segundo a narrativa, com valores negativos.

Figura 3- *Teaser* de lançamento⁵³²



Fonte: Divulgação

Os primeiros movimentos são feitos pelos peões, que no enxadrismo seriam as peças mais fracas, mas que podem tanto auxiliar a defesa, como também podem ser sacrificados numa boa tática de combate. Logo somos também apresentados aos “reis” da partida, Romero se mostrando como o rei branco e Zé Maria o rei oponente, ilustrando o lado negro do tabuleiro. Como símbolo do poder e do amor feminino temos a monarca negra, Atena, que demonstra seu poder incitando uma jogada que viabiliza a conquista do rei *branco*. Com esta jogada ela explicita que em realidade o personagem faz parte da facção negra, assegurando que ele não será seduzido pelo bem simbolizado pela rainha branca. O telespectador, portanto, vislumbra que o Rei será um personagem repleto de nuances, exatamente como a peça que se recompõe na abertura da novela, um híbrido preto e branco, com pedaços claros e outros escuros, nem sempre bom e nem sempre mau.

A novela em questão nos apresenta uma realidade paralela, com um *Estado* particular, no comando de suas próprias batalhas. A metáfora do jogo segue sendo analisada e vemos Deleuze e Guattari, em seu *O Tratado de Nomadologia, A Máquina de Guerra*, uma belíssima distinção estratégica de deslocamento entre o jogo ocidental de xadrez e seu equivalente oriental, o *go*, para ilustrar as diferenças e embates entre a Máquina de Guerra nômade e o Estado sedentário. O xadrez é considerado um jogo de Estado, de Corte. A codificação do movimento de cada peça lhe atribui propriedades que determinam importância simbólica. A identificação dos espaços enquanto liso e estriado, onde a luta se transforma reconstituindo novos andamentos, modificando os adversários (DELEUZE; GUATTARI, 1997 p.189).

A metodologia utilizada para essa leitura seguiu pelo resgate dos signos, análise da *primeiridade*, *secundidade* e *terceiridade*, a forma e função da vinheta de abertura e *teaser*. O jogo de xadrez atua como objeto imediato, enquanto jogo físico e objeto dinâmico, funcionando como cenário e linguagem. Portanto, pode ser entendido como um modelo figurativo que ajuda a pensar a linguagem, um modelo que permite compreender a natureza de um “sistema de signos”. Segundo Greimas, cada figura se define não pelo que é, mas por seu comportamento, que a distingue das outras (GREIMAS, 1979)

Na composição do jogo de xadrez existem 16 peças, sobre um tabuleiro dividido em 64 casas de cores alternadas, sendo as claras denominadas «brancas» e as mais escuras «pretas». O jogador tem sua função e sua representação, e existe uma linguagem de comunicação nas conexões entre as diversas peças, trazendo assim algumas mensagens que são elucidadas a partir de seus sinais e símbolos.

Para analisar o jogo de xadrez na sua forma enquanto *primeiridade*, parte-se das impressões iniciais do objeto até sua caracterização, um tabuleiro com tracejados horizontais e verticais formando um padrão, com quadrados em cores (claro e escuro) alternadas, com objetos em cima. Em seguida percebe-se que, o que estamos realmente vendo é um jogo de tabuleiro, com peças diversas distribuídas nas duas primeiras linhas de cada lado da tábula. Ao fim, após as observações previamente feitas, identifica-se o objeto como sendo o jogo de xadrez, com suas peças características, sendo elas mesmas também signos, com suas próprias representações específicas.

O significado do xadrez está sob o domínio da *secundidade*, onde apresenta-se o ícone, índice e símbolo, dependendo da pessoa que o interpreta como um sinal, conforme seus conhecimentos e cultura. As imagens, suas cores e movimentos podem emitir mensagens e podem ser analisadas como sinais. Neste caso, se apresenta a interpretação do jogo de xadrez como uma disputa, a eterna guerra do bem contra o mal. O jogo do xadrez se descortina em ícones diversos, como as formas quadradas lado a lado compondo as bipolaridades, que por sua vez se apresenta também pelo seu formato quadrangular. Suas peças são cada qual um ícone e um índice em separado, pois cada uma possui sua própria representação enquanto personagens da disputa, que acontece dentro do tabuleiro e na vida.

O efeito que o signo produz na mente do intérprete é como a *terceiridade* interpreta a função do objeto. Sua função está ligada com o “para que serve este objeto”, do ponto de vista prático, estético e simbólico: o xadrez, enquanto um jogo de guerra, cuja batalha está podendo ser de territórios, psicológicas, éticas, míticas, tendo como vencedor quem teve a melhor visão de jogo e como função o exercício do raciocínio.

Nesta narrativa, a locação (tabuleiro de xadrez) pode atuar de forma simbólica, a partir do momento em que são estabelecidos certos vínculos com o texto da dramaturgia. A análise por hora apresentada utiliza os signos interpretados a partir da forma e da formação do jogo. A relação das imagens e a formação ou posição no tabuleiro de xadrez nos leva a uma das metáforas mais difundidas do jogo de xadrez com uma guerra e seus exércitos, neste caso em questão a guerra entre o bem e o mal.

A leitura desta peça valida a semiótica como teoria aplicada, a partir das relações que possam ser estabelecidas entre os distintos tipos de signos e suas respectivas formas de representação. Ela se mostrou eficaz para análise de uma construção simbólica e ainda pode continuar sendo utilizada para outras análises a partir do olhar de novos espectadores e suas referências.

Referências

- ANDRADE, Marcelo. "A simbologia do xadrez". Disponível em <http://floscarmeli estudos.com.br/a-simbologia-do-xadrez/>, 2015. Acessado em: 4 jul. 2020
- CARDOSO, João Batista F. *Os signos visuais e as formas de representação da imagem Televisiva: um modelo peirceano de análise instrumental*. Intexto, Porto Alegre: UFRGS, 2007.
- DELEUZE, Gilles – GUATTARI, Félix. *Mil Platôs - Capitalismo e Esquizofrenia*. Vol. 5, tr. Peter Pál PELBART e Janice CAIAFA. São Paulo: Editora 34, 2005.
- GREIMAS, A. J. *Miti e Figure*. 1979. "A cerca do Jogo". (Trad. de Jean Cristtus Portela Mar- sciani Limoges: 2006).
- M.I. Andi Purnomo, drs. Wisamongko, MA, Hat Pujiati, SS. *A semiotic analysis on signs of the english chess game*. Tese (Doutorado) – Jember University, Indonésia, 2012.
- MIZUGUTI, Denise Vianna. *Videodesign na era digital: o formato visual das vinhetas de tele- visão*. 2002. 107 f. Dissertação (Mestrado) - Universidade Paulista (UNIP), São Paulo, 2002.
- PETRINI, Paulo. "Um estudo crítico sobre o significado das vinhetas da Rede Globo". Maringá, v. 26, no. 1, p. 123-133, 2004.
- ROCHA. W.R. *Jogo e o xadrez: Entre Teorias e a História*. Dissertação (Mestrado) – Universi- dade Católica de Goiás, Goiânia-GO, 2009.
- SANTAELLA, Lúcia. *Matrizes da linguagem e pensamento: sonora, visual, verbal*. São Paulo: Iluminuras/FAPESP, 2001.