

OFICINA DE MULTIMÉDIA

12º. Ano
TURMA AV1

«A fotografia é uma verdade, o cinema é uma verdade 24 vezes por segundo e também a mais bela fraude do mundo.»

Jean-Luc Godard



Princípios Orientadores:

Os propósitos orientadores da disciplina de Oficina de Multimédia do 12º. Ano são a exploração de conhecimentos e a experimentação de meios informáticos e audiovisuais, com o intento formador de contribuir para o aluno enriquecer, saber processar e substantivar as suas inteligibilizações da realidade através de manifestações artísticas. Promovendo e desenvolvendo contextos propícios para pesquisas de âmbito transversal, o professor suscitará problematizações, percursos criativos e intercâmbios. Propondo e favorecendo métodos e estratégias de analisar, abordar, reflectir, expressar, colaborar e relacionar, deverá estar ciente e sensibilizar os alunos para a multidimensionalidade e complexidade das experiências estéticas, comportamentos artísticos e inerentes interpretações da realidade bem como para o potencial expressivo das ferramentas de tratamento e geração de material digital para multimédia, nas suas diferentes vertentes (textos, imagens, gráficos, sons, vídeos, animações...).

Através de exercícios, proporcionando instrumentos e referências para a concretização dos desígnios acima expostos, os alunos deverão ser incentivados a obter proveitos da actividade intelectual, a procurar respostas expressivas

concretas, a tomar atitudes críticas, a depurar a capacidade de apreciar e de argumentar acerca do seu comportamento criativo e o dos colegas.

1º. Período Som

Projecto ESMAVC Radio Station Anúncios Abjectos, Tolos e Absurdos

«Radio affects most intimately, person-to-person, offering a world of unspoken communication between writer-speaker and the listener.»

Marshall McLuhan

O projecto ESMAVC Radio Station consiste na criação de conteúdos áudio digitais que poderão ser escutados através da internet ou transmitidos por outros meios de comunicação. Esses conteúdos são temáticos, congregam textos, locução, sequências musicais, ruídos, efeitos sonoros e silêncio, devidamente organizados consoante a intenção dos alunos. Este material é elaborado na disciplina de Oficina de Multimédia e pode ter qualidades mais experimentalistas e ensaísticas ou atributos mais convencionais. Serão tratados temas da História e Estética da Música, do Cinema, da Literatura, das Artes de Cena ou Plásticas bem como outros assuntos relevantes de outras áreas do conhecimento que os alunos decidam explorar.

Em paralelo realizar-se-ão anúncios publicitários referindo-se a produtos ou serviços absurdos nos quais a montagem sonora final terá um teor cómico, poético ou crítico.

Exercício I



Ann Miller no filme «Small Town Girl», Realização Leslie Kardos, E.U.A., 1937

Fase 1 - Programa Radiofónico ou *Podcast* de abordagem convencional ou experimental, versando sobre um tema específico ou narrando uma história.

Fase 2 - *Spot* publicitário para Rádio centrado num produto ou serviço absurdo.

Como Fazer um Anúncio (*Spot*) de Rádio

- Um anúncio regular dura entre 15 a 30 segundos (valor médio 30 segundos) mas pode ser mais longo consoante a intenção e o conteúdo a transmitir.

- É preciso trabalhar no texto, preparar uma lista/roteiro do que o anúncio deve conter, escrever no papel as ideias sobre as virtudes do produto ou serviço que se pretende promover. Neste exercício para Oficina de Multimédia usamos este método para criar um produto ou serviço absurdo.

- Tendo esse texto sido elaborado, lemos em voz alta, medindo o tempo que leva a enunciar. Praticar a entonação que se quer dar, estudar as ênfases a transmitir no anúncio para afectar emocionalmente o destinatário.

- Gravamos a leitura do texto usando um microfone ligado ao computador e um programa de edição de som como o Audacity.

- Deveríamos usar um microfone condensador que é mais sensível. Porém, como a sala de aula não é à prova de som, vamos manter o microfone comum (o que existe na sala de aula é um Sony F-V320 Dynamic Microphone).

- O padrão de frequência de áudio deve ser 44.100kHz estéreo (2 canais), com 16-bit formato estéreo.

- A proferição do texto deve ser exagerada, abrir a boca e articular bem a emissão das vogais, de modo a que o resultado seja claro e expressivo. Não desesperar se não correr bem à primeira vez. Muitos profissionais precisam de vários *takes* para um único anúncio.

- Se a voz não for a mais perfeita, podemos adicionar alguns efeitos, por exemplo, a maioria dos programas tem uma curva de afinação que nos permitirá mudar o tom da nossa voz mais grave ou mais aguda, conforme necessário. Podemos jogar com muitos dos efeitos que o programa utilizado nos fornece e obter grandes resultados.

- Depois vamos escolher o fundo musical. Várias opções podem ser equacionadas em função do conteúdo e forma do anúncio. Experimentem várias hipóteses. Compor uma melodia implica conhecimento musical e instrumental.

- Para além dos arquivos fornecidos e dos *links* dados na pagina da disciplina no *Moodle*, poderão recorrer a uma colecção de efeitos sonoros *Royalty Free* (livres de direitos de autor) no seguinte site: <http://www.soundjay.com/>

- Salvar o projecto em formato WAV.

«Quando não gostamos da vida ou quando a vida não nos satisfaz, vamos ao cinema.»

François Truffaut

«Gosto de um filme que tenha um princípio, um meio e um fim, mas não necessariamente por esta ordem.»

Jean-Luc Godard



Marlene Dietrich, no filme «The Scarlet Empress», Realizado por Josef Von Sternberg, E.U.A., 1934



«O Couraçado Potemkin», Realizado por Sergei Mikhailovich Eisenstein, U.R.S.S., 1925

«A câmara é tão refinada que torna possível lançar luz sobre a alma humana, revelá-la do modo mais brutal e assim dar ao conhecimento novas dimensões do real.»

Ingmar Bergman

2º. Período

Tratamento Artístico de Imagens por Meios Digitais

«A foto é uma caçada; é o instinto da caça sem o desejo de matar. É uma caça aos anjos. Seguimos um rasto, apontamos a um alvo, disparamos e - Click! - Em vez de um homem morto, tornamos o homem eterno.»

Chris Marker



Teorias da Fotografia

A investigação etnológica registou o medo das populações primitivas perante o risco da imagem fotográfica poder capturar parte da alma da pessoa fotografada (J. G. Frazer, *O Ramo de Ouro*, 1890).

Do mesmo modo, no tempo dos primeiros daguerreótipos, Balzac sintetizou, com ostensiva superstição, o milagre da época na sua «teoria dos espectros». O homem, afirmava ele, é um figura constituída por inúmeros estratos sobrepostos, uma série de «membranas espectrais» que o daguerreótipo fixa na chapa de prata, subtraindo-as progressivamente ao corpo fotografado (*Tratado da Vida Elegante*, 1853). A extravagância desta teoria é sintomática de como o nascimento da fotografia está relacionado com o retorno de uma série de temáticas metafísicas, místicas e teosóficas cujas raízes provêm de um passado longínquo.

Em 1839, na apresentação da sua invenção à Academia das Ciências de Paris, Daguerre afirmara que a fotografia era capaz de oferecer à natureza o meio necessário para se «reproduzir a própria». Poucos anos mais tarde, Talbot definia como «lápiz da natureza» a técnica fotográfica que ele próprio inventara (*The Pencil of Nature*, 1844). Foi pequeno o passo até se chegar à convicção de que a fotografia capturava a imagem dos objectos invisíveis e registava o rasto luminoso dos espíritos (J. - K. Huysmans, *Là-bas*, 1839).

A industrialização da fotografia, que se foi afirmando a partir de 1860, só em parte pôs fim a estas convicções: ainda que as teorias da fotografia daquele tempo, de facto, tenham privilegiado rapidamente o realismo das reproduções, na prática do retrato, contudo, e em particular na prática do retrato funerário, muito em voga em meados do século XIX, a ideia de que a fotografia conseguia fixar os traços inteligíveis do rosto humano, captados na dimensão de um instante subtraído à sucessão e à degradação do tempo, ainda se manteve durante bastante tempo. Mesmo teorias da fotografia muito recentes recuperaram a noção de enquadramento fotográfico como a moldura de um tempo que se encontra suspenso ou imóvel (A. Bazin, *Ontologie de l'image photographique*, 1945).

Deste modo, relacionou-se a fotografia, por um lado, com a percepção de um estado de morte intimamente ligado ao momento do disparo (R. Arnheim, *Intuição e Intelecto*, 1986), por outro, com a possibilidade de representar a dimensão «espectral» da experiência, aquela perante a qual o sujeito «se sente a transformar-se em objecto» e vive «uma micro-experiência da morte» ou «de parênteses» (R. Barthes, *A Câmara Clara*, 1964).

Desenvolvendo esta teoria, Susan Sontag formulou a hipótese segundo a qual a fotografia, com o seu carácter «imobilizante» e a necessidade de «incorporar» a realidade na imagem, estabelece com o mundo uma relação de poder baseada simplesmente na «sensação de conhecimento» que produz (*Sobre a Fotografia. Realidade e Imagem na Sociedade*, 1975).

Também Walter Benjamin se debruçou sobre a singularidade da dimensão temporal da fotografia identificando no registo fotográfico, a partir desta perspectiva, um factor que ainda se reveste do «valor de culto» da obra de arte e que, por isso, resiste à progressiva perda de aura provocada pelo aumento do seu «valor expositivo» (Opera). Contudo, para Benjamin a fotografia é também veículo primário desse valor expositivo. No final do século XIX, com passagem do género do retrato para o género da paisagem, a fotografia torna-se a forma de arte que exemplarmente vai permitir reflectir sobre a cultura massificada da modernidade (*Breve História da Fotografia*, 1931).

As teorias da fotografia que acompanharam esta viragem concentraram-se no naturalismo da paisagem fotográfica, na possibilidade de reprodução do real com a neutralidade e a precisão de uma imagem científica, como testemunha, por exemplo, a moda da estereoscopia no final do século XIX.

As teorias semióticas, como a de Peirce, por outro lado, atribuíam à fotografia uma espécie de realismo espontâneo e inelutável, classificando-a entre os signos de conexão física, ou «indiciais», relativamente aos quais é fundamental uma grande semelhança com os objectos representados.

Contudo, as mais de dez mil paisagens fotografadas por Atget entre 1895 e 1927 - que só vieram a lume no debate estético do movimento surrealista a partir de 1926 - tomaram-se símbolo da profunda transformação teórica pela qual o fotógrafo procurou cortar as amarras que o mantinham vinculado às poéticas do realismo e reivindicou autonomia estética para a sua obra. Com o contributo de Atget evidenciam-se não só a subjectividade do enquadramento e o plano não naturalista da perspectiva, mas também se coloca o problema de considerar a própria fotografia como obra de arte dotada de um significado peculiar e, por isso mesmo, digna de figurar no espaço de exposição do museu moderno. A partir dos anos vinte e trinta do século XX, as teorias da fotografia acentuaram a especificidade do elemento «fotográfico» e tentaram emancipar-se das tradicionais analogias com as teorias da pintura. Em França, o movimento Dada e o Surrealismo elegeram as técnicas de manipulação típicas da colagem fotográfica e da fotomontagem como modelos do trabalho artístico em geral. (A. Breton, *O Surrealismo e a Pintura*, 1925). Na Alemanha, a teoria da fotografia da *Neue Sachlichkeit* levantou o problema da «pureza» dos valores estéticos especificamente fotográficos (A. Stieglitz), enquanto as experiências ligadas ao movimento Bauhaus aproximaram a fotografia da reelaboração gráfica da imagem em formas cada vez mais abstractas e estilizadas (Moholy-Nagy e Keetman).

Não obstante estes contributos, as teorias da fotografia eximiram-se ainda durante algum tempo a questionar realmente o carácter indiciário do signo fotográfico. Barthes, aliás, considerava-o a base do efeito comunicativo: a fotografia, para ele, é «mensagem sem código», testemunho que pressupõe em quem a observa a «crença fundamental» no seu valor de «registo» de «tudo aquilo que foi». De qualquer maneira, Barthes não recupera a poética realista, mas entende a fotografia como instrumento utópico da impossível «ciência de ser único» (*A Câmara Clara*).

Contudo, a partir de Duchamp as práticas artísticas da segunda metade do século XX vão questionar precisamente a natureza do signo fotográfico, considerado já não como indiciário, mas como icónico, segundo a perspectiva da linguagem da semiótica de Peirce. Também o ícone, para Peirce, possui uma relação de semelhança com o que representa, mas ao invés do indício, o ícone é um signo de tipo configurativo, não reprodutivo. A ruptura do mecanismo referencial da fotografia, realizada também através da utilização irónica e deformada de legendas, é a técnica com que Duchamp realça os processos de constituição do significado que nela se verificam e desmente qualquer redução naturalista, submetendo as teorias da fotografia mais recentes a uma análise crítica das suas formas de elaboração e da relação com o imaginário acima de tudo e não tanto com a realidade fotografada (R. Krauss). Nesta perspectiva, as legendas já não são somente um elemento estrutural da imagem, como sugeria Barthes, mas vestígio dos seus procedimentos construtivos e estéticos, segundo a teorização proposta por Benjamin.

Stefano Catucci, in «Dicionário de Estética» (Direcção Gianni Carchia e Paolo d'Angelo), Edições 70, Lisboa, 2003

Exercício II

Registo, tratamento fotográfico ou utilização de imagens existentes em nova contextualização de modo a ilustrar ou veicular uma ideia.

Audiovisual 2º. Período / 3º. Período

Concepção, Registo de Imagem e Montagem Audiovisual

«O cinema trata daquilo que está dentro do enquadramento da câmara e daquilo que não está.»

Martin Scorsese



Técnica e Estética do Cinema

O Argumento

«O que precisamos é de uma história que comece com um terramoto e que se desenvolva até um clímax.»

Atribuído a Samuel Goldwin

Um filme é, no princípio, uma história, um «cenário», nome porque se designa o argumento cinematográfico (não confundir com o termo «cenário», usado em teatro, e que em cinema se designa usualmente pela palavra cenografia).

Nos começos do cinema, um argumento cinematográfico era uma coisa bem simples. Pode-se resumir numa só frase o assunto do célebre «Arroseur Arrosé» de Lumière: «um garoto pisa a mangueira com que um jardineiro estava a regar e ao retirar o pé, o homem recebe um jacto de água em pleno rosto». Louis Lumière não escreveu esta simples frase; explicou-a ao seu

jardineiro e a um dos aprendizes da sua oficina, ensinou-a uma ou duas vezes e realizou o seu primeiro filme.

Actualmente o improvisado é uma excepção. Um escritor pode escrever ao correr da pena, suspender o seu trabalho quando quiser, modificá-lo ou voltar ao princípio, depois de ter deitado no cesto dos papéis os primeiros rascunhos. Quando muito - se não obteve bom resultado à primeira - só perdeu algum tempo e algumas folhas de papel. Ora, cada dia perdido, no decurso da realização de um filme, representa alguns milhares de euros ou dólares e muitas horas de trabalho totalmente estragadas.

Antes de se começar a realização de um filme, prepara-se, pois, um manuscrito que o realizador seguirá, em princípio, fielmente durante a rodagem do seu filme. A preparação desse manuscrito, antes de chegar ao seu estado definitivo, requer um longo trabalho no qual podem colaborar numerosas pessoas. Na América o realizador é o que menos interferência tem neste trabalho preliminar, salvo quando se trata de um filme de grande importância ou de um realizador que tenha granjeado uma certa independência. As principais fases pelas quais passa um manuscrito destes, antes de chegar à sua forma definitiva são a sinopse, o tratamento, a continuidade, a adaptação e a planificação (*découpage*) que passamos a explicar e definir.

Quando o *scenario* parte de uma obra original especialmente escrita para o ecrã far-se-á primeiro uma espécie de rascunho que o autor, segundo os seus hábitos pessoais, condensará em forma de conto ou desenvolverá até ficar um pequeno romance. Servir-se-á, para este trabalho, da sua experiência cinematográfica, «verá» o seu filme ao escrevê-lo e terá em mente o aspecto físico e o comportamento dos intérpretes que já escolheu ou tem em vista.

O mais frequente, depois deste «rascunho», é fazer-se uma sinopse cuja redacção é obrigatória se (como é mais vulgar) trata de transpor para a tela um romance, uma peça de teatro ou qualquer outra obra literária. A sinopse é um resumo de 15 ou 20 páginas, que concentra a acção e, as mais das vezes, já a modifica segundo as necessidades do ecrã. A sinopse não só serve de base ao tratamento - que é a fase seguinte do trabalho - mas também permite, aos produtores fazerem uma escolha entre várias histórias, sem terem de se sujeitar a grandes leituras.

Dissemos que a sinopse tirada de uma obra literária já a transformava.

Um romance ou uma peça teatral não podem nunca ser filmados seguindo exactamente o original. O cinema mostra. O escritor evoca ou descreve. Se queremos adaptar «Le Père Goriot», será impossível que o *scenario* contenha um quadro equivalente ao que dá Balzac da Pensão Vauquer. O desenvolvimento de uma tal descrição, que duraria meia hora, seria aborrecido. Mas o decorador terá vantagem em ler essa passagem com atenção. Da mesma forma, um *scenario* extraído de «Os Miseráveis» terá forçosamente de suprimir a célebre digressão sobre a batalha de Waterloo e mil detalhes, intrigas ou personagens secundárias. Um adaptador, mesmo fiel ao espírito da obra original, tem de suprimir umas coisas e desenvolver outras. Certas personagens, só esboçadas pelo escritor, fornecem-lhe, ao serem simplificadas,

o equivalente visual de certos comentários ou descrições que não pode transpor para o cinema.

O tratamento é um desenvolvimento da sinopse, comportando umas 50 páginas nas quais todo o esforço dos autores incide sobre a afinação da intriga dramática.

A continuidade - que é um esboço bastante desenvolvido e quase tão longo como o cenário definitivo - acerta com os detalhes da intriga, as personagens, a «atmosfera», os «décors», a progressão dramática. Numa continuidade o filme já encontrou as suas divisões essenciais: as sequências e as cenas, que definiremos mais adiante. Por vezes já se esboça a Planificação, assim como o diálogo que ulteriormente será confiado a um especialista. Depois da intervenção do dialoguista (que pode ser o autor da adaptação) chega-se finalmente à planificação artística. O papel do autor dos diálogos é importante. As frases de um diálogo devem ser breves e reter constantemente o interesse do espectador. Mesmo se vão buscar textualmente, a uma conversação autêntica, os elementos para um diálogo, será preciso escolhê-los e agrupá-los. E saber fazê-lo, pois no cinema, mais ainda do que no teatro, cada palavra deve «dizer alguma coisa» e ser perfeitamente natural na boca do actor que a pronuncia.

Planificação

(Italiano: *Sceneggiatura*; francês: *découpage*, castelhano: *guión*; inglês: *script* e *screenplay*)

Vejam os quais são os principais elementos da «linguagem cinematográfica».

O romance só dispõe das palavras. O teatro, aparentemente mais favorecido, emprega o aspecto físico dos seus intérpretes, a sua representação, o seu tom de voz, os seus gestos, as suas expressões e, sobretudo, a palavra. Por outro lado, serve-se dos «décors», da iluminação, dos trajes, etc.

O cinema dispõe de todos os recursos do teatro, mas utiliza, além disso, a variação do ponto de vista de onde são tomadas as imagens.

No teatro, um espectador vê sempre o palco do mesmo ponto de vista que só pode ser alterado por meio de um binóculo. Durante todo um acto, dentro dos mesmos cenários, os actores ficam confinados no estreito espaço do palco e nunca podem transpor a ribalta para se aproximarem familiarmente do espectador, o qual vê as cenas como um quadro animado emoldurado numa cercadura doirada.

O espectador de cinema contempla a superfície plana do ecrã. Mas as imagens que se desenrolam sobre a tela não estão submetidas à uniformidade do ponto de vista que caracteriza o teatro.

O actor pode aparecer de pé, em corpo inteiro, dentro do conjunto do «décor». É o que se chama plano de conjunto, e que corresponde mais ou menos ao espaço abrangido pelo palco de um grande teatro. *Plano Geral* será o que abraça uma vasta paisagem, com uma ou dezenas de personagens. *Plano de Conjunto Próximo* ou *Restrito* é aquele em que os actores aparecem em corpo inteiro mas abrangendo poucos detalhes do «décor». O *Plano Americano* mostra

dos actores apenas meio corpo, como num retrato em que se vissem parte das pernas. No primeiro plano, isto é: um plano aproximado, o actor aparece cortado pelo busto. Se o ecrã mostra apenas o rosto da personagem, uma mão, um objecto isolado, ocupando toda a superfície da tela, diz-se que essa imagem está em *Grande Plano (close-up)*.

O cinema emprega não só planos fixos (tomados de um ponto de vista imóvel) mas também planos móveis (tomados com a máquina de filmar em movimento). À ordenação e combinação dos diversos planos chama-se montagem, que é a base da linguagem cinematográfica.

Os movimentos da câmara de filmar (panorâmicas e *travellings*) têm ganho, com o desenvolvimento do cinema, uma importância considerável. Tão grande que já permitem que o aparelho de filmar substitua uma personagem da acção.

O *travelling* é um poderoso meio dramático, próprio do cinema, e de que um exemplo pode explicar a utilização: «um homem ao regressar a casa repara num agrupamento de pessoas ao pé do qual pára uma ambulância. Ele rompe pela multidão atrás dos enfermeiros e descobre, estendida no chão, o corpo de sua mulher que se tinha lançado da janela abaixo.»

Um romancista poderia descrever este episódio. O teatro teria dificuldade em o mostrar da mesma maneira. Enquanto a câmara pode identificar-se com o herói num só movimento do aparelho de filmar. Depois de ter mostrado a rua, o passeio, a ambulância e a multidão, num plano geral, a câmara aproxima-se do ajuntamento, passa por entre as pessoas, debruça-se sobre o corpo estendido no chão e, aproximando-se mais, mostra em Grande Plano o rosto da morta.

O *travelling* pode executar-se em qualquer sentido e teremos: o *travelling para a frente*, que parte de um *Plano Geral* para um *Grande Plano*; o *travelling para trás*, que é o movimento inverso do precedente; o *travelling lateral* quando a câmara se desloca paralelamente ao «décor». Estas três espécies de *travellings* podem combinar-se com o movimento geral dos actores, dando-nos a impressão de os acompanhar ou de nos substituímos a eles.

Um elemento importante da linguagem cinematográfica é o ângulo de filmagem. Este ângulo é sobretudo determinado pelo fotógrafo e pelo realizador, mas, em certos casos, já vem indicado na planificação. O ângulo de filmagem é determinado pela posição da câmara em relação aquilo que se filma. Se a câmara ocupa a posição de uma pessoa que olhe para baixo, do alto de uma janela ou de uma escada, diz-se que o ângulo de filmagem é em *plongé*. Inversamente dir-se-á um *contreplongé*.

Campo e *Contra-campo*, outras variedades de ângulos, definem-se um em relação ao outro. No primeiro, mostra-se por exemplo, um par: o homem de frente, a mulher de costas. No segundo, vê-se a mulher de frente e o homem de costas, pela deslocação da câmara e não pela deslocação das personagens.

Definição de planificação:

Planificar um filme é, essencialmente, transferir o *scenario*, que é ainda uma obra literária, para a linguagem cinematográfica, pela indicação dos planos, ângulos, movimentos, etc. A Planificação (*découpage*) é muito importante

esteticamente, porque a alternância dos seus elementos é um dos principais factores que criam o ritmo de um filme, dando-lhe ao mesmo tempo uma forma verdadeiramente cinematográfica. É também indispensável na prática porque constitui um guia minucioso da realização pois que a filmagem de cada plano está, assim, fixada *a priori*.

As sequências correspondem mais ou menos aos capítulos de um romance.

Um filme normal comporta uma dezena de sequências podendo estas ser agrupadas em duas ou três partes. Cada sequência é composta de um certo número de cenas - cerca de cinquenta por filme - que duram, em geral, cerca de dois minutos. A passagem de uma sequência para outra é, quase sempre, marcada por uma espécie de pontuação cinematográfica (fundidos, encadeados, cortinas, etc. que explicaremos mais tarde).

Cada cena é dividida em números na planificação, cada um correspondendo a um plano. Um filme normal comporta centenas de planos mas o seu número varia consoante o estilo do realizador. Em «Antoine et Antoinette», Jacques Becker utilizou 1200 planos, cifra muito superior à média usual. Ao contrário, Orson Welles utilizou no 4.º Mandamento («The Magnificent Ambersons») um plano fixo que dura quatro minutos.

Georges Sadoul, «Le Cinéma, son Art, sa Technique, son Économie», La Bibliothèque Française, 1948

Pode-se definir a planificação como uma sistemática e ordenada tentativa de previsão do futuro filme em todos os seus detalhes; previsão que, praticamente, se concretiza num escrito que contém a descrição, cena por cena e enquadramento por enquadramento das acções, dos diálogos, a indicação dos sons e da música de acompanhamento, e a solução de todos os problemas técnicos e artísticos que se apresentarão durante a realização do filme.

Da fase escrita de elaboração da matéria do argumento, a planificação é a mais complexa e completa. Mas não se deve julgar, por este carácter de aparente acabamento, que se pode considerar a planificação como o acto espiritual da criação do filme, independentemente da sua produção material, porque o filme existe só quando é realizado, e a sua precedente descrição literária, por muito minuciosa, particularizada e exacta que seja, não pode de nenhum modo substituí-lo. Não pode substituir o filme nem sequer a planificação deduzida *a posteriori* da obra já realizada, do mesmo modo e pela mesma razão pela qual nenhuma descrição literária de um quadro ou de uma sinfonia poderia substituir a música ou a pintura.

A Favor e Contra a Planificação

Compreende-se muito bem que a planificação é uma fase da criação cinematográfica à qual há quem dê uma enorme importância, enquanto outros a consideram operação totalmente inútil.

A importância da planificação, que não é possível desconhecer, advém-lhe das exigências de ordem prática. Vsevolod Pudovkin fá-la nascer da necessidade contingente de dar uma ordem à filmagem que, por exigências de

trabalho, não pode quase nunca realizar-se seguindo a ordem cronológica da história narrada no argumento. Sergei Eisenstein considera a planificação um esquema privado de vida e vazio que deveria, por isso, banir-se do trabalho criador para ceder o posto à novela cinematográfica. G. W. Pabst, do seu lado, tem filmado algumas vezes os seus filmes só com base num *scenario* (tratamento), improvisando, dia a dia, no lugar das filmagens, as soluções técnicas que habitualmente a planificação oferece. Blasetti transforma a planificação durante a filmagem, adaptando-a às exigências artísticas que a rodagem vai dia a dia impondo: e assim fazem, com a devida medida, todos os realizadores sérios e razoáveis.

Dizer que a planificação é inútil ou que ela é indispensável é, pois, absurdo, como é absurdo propor-se o problema se um romance deve escrever-se de improviso ou segundo um plano ordenado dos diversos capítulos que o comporão.

Isto explica que, nos países onde os factores económicos prevalecem sobre as exigências artísticas, se sustente e se proteja a chamada «planificação de ferro» da qual, por necessidade, o realizador e os seus colaboradores só vêm a ser os materiais executores. Repetindo assim para o cinema a característica interpretativa do teatro, com velhos e novos inevitáveis inconvenientes, e renunciando à íntima e exclusiva criatividade do filme e, portanto, também à sua efectiva supremacia sobre as outras formas de espectáculo.

É pois claro que a planificação tem uma importância preponderantemente prática e, entre os elementos que nos aconselha o uso, não vem prejudicar o que nasce da característica específica da produção cinematográfica: a colaboração.

Drama, Peça de Acção e Planificação

Se quisermos a todo o custo referirmo-nos ao teatro, é necessário ter por estabelecido que a planificação é e deve ser bastante mais semelhante a uma peça de comédia de muita acção e pequenos incidentes do que a um drama literário. Um conceito que eu próprio tive ocasião de ilustrar há tempo e que recentemente foi formulado por um escritor alemão. Para Diebold, no grande teatro, desde Ésquilo a Ibsen, os pensamentos dos protagonistas são mais importantes que a sua acção, e daqui (justa conclusão duma premissa bastante duvidosa), o drama é *immer ein Buch und ist im Buche vollendet* (é sempre um livro e limita-se ao livro).

Planificação e Partitura

Bruno Rehlinger no seu ensaio sobre conceito «fílmico» diz que a planificação poderá assemelhar-se à partitura de um trecho de música porque ambas são abstracções de duas manifestações concretas: o filme e a música. Mas também ele vê as diferenças existentes entre estas duas manifestações, diferença evidente, pois, enquanto a partitura contém já toda a arte do trecho musical, a planificação não contém nada da arte do futuro filme.

Mais justamente, por fim, o escritor alemão conclui que a planificação pode ser considerada como o papel das notas de encenação dos *metteurs-en-scène* do teatro.

Os Ângulos

Como é sabido, a planificação na sua forma completa consta de uma série de números alguns dos quais são seguidos de indicações técnicas e da descrição dos objectos, pessoas e acções do futuro quadro. Cada um destes números corresponde a um ângulo diferente e ao relativo enquadramento.

O ângulo depende da posição da câmara de filmar em relação ao assunto, enquanto o uso de especiais objectivas fotográficas determina o enquadramento, isto é, a limitação do campo captado pela máquina. A cada número da planificação corresponderá, depois da filmagem, um elemento de montagem, como é costume dizer-se, isto é, simplesmente um bocado de película destinado a ser colado aos precedentes e aos seguintes, cujo conjunto constituirá o filme inteiro. Por isso, a planificação pode ser, como disse Buchanan, definida como «um catálogo, na ordem cronológica narrativa, dos pedaços de montagem do filme».

Determinar a posição da máquina de filmar e as objectivas a empregar significa determinar o ponto de vista do espectador e o campo da sua visão e, conseqüentemente, o aspecto figurativo do plano. Existem regras que nos imponham mais uma posição da câmara e um enquadramento do que um outro? Certamente que não: estas definições de posição e de campo dependem unicamente da necessidade íntima de cada obra em particular, necessidades que no plano da arte são exclusivas e sempre diferentes. Muito justamente portanto se disse que a câmara de filmar pode ser colocada num qualquer dos infinitos pontos que compõem as infinitas esferas ideais que circundam o objecto a enquadrar e filmar. Esta feliz proposição não pode ser contradita com fundamento por todos os que consideram o cinema uma arte e os seus problemas técnicos como problemas artísticos e não como fruto duma sofisticada mecânica expressiva.

Esta tese em nada se opõe a uma outra, para a qual, encontrado o ponto de vista (o ângulo) e o enquadramento, estes são os melhores e absolutamente justos e invariáveis. Porque, dizendo isto, nós passamos da abstracção ao concreto da obra de arte já realizada, e esta, como arte, comporta uma só e insubstituível forma: exactamente aquela que lhe foi conferida pelo seu ou pelos seus autores.

Querer, independentemente das exigências específicas de cada obra, construir leis que estabeleçam como, quando e porque se deve colocar a máquina de filmar segundo um determinado ângulo mais do que segundo um outro, significa pôr absurdamente um limite externo à liberdade expressiva do artista e até fechar-lhe o caminho para atingir a justa solução da sua tarefa.

Umberto Bárbaro, «Soggetto e Sceneggiatura», Edizioni dell' Ateneo, Roma, 1947

Storyboard

Storyboards são organizadores gráficos tais como uma série de ilustrações ou imagens arranjadas em sequência com o propósito de pré-visualizar um filme, uma animação ou gráfico animado, incluindo elementos interactivos em *websites*.

O processo de *storyboarding*, no formato em que é conhecido actualmente, foi desenvolvido pelo Walt Disney Studios durante o começo da década de 1930, depois de anos de utilização de processos similares em outros estúdios de cinema de animação.

Um anúncio de TV, uma novela, uma série de TV ou mesmo um filme de curta ou longa-metragem pode, antes de ser finalizado, ser previamente visualizado por uma sequência de imagens narrativas, muito parecida com as bandas desenhadas. A essa sequência é o que chamamos *storyboard*.

Um *storyboard* tem como finalidade assinalar as principais passagens de uma história a ser contada num filme o mais fiel possível ao deverá aparecer no ecrã. Depois de finalizado as pessoas envolvidas no projecto percebem melhor as *nuances* de sequência, o ritmo das cenas, o clima e a eficácia narrativa.

Tal como na banda desenhada, o *storyboard* também pode ter uma história contada através de uma sequência de quadros e utilizar recursos como ângulos e técnicas de composição de uma cena. No entanto, o desenho de um *storyboard* assemelha-se mais a um esboço.

As imagens de um *storyboard* precisam de transmitir a impressão de uma imagem real, sem, no entanto, determinar muitos detalhes, sendo mais importante transmitir a sequência e clima de uma cena.

No mercado audiovisual o *storyboard* é frequentemente utilizado. É um recurso relativamente, fácil, simples e barata de um realizador ter uma ideia de como um filme virá a ser. Apoia o planeamento, informando o que deve ser adquirido, para a realização do projecto. Informa visualmente todas as etapas do filme. Possibilita um maior controlo e aumenta a probabilidade de êxito no projecto.

Exercício III

Fase 1 – Na primeira etapa deste exercício, os alunos devem escrever uma história, conceber uma planificação e um *storyboard* para um vídeo e escolher a equipa que nele irá participar. Todo o processo é discutido com o professor.

Fases 2 – Na segunda etapa deste exercício, os alunos concretizam o seu projecto.

«O cinema é a derradeira arte perversa. Não nos dá aquilo que desejamos mas diz-nos como desejar».

Slavoj Žižek



O Professor: João Soares Santos