

Escola das Artes da Universidade Católica Portuguesa

Mestrado em Som e Imagem



Contributo da Direção de Arte na Curta-Metragem

Manifesto dos Danados

Cinema e Audiovisual 2011/2012

Eduardo João Carvalho Ribeiro

Professor Orientador: Professor Doutor Adriano Nazareth

Professor Co-Orientador: Professor Doutor Carlos Ruiz

Novembro de 2012

*Aos meus pais,
apoiantes incessáveis*

Agradecimentos

Agradeço o apoio ao meu orientador doutor Adriano Nazareth, que com a sua experiência, me abriu portas para novos conhecimentos e novas formas de olhar o cinema.

Um agradecimento à equipa do *Manifesto dos Danados*, João Ribeiro, Diogo Alçada, Hugo Fortes e Guilherme Araújo, e ao professor Carlos Ruiz, que contribuíram para que este projeto tivesse pernas para andar e ser concretizado.

Aos meus pais pelo apoio que me deram na concretização desta etapa tão importante da minha vida, pois sem eles nada seria possível.

Ao João Penteado um agradecimento especial pelo apoio dado ao longo do tempo e por ser o meu braço direito na construção do *Manifesto dos Danados*.

A todos aqueles que direta ou indiretamente contribuíram para que este percurso se concretizasse.

Resumo

A direção de arte desempenha um papel fundamental no cinema, levando o espetador a admirar o que pode ser colocado na tela. As mudanças e avanços na indústria do cinema levaram a que a direção de arte fosse elevando o seu patamar de objetivos.

Com esta dissertação pretende-se abordar a direção de arte como sendo um meio importante na significação da curta-metragem, pois este departamento dá a explicação de tudo aquilo que não pode ser dito por palavras, mas através dos adereços e guarda-roupa de cada personagem. Poder-se-á dizer também que esta dissertação será um manual dos bons costumes para a construção sólida de uma curta-metragem de baixo orçamento, podendo futuramente ser consultada por novos alunos que vejam na direção de arte a porta para o futuro.

Este trabalho centra-se no trabalho de diretor de arte na produção de *Manifesto dos Danados*, realizado ao longo do ano letivo, como projeto final do Mestrado de Som e Imagem – Cinema e Audiovisual da Universidade Católica Portuguesa.

Palavras-chave: direção de arte, curta-metragem, cinema, televisão, produção.

Índice de Conteúdos

Índice de Conteúdos	v
Glossário	3
1 Introdução	5
1.1 Apresentação da Proposta de Trabalho	5
1.2 Estudo e Desenvolvimento do Projeto Final	6
1.3 Organização e Temas Abordados no Presente Relatório	8
2 Caracterização do projeto	9
2.1 Contexto	9
2.2 Objetivos	11
2.3 Pesquisa	11
3 Revisão do Estado da Arte	13
3.1 A direção artística – contexto histórico	13
3.2 Processos de Referência	15
3.3 A Curta-metragem – Trabalho em equipa	20
3.4 Cinema vs. Televisão, um olhar sobre atualidade	23
4 A Direção de Arte em <i>Manifesto dos Danados</i>	27
4.1 Pré-Produção	27
4.2 Produção	35
4.3 Pós-Produção	52
5 Perspetivas	54
Filmografia	56
Bibliografia	57
Referências Fotográficas	58
APÊNDICE A	59
ANEXO	87

Lista de Figuras

FIGURA 1 – <i>GOMORRAH</i> (2008) MATTEO GARRONE	16
FIGURA 2 - <i>LARANJA MECÂNICA</i> (1971) STANLEY KUBRICK.....	16
FIGURA 3 - <i>BLOWUP</i> (1966) MICHELANGELO ANTONONI.....	17
FIGURA 4 – <i>A MAOÍSTA</i> (1967) JEAN-LUC GODARD.....	18
FIGURA 5 - <i>DIVA</i> (1981) JEAN-JACQUES BEINEIX	19
FIGURA 6 – <i>CAFÉ E CIGARROS</i> (2003) JIM JARMUSCH.....	19
FIGURA 7 - <i>BOY MEETS GIRL</i> (1984) LEOS CARAX	20
FIGURA 9 – “ <i>SENHOR DOS ANÉIS: O REGRESSO DO REI</i> ” (2003) PETER JACKSON.....	24
FIGURA 10 - “ <i>GUERRA DOS TRONOS</i> ” (2011) DAVID BENIOFF E DANIEL B. WEISS	25
FIGURA 11 - LISTA DE GUARDA-ROUPA / ADEREÇOS (APÊNDICE)	32
FIGURA 12 - ESQUEMA 3D DOS ESPAÇOS DE FRANCISCO E SARA	34
FIGURA 13 - CONSTRUÇÃO DE CENÁRIOS.....	35
FIGURA 14 - CENÁRIOS COM RESPECTIVAS ESTRUTURAS	36
FIGURA 15 - MADEIRA UTILIZADA PARA A CONSTRUÇÃO DA ARENA.....	37
FIGURA 16 - CENA 3 D	38
FIGURA 18 – CAFÉ.....	39
FIGURA 19 - ESPAÇO DE FRANCISCO	40
FIGURA 20 - ESPAÇO DE SARA.....	41
FIGURA 21 - “ <i>HELEN BENNETT IN SPIDER DRESS</i> ”, HORST P. HORST, 1939 - REPRODUÇÃO	42
FIGURA 22 - “ <i>WOMAN IN CELL PLAYING SOLITAIRE</i> ”, NICKOLAS MURAY, 1950 – REPRODUÇÃO	42
FIGURA 23 – REPRODUÇÃO - “ <i>SANDRA IN THE MIRROR</i> ”, NAN GOLDIN, 1985	43
FIGURA 24 - PLANTA CÉNICA REFERENTE ÀS CENAS 3A, 3B E 3C	43
FIGURA 25 - REPRODUÇÃO - “ <i>POWER HOUSE MECHANIC WORKING ON THE STREAM PUMP</i> ”, LEWIS WICKES HINE, 1920.....	44
FIGURA 26 - PLANTA CÉNICA REFERENTE À CENA 3D.....	44
FIGURA 27 - ESPAÇO DESTRUÍDO	45
FIGURA 28 - LINHA DE VIDA DE SARA	45
FIGURA 29 - MAQUILHAGEM - TÉCNICA DE ENVELHECIMENTO	46
FIGURA 30 - LINHA DE VIDA DE FRANCISCO.....	46
FIGURA 31 - MECÂNICA.....	47
FIGURA 32 - PLANTA CÉNICA REFERENTE AO LOCAL DE RODAGEM DA CENA 7	47
FIGURA 33 - DISCURSO POLÍTICO	48
FIGURA 34 - ARENA, JOGO DE XADREZ E TOURADA.....	48
FIGURA 35 - DANÇA	49
FIGURA 36 - PLANTA CÉNICA REFERENTE DO PAVILHÃO ONDE FORAM RODADAS AS CENAS CAFÉ DESTRUÍDO (CENA 4), LINHAS DE VIDA (CENAS 5 E 6), DISCURSO POLÍTICO (CENA 8), ARENA E DANÇA FINAL (CENA 9 E 9B)	49

Glossário

Adereços – Objetos de decoração que compõem o cenário.

Argumentista – Profissional que escreve o guião/argumento do filme.

Argumento/Guião – documento narrativo utilizado em cinema, onde contem a descrição de espaços, de personagens, de ações e os diálogos da obra.

Ator/Atriz – Pessoa que cria, interpreta e representa uma ação dramática, baseada no argumento.

Cena – Unidade dramática da rodagem de um filme, dentro de um conjunto.

Cenário – elemento físico composto todos os objetos, cores, texturas, estilos e mobiliário, com a finalidade de descrever uma personagem.

Cenografia – Elementos que compõem o *set* de rodagem, normalmente designados por cenários.

Curta-metragem – filme de curta duração, normalmente com uma duração máxima de 30 minutos.

Diretor de Arte / *Production Designer* - Profissional que gere a atividade de *design* e concepção artística envolvendo os cenários, adereços e guarda-roupa. (Direção de arte, departamento de arte)

Diretor de Fotografia - Profissional responsável pela forma como o argumento é transposto para a película ou vídeo, na forma de fotografia. Responsável por áreas como a câmara, iluminação, maquinaria e cor.

Dobragem – Substituição da voz captada ao vivo, por voz captada posteriormente em estúdio.

Editor – Profissional responsável pela organização e montagem do filme após a rodagem dos mesmo.

Figurante – Personagem que não é fundamental para a narrativa do filme e serve por vezes como elemento do cenário.

Figurinos/Guarda-Roupa – Peças de vestuário utilizado por uma personagem.

Mise-en-scène - Termo usado para definir tudo o que aparece perante a câmara desde cenários, atores, composição, etc.

Neorrealismo – Corrente artística do cinema, iniciada em Itália em 1944-1945, que se caracterizava pela utilização de elementos reais numa peça de ficção, aproximando-se por vezes ao documentário. É uma corrente que procura mostrar a realidade social e económica, muitas vezes sem rodeios.

Personagem – pessoa, animal ou outro objeto que o autor entenda que possa participar da narrativa.

Pós-Produção – série de ações realizadas após a rodagem do filme, são elas a edição de vídeo, efeitos visuais, design de som e correção de cor.

Pré-Produção – fase de pesquisa e definição de ideias antes de se iniciar a produção do filme.

Produção – etapa de rodagem do filme

Produtor – Profissional responsável pela captação de recursos para o projeto a ser elaborado, tem a seu cargo a logística do filme.

Realizador – criador da obra cinematográfica, supervisionar e dirigir a execução das filmagens. Adaptação do argumento, direção de atores, seleção dos cenários, direção de enquadramento, sonoplastia, enquadramento, escolhas artísticas em conjunto com o diretor artístico, direção da edição e dobragem, supervisão da banda sonora.

Rodagem – Gravação do filme.

Set – Local onde são efetuadas as gravações do filme.

Set Designer – Profissional que arquiteta o espaço de rodagem.

Sonoplastia – reconstituição artificial dos efeitos sonoros que acompanham a ação.

1 Introdução

1.1 Apresentação da Proposta de Trabalho

Manifesto dos Danados é uma curta-metragem, com cerca de 15 minutos de duração, gravado em alta-definição no formato de 16:9.

Um filme fragmentado, seguro pelas figuras de Francisco e Sara. Ele, estudante de fotografia, procura aprofundar os seus conhecimentos técnicos, de maneira a sobreviver e poder construir uma carreira. Ela, modelo, uma idealista da fotografia, romântica por natureza, que aceita posar para Francisco.

As diferentes perspetivas sobre um mesmo tema geram um confronto entre ambos, de onde nasce a questão: afinal, o que é mesmo a fotografia?

O papel desempenhado pelo aluno neste projeto é referente ao cargo de direção de arte, estando diretamente relacionado com o tema desta dissertação.

Esta dissertação irá ter como tema central todo o processo desenvolvido para o projeto final, bem como toda a pesquisa efetuada para a sua realização, e ainda o que é mais importante para a realização de uma curta-metragem, podendo ser no futuro, objeto de consulta para novos projetos.

Para isso, este documento terá como proposta de trabalho analisar todos os elementos necessários para executar uma curta-metragem, sempre justificado com uma base teórica sólida. Concretizar também uma análise exaustiva das obras cinematográficas, que permitam ser fonte de inspiração e objeto de estudo para os elementos a introduzir no projeto a desenvolver.

Além da análise/investigação a ser feita das obras cinematográficas decorrentes deste estudo, torna-se necessário recorrer a bibliografia específica e assinalada no respetivo capítulo, a fim de permitir um estudo comparativo mais aprofundado. Esta pesquisa surge por necessidade de se complementarem informações referentes às obras cinematográficas

visualizadas. No que respeita às técnicas de construção com significado específico para a curta-metragem, será constituída por obras de índole técnico como meio de aprofundamento da pesquisa a efetuar.

1.2 Estudo e Desenvolvimento do Projeto Final

Ao longo do tempo da produção de *Manifesto dos Danados*, aconteceram vários eventos que serviram de marca para o avanço do projeto.

No dia 20 de setembro, durante a manhã, a equipa deslocou-se à cidade de S. João da Madeira, onde foram observados alguns possíveis locais de rodagem, em especial dois bairros sociais e o centro da cidade. Foi um dia em que se pode ter a percepção da cidade em si e das infraestruturas que dispunha.

Dias depois da visita a S. João, no dia 22 de setembro durante a tarde, visitou-se a cidade do Porto, onde se fez o percurso do argumento de então, desde a zona de Cedofeita até à Alfandega e Ribeira. Observaram-se os espaços, as condições para a rodagem, que incluíam as ruas estreitas, o piso irregular e inclinado e ainda as más condições climatéricas que surgiriam na época de rodagens, podendo colocar sérios problemas à produção.

Visitou-se a fábrica da Lactogal, localizada em Leça do Balio, onde se fotografaram os espaços existentes. A partir daqui foi possível modificar a história e repensa-la. Assim, a maioria das cenas foram pensadas para este local, apenas as duas primeiras seriam feitas em S. João da Madeira.

Fez-se a pesquisa de referências para a construção de cenografia, adereços, roupa e caracterização de personagens.

Idealizaram-se cenários, escolheu-se o guarda-roupa, e fez-se a caracterização de personagens,

Após contactos na câmara municipal de S. João da Madeira, foi possível visitar, no dia 8 de novembro, um dos espaços que nos interessava, a antiga fábrica da Oliva. Após a visita, decidiu-se que apenas se utilizariam dois espaços deste local: a parte abandonada e um salão que serviria, para o primeiro café (cena 2).

Quando todos os locais foram finalmente visitados, começou-se por fazer os primeiros testes de câmara, onde se decidiam planos, como dispor elementos cenográficos e refletir sobre problemas que poderiam advir.

O primeiro teste foi efetuado na Lactogal, nos dias 13 e 14 de novembro, referente a várias cenas do argumento, desde a cena 1 até à cena 3D e ainda a cena 8. Uma semana depois, dias 24 e 25 de novembro, testamos a cena 5, onde foi representada a linha de vida de Sara.

Na semana seguinte foram testadas as cenas 1 e 2 na fábrica da Oliva.

Além de todos os testes e visitas aos locais, foram também feitos contactos no sentido de angariar cenografia e figurinos. Nesse sentido obteve-se o contacto de uma marca de roupa, Vicri, associada à fábrica Riopele, que se disponibilizou a fornecer a roupa necessária para a curta-metragem. Assim, no dia 17 de novembro, foi feita a primeira deslocação à fábrica para seleccionar peças de roupa numa primeira fase, e saber qual era a disponibilidade das peças que eram pretendidas. Numa segunda fase, no dia 24 de novembro, fez-se uma segunda visita, já com a assistente de guarda-roupa, onde houve a oportunidade de se ver mais peças com detalhe e com mais certeza do que era necessário.

Contactou-se o Teatro Universitário do Porto, que logo se disponibilizou e o qual visitamos no dia 7 de novembro, contudo não existia nada do que se pretendia.

Após esta fase inicial de contactos e definições de conceitos, foram começados a ser construídos os cenários. A 20 de dezembro, foi montada a parede da cena 4, onde posteriormente seria estilizada, e ainda se deu início à pintura da parede das cenas 5 e 6. No dia 22 deu-se continuidade à pintura da parede das cenas 5 e 6.

Na semana de 26 a 30 de dezembro, mobilizaram-se todos os recursos para, em conjunto com os assistentes de cenografia, se iniciarem as construções mais complexas de cenários.

Durante todo o mês de janeiro, foram sendo concluídos os vários cenários de rodagem. Apesar do grande avanço efetuado na última semana de dezembro, foram introduzidos novos desafios que prolongaram o trabalho até ao início da semana de rodagens.

Ao mesmo tempo que a cenografia ia sendo composta, os adereços e guarda-roupa não foram esquecidos, sendo que em meados do mesmo mês, o ator e a atriz deslocaram-se com a equipa de guarda-roupa às devidas lojas e fábricas, onde foi possível provar a roupa das

rodagens. Os adereços foram sendo recolhidos ao longo do mês e foram sendo colocados num arquivo criado para o efeito.

O início do mês de fevereiro coincidiu com a semana de rodagens, pelo que no final da mesma, dia 6, foi dado início às conclusões finais das rodagens e à revisão de orçamentos. No decorrer da mesma semana iniciou-se também o processo de catalogação das filmagens, por parte da equipa de edição, e ainda os primeiros esboços da edição.

No dia 21 de fevereiro foi apresentado à equipa o primeiro esboço do projeto.

1.3 Organização e Temas Abordados no Presente Relatório

O presente relatório está organizado da seguinte forma: analisa todos os elementos necessários para executar uma curta-metragem, sempre justificando com uma base teórica sólida. Concretiza também uma análise exaustiva das obras cinematográficas, que permitam ser fonte de inspiração como objeto de estudo para os elementos a introduzir no projeto a desenvolver.

Além da análise/investigação a ser feita das obras cinematográficas decorrentes deste estudo, torna-se necessário recorrer a bibliografia específica e assinalada no respetivo capítulo, a fim de permitir um estudo comparativo mais aprofundado. Esta pesquisa surge por necessidade de se complementarem informações referentes às obras cinematográficas visualizadas. No respeitante às técnicas de construção com significado específico para a curta-metragem, será constituída por obras de índole técnico como meio de aprofundamento da pesquisa a efetuar.

Assim sendo a temática central deste relatório será o esclarecimento de questões que possam surgir, no que respeita às funções do cargo de diretor artístico. É imperativo que todos os processos que foram alvo de investigação, e ainda todos os passos dados para a concretização do projeto, sejam introduzidos no relatório para posterior consulta.

2 Caracterização do projeto

2.1 Contexto

Sinopse

“*Manifesto dos Danados*”, um filme fragmentado, seguro pelas figuras de Francisco e Sara. Ele, estudante de fotografia, que procura aprofundar os seus conhecimentos técnicos, de maneira a sobreviver e poder construir uma carreira. Ela, modelo, uma idealista da fotografia, romântica por natureza, que aceita posar para Francisco.

Ao longo do filme deambulamos pela mente dos personagens, onde são recordadas as memórias, os seus instintos, os seus interesses e convicções, e ainda, o que o futuro lhes poderá reservar.

As diferentes perspetivas sobre um mesmo tema geram um confronto entre ambos, de onde nasce a questão: afinal o que é mesmo a fotografia?

A luta é feroz, os egos chocam e tudo se torna violento, como se de um tourear se tratasse. O final chega e todas as convicções caem por terra. A opinião de cada um é subjetiva, no entanto nem Sara nem Francisco estão errados.

Descrição de Personagens

Sara é uma rapariga com cerca de 25 anos, filha de pais de classe média alta, que lhe proporcionaram uma infância relativamente feliz e próspera.

Seu pai era escritor e, como *hobby*, era professor universitário. Afável, presente, tinha todo o tempo do mundo para acompanhar a jovem Sara entre um cigarro e outro.

A sua mãe é oncologista, onde os horários complicados, bem como a profissão emocionalmente desgastante, tornaram-na uma pessoa distante e reservada.

Desde cedo foi exposta às grandes formas de arte, e antes de saber ler, adorava já as fotos que o pai guardava religiosamente numa caixa. “Sou eu”, dizia-lhe ele cada vez que ela lhe perguntava o que se encontrava dentro daquele cofre misterioso. Aos 10 anos, o seu pai

morreu vítima de um cancro no pulmão. Sua mãe, já por si distante, afastou-se emocionalmente de Sara. Seguindo turbulentos anos da adolescência, quase órfã, mas mimada pelo dinheiro da família. Sara inscreve-se num curso de belas-artes, onde conhece Francisco que estuda fotografia. Foi uma amizade que demorou a arrancar, e nunca foi muito profunda, mas o suficiente para que hoje, Sara ajude Francisco no seu projeto final, um *book* fotográfico de moda feminina.

Sara é uma rapariga bem delineada, orgulhosa, um pouco altiva, devido à sua educação. Os seus conturbados anos criaram nela uma certa culpa e uma ânsia de direção, uma busca por um propósito. Para ela, a arte é uma resposta a essas perguntas que sempre a assolaram, desde a morte do seu pai, e é nela que Sara se apoia.

Francisco é um rapaz com 26 anos. Sua mãe é dona de casa e o seu pai sargento da GNR. Desde cedo que se encontra dividido entre a obrigação de poder tirar um curso para se sustentar a si próprio e a sua grande paixão pela fotografia.

Desde criança que o pai lhe tenta inculcar os valores do trabalho e da virtude de um bom desempenho – todos os Verões, enquanto as outras crianças iam para as praias e ao cinema, Francisco via-se forçado a trabalhar nas vinhas do pai. Os seus únicos companheiros eram os livros, que devorava avidamente, e o impeliavam no sentido da arte, embora soubesse que nunca podia viver disso.

Passava horas a fio a contemplar o que o rodeava e imaginava-se a tirar fotografias a tudo, assim que juntasse dinheiro para a sua primeira máquina fotográfica.

Inevitavelmente, quando Francisco informou os seus pais da sua decisão de estudar fotografia, estes não apoiaram a sua decisão. Obstinado, enveredou pelo curso, utilizando o dinheiro de tantos Verões desperdiçados. Foi no curso que conheceu Sara, e tentou de tudo para se aproximar dela mas sem grande sucesso.

Hoje, Francisco está a terminar o curso, e a sua boa prestação e capacidade de trabalhar em qualquer estilo para sobreviver, valeram-lhe uma reconciliação com os pais. O seu último trabalho é um *book* fotográfico de moda feminina, e pede a Sara que o auxilie.

2.2 Objetivos

O presente relatório tem como objeto de estudo o trabalho criativo elaborado pelo departamento de direção de arte, numa curta-metragem, e o seu contributo para a sua significação final.

Pretende-se demonstrar a influência que o departamento de arte tem na escrita ou reescrita de um argumento para a realização final. Processo esse que implica uma conjugação forte entre o realizador, o argumentista e o diretor de arte, a fim de conjugar elementos como: a caracterização de personagens, espaços cenográficos, e elementos cénicos, antes de passar à ação. Desta forma todos os intervenientes ficam esclarecidos sobre dúvidas que possam ter relativamente aos elementos necessários à construção da curta-metragem.

A curta-metragem em questão, tem uma narrativa que se apoia em toda a sua extensão na direção de arte. É necessário que estejam implícitos em todos os momentos, traços que definam as personagens, quer ao nível da caracterização pessoal, assim como os vários sentimentos que existem para cada momento.

2.3 Pesquisa

No decorrer do processo de realização do trabalho, foi feita uma série de pesquisas em prol do projeto.

O primeiro passo a ser dado foi a pesquisa de livros que poderiam ser úteis para um bom desenvolvimento do projeto. Existem dois de referência que ajudaram a entender o que se pretendia com esta área da direção artística, são eles “*The Art Direction – Handbook for film*”¹ de Michael Rizzo e “*Art Direction for film and vídeo*”² de Robert Olson. Após a consulta dos mesmos foi mais fácil saber exatamente como agir enquanto diretor artístico.

¹ Rizzo, Michael, 2005: “The Art Direction Handbook for film”, Focal Press, 351 pp., ISBN 0-240-80680-8

² Olson, Robert, 1999: “Art Direction for film and vídeo”, Focal Press, 144 pp., ISBN 0-240-80338-8

Percebeu-se também que numa pequena produção, como é o caso de *Manifesto dos Danados*, nem sempre os livros estão corretos. Seguidamente a visualização de obras cinematográficas que ajudassem a perceber o que se pretendia e o que já existia na área em questão. Estes foram os principais passos a serem dados para uma fase inicial e que se foram desenvolvendo ao longo do tempo.

Sendo assim, durante várias sessões, o realizador, diretor de fotografia e diretor de arte juntaram-se para visualizarem filmes e discutirem pontos de vista, ficando com uma visão mais alargada do que se pode ou não fazer. Além disso, esta coesão serviu para uma reescrita mais sólida do argumento. Após vários argumentos e várias discussões do mesmo, foi possível chegar a um tipo de narrativa completamente diferente do que inicialmente estava previsto, com a vantagem de que é algo muito mais sólido, consistente e que permite um desenvolvimento muito maior por parte de cada uma das áreas criativas do projeto. Devido ao diverso número de versões de argumento, só a partir de um certo ponto foi possível fixar o plano de trabalho e de pesquisa, até aí todo o trabalho girava à volta do que iria ser o argumento.

Existiu ainda um trabalho de pesquisa externo à visualização de filmes, que se centrou na pesquisa de adereços e guarda-roupa. Foi um processo moroso e bastante trabalhoso, mas que de certa forma foi essencial para a realização do trabalho, dando uma visão precisa do que era necessário para a construção da cenografia e guarda-roupa. Para cada cena procurou-se encontrar vários objetos-referência, e para cada um destes arranjar várias alternativas, de modo que num passo seguinte de decisões, existissem diversas alternativas. Todo este processo ficou patente no tratamento estético desenvolvido mais à frente neste relatório.

3 Revisão do Estado da Arte

A direção de arte na curta-metragem é, neste caso, utilizada com fonte descritiva para personagens e parte do que elas são. Pretende-se abordar todo o trabalho desenvolvido, de forma a mostrar ao espectador o tipo de personalidade das personagens, a sua classe social e os seus interesses. Este departamento mostra através da imagem tudo aquilo que não pode ser demonstrado num curto espaço de tempo como é o caso da curta-metragem.

3.1 A direção artística – contexto histórico

Desde sempre a direção artística foi parte integrante das componentes de um filme. Nem sempre creditada como tal, nos inícios do cinema, era considerada como Decoração de Interior (*Interior Decoration*), desde 1947 até aos dias de hoje é utilizado o termo Direção de Arte e Decoração de Cena (*Art Direction and Set Decoration*). Tudo isto, são termos utilizados pela academia de Hollywood para as nomeações dos Óscares.

A equipa de direção de arte pode ser constituída por várias pessoas, ou caso se justifique numa produção de baixo orçamento, pode apenas ser constituída por uma só pessoa. Michael Rizzo, na sua obra, “*The Art Direction Handbook for film*”, fala-nos da hierarquia da direção de arte, tendo como papéis principais e fundamentais o Diretor de Arte e o Designer de Produção (*Production Designer*)³.

Este conceito de *production designer*, começou com William Cameron Menzies⁴, pelo seu trabalho no filme “*E Tudo o Vento Levou*” (1939), de Victor Fleming. Este filme marcou uma viragem na história da Direção de Arte, uma vez que anteriormente este departamento

³ Rizzo, Michael, 2005: “*The Art Direction Handbook for film*”, Focal Press, 351 pp., ISBN 0-240-80680-8

⁴ William Menzies (1896-1957), destacou-se no cinema como diretor de arte, ganhando dois Óscares com os filmes “*A mulher cobiçada*” (1927) e “*A tempestade*” (1928). Ganhou um Óscar honorário pelas soluções encontradas para o uso da cor no filme “*E tudo o vento levou*” (1939).

estava encarregue de tudo aquilo que não mexia no cenário, e não tinha a importância que tem hoje em dia. Neste filme, William Cameron Menzies realizou algumas das cenas, como por exemplo a cena do fogo em Atlanta.

Quando tudo começou, a direção de arte era um luxo que uma produção poderia ter. Inicialmente, a referência que existia para a criação de cenários era o teatro. Atualmente ainda se podem encontrar em diversos filmes muitas referências ao mundo teatral⁵. Veja-se por exemplo o caso do filme “*Das Cabinet des Dr. Caligari*” (1920), de Robert Wiene⁶. Este filme expressionista alemão tem muitas referências teatrais, tanto nos figurinos como nos cenários. A caracterização exagerada das personagens na sua maquilhagem é uma influência direta do teatro no cinema.

Atualmente surge um desafio para *designers* e diretores de arte em geral – a evolução dos efeitos visuais e a animação em 3D, que têm inspiração nos livros de banda desenhada e nos videojogos inspirados em filmes. Estes mestres digitais têm ao seu dispor as mais recentes ferramentas tecnológicas, fazendo com que de repente, os *designers* e diretores de arte sejam confrontados com a supervisão dos limites do plano físico, em vez de criar a Roma antiga com pinturas em vidro e miniaturas de primeiro plano. Como esta referência atual em *designers* de criação de filmes inicialmente horrorizados, também os encoraja, levando-os a inspirar uma atitude saudável e competitiva para os seus homólogos de efeitos visuais. O cinema digital, inadvertidamente, fez uma coisa boa. Por padrão, criou um novo campo de jogo onde os *designers* estão a adotar as novas tecnologias e retomam o controlo visual do processo de produção cinematográfica.⁷

⁵ Olson, Robert, 1999: “Art Direction for film and video”, Focal Press, 144 pp., ISBN 0-240-80338-8

⁶ Robert Wiene (1873-1938), realizador alemão, conhecido pelas adaptações de peças de teatro para cinema, como o “*Gabinete do Dr. Caligari*” (1920), e também pelo filme “*Uma noite em Veneza*” (1934).

⁷ Rizzo, Michael, 2005: “The Art Direction Handbook for film”, Focal Press, 351 pp., ISBN 0-240-80680-8

3.2 Processos de Referência

Durante a pré-produção foram visualizados filmes em conjunto e individualmente que ajudaram à pesquisa desenvolvida, sendo eles: “*Roma, Cidade Aberta*” (1945) de Roberto Rossellini, “*Ladrões de Bicicletas*” (1948) de Vittorio di Sica⁸, “*400 Golpes*” (1959) de François Truffaut, “*O Acossado*” (1960) de Jean-Luc Godard, “*Vivre Sa Vie*” (1962) de Jean-Luc Godard, “*8 e meio*” (1963) de Federico Fellini, “*Blowup*” (1966) de Michelangelo Antonioni, “*La Chinoise*” (1967) de Godard, “*Beijos Proibidos*” (1968) de François Truffaut, “*Laranja Mecânica*” (1971) de Stanley Kubrick, “*Diva*” (1981) de Jean-Jacques Beineix⁹, “*Boy Meets Girl*” (1984) de Leos Carax¹⁰, “*Café e Cigarros*” (2003) de Jim Jarmusch¹¹, “*Gomorra*” (2008) de Matteo Garrone¹², “*Barry Lyndon*” (1975) de Stanley Kubrick, “*Do fundo do Coração*” (1982) de Francis Ford Coppola, “*O cozinheiro, o ladrão, a sua mulher e o amante dela*” (1989) de Peter Greenaway. A maioria destes filmes foram visualizadas na íntegra, pois eram considerados cruciais para a pesquisa desenvolvida. Outros filmes apenas foram visualizados com o intuito de perceber alguma situação em concreto no filme.

⁸ Vittorio di Sica (1902-1974), ator e realizador italiano, conhecido por liderar o movimento neorrealista italiano.

⁹ Jean-Jacques Beineix (1946), realizador francês, conhecido pelo filme “*Diva*” (1981), com o qual ganhou 4 Cesar pela Academia das artes e técnicas do cinema de França.

¹⁰ Leos Carax (Alex Oscar Dupont) (1960), realizador, crítico e escritor francês, conhecido pelo estilo de poética e pela descrição de tortura do amor. Realizou filmes como “*Les Amants du Pont-Neuf*” (1991) e “*Pola X*” (1999)

¹¹ Jim Jarmusch (1953), realizador, guionista, ator, produtor, editor e compositor independente americano. Foi o principal proponente do cinema independente durante as décadas de 80 e 90.

¹² Matteo Garrone (1968), realizador italiano, conhecido pelo seu filme neorrealista “*Gomorra*” (2008). Realizou outros filmes como “*Terra di mezzo*” (1996) e “*Primo Amore*” (2003)



Figura 1 – *Gomorra* (2008) Matteo Garrone

A visualização destas obras prendeu-se sempre com o argumento que estava em análise. Primeiramente as rodagens seriam em exterior pelas ruas do Porto, pretendia-se a utilização de atores não profissionais e o final seria trágico, tentando assim explorar no filme um carácter neorrealista. Visualizaram-se, por isso, três filmes considerados neorrealistas que ajudariam precisamente no que pretendia da direção de arte. Os filmes de Di Sica e de Rossellini (acima referidos) ajudaram a entender como era trabalhar em cenários realistas, como ruas e habitações e o filme “*Gomorra*” ajudou a perceber alguns tipos de guarda-roupa a utilizar em determinadas cenas.

Após a reformulação do argumento começaram a surgir novas ideias, e deixou-se de parte a rodagem nas ruas e pensou-se na construção de cenários em estúdio, sendo que tudo seria algo mais teatral, mais plástico. Para isso os filmes de Kubrick e Godard ajudaram imenso, pois apresentam uma cenografia apropriada para o trabalho pretendido, cenografia simples, onde apenas constam os elementos essenciais, com poucos adereços, mas criando um cenário vivo, com pinturas, enchendo o espaço.



Figura 2 - *Laranja Mecânica* (1971) Stanley Kubrick

Na continuação da alteração do argumento e com a visualização de novos espaços para rodagem, surgiram novas ideias, relativas também a outros filmes, como é o caso de “*Diva*” onde se pode encontrar grandes espaços abandonados e cenografia mais elaborada. Outro filme que influenciou imenso a pesquisa efetuada e que acabou por ser utilizado, foi “*Café e Cigarros*”, onde existe uma variadíssima quantidade de cenografia e adereços importantes à construção cénica, como será falado mais adiante.

“*Blowup*” de Michelangelo Antonioni, é um filme que retrata a vida de um fotógrafo, que busca algo para o seu trabalho. Em *Manifesto dos Danados* existe um propósito semelhante, um fotógrafo que pretende fazer um trabalho e uma suposta modelo que também tem um propósito perante a fotografia.



Figura 3 - *Blowup* (1966) Michelangelo Antonioni

Em “*A Maoísta*”, existe uma representação bastante teatral e também um estilo de cenografia simples. No que respeita à cenografia, inicialmente foi pensado utilizar o estilo nos espaços, com poucos elementos que identificassem o espaço, contudo a duração do filme implicou que todas as características dos personagens fossem descritas através dos elementos relativos à direção de arte. Os cenários que seriam para uma personagem apenas, acaba por ser uma descrição completa da personagem, as roupas e penteado também o dizem. No caso das reproduções das fotos de autores famosos, foi necessário encontrar todos os elementos dispostos nas fotos para que tudo fizesse sentido.



Figura 4 – *A Maoísta* (1967) Jean-Luc Godard

“*Diva*”, de Jean-Jacques Beineix, foi o filme que mais foi levado em conta em termos de cenografia. Este tem vários espaços que aos olhos de um diretor de arte são esteticamente bonitos, dos quais passo a referir: o *loft* do personagem principal, foi uma referência para construir os espaços de Francisco, sendo este espaço, um misto de casa e garagem reparadora, com equipamento *hi-tec* de som, onde tudo era confuso (que supostamente faz parte do personagem); o hotel onde vivia a cantora, onde tudo era branco e limpo, preenchido de cristais; a casa onde um dos amigos do personagem vivia, um local escuro, amplo, com pouca mobília e pintado de tom azul; e por fim o espaço abandonado que seria outrora uma fábrica. Todos estes cenários, estudados ao pormenor com o diretor de fotografia, fazem com que sejam ainda mais belos pela forma como são apresentados.



Figura 5 - *Diva* (1981) Jean-Jacques Beineix

Em “*Café e Cigarros*”, a primeira imagem, é a referência para a cena 2 (o primeiro café) onde se pode ver a entrada de luz por uma janela ao fundo. A segunda imagem serve para ilustrar um tipo de mesa que pode ser utilizado para a cena 9 (o último café) uma mesa redonda com um tabuleiro de xadrez pintado na própria mesa. A terceira imagem ilustra o que se quer construir na cena 4. Ainda na mesma cena existe o cinzeiro referente à última imagem, em que se pretende que este tenha um aspeto velho e desgastado e que combine com o café.



Figura 6 – *Café e Cigarros* (2003) Jim Jarmusch

“*Boy Meets Girl*”, de Leos Carax, é um filme onde a caracterização do espaço com o personagem é perfeita. O quarto de ambos os personagens, mostram o que não é possível dizer por palavras, assim como o próprio guarda-roupa. Enquanto que, o rapaz se apresenta bastante desajeitado em termos de visual e o seu quarto bastante fechado e escuro, a rapariga mostra-se bastante descontraída no que diz respeito ao seu visual, o seu quarto embora seja um espaço pequeno, é arejado, com uma grande vitrina a fazer de janela, deixando passar a luz.



Figura 7 - *Boy Meets Girl* (1984) Leos Carax

Estas obras cinematográficas serviram não só para ser reescrito o argumento, mas para ser criado um estilo de narrativa, uma forma visual, um estilo de representação, um conceito a ser explicado através do que é visto no *mise-en-scène*.

3.3 A Curta-metragem – Trabalho em equipa

Manifesto dos Danados é apresentado como um curta-metragem de baixo orçamento. Com um grupo base de cinco elementos, com funções de produtor, realizador, diretor de fotografia, diretor de arte e editor. Cada elemento teria a possibilidade de assegurar assistentes na condição de ser feito um trabalho de voluntariado, tendo no final o seu trabalho reconhecido através dos créditos do filme.

A curta-metragem de baixo orçamento, é um projeto que deve ser bem planeado e organizado. Para o bom funcionamento da máquina, o trabalho em equipa é fundamental, cada elemento deve saber das suas responsabilidades, assim como saber respeitar a hierarquia do projeto.

Michael Rizzo, no seu livro *“The Art Direction Handbook for film”*¹³, apresenta esquemas da hierarquia da equipa de um filme, mas no caso deste projeto é notório que é necessário, durante a pré-produção, um esforço da equipa entre realizador, diretor de fotografia e diretor de arte, isto para que exista coesão nas partes do filme.

O diretor de arte tem de estar em comunicação permanente com o realizador e o diretor de fotografia. Cabe ao realizador expressar claramente, as ideias que pretende para que o diretor de arte consiga propor uma série de soluções. O diálogo com a direção de fotografia é fulcral uma vez que os dois trabalhos se podem complementar. Isto é, uma boa iluminação pode realçar o realismo de um cenário e torná-lo esteticamente mais apelativo. A visualização dos *sets* através da câmara ajuda a entender os limites da cenografia ou mesmo o que se pode colocar no próprio *set*, para que exista uma proporção entre o espaço e os adereços.

Durante o processo de pesquisa de pré-produção é necessária a visualização de vários filmes e referências com o fim de tentar aproximar um estilo, e uma leitura visual da cena que seja relevante em termos de significação. Ao longo de todo o processo o sentido da imagem é o principal objetivo a cumprir. O triângulo criado entre o realizador, diretor de fotografia e diretor de arte, parte de uma chuva de ideias, onde posteriormente são refinadas, as ideias

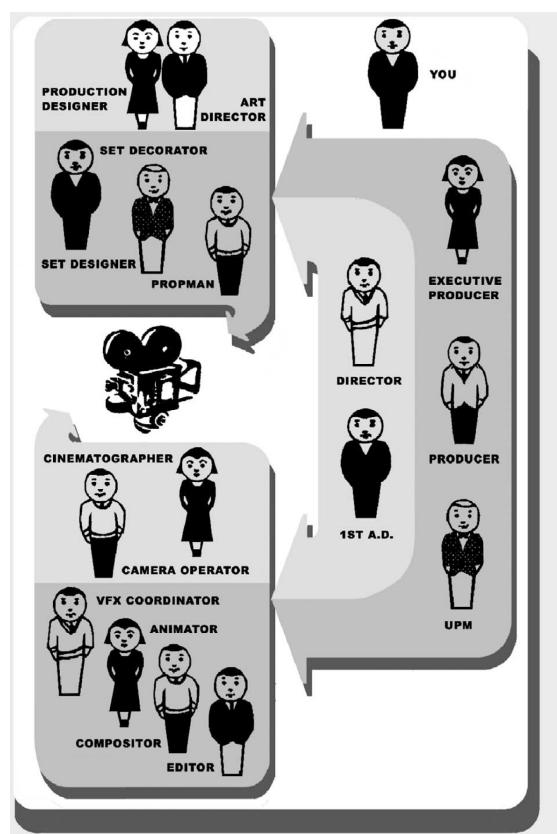


Figura 8 - Esquema retirado de "The Art Direction Handbook for film", Michael Rizzo

¹³ Rizzo, Michael, 2005: "The Art Direction Handbook for film", Focal Press, 351 pp., ISBN 0-240-80680-8

alinhavadas e discutidas novamente, sendo depois aplicado a diferentes pontos de interesse do guião.

A pesquisa e estudo de locais é um dos pelouros do diretor de arte. Contudo o produtor e realizador são soberanos na escolha, sendo necessária a deslocação aos próprios locais. O diretor de arte deve sempre precaver a sua parte, ou seja, a escolha do local deve prender-se com as condições existentes para a instalação do *set*, sem que nada se deteriore, o espaço para a preparação de cabelo e maquilhagem, e caso exista a necessidade de serem guardados objetos cenográficos durante algum período de tempo, o espaço deve ter a segurança necessária.

O realizador, como responsável que é pelo filme, deve comunicar o estilo que pretende desenvolver para o filme, ou seja, após pesquisas dos diretores de arte e fotografia, estes devem comunicar as possibilidades de estilos que podem ser aplicados. A partir desse ponto, o realizador escolhe o estilo que mais lhe agrada e a partir desse momento o trabalho poderá seguir um único caminho. Apesar, da pesquisa ser elaborada por um diretor de arte, o realizador deve sempre acompanhar o processo, para que as escolhas não saiam de um estilo pretendido, e para que as combinações sejam as mais apropriadas.

A pesquisa por parte do diretor de arte deve ser constante e profunda. Assim que o primeiro argumento chega às suas mãos, deve começar imediatamente a fazer listas do que é realmente necessário em termos de adereços, de guarda-roupa, cenários e possíveis locais de rodagem. Após este primeiro passo, conforme o estilo descrito no argumento, terá de ser criada uma paleta de estilos, ou seja, recolher várias amostras do que possa entrar no filme, para posteriormente serem apresentadas ao realizador e, caso necessário, também a outro elemento da equipa; fazer-se a combinação entre esses elementos, acabando por criar vários estilos possíveis, que serão definidos antes de se iniciar a recolha dos mesmos. É importante que o produtor tenha conhecimento desses mesmos estilos, pois no futuro, caso seja necessário fazer uma aplicação monetária para esses elementos, ele esteja por dentro do assunto.

Além deste triângulo de equipas, numa fase não muito mais avançada, o produtor também entrará na órbita do diretor de arte. Quando as ideias estéticas começam a ficar definidas, o diretor de arte deve comunicar essas mesmas ideias ao produtor, para em conjunto definirem um orçamento base. É muito importante esta fase, pois é ela que define, em termos monetários, o que pode ou não ser feito, quais as limitações. O diretor de arte deve manter

uma boa relação com o produtor, de modo a que sempre que seja necessário algum investimento extra, este possa ter uma boa compreensão e ceder nessas situações.

Numa produção, como é o caso de uma curta-metragem, existe a possibilidade de acompanhamento de trabalho entre as equipas de realização, fotografia e direção de arte.

Quando a equipa de direção de arte mete mãos à obra para a construção e arranjo de cenários, é expressamente necessária a presença de um elemento da equipa de produção. A dinâmica da organização da construção é demasiado grande para o diretor de arte o fazer sozinho. Numa produção que exija a constante saída para a compra de materiais de construção, o diretor de arte nunca deve abandonar o local, sob pena de o trabalho poder parar por longas horas, entrando aí o papel do produtor ou de um assistente, que se responsabilizam pelas idas às compras, orientação de pessoal extra, quando necessário, organização de almoços, gestão de contas. A presença do diretor de fotografia é de extrema necessidade, pois, é ele que tem a responsabilidade do enquadramento, e como tal, por vezes a elaboração de um cenário pode sofrer alterações e para isso é preciso que o diretor de fotografia concorde ou seja utilizada outra solução. O realizador deve manter um contacto constante com o diretor de arte para saber a evolução do processo.

Numa produção de baixo orçamento, os elementos da equipa principal devem ser os primeiros interessados para que o projeto vá para a frente, e como tal devem trabalhar tanto na construção de cenários e pré-produção, como durante as rodagens e pós-produção. É um trabalho de equipa que envolve uma grande logística e muita mão-de-obra.

3.4 Cinema vs. Televisão, um olhar sobre atualidade

O cinema é o fruto da imaginação do homem, e na atualidade é possível tornar essa mesma imaginação em realidade visual. A indústria cinematográfica levou durante anos os espectadores às salas de cinema, tendo os melhores conteúdos em termos de imagem, som e efeitos visuais. Com o advento de novas tecnologias, como câmaras digitais com qualidade superior à película, nova maquinaria na indústria, e com o aperfeiçoar de efeitos visuais, analógicos e digitais, é possível tornar qualquer história realizável.

Contudo, atualmente, comparativamente às salas de cinema, a televisão assume-se como um meio à sua altura. As televisões de hoje em dia são capazes de reproduzir a experiência de

uma sala de cinema, com a mesma qualidade de imagem e de som, com a vantagem de o espectador estar no conforto de sua casa. Com esta inovação a indústria cinematográfica aposta fortemente em novos conteúdos para o espectador doméstico, as séries e seriados. Estas produções sempre foram apostas das televisões, contudo na atualidade estas obras podem ser equiparadas às obras cinematográficas vistas nas salas de cinema. Vejamos alguns exemplos.



Figura 9 – “*Senhor dos Anéis: O Regresso do Rei*” (2003) Peter Jackson

“Lançado em três partes mas rodado simultaneamente, a adaptação de Peter Jackson da saga de John Ronald Reuel Tolkien¹⁴ sobre a Terra Média foi um empreendimento monstruoso e um triunfo crítico e comercial.”¹⁵ A trilogia de “*Senhor dos Anéis*” (2001-2003) com orçamentos estimados em 94 milhões de dólares, cada filme, é um sucesso de bilheteira em todo o mundo, arrecadando mais de 2900 milhões de dólares¹⁶. É um filme de ação, aventura e fantasia, onde a direção de arte e os efeitos especiais caracterizam o filme. “Usando efeitos especiais computadorizados com grande mestria, Jackson redefiniu a palavra

¹⁴ J. R. R. Tolkien (1892-1973), escritor, professor universitário e filólogo sul africano, filho de pais ingleses. Viveu em Inglaterra desde os 3 anos de idade. Ficou conhecido como “pai da moderna literatura fantástica”.

Além da trilogia de “*Senhor dos Anéis*” (1954-1955), escreveu “*O Hobbit*” (1937) um livro infanto-juvenil. Foi criador de línguas como as línguas Élficas (*Quenya e Sindarin*), e outras como o *Khûzdul e o Valarin*.

¹⁵ Bergan, Ronald, 2008: “*Cinema*”, Civilização, Editores, 512pp., ISBN 978-989-550-582-1

¹⁶ <http://boxofficemojo.com/movies/?id=fellowshipofthering.htm>

<http://boxofficemojo.com/movies/?id=twotowers.htm>

<http://boxofficemojo.com/movies/?id=returnoftheking.htm>

“épico”. Em termos de escala e espetáculo o público nunca viu nada assim.”¹⁷ Em 2004, o terceiro filme da trilogia, foi nomeado para onze Óscares na 76ª Gala da Academia de Hollywood, tendo ganho todos eles¹⁸, dos quais destaque, Melhor Filme, Realização, Direção de Arte, Guarda-Roupa e Edição.

Sem dúvida que foi uma superprodução do início do novo milénio, no entanto, com o virar da década, um novo rival chega aos espectadores através das televisões, “*Guerra dos Tronos*” (2010). Uma série de fantasia medieval, do canal norte-americano HBO, criada por David Benioff e Daniel B. Weiss, inspirada nos romances da série “*A Song of ice and fire*” de George R. R. Martin¹⁹. Esta série de origem americana, tem como locais de rodagens cidades do norte e sul da Europa, e ainda os desertos de Marrocos²⁰. Em Maio de 2012, segundo o site EW.com, após o penúltimo episódio da segunda temporada, tornou-se a 3ª série mais vista da história do canal HBO, com cerca de 10,3 milhões de espetadores, incluindo repetições e visualizações no *site* oficial²¹. Além destes números, a série conta com exibições em 74 países por todo o mundo, incluindo Portugal. Esta série foi fortemente premiada em vários festivais e meios de comunicação social.



Figura 10 - “*Guerra dos Tronos*” (2011) David Benioff e Daniel B. Weiss

¹⁷ Bergan, Ronald, 2008: “*Cinema*”, Civilização, Editores, 512pp., ISBN 978-989-550-582-1

¹⁸ <http://www.oscars.org/awards/academyawards/legacy/ceremony/76th-winners.html> / Bergan, Ronald, 2008: “*Cinema*”, Civilização, Editores, 512pp., ISBN 978-989-550-582-1

¹⁹ George R. R. Martin (1948), guionista e escritor de ficção científica americano. Conhecido por escrever a série de livros “*As crónicas de gelo e fogo*” (1996), que deram origem à série televisiva “*Guerra dos Tronos*” (2011)

²⁰ <http://www.imdb.com/title/tt0944947/locations>

²¹ <http://insidetv.ew.com/2012/05/30/game-of-thrones-ratings-blackwater/>

Este tipo de produções televisivas, utilizam técnicas vindas das grandes produções cinematográficas, levando em alguns aspetos a confusão do que pode ser cinema ou televisão. A linguagem utilizada para televisão é diferente da linguagem utilizada para cinema, contudo, existem aspetos que vão muito além da linguagem e se confundem. A caracterização, guarda-roupa, locais de rodagem, técnicas de maquilhagem, direção de atores.

4 A Direção de Arte em *Manifesto dos Danados*

A direção de arte é um elemento essencial para a construção de um filme. *Manifesto dos Danados* destaca-se pela construção de cenários de raiz no espaço vazio, assim como a conjugação desses espaços com os personagens, guarda-roupa e adereços.

O projeto teve grande necessidade da direção de arte para se aproximar da descrição de personagens, assim como da reprodução de fotos em espaços inexistentes.

Espera-se que a experiência feita neste projeto, seja um exemplo para o futuro, e que erros cometidos, sejam omitidos, num próximo projeto.

4.1 Pré-Produção

A pré-produção do filme começou com a análise de um argumento, argumento esse, que tinha fortes traços de um filme neorrealista, onde a história decorria numa cidade, percorrendo vários espaços, retratando várias realidades da vivência dessa cidade. Além dessa vertente neorrealista, a conversa entre personagens era uma discussão sobre fotografia.

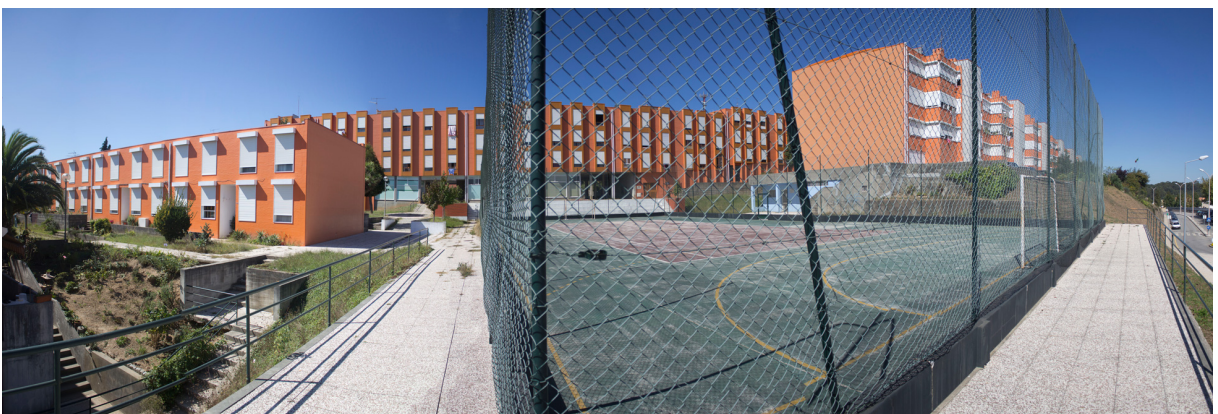
Locais de Rodagem

Inicialmente e face ao argumento proposto, o primeiro passo foi saber as possibilidades de locais de rodagem. Sendo as rodagens durante o mês de janeiro verificou-se a provável impossibilidade de filmar em exterior e também porque o argumento viera a ser alterado.

Imagens capturadas durante a visita à cidade do Porto no dia 22 de setembro



Imagens capturadas durante a visita à cidade de São João da Madeira no dia 20 de Setembro



Quando o argumento atingiu estabilidade, foi feita uma nova procura de locais de rodagem. Os locais que estavam em mente seriam espaços amplos onde pudessem ser construídos cenários. A procura foi fértil e foi conseguida uma antiga fábrica da Lactogal, nos arredores da cidade do Porto, com condições de segurança e de trabalho muito boas, tanto para construção de cenário, como para a semana de rodagens. Foi escolhido um outro local em S. João da Madeira, a antiga fábrica da Oliva, que nos permitiu ter cenários diferentes para duas cenas.

Fábrica da Lactogal



Fábrica da Oliva



Argumento

O primeiro argumento era uma espécie de filme neorrealista que percorria as ruas de uma cidade. Pensado para a cidade do Porto, a pesquisa de locais de rodagem e prováveis personagens foi imediata, contudo as prováveis más condições climatéricas, as dificuldades de logística e técnicas, fizeram com que o argumento fosse transportado até S. João da Madeira. Contudo o argumento parecia não ser consistente e foi abandonada a ideia do neorrealismo.

A fase seguinte passou por uma reestruturação do argumento, tentando que ela fosse mais teatral, e fosse rodada em interiores, mas tornava-se megalómana, visto serem introduzidas demasiadas personagens, vários efeitos especiais, a introdução de uma viagem de carro e a complexidade da reprodução de cenários e fachadas.

A última versão do argumento foi a mais apreciada e a mais viável de se concretizar. Para esta mesma versão, foram visualizados filmes em conjunto, para que surgissem ideias que pudessem ser introduzidas no filme.

O argumento em questão está presente nos anexos desta dissertação. Daqui para a frente será o argumento-referência, ainda que a versão final da curta-metragem, não siga a mesma sequência das cenas.

Pesquisa Estética

A pesquisa estética baseou-se na procura de adereços e guarda-roupa que seriam introduzidos no filme. Como tal, foram sendo procurados tipos de objetos e mobiliário que seriam necessários introduzir no filme. Além disso, definiu-se que a descrição das personagens seria feita através de elementos visuais, daí ser criado um estilo próprio e um espaço que se relacionasse com cada personagem. A partir daí começar a criar um estilo muito próprio do filme, com espaços isolados, mas com “forte personalidade”.















Cena 1	Camisa	Calças	Sapatos	Cabelo
<p>Espaço Abandonado <i>Francisco</i></p> <p>Guarda-Roupa: Camisa Branca Calças escuras Sapatos discreto</p> <p>Penteado: Cabelo Desalinhado</p> <p>Roupa suja e cabelo desalinhado, simbolizam o trabalho árduo que está a ser feito, a construção de uma torre, referido no guião.</p>	  	  	     <p>Sapato clássico-desportivo, significa a postura que a personagem mantém na vida, mas ao mesmo tempo, a agilidade e conforto de que</p>	  

Figura 11 - Lista de Guarda-Roupa / Adereços (Apêndice)

Após realizar a pesquisa, foi elaborada uma lista com todos os elementos necessários a introduzir no filme (consultar a lista no apêndice A).

A lista está dividida por cenas, onde cada uma das secções contem vários exemplos dos elementos de guarda-roupa e adereços a serem utilizados. Esta contém ainda as fotografias recriadas e alguns estilos de cabelo, que se pretendia utilizar.

Esta lista foi elaborada com o intuito de criar um estilo para o filme. Nenhum elemento seria vinculativo ou estaria necessariamente escolhido, sendo que na altura em que se escolheram as roupas, as cores foram mudadas, principalmente nas roupas de Sara, e os adereços, alguns deles foram excluídos e outros introduzidos, ao fazer a montagem de set. Foi sem dúvida um grande passo, pois a equipa base ficou com a noção do que poderia estar no set de rodagens.

Este documento está organizado segundo o argumento que foi aprovado antes das rodagens, com data de 7 de dezembro, contudo a edição do filme não seguiu as mesmas linhas do argumento, alterando a ordem das cenas.

Equipa técnica - assistentes

Durante o processo de pré-produção selecionou-se um elemento para auxiliar no guarda-roupa, cabelo e maquilhagem e três estudantes de arquitetura, para auxiliarem na projeção das estruturas de cenários e cálculo de materiais.

Devido às dificuldades sentidas a nível de estética relacionadas com guarda-roupa, cabelo e maquilhagem, foi necessário pedir a intervenção de alguém que fosse capaz de ajudar nessas escolhas, para assim existir uma visão mais perfeita do que poderia ser combinado ou não e, posteriormente apresentado ao realizador.

Em conjunto com o realizador foi definido o que era pretendido construir em termos de cenários, e para isso a ajuda dos *set designers* foi muito relevante. Após serem definidas as medidas e posições das câmaras com o diretor de fotografia e realizador, estas foram entregues aos *set designers* e estes fizeram reproduções virtuais em 3D base de como ficariam os cenários, principalmente aqueles que eram difíceis de reproduzir mentalmente. Fizeram-se ainda cálculos do material que à partida seria necessário e ainda do material existente no espaço que pudesse ser reutilizado.

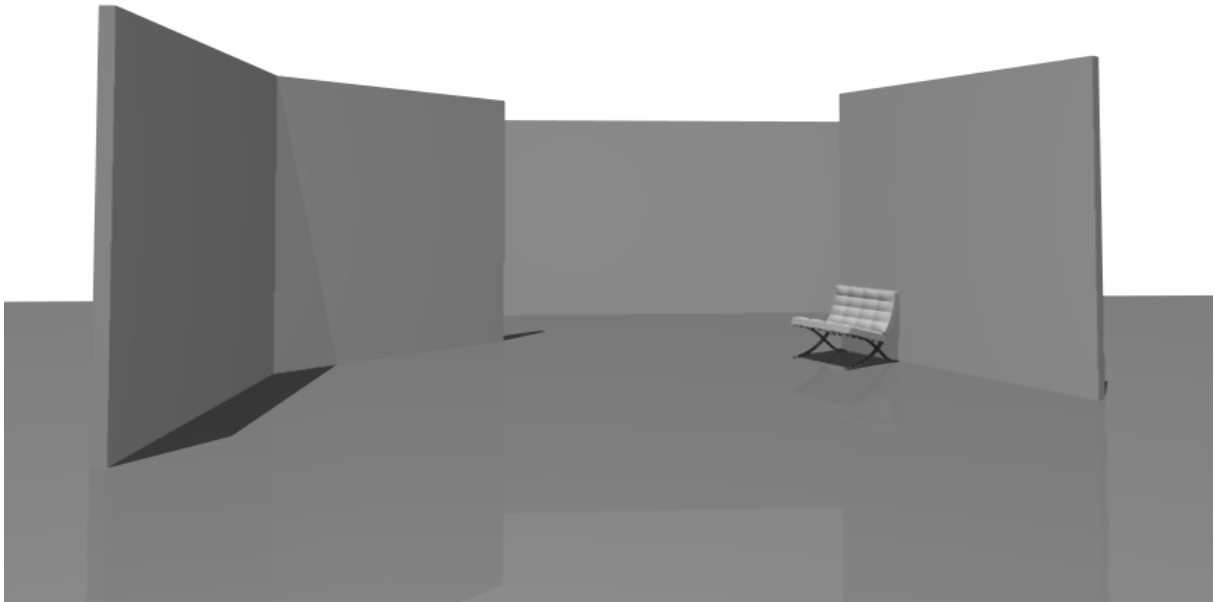


Figura 12 - Esquema 3D dos espaços de Francisco e Sara

Foi durante o tempo de pré-produção que se definiu uma equipa base de assistentes, sendo eles: assistente de adereços, assistente de guarda-roupa, cabelo e maquilhagem, assistente de cenografia e *set designers*.

4.2 Produção

Cenários

Deu-se início à construção dos cenários no dia 20 de dezembro, com o levantamento da parede do café destruído e foi dada a 1ª mão de tinta para a parede das linhas de vida.



Figura 13 - Construção de cenários

No dia 26 de dezembro iniciou-se a construção massiva de cenários. Começou-se por tirar madeira de várias estruturas metálicas para poderem ser utilizadas como suporte das placas de aglomerado (madeira), que seriam as futuras paredes dos cenários. Ao mesmo tempo foram construídas as fôrmas para criar a estrutura da arena onde seriam colocadas as tábuas, foi continuada a pintura da parede das linhas de vida, fez-se o revestimento da parede do café destruído. Nas semanas seguintes, foi criado o púlpito para o político, arrumada a oficina e deu-se continuidade à construção da estrutura da arena.



Figura 14 - Cenários com respetivas estruturas

Todas as placas de aglomerado tiveram de ser novamente aparafusadas à estrutura, visto que estavam a cair devido ao tipo de parafusos e à sua má aplicação, por isso quase todas tiveram uma intervenção, exceto a parede da casa de banho e a da prisão. A três dias da semana de rodagens o espaço para o estúdio/quartos foi libertado pelos trabalhadores que estiveram a dismantelar a fábrica e assim se conseguiu colocar as estruturas no local pretendido, pintá-las e aplicar o papel de parede. Após se iniciar a semana de rodagens, os trabalhos que foram necessários fazer foram os seguintes: a colocação de novo papel de parede e pintura das paredes do estúdio/quarto para ser filmada a cena da Sara, a colocação de fotografias nas linhas de vida e a construção da arena.



Figura 15 - Madeira utilizada para a construção da arena

A construção da arena foi edificada por três assistentes de cenografia que ficaram no espaço quando a equipa de rodagens se deslocou a S. João da Madeira. As estruturas e a madeira foram colocadas no local de montagem após as filmagens da linha de vida, poupando assim tempo e esforço na deslocação. No próprio dia da montagem, chegou um camião com saibro (areia própria para arena de touros), a partir daí a equipa teve de montar tudo e espalhar o saibro de forma uniforme.

O cenário da maquinaria foi o único cenário não concretizado em termos de cenografia, e teve de ser improvisado à última da hora. No plano inicial deveria ser feita uma réplica da máquina apresentada na fotografia, que começou a ser construída, mas à última da hora foi necessário alterar o plano de rodagens e não foi possível ter o cenário pronto. Felizmente e depois de bem explorado o local de rodagens, encontrou-se maquinaria que se encontrava na cave da fábrica e que se tornou numa alternativa viável.



Figura 16 - Cena 3 d

Guarda-Roupa / Adereços

O guarda-roupa, como foi dito anteriormente, foi organizado e escolhido juntamente com a assistente de guarda-roupa. A organização deste foi feita a partir do momento em que os estilos da pesquisa estética ficaram definidos.

A organização das roupas começou a ser feita quando se fizeram as provas de roupa do ator na Vicri (marca de roupa masculina da empresa Riopelle) e se trouxe a roupa disponibilizada pela marca. Apesar de serem disponibilizadas várias peças de roupa, a roupa pessoal do ator foi a mais utilizada, por ser adequada ao estilo pretendido pelo realizador e por fazer o género de vestir do próprio ator. A roupa da atriz foi escolhida e provada numa das lojas da Riopelle, onde estavam presentes o realizador e assistente de guarda-roupa.

Os roupões em dois casos tiveram de ser comprados e um outro foi emprestado. Os figurantes utilizavam roupa deles próprios, que foi pedido para trazerem previamente.

Os adereços foram em grande parte cedidos por elementos da equipa técnica. Alguns deles foram emprestados por uma loja de antiguidades e outros mandados fazer propositadamente para o filme.

Na maioria das cenas o guarda-roupa de Francisco foi fixo, ou seja, vestiu uma camisa branca com mangas arregaçadas, calças pretas e botas escuras. Sara por seu turno apenas vestiu um roupão, havendo variação de cores, azul, amarelo e vermelho.

Cena 1 – Espaço abandonado

Sara veste camisa branca, casaco amarelo com saia preta e calça botas de cano castanhas, na mão tem um livro de capa grossa. Francisco veste uma camisa branca, umas calças verde-acinzentadas e calça botas escuras, note-se que a roupa está um pouco suja, visto ser pretensão do realizador que assim estivessem.



Figura 17 – Espaço Abandonado

Cena 2 – Café

Sara e Francisco estão sentados numa mesa de café em madeira com linhas modernas. Sara está vestida com o roupão azul a comer uma maçã, Francisco lê um catálogo de lentes fotográficas. Existe um cinzeiro preto, um isqueiro prateado e uma chávena de café branca. Francisco acende e fuma um cigarro.



Figura 18 – Café

Cena 3 – Espaço de Francisco

Espaço cinzento, com poucas cores e de fraca qualidade. O lado esquerdo é o estúdio, onde guarda o seu material fotográfico. Nele contem várias lentes e máquinas fotográficas, tem ainda material de revelação de fotografia.

Atrás é o seu quarto, onde as roupas e cama estão completamente desarrumadas e onde tem várias fotografias pregadas nas paredes.

O lado direito mostra o espaço de descanso onde tem uma poltrona, candeeiro e aparelhagem velha com cassetes espalhadas pelo chão. Tem ainda em cima de uma das colunas um cinzeiro e na outra um *flash* de máquina fotográfica. A máquina utilizada é uma Hasselblad de médio formato analógico e é utilizado um tripé que pode ser também utilizado em vídeo. Francisco veste a camisa branca e calças pretas e Sara um roupão azul.

Num espaço ao lado improvisou-se um estúdio de fotografia para fazer o contraponto do estúdio de Francisco.



Figura 19 - Espaço de Francisco

Cena 3 – Espaço de Sara

O espaço de Sara é o mesmo do Francisco, mas com elementos diferentes, que a caracterizam. O papel de parede é rico em tons de dourado e bordô e a parede do quarto é pintada de bordô.

No seu escritório está uma escrivaninha antiga onde tem em cima uma máquina de escrever também antiga. Por cima está um candeeiro em forma de lapiseira. A cadeira é

vermelha a tentar imitar envelhecimento do cabedal, contudo é uma cadeira moderna. Tem ainda um espelho com moldura preta e uma carpete bege com contornos bordôs.

O seu quarto encontra-se bastante arrumado, com alguns livros amontoados ao lado de uma cama antiga. Existe ainda um cabide para a roupa onde se encontra o seu vestido preto. Ao lado está um baú e uma mala de viagem antiga. Tem uma carpete igual à utilizada no escritório.

A sala tem uma estante onde tem um gira-discos e as respetivas colunas e os vinis arrumados. Existe ainda uma poltrona preta com linhas modernas e um candeeiro de pé em forma de flores. A máquina fotográfica é analógica, com o mesmo tripé utilizado por Francisco. Sara veste um roupão azul.

Este espaço combina modernidade com as várias antiguidades.



Figura 20 - Espaço de Sara

Cenas 3 a, b, c, d – Reprodução de fotografias

A reprodução das fotografias tentou ser o mais fiel possível às originais, quer em termos de espaço quer de guarda-roupa. Contudo, a foto de Francisco está completamente alterada, visto que o cenário foi alterado por completo.

A foto “*Helen Bennett in Spider Dress*”, Horst P. Horst, 1939, foi bastante simples de executar, bastou fazer uma caixa de madeira e pintá-la de branco, colocar um tecido preto no

chão para imitar a passadeira e voltar a pintar a parede para não existirem imperfeições no branco. O vestido era preto e longo, a “teia” foi feita com um tecido quase transparente e depois cravadas várias fitas pretas finas para fazer as linhas da teia.

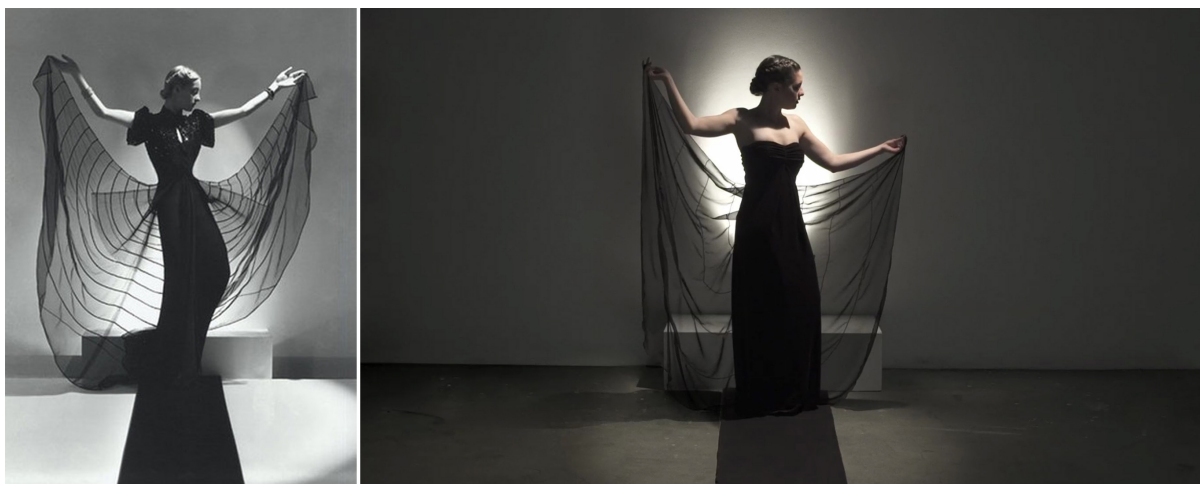


Figura 21 - "*Helen Bennett in Spider Dress*", Horst P. Horst, 1939 - Reprodução

Em "*Woman in cell, plying solitaire*", Nickolas Muray, 1950, o cenário foi construído com placas de aglomerado aparafusado a uma estrutura metálica, fez-se uma abertura para fazer de janela da prisão e colocaram-se tubos de PVC pintados em prateado para imitarem os ferros e por de trás um bocado de alcatifa azul. O vestuário foi comprado, de modo a parecer-se o máximo possível ao da foto, inclusivamente foi colocado um forro azul na saia. A cama, não era na realidade uma cama, mas sim paletes da arena, colocadas umas sobre as outras e com cobertores por baixo para que simulasse a regularidade da forma de um colchão.

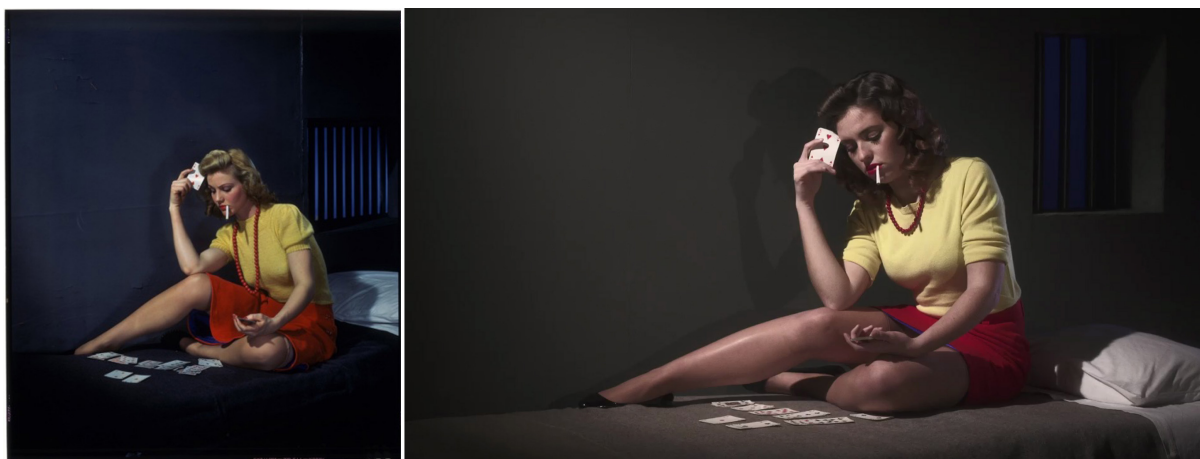


Figura 22 - "*Woman in cell playing solitaire*", Nickolas Muray, 1950 – Reprodução

A reprodução de “*Sandra in the Mirror*”, Nan Goldin, 1985, em termos de cenários foi a mais complexa, visto que foi necessário construir duas paredes, uma com azulejos e outra com um espelho de medidas significativas e ainda colocar uma porta falsa. Foi o único cenário a ser construído e a não ser deslocado após ser pintado, pois devido à sua envergadura seria impossível mudá-lo de local e além disso os azulejos poderiam cair e as juntas das placas estalar, notando-se deformações. A parede do espelho era amovível, pois não era possível ver se as paredes eram juntas ou não. O guarda-roupa baseava-se numa toalha e os adereços num batom e uma pequena caixa de maquiagem

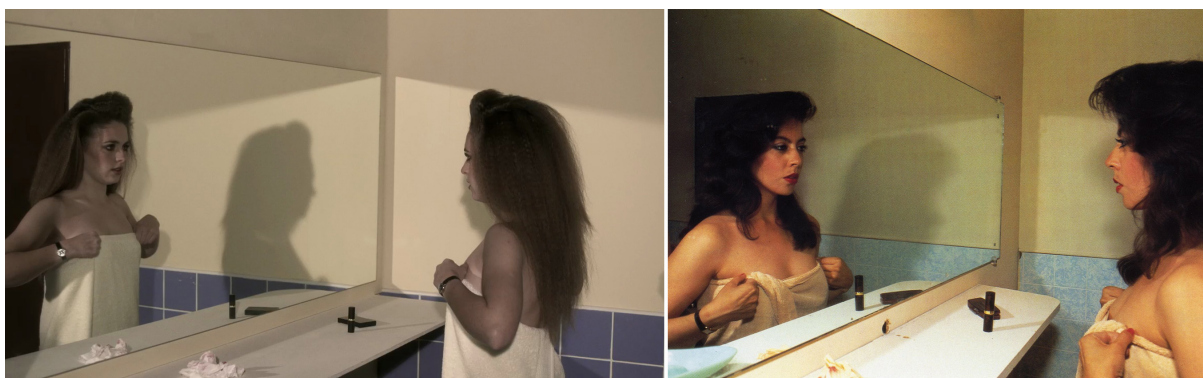


Figura 23 – Reprodução - “*Sandra in the Mirror*”, Nan Goldin, 1985

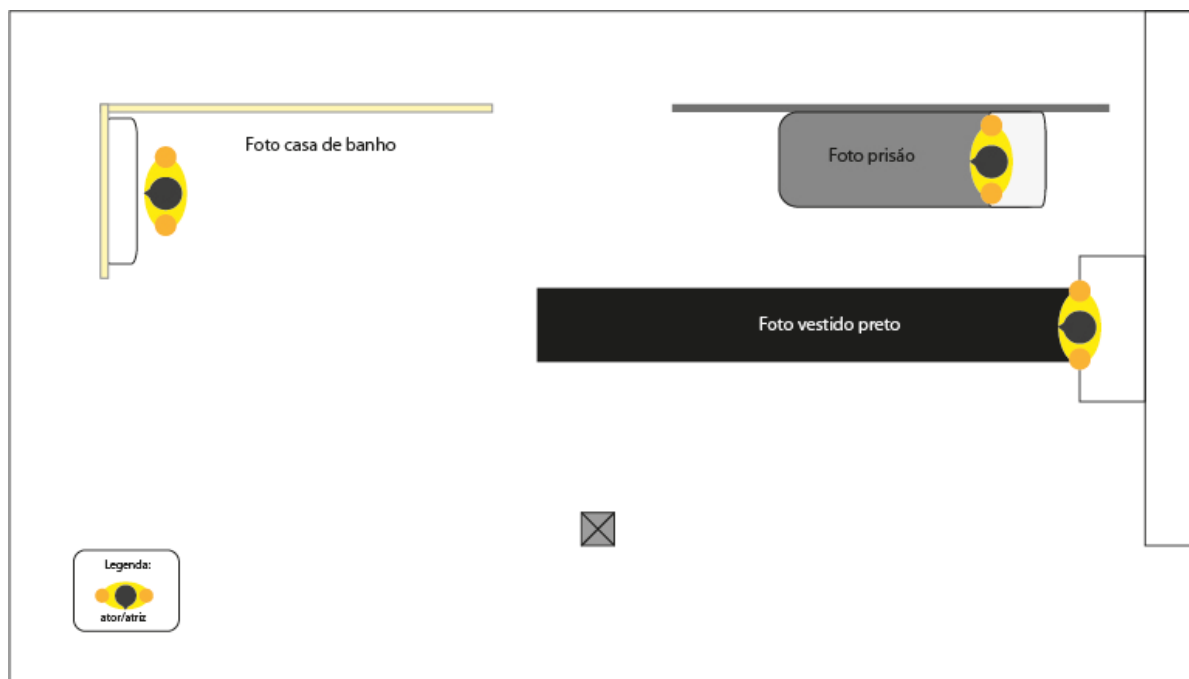


Figura 24 - planta cénica referente às cenas 3a, 3b e 3c

“*Power house mechanic working on the stream pump*”, Lewis Wickes Hine, 1920, foi a foto escolhida para ser representada por Francisco. O cenário que está no filme não foi idealizado senão no dia de rodagens. O cenário semelhante ao da foto estava pensado e chegou a ser começado, contudo devido a alterações nos planos de rodagens a cena teve de ser feita um dia mais cedo. Teve de se fazer uma pesquisa de fundo à fábrica para se encontrar uma máquina grande que pudesse ser utilizada para a cena. Faltou também à última da hora uma camisola de manga cabeada branca. Com todos os contratempos optou-se por adaptar toda a cena e fazer o que era mais bonito em termos de estética e com as condições que existiam. Francisco acabou por ficar só com as calças, o cinto, as botas e sem a camisola. Utilizou-se uma cortina preta para impedir a visualização prematura da maquinaria.



Figura 25 - Reprodução -“*Power house mechanic working on the stream pump*”, Lewis Wickes Hine, 1920

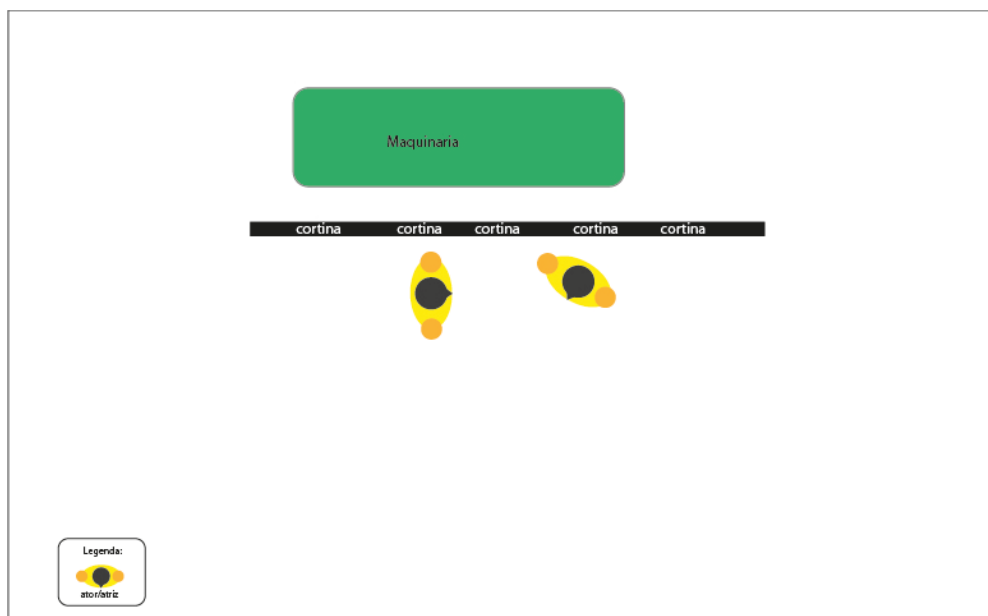


Figura 26 - planta cénica referente à cena 3d

Cena 4 – Espaço destruído

Este espaço é uma parede de *pladur*, revestida com cimento que posteriormente foi esburacada. Os buracos foram cobertos defeituosamente com tábuas de madeira para que pudesse passar luz. Existe uma mesa hexagonal e duas cadeiras antigas da brasileira. Há também um cinzeiro, um maço de tabaco Português Amarelo, um isqueiro prateado e um maço de fotografias.

Sara veste um roupão amarelo.



Figura 27 - Espaço destruído

Cena 5 – Linha de vida de Sara

A parede foi pintada com várias mãos de tinta e com várias cores. A cor base utilizada foi castanho-escuro, posteriormente pintado de bege bastante diluído. Após a secagem foi aplicado o rosa e o verde-claro. Na semana de rodagens foram colocadas as fotografias.

Apenas a roupa de Sara foi escolhida previamente, para poder ser feita uma evolução nas fases da vida dela. Todas as outras roupas foram trazidas pelos figurantes.



Figura 28 - Linha de vida de Sara

Além das fotografias e guarda-roupa, foi necessário recorrer à técnica de envelhecimento, através da maquilhagem.



Figura 29 - Maquilhagem - técnica de envelhecimento

Cena 6 – Linha de vida de Francisco

Utilizada a mesma parede da linha de vida de Sara, contudo o formato das fotografias é alterado e destinado para cada um dos figurantes.

Cada figurante está “cercado” por uma moldura de fotografias tiradas em sessões fotográficas, supostamente feitas por Francisco com os modelos em questão.



Figura 30 - Linha de vida de Francisco

Cena 7 – Mecânica

Esta cena passa-se numa oficina de mecânica. Sara aparece com um robe amarelo. A mecânica encontra-se vazia. Após Sara entrar na porta, a roupa da atriz é mudada, ela veste

umas jardineiras azuis, uma camisola branca e um chapéu azul. Tem um bigode pintado a lápis. Ao mesmo tempo é colocado um mini na oficina, assim como várias ferramentas de mecânica, para poder parecer uma oficina funcional. As capas, papéis e telefone já se encontravam no local, assim como todas as ferramentas lá presentes.



Figura 31 - Mecânica

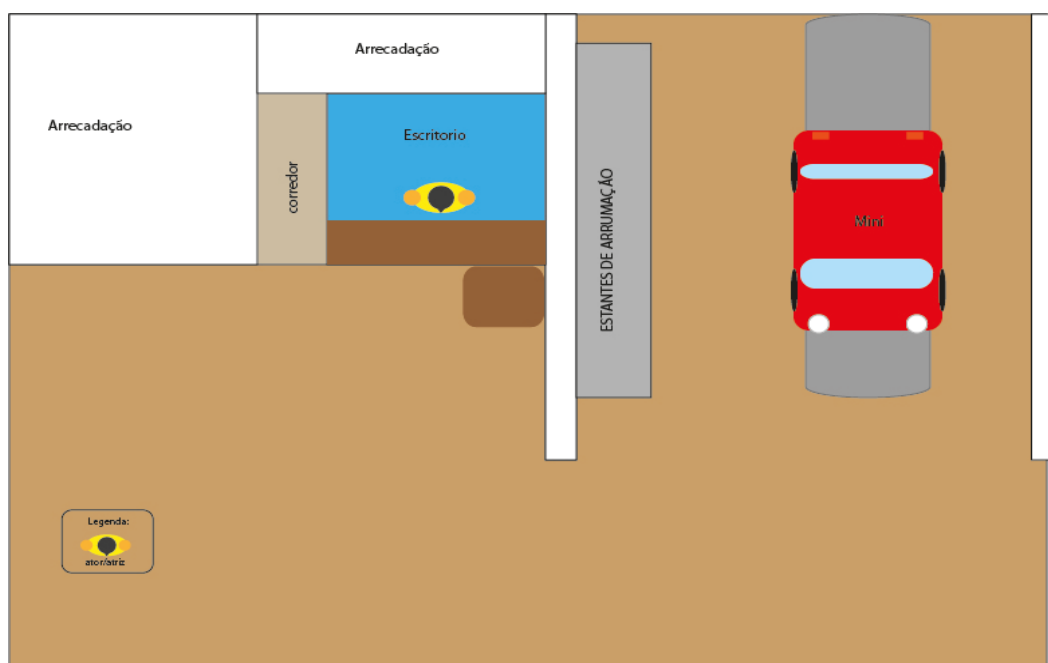


Figura 32 - planta cénica referente ao local de rodagem da cena 7

Cena 8 – Discurso político

O local do púlpito foi feito a partir de estruturas metálicas revestidas a madeira e posteriormente com alcatifa azul. O púlpito em si foi feito a partir de uma caixa de madeira,

onde ser colocaram pequenos tacos para fazer a inclinação da tabua. Francisco utilizou um fato azul-marinho e gravata bordô.

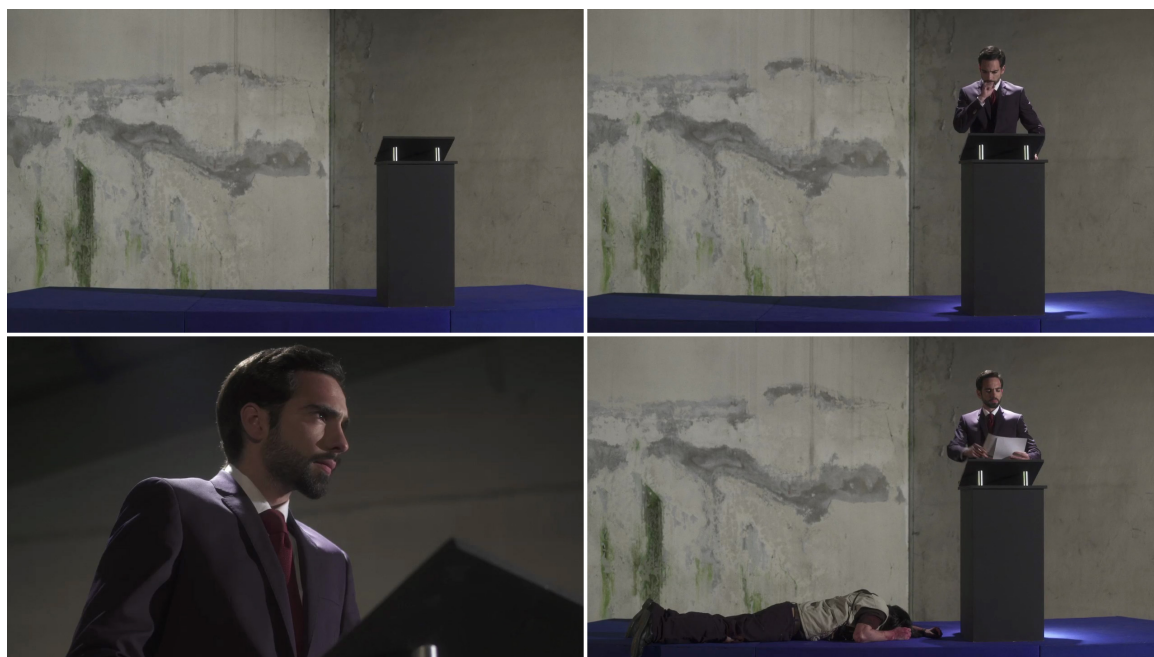


Figura 33 - Discurso político

Cena 9 – Xadrez / Tourada

Este espaço foi construído pela equipa após as filmagens das cenas da linha de vida. A arena está segura com bases de cimento e perfis metálicos. A madeira são paletes vermelhas que foram despregadas e voltadas a pregar para que não existissem espaços vazios.



Figura 34 - Arena, Jogo de Xadrez e Tourada

Cena 9B – Dança

Nesta cena o estilo pretendido era o de uma festa clássica, onde Francisco utilizou um fraque e Sara um vestido comprido, o mesmo utilizado na reprodução da foto de Horst P. Horst.

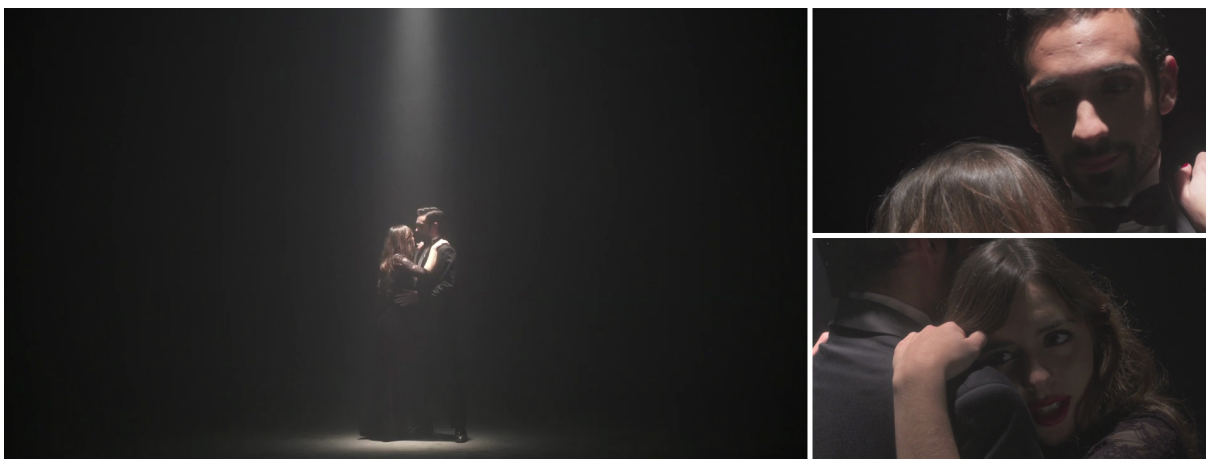


Figura 35 - Dança

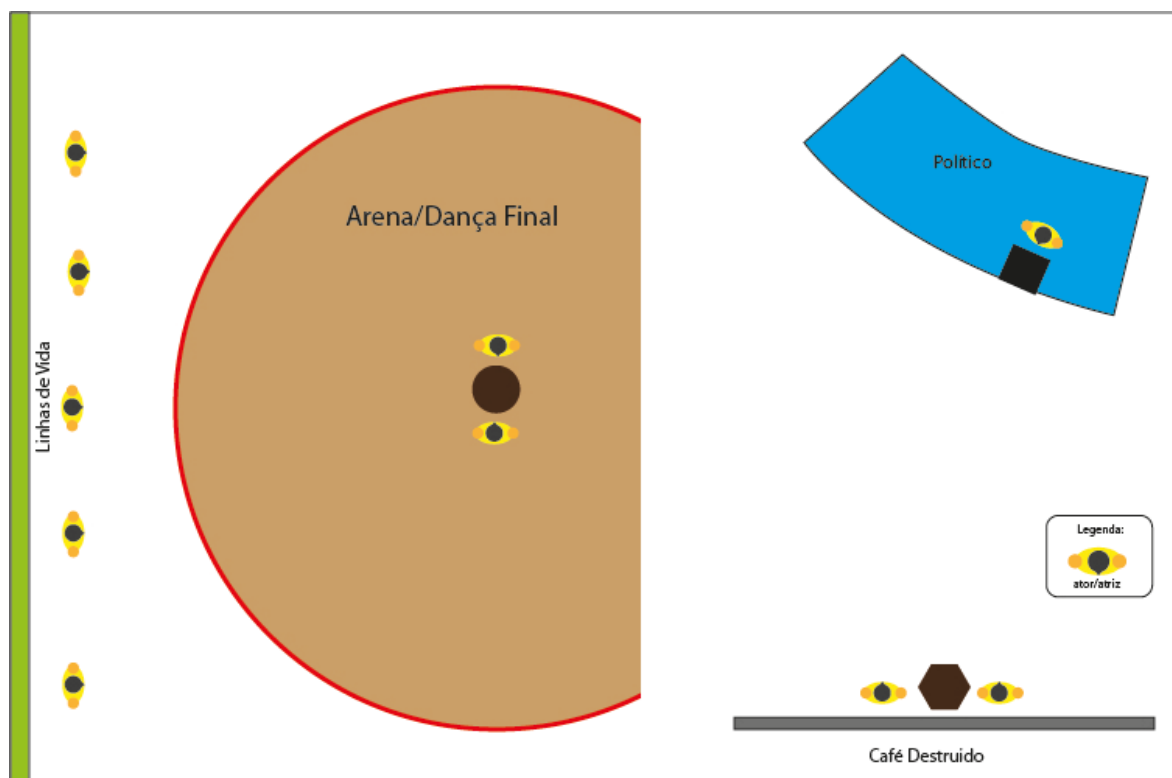


Figura 36 - planta cénica referente do pavilhão onde foram rodadas as cenas café destruído (cena 4), linhas de vida (cenas 5 e 6), discurso político (cena 8), arena e dança final (cena 9 e 9B)

Semana de Rodagens

A semana de rodagens é sempre o grande momento aguardado por alguém que nunca participou numa produção deste tipo. Para a equipa de direção de arte foi um continuar de trabalhos e pouca participação nas rodagens em si. Falando do papel desempenhado pelo diretor de arte, este tem de estar muito atento à sua função, caso contrário tudo pode desmoronar-se. Uma grande ajuda foi dada pelos assistentes que executaram as suas tarefas da melhor forma possível, sem que tivessem preocupações.

Para o primeiro dia de rodagens, em termos de direção artística tudo estava preparado, mas existiram alguns problemas de tempo nos dias anteriores que não deixaram a equipa descansar. O cenário que mais trabalho iria dar a preparar foi o último a ser feito (cenário da cena 3) em virtude do espaço a utilizar estar ocupado com maquinaria, sucata e estar a ser desmantelado. Após o desimpedimento, foram colocadas as estruturas previamente montadas, estando duas delas já pintadas. As outras duas paredes teriam de ser revestidas de papel de parede. Infelizmente ninguém tinha experiência em fazê-lo, pelo que demorou algum tempo, mas foi feito da melhor forma possível.

Organizou-se toda a cena em termos de adereços, para se poderem fazer as rodagens. Durante estas, era necessário estar atendo a possíveis alterações do cenário, inclusivamente mexer nas paredes para não ficarem desenquadradas quando a câmara era deslocada.

No segundo dia foi rodada a cena 9B, sem problemas de maior para a parte de direção artística. Durante a tarde, foi rodada a cena 7, contudo a rodagem teve de ser repetida, acabando por ficar sem efeito as filmagens. Apesar disto serviu para poder ser feito um ensaio geral do que iria acontecer.

Ao final da noite foi rodada a cena em que Francisco era fotografado. Como se disse anteriormente existiram vários problemas em relação ao planeamento e execução da construção do cenário: a colocação das peças previamente cortadas e a pintura de todos os elementos. Como foi necessário antecipar a rodagem desta cena, a alternativa foi alterar o cenário, para uma maquinaria existente no local. O guarda-roupa também falhou, com a falta de uma camisola de manga cabeada, decidindo-se que o ator ficasse em tronco nu.

No terceiro dia de rodagens gravaram-se as cenas de reproduções de fotos. Este dia foi alvo de muitos atrasos pela equipa de cabelo e maquiagem, principalmente nas fotos de Sara.

A cena 3 deveria ser filmada no dia anterior, mas como era necessário mudar o papel de parede e colocar um novo, ficou adiada para o dia seguinte. As duas paredes laterais ficaram prontas a tempo, contudo existiram alguns contratemplos. Como é possível verificar a parede do fundo na primeira parte está com um papel de parede às riscas pretas e prateadas que segundo o fornecedor do papel de parede, era impossível retirar e pintar por cima. Então foi aplicado um papel bege meio brilhante, que com a luz refletia todas as imperfeições. Sendo assim retiramos esse papel bege durante a tarde e antes das rodagens a parede foi pintada de bordô, não tendo tempo suficiente para secar e dar uma segunda de mão, ficando uma mancha de um tom diferente na parede.

No final das rodagens foram colocadas as fotos de Sara na parede para a cena 5, a ser filmada no dia seguinte.

O quarto dia de rodagens, da parte da manhã, foi dedicado ao discurso político, onde tudo estava previamente pronto relativamente à cenografia. Durante a tarde começou a ser rodada a cena 5, linha de vida de Sara, onde novamente sofreu consecutivos atrasos por parte da equipa de maquilhagem. Foi necessário maquilhar vários figurantes, utilizar a técnica de envelhecimento nos dois atores, fazer vários penteados para as diferentes épocas.

A cena 7 foi mais rápida de filmar e preparar. As fotografias eram simples de colocar e os figurantes estavam prontos a tempo, sem ser necessário saírem do *set*. No final de ser rodada esta cena e de ter sido arrumado todo o equipamento, foram colocados no mesmo local as paletes e bases da arena que iriam ser montados no dia seguinte, enquanto a equipa de rodagem rodasse as cenas 1 e 2 em S. João da Madeira.

No quinto dia foi carregado todo o material necessário e a equipa deslocou-se do Porto para S. João da Madeira. Logo de manhã, foi rodada a cena 1, o local não foi mexido, senão fazer um pequeno monte de pedras perto da câmara onde o ator teria de subir e proclamar o seu discurso. Da parte da tarde, foi montado todo o *set* da cena 2 e transportado todo o equipamento para um 3º andar. Aí esperou-se pelo anoitecer para se efetuarem as rodagens

No final do trabalho a equipa regressou ao Porto levando consigo o material necessário para o dia seguinte.

O sexto dia começou um pouco mais tarde. Durante a manhã foi montado o material de iluminação para a cena 9 (arena), deu-se um jeito à areia da arena que tinha bastantes pedras e ainda se fez um duplo do relógio de xadrez para que o original não caísse ao chão.

O sétimo dia, dia de contingência, foi utilizado para fazer a repetição das rodagens da cena 7. Rapidamente se montou tudo como estava programado, e as rodagens correram como desejado, sem qualquer falha.

Chegando o final das rodagens, tentou-se levar o máximo de coisas possíveis para casa e fazer um descanso merecido, perante o mês e meio de trabalho, sentindo que o objetivo fora cumprido.

4.3 Pós-Produção

A pós-produção foi uma fase bastante importante da vida do filme. Na evolução do processo de edição de imagem, assim como de som, por vezes foi necessário opinar sobre as várias sequências criadas, facultar objetos utilizados nas rodagens a fim de fazer os sons necessários para a sonoplastia e além disso, dar a voz para a dobragem da cena da mecânica.

A equipa de direção de arte, nesta fase do filme, não é muito habitual ser interventiva quanto foi na pré-produção e na produção. No entanto foi necessário fazer um plano de corte da cena 7 (mecânica), um grande plano na moldura que Sara mostra, e ainda a fotografia que é mostrada nessa moldura. Por falta dessa mesma fotografia, a cena foi filmada sem esse mesmo grande plano e optou-se por fazer isso na fase de pós-produção.

poderá sempre dar opiniões no que toca às correções de cor, aos efeitos utilizados.

Todo este processo de pós-produção é reconhecido como difícil e de trabalho árduo. Ao longo de grande parte deste tempo foi necessário alterar de forma constante a história do filme, pois, após serem efetuadas as rodagens, verificamos, em equipa, que o guião não encaixava com as imagens que foram feitas. Posto isto, o realizador e editor, reorganizaram de várias formas as cenas do filme para tentar encontrar um fio condutor que o percorresse do início ao fim, sem que se perdesse a essência da história. Contudo a solução foi remisturar as várias cenas e fazer uma história fragmentada, deixando de lado a continuidade que foi feita durante a rodagem. Assim, como é possível ver no filme, algumas das cenas vão sendo repetidas, causando por vezes estranheza, mas dando um sentido lógico à história a seguir.

Foram necessárias várias tentativas e criadas várias sequências para que o filme tivesse uma história sólida e que agradasse à equipa e ao orientador do projeto.

No que respeita ao *design* de som, foi necessário recolher materiais específicos para serem gravados em estúdio e aplicados posteriormente, como por exemplo o tabuleiro e peças de xadrez, o relógio de xadrez e peças de ferramentas diversas. Tudo o resto ficou a cargo do *designer* de som

5 Perspetivas

Manifesto dos Danados serviu para ter uma pequena ideia do que é fazer uma obra cinematográfica com uma certa complexidade. É sem sombra de dúvida algo difícil, é preciso trabalhar bastante, ser muito criativo e ter sempre novas ideias para mostrar. No final é bom ver o trabalho feito e o resultado que se obteve.

As noites passadas em claro e os dias de muito trabalho custaram a passar no início, isto quando a obra ainda estava no papel, mas após começarem os trabalhos de implementação já se acredita muito mais no projeto e sabe-se que é possível fazê-lo. A direção de arte passa sempre por um desenho que será construído, com maior ou menor esforço, mas que no final irá ser apreciado e visto, ainda que passe despercebido.

De todos os papéis que se pode desempenhar num filme, este foi o papel acertado. Ainda que no início não se saiba bem o que fazer e ou qual a importância deste papel, a entrega e o esforço leva a concluir que a direção de arte não é só fazer escolhas, mas construir essas mesmas escolhas.

Com o envolvimento de toda a produção de *Manifesto dos Danados*, os vários conhecimentos de papéis da equipa de produção foram acolhidos como novo conhecimento, que por sua vez pode ser aplicado num futuro próximo, em uma nova produção. É necessário no entanto acercar-se sempre de conhecimentos mais profundos para o melhor entendimento e desempenho da função. Nesse caso, a procura de cursos ou *workshops* são fundamentais, e que no futuro virão a ser a solução para uma maior oferta de trabalho na área de cinema. Graças a este envolvimento, surgem as curiosidades técnicas sobre materiais, máquinas, projetores, câmaras e toda uma panóplia de equipamento que pode ser utilizado no cinema, e que talvez um dia possa ser utilizado numa produção pessoal.

Ao longo do tempo de final de mestrado, foi também possível passar por novas experiências laborais na área do audiovisual, que por sua vez exigiam capacidades não adquiridas integralmente, mas que em pouco tempo, graças à produção de *Manifesto dos Danados*, foram atingidas facilmente.

Toda a investigação feita em prol da produção e desta dissertação, aumentou significativamente os conhecimentos sobre a história e técnicas do cinema e audiovisual, que jamais seriam alcançadas, sem o esforço devido.

Espera-se que, após uma experiência como esta, o futuro reserve um lugar no mundo do cinema e audiovisual, de forma que mais uma contribuição possa ser dada para esta área. São inúmeras as ideias que surgem, por locais que se passa, por experiências passadas, e também por histórias que são contadas, e é através desses momentos que se sente a necessidade de fazer algo mais e não ficar por este primeiro passo, mas dar outros com maior dimensão, para que o cinema de Portugal se mostre ao mundo.

Filmografia

400 Golpes – François Truffaut, 1959

2001 – Odisseia no Espaço – Stanley Kubrick, 1968

O Acossado – Jean-Luc Godard, 1960

Barry Lyndon – Stanley Kubrick, 1975

Beijos Proibidos – François Truffaut, 1968

Blowup – Michelangelo Antonioni, 1966

Boy Meets Girl – Leos Carax, 1984

Café e Cigarros – Jim Jarmusch, 2003

O cozinheiro, o Ladrão, a sua Mulher e o Amante Dela – Peter Greenaway, 1989

Diva – Jean-Jacques Beineix, 1981

Do fundo do coração – Francis Ford Coppola, 1982

E tudo o vento levou – Victor Fleming, 1939

Estado de Guerra – Kathryn Bigelow, 2008

O Gabinete do Dr. Caligari – Robert Wiene, 1920

Gomorra – Matteo Garrone, 2008

Guerra dos Tronos – David Benioff e Daniel B. Weiss (2011) – Série Televisiva

Ladrões de Bicicletas – Vittorio di Sica, 1948

Lágrimas e Suspiros – Ingmar Bergman, 1972

Laranja Mecânica – Stanley Kubrick, 1971

Má Raça – Leos Carax, 1986

A Maoísta - Jean-Luc Godard, 1967

Oito e Meio – Federico Fellini, 1963

Roma, Cidade Aberta – Roberto Rossellini, 1945

Satyricon – Federico Fellini, 1969

Viver a sua vida – Jean-Luc Godard, 1962

Bibliografia

BERGAN, Ronald, 2008: “*Cinema*”, Dorling Kindersley – Civilização, Editores, 2ª Edição, 512pp., ISBN 978-989-550-582-1

CHABROL, Claude, 2010: “Como fazer um filme”, Publicações Dom Quixote, 121pp., ISBN 978-972-20-4001-3

FERREIRA, Carlos Melo, 2004: “As Poéticas do Cinema”, Edições Afrontamento, 500pp., ISBN 972-36-0729-8

IRVING, David K. e Rea, Peter W, 2001: “*Producing and Directing the Short Film and Video*”, 2ª edição, Focal Press, 374pp., ISBN 0-240-80394-9

OLSON, Robert, 1999: “Art Direction for film and video”, Focal Press, 144 pp., ISBN 0-240-80338-8

RIZZO, Michael, 2005: “*The Art Direction Handbook for film*”, Focal Press, 351pp., ISBN 0-240-80680-8

THOMPSON, Kristin; BORDWELL, Davd, 2003: “*Film History: An Introduction*”, McGraw-Hill Higher Education, 2ª Edição, 788pp., ISBN 978-0-07-038429-3

THOMPSON, Kristin; BORDWELL, Davd, 2008: “*Film Art: An Introduction*”, McGraw-Hill Higher Education, 8ª Edição, 505pp., ISBN 978-0-07-353506-7

Referências Fotográficas

“Helen Bennett in Spider Dress” – Horst P. Horst, 1939

“Power house mechanic working on the stream pump” – Lewis Wickes Hine, 1920

“Sandra in the Mirror” – Nan Goldin, 1985

“Woman in cell, plying solitaire” – Nickolas Muray, 1950

APÊNDICE A

Lista de pré-produção – *Manifesto dos Danados*

Adereços | Guarda-Roupa

Cena 1

Espaço Abandonado

Francisco

Guarda-Roupa:
Camisa branca
Calças escuras
Sapatos discreto

Penteado:
Cabelo desalinhado

Roupa suja e cabelo desalinhado, simbolizam o trabalho árduo que está a ser feito, a construção de uma torre, referido no guião.

Camisa



Calças



Sapatos



Sapato clássico-desportivo, significa a postura que a personagem mantém na vida, mas ao mesmo tempo, a agilidade e conforto de que

Cabelo





Camisa clara para contrastar com o tom de calças utilizadas. Mangas arregaçadas, refere-se ao trabalho, sinal de empenho.



As calças pretas contrastam com a camisa clara escolhida anteriormente, a sujidade nota-se facilmente, dando a entender o tipo de trabalho que está a ser feito.

necessita para a realização de um trabalho e que o calçado lhe confere.



Cabelo desgrenhado onde é simbolizado o trabalho que está a ser feito, desleixo por parte de um trabalhador normal. Empenho no trabalho, não tendo tempo para olhar a algo supérfluo.

Cena 1

Espaço Abandonado

Sara

Guarda-Roupa:

Vestido

Sapato

Meia

A caracterização desta personagem dá-nos informações sobre que tipo de personagem se refere.

A classe social (média-alta), o seu lado mais cuidado no que respeita à moda e estilo, a defesa da sua posição de pensamento e na sociedade.

Vestido



Sapato



Cabelo/Maquilhagem

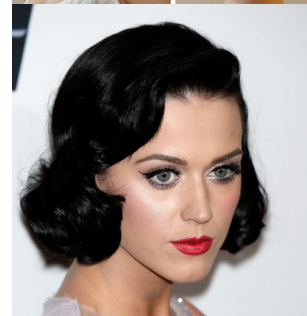
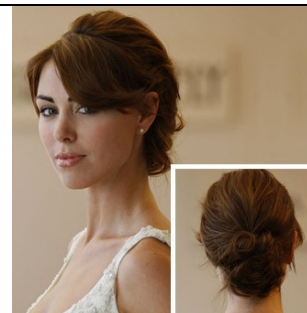




Este tipo de vestidos foram outrora utilizados na época da emancipação da mulher, que curiosamente se tornou moda atualmente. Mas neste caso referimo-nos à personalidade de Sara, uma jovem mulher que tenta ter a sua própria vida, livre de qualquer pessoa, muito independente e sábia do sentido que quer dar à sua vida.



Sapato com tacão faz com que a pessoa seja mais alta, sinal de imposição e de autoridade.



Dependendo da personagem, o penteado de cabelo será moldável, contudo o estilo vintage prevalece, seguindo a continuidade do guarda-roupa escolhido.

Cena 2

Café Simulado

Cenografia

Mesa quadrada e cadeiras modernas
Abat-jour Candelabro
5 Velas médias vermelhas
Cinzeiro preto mate
Cigarro enrolado
Fósforos de tabaco
Chávena
Maçã
Catálogo de lentes

Cena de café em que os dois personagens estão relaxados, compenetrados nas suas ideias. Pretende-se que seja uma cena em que os dois estejam próximos e aconchegados, não fazendo prever a tensão que existe entre ambos e que se irá amplificar nas cenas seguintes. O tipo de iluminação feita pelo candeeiro e a presença das velas ajudam a dar esse aconchego pretendido.

Mesa + Cadeiras



Abat-jour



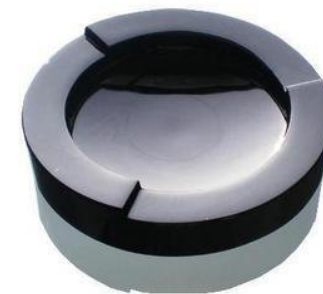
Velas



Cinzeiro



TM1011133





Mesa e cadeiras de traços modernos, quadrada. Dá a sensação de estabilidade, assegurando, no ponto da narrativa, essa relação entre os personagens. Pretende-se ainda através das linhas retas retirar o máximo partido de calma e serenidade, cortada pelas cenas seguintes.



Ponto de iluminação. Ajuda a enquadrar e a aproximar o plano dos personagens. Descontextualiza o local no momento de troca de cena por ser um elemento normalmente utilizado em habitações.

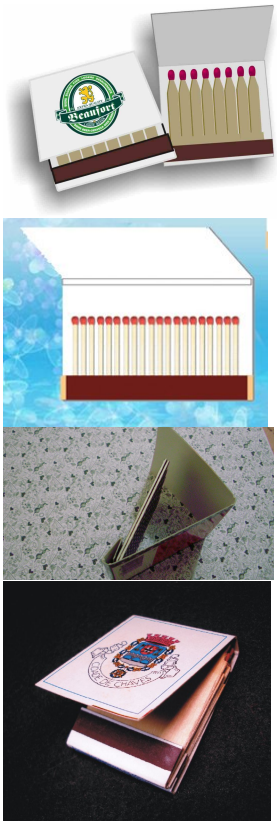


Ambienta a situação entre os personagens. A cor vermelha sugere a tensão que existe entre os dois, criando uma falsa sensação. Contudo, o fogo e o vermelho sugerem o atrito futuro que irá deflagrar.



Utilização do cinzeiro preto prende-se com a não normalidade do espaço, é algo diferente, não se encontram num local comum a um outro café qualquer, e dependendo do grau de exclusividade do cinzeiro, poderá ser uma habitação.

Fósforos

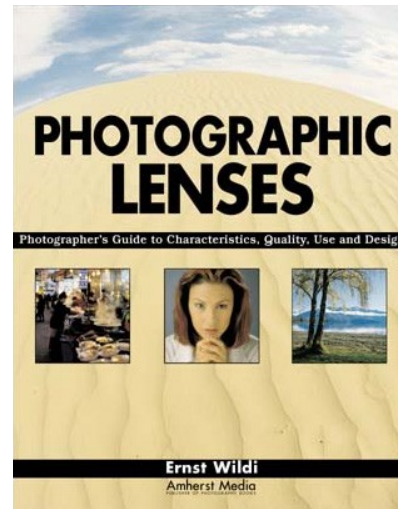


Fósforos de carteira para simbolizar a austeridade a que Francisco se submete. São fósforos que se obtêm gratuitamente em hotéis ou em publicidade. Representa um traço social e económico do personagem.

Maçã



Catálogo



Cigarro



Revela a falta de dinheiro do personagem para comprar cigarros mais caros, optando pela maneira mais barata de os obter, o tabaco de enrolar.

Chávena



Não se pretende associar as chávenas a um local específico, optando pela utilização de chávenas de café e chá de uso doméstico. Contudo é um elemento que faz necessariamente parte de um café, criando uma antítese.

Cena 2

Café Simulado

Guarda-Roupa

Roupa Azul

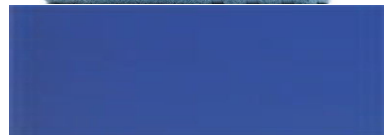
Lingerie. A lingerie deve ser da mesma tonalidade de cores que a roupa utilizada para a Cena 1, pretende-se criar uma continuidade na personagem, a roupa que vestiu (que representa a sua personalidade) irá continuar presente através da lingerie que irá utilizar na sessão fotográfica

Guarda-Roupa de Francisco
Cena 1

Nesta cena a roupa utilizada estará em bom estado de limpeza. Isto vai de encontro à profissão que a personagem exerce, e ao trabalho anteriormente feito. Existe um paralelismo entre os dois trabalhos, a construção de uma torre que significa a sua carreira, o que ele constrói ao longo do tempo. A roupa é o elo de ligação.

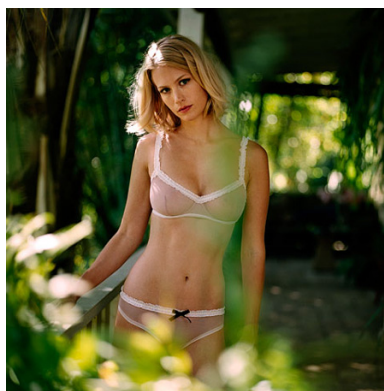
Blazer estará colocado sobre a cadeira onde Francisco está sentado.

Roupa Azul



Roupa azul, do mesmo tecido de que são feitas as toalhas de banho. É um tecido quente, criando a sensação de conforto na personagem.

Lingerie



Blazer

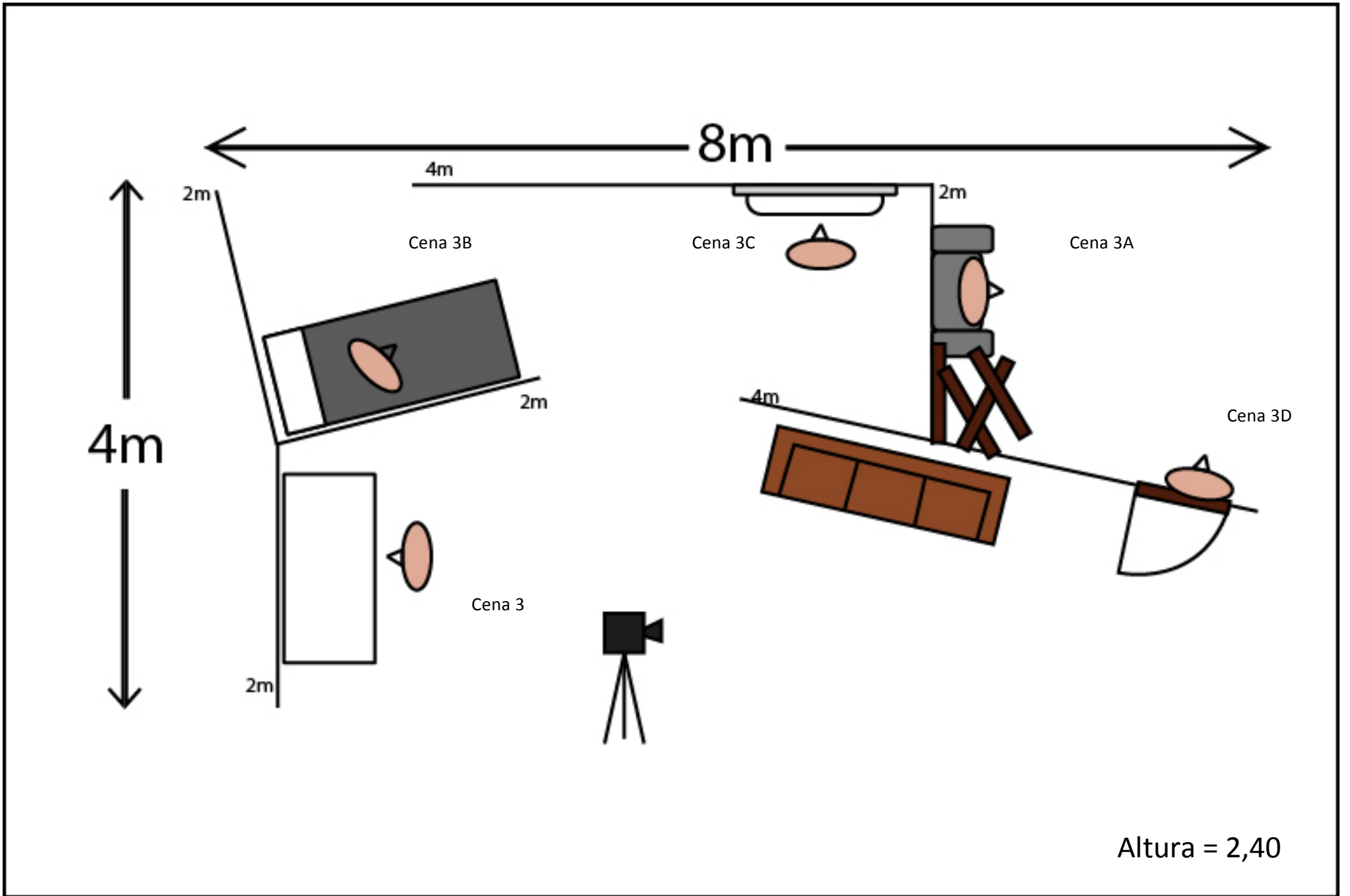




Pretende-se criar uma continuidade na personagem, a roupa que vestiu (que representa a sua personalidade) irá continuar presente através da lingerie que irá utilizar na sessão fotográfica



O blazer será utilizado como adereço de caracterização. Estará pousado sobre a cadeira onde Francisco estará sentado. Sugere ao espectador um traço clássico do personagem, mas ao mesmo tempo, pelo blazer ser de uma linha jovem, ajuda a desmistificar a rigidez do clássico e a aplicá-lo numa linha mais confortável.



Cena 3

Estúdio

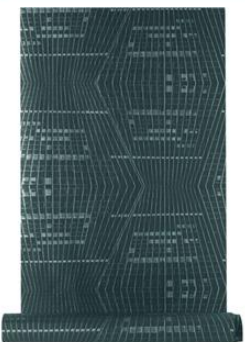
Cenografia

4 Paredes
Papel de parede
Mesa de Luz
Rádio hi-fi cassete
Kit Iluminação
Hasselblad
Lentes
Tripé
Sofá
Candeeiro de pé
Cama Solteiro
Lençóis e cobertor
Azulejos

O espaço é caracterizado como sendo o estúdio e casa de Francisco.

Para isso irão ser utilizados elementos que caracterizem o estúdio: a câmara, as lentes, o kit de iluminação de fotografia; enquanto casa: o sofá, o tipo de pintura, o quarto e casa de banho. Para realçar a habitação irão ser utilizados elementos de outras cenas, como a 3B e 3C, que conferem ao espaço a sensação de habitação. Existe uma junção de espaços.

Papel de Parede



Existirão 2 tipos de espaços a utilizarem papel de parede: a sala e o quarto. O papel de

Mesa de Luz

Mesa personalizada que irá ter um tampo luminoso e será iluminada pela parte de baixo. Está em fase de construção.

Rádio hi-fi Cassete



Aparelhagem hi-fi com possibilidade de manobra no que se refere à forma de como é composta. As partes são amovíveis podendo ser colocadas lado a lado criando formas diferentes. Apenas tem 2 colunas de som.

Kit Iluminação



O kit de iluminação trará ao espaço a sensação de que além de ser uma habitação, é também um estúdio com material profissional.

parede do quarto terá elementos mais pessoais e mais diversificados, enquanto, que na sala será utilizado um papel mais lizo para criar essa diferença. A parte de estúdio será uma parede branca e lisa, sem qualquer tipo de adorno.

Hasselblad



Lentes fotográficas



Sofá



Lençóis e cobertor



O cobertor cinzento e lençol branco será o mesmo utilizado na cena 3B, fazendo um elo de ligação entre cenas. Como a cama não será vista, a sugestão da existência de um

Azulejos



Azulejos utilizados na cena 3C. Elo de ligação do espaço em questão com a cena 3C

Azul bebê 10x10cm

Máquina fotográfica profissional. Modelo analógico e modelo digital.

Para o personagem o modelo digital é a melhor opção, visto que é uma máquina com grande resolução, contudo é possível colocar um sensor analógico, tirando fotos de médio formato, com a mesma qualidade dos modelos analógicos.



Estarão dispostas em cima da mesa várias lentes de fotografia, lentes estas que são utilizadas para a máquina em questão, Hasselblad. Estes elementos mostram o empenho no trabalho e o quão dispendioso fica trabalhar em fotografia.



A cor do sofá irá de encontro à cor utilizada nas paredes, além disso irão ser utilizadas linhas simples para sugerir o dispêndio em material fotográfico, que é o seu trabalho, e a dispensa de mobiliário de decoração.

quarto é feita através do cobertor e lençóis no chão.

Reprodução de Fotografias

Cena 3A



August Sander

Parede rústica de argamassa
Pedras
Traves de Madeira
Trevos

Blusa e saia de folhos

Cena 3B



Nikolas Muray

Parede Cinzenta
Cama individual
Cobertor cinza-rato

Camisola Amarela
Saia vermelha
Sapatos pretos
Cigarros enrolado

Cena 3C



Nan Goldin

Parede Creme
Azulejos Azuis
Espelho
Tábua branca

Toalha bege
Batom
Pequena caixa de
maquilhagem

Cena 3D

Helmut Newton

Parede Branca
Porta Velha
Caixa de Eletricidade
Tubo

Fato de Ballet Masculino

Cena 4

Café Degradado

Cenografia

Parede com humidade, mal pintada, papel de parede rasgado e buracos na própria parede

Mesa antiga hexagonal

Cadeiras antigas

Cinzeiro em estanho

Cigarro normal e enrolado

2 Maços de fotografias

Guarda-Roupa

Roupão Amarelo

Esta cena é um ponto crucial da narrativa em que é feito, pelos dois personagens, o ponto de situação. Verificam que o seu trabalho não está a resultar e começa assumidamente, a partir deste ponto, a divisão de ideias.

Parede



A parede degradada reforça a ideia de desgaste, destruição e conflito pretendida para este ponto da narrativa. Os dois personagens começam a entrar em conflito, existindo uma degradação entre eles e entre as suas ideias.

Mesa



A mesa hexagonal é utilizada para simbolizar os diferentes pontos de vista que os dois personagens têm sobre o que é a fotografia. Simboliza ainda o ponto de rutura entre os dois. Na cena 2 encontramos uma mesa quadrada, simbolizando a estabilidade e calma na

Cadeiras



narrativa. Neste ponto a narrativa começa a sofrer uma rutura, sendo a mesa um elemento de transformação, ficando hexagonal, e no final, na cena 9, ficará redonda. Pode considerar-se uma metamorfose entre cenas.



A utilização de cadeiras velhas e desgastadas prende-se com o aspeto degradado que todo o café irá ter. É nossa intenção utilizar elementos antigos para criar ainda mais esse aspeto.

Cinzeiro



Cigarros



Diferentes tipos de cigarro que ilustram a posição de classes e posses económicas entre os dois personagens.

Roupão Amarelo



Roupão amarelo, do mesmo tecido de que são feitas as toalhas de banho. É um tecido quente, criando a sensação de conforto na personagem.



Seguindo a linha de velharias ou degradação que se pretende dar, optamos por utilizar um tipo de cinzeiro um pouco diferente do habitual, um cinzeiro em estanho, que facilmente confere um estilo velho, gasto e sujo ao cinzeiro.

Cena 5

Linha Vida Sara

Cenografia

Parede de tons bege e castanhos

Fotos juntas na parede
Maquinas anos 90, 2000, 2010

Guarda-Roupa

90's

Casaco de Homem Xadrez,

Camisa bege

Casaco de Senhora de tons vivos

Roupa de criança 6 anos

2000

Adolescente

2010

Roupa de Sara e Francisco na cena 4

Futuro

Roupas mais clássicas

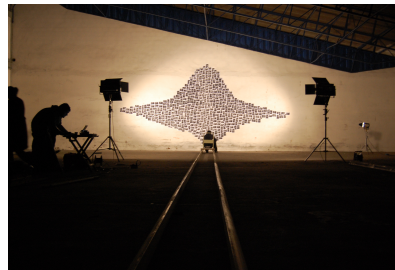
Roupas pretas de idosa

Pretende-se que o espectador veja passar o tempo através do envelhecimento da personagem e dos diferentes tipos de vestuário utilizados, associados a épocas e estilos

Parede

Parede com tons creme, onde serão realçadas as fotos e os personagens.

Fotos



Criação de uma mancha fotográfica com disposição das fotos

Câmaras

Câmara compacta 90's



Câmara digital - 2003



90's



concretos.

Câmara DSLR Actualidade



A mudança de câmara fotográfica é realizada na medida em que o tempo vai passando e existe uma nova câmara fotográfica. Desde as câmaras compactas analógicas às primeiras câmaras digitais e depois as novas DSLR.



2000



--	--	--	--



futuro



				
--	--	--	--	--

<p>Cena 6</p> <hr/> <p>Linha Vida Francisco</p> <p><i>Cenografia</i> Parede tons bege e castanhos Fotos colocadas na parede</p> <p><i>Guarda-Roupa</i> Modelos mudam de roupa</p> <p>Nesta cena vemos representada, não a vida pessoal de Francisco, mas a sua vida profissional, que é assim que o personagem vê a fotografia na sua vida.</p>	<p>Modelo Feminino - Super Bock</p> <p>Piloto - fato de piloto e capacete</p> <p>Modelo Masculino - fato</p> <p>Sara (personagem) - roupão azul</p> <p>Pessoa Idosa (Maquina costura)</p>			
---	---	--	--	--

Cena 7

Sala de Controlo

Cenografia

Guichet da Mecânica

Guarda-Roupa

Fato Macaco/Jardineiras

Local onde Sara vê um diálogo entre dois trabalhadores, fruto da sua imaginação. Mais do que ver, é imaginar como era o local, hoje em abandono absoluto, em tempos passados e com a sua atividade a ser exercida.

Guichet da Mecânica



Local sujo no chão e lavado nas paredes. Será feito um diálogo entre dois trabalhadores através do guichet, um da parte de dentro, outro da parte de fora.

Guarda-Roupa



O vestuário utilizado será referente ao de um mecânico, que será um fato-macaco e umas jardineiras.

A cena assim o requer visto que apesar de todo o espaço ser descontextualizado, o fato macaco será a sugestão de que o local possa ser uma mecânica.

O personagem que está da parte de dentro utilizará as jardineiras com uma t-shirt preta e da parte de fora será utilizado o fato-macaco.

Cena 8

Político

Cenografia

Painel amovível para conferências
Púlpito de discurso
Fotografias

Guarda-Roupa

Fato azul-marinho
Camisa Branca
Gravata tons de azul

Colete bege
Polo preto
Calças de ganga
Sapatilhas de montanhista

Pretende-se que esta cena seja vista como um verdadeiro discurso político,

Painel Amovível



Será utilizado um backdrop simples, criado através de placas de madeira.

Púlpito



Púlpito onde irá ser feito o discurso político

Fato e Gravata



Tipo de fato utilizado pelos políticos da atualidade. Tom azul-marinho, camisa branca e gravata de tons azuis.

Repórter



Cena 9

Café Arena

Cenografia

Arena de touros

Areia de arena

Cadeiras e mesa redonda

Tabuleiro e peças de xadrez

Relógio de xadrez

Guarda-Roupa

Roupião vermelho

Lingerie cena 2

Momento de viragem em que começa o processo e ebulição, onde o xadrez representa o jogo de ideias existente entre os dois, é o confronto não físico, não existe contacto, ao contrário da cena seguinte, que assim o sugere.

A mesa a ser arrebatada, assim como todas as peças do jogo, é a verdadeira ligação entre o confronto ideológico e o confronto físico. Apresenta a diferenças entre a resolução de problemas, a forma sem violência física e a própria violência física, muitas vezes condenada pela sociedade atual.

Arena e Areia

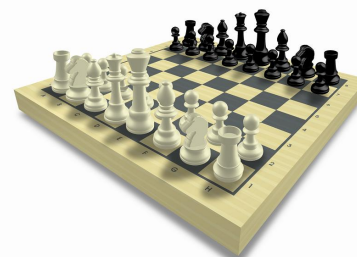


Cadeiras e Mesa

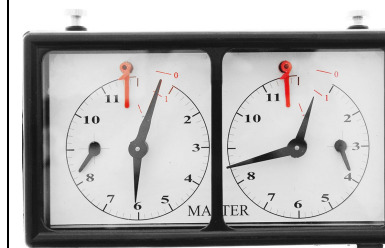
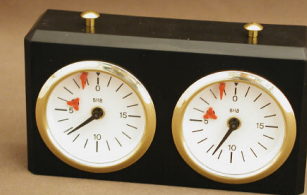



Mesa redonda finaliza a sequencia de metamorfose

Xadrez



Relógio de Xadrez



		<p>que se foram dando ao longo do filme. Quadrada, Hexagonal e Redonda.</p> <p>A cadeira terá perna finas para demonstrar uma certa estabilidade.</p>	<p>Xadrez em madeira e com peças de madeira.</p>	<p>Relógio analógico onde é facilmente visível a passagem do tempo, ao contrário dos relógios digitais. É também visível a forma como os jogadores passam o jogo um para o outro, através de dois pequenos botões no topo do relógio</p>
<p>Roupão Vermelho</p>  <p>Roupão vermelho, do mesmo tecido de que são feitas as toalhas de banho. É um tecido quente, criando a sensação de conforto na personagem.</p>				

Cena 9A

Confronto

Guarda-Roupa

Roupão vermelho
Lingerie

O confronto, em relação com a cena anterior representa o choque ideológico. Representa ainda a ideia de tourada, o jogo entre a fragilidade do toureiro e a robustez do touro, a sensatez do toureiro e a sede de violência do touro.

Cena 9B

Dança

Cenografia

Background preto
Areia de arena

Guarda-Roupa

Fraque

Vestido comprido até aos pés

Momento de paz entre personagens. Apercebem-se que apesar de batalharem pela sua ideia sobre o objeto, nunca chegarão a conhecê-lo como um todo visto que pode ser multifacetado.

Francisco



Sara



Em ambos os casos, este tipo de guarda roupa é utilizado em ocasiões especiais como galas, casamentos, festas importantes.

Pretende-se fazer do momento uma ocasião especial onde há o encontro de ideias entre os dois.

O fraque deve estar de acordo, em termos de cores, com o vestido escolhido.

ANEXO

Argumento de *Manifesto dos Danados*, por João Niza Ribeiro

Versão de 7 de Dezembro de 2011.

Vemos um espaço abandonado gigantesco. As janelas deixam entrar a luz. O chão está destruído, as paredes gastas. Vemos a figura de SARA minúscula perante o espaço, encostada a uma parede.

FRANCISCO entra a correr pelo lado esquerdo do edifício, sobe a um monte de pedras, e proclama para uma multidão Invisível.

FRANCISCO

VAMOS! Façamos para nós uma cidade e uma torre cujo cimo atinja os céus. Tornemos assim célebre o nosso nome para que não sejamos dispersos pela face da terra!

Francisco corre em direcção ao fundo do espaço, saindo de foco. **Sara desencosta-se da parede e começa a andar, enquanto tira um livro detrás das costas:**

SARA

Mas o senhor desceu à terra para ver a cidade e a torre que os filhos do homem construíram.

Sara levanta a mão, e têm Francisco, desfocado, minúsculo na palma da sua mão.

SARA

Eis que são um só povo, disse Ele, e falam uma só língua;

Sara recomeça a andar pelo espaço, andando de um lado para o outro, olhando para o chão.

SARA (CONT)

Se começam assim nada os impedirá no futuro de executarem todos os seus empreendimentos.

Para durante alguns segundos, olha para francisco perdido na distância.

SARA

Vamos: desçamos para lhes confundir a linguagem, de sorte que já não se compreendam uns aos outros!

CUT TO BLACK

CENA 2

CAFÉ SIMULADO

INDF.

Sara e Francisco estão sentados a uma mesa. Ela com um roupão azul, trinca uma maçã. Ele olha distraído para uma revista de lentes. Ouve-se o barulho de café. Em cima da mesa, um maço, um cinzeiro e isqueiro.

Sara olha para Francisco, estende-lhe a maçã.

SARA

Queres?

Francisco olha para Sara e sorri.

FRANCISCO

Não, obrigado.

Põem o catálogo em cima da mesa, e aponta para um das lentes.

FRANCISCO

Não é linda?

Sara debruça-se por cima do catálogo.

SARA

É essa que queres?

FRANCISCO

1,4, 50 mm, zeiss...Não é isto que um homem deseja, no fundo?

SARA

Os homens adoram os seus brinquedos.

Francisco acende um cigarro, sorri levanta-se e sai.

CENA 3

ESTUDIO

INT.

O estudio é um espaço amplo parcamente iluminado. Os pertences de Francisco destacam-se na penumbra:

Francisco dirige-se para um rádio apoiado em cima de uma cadeira, junto a uma máquina fotográfica em cima de um tripé.

CENA 2 (CONT.) CAFÉ SIMULADO INT.

Sara está sozinha sentada a mesa.

SARA

Chico, já te agradeci o convite?

Distraído enquanto muda a cassete.

FRANCISCO

Huuummhuumm.

Sara sorri, trinca novamente a maçã, encosta a cabeça à sua mão, enquanto olha para Francisco e para os preparativos da sessão.

CENA 3 (CONT.) ESTUDIO INT.

Francisco começa a preparar a máquina e as luzes. Sara levanta-se na sua direcção.

SARA

O que é que é suposto eu fazer?

FRANCISCO

Não te preocupes. Segue as minhas indicações, ok?

Sara, levanta-se, pousa a maçã na mesa, e caminha na direcção de Francisco. Olha para a câmara e em frente, para o espaço fotografado, olha para Francisco.

SARA

Sabes o que queres?

Francisco olha para Sara, segura-a pelos ombros.

FRANCISCO

Com toda a certeza. Está tudo aqui dentro (aponta para a sua cabeça, depois para o peito de Sara.)

Sara segue para o espaço de estúdio deixando cair o roupão no chão. Olha para Francisco expectante, morde um dedo, anda nervosa no sitio. Vemos as luzes, um backdrop neutro.

FRANCISCO

Quero ver força Sara! Dá-me determinação! Um pouco vulnerável, mas obstinada!

FRANCISCO

Claro, mas não é aquilo que estamos
à procura.

SARA

Não estou a perceber Chico.

Francisco sai de trás da máquina, vai em direcção a Sara pega nela, coloca-lhe a mão esquerda apoiada sobre o lavatório. Pega na sua mão direita e fá-la segurar a toalha. Desprende-lhe a toalha e esta cai sobre o seu corpo, apenas presa pela mão. Arqueia-lhe as costas. Sara têm uma expressão desconfortável e contrafeita. Francisco volta para trás da máquina.

FRANCISCO

Mais sensual Sara.

Sara tenta fazer uma pose mais sensual, mas nota-se o constrangimento.

FRANCISCO

Sexy Sara!

Tenta uma expressão mais sexy.

FRANCISCO

Sexualidade! Desejo!

A expressão de Sara vai modificando.

FRANCISCO

Mais porca PORRA!

Sara faz-lhe uma careta.

CENA 3D

FOTO DE HELMUT NEWTON

INT.

Temos Sara atrás da câmara, envolta na toalha. Francisco junto ao cenário. Temos uma porta e uma escada.

SARA

Mais masculino Francisco!

Francisco mostra-se relutante.

SARA

Mais Intimo! FORÇA! Mostra-me o que
queres!

Francisco faz uma pose quase de culturista, ostentando o próprio corpo, e olhando em frente orgulhoso.

(CONTINUED)

modelo, fotos presas na parede. À medida que Francisco fotografa as fotos aumentam na parede. Finalmente apenas as fotos ficam na parede, ordenadas.

CENA 4 (CONT.) CAFÉ DESTRUÍDO INDF.

Francisco entra em cena com um maço de fotos, e pousa-as ao lado de Sara. Senta-se triunfalmente.

FRANCISCO
Tranquilo...Mas aqui também estou eu.

CENA 7 SALA DE CONTROLO INDF.

Sara levanta-se e começa a andar pelo espaço, pega numa foto de uma torre de controlo, onde vemos dois indivíduos a trabalhar. Sara tira a foto da parede, e mostra-a a Francisco.

Sara entra na Sala de controlo, e senta-se numa das cadeiras. Está vestida como os dois homens da foto. Roda uma vez na cadeira.

SARA P1
(reclinando-se na cadeira,
suspira)
Fodasse, nunca mais chegam as 5.

Sara leva um dedo ao lábio imitando um bigode.

SARA P2
Calma Tó, mais meia horita. Também quero ir ver o jogo.

SARA P1
Para isso ouvimos aqui dentro. Nada disso...O meu mais novo faz anos.

SARA P2
Já?

SARA P1
Um aninho. Ainda tenho de ir comprar o champanhe.

SARA P2
Amanhã quero bolo.

Sara ri-se. Francisco olha para ela.

CENA 8

POLITICO

INDF.

FRANCISCO

Pois, muito bem, mas...

Francisco estala os dedos e aponta para a frente.

Vemos um pódio de madeira, com um pano azul escuro a descer por ele abaixo. Francisco entra na imagem, de fato, cabelo lambido e uma postura muito hirta.

FRANCISCO

Portugueses! Sossegue-se a nação, hoje, dormirão descansados e sem receio, porque nós olhamos por vocês. A nação encara com um sorriso na cara a crise porque o país reconhece que viveu demasiado tempo acima das suas possibilidades, e está disposto a fazer os sacrifícios para se edificar novamente! Sou um de vós. Enganar-vos seria enganar-me. O País precisa de informação isenta, e connosco, pode dormir descansado.

Começa a arrastar-se um fotografo com as mãos ensanguentadas, máquina a arrastar-se no chão. Trás algumas fotos na mão. Arrasta-se no pódio e entrega as fotos na mão de Francisco. Deixa escorregar as mãos pelo pano do pódio, deixando a impressão de uma mão sangrenta. Colapsa morto no chão e o seu corpo fica inerte aos pés do pódio.

FRANCISCO

Este bravo repórter é o exemplo claro da força Portuguesa! Incansável na busca pelas boas novas do país.

Começa a ver as fotos ensanguentadas. Atira uma fora, outra fora. Segura uma foto de uma família de classe média na fila da sopa dos pobres.

FRANCISCO

A força de um povo! Que se note além fronteiras o sorriso na cara dos Portugueses que orgulhosamente olham para a frente.

Muda a foto, um pedinte a fumar um cigarro.

(CONTINUED)

FRANCISCO

Apesar dos contratempos económicos,
os nossos cidadãos conseguem ter
capital para investir em alguns
luxos, o que só contradiz as
infâmias de decréscimo da qualidade
de vida.

Francisco continua a ver algumas fotos e atira-as para o
chão para cima do corpo caído. Olha para a frente, bate com
os pés aponta o dedo e o braço para o infinito e grita.

FRANCISCO

Cante-se o Hino!!

Ouvimos o Hino da Alegria, de Beethoven.

CENA 9

CAFÉ ARENA

INDF.

Vemos Sara, de roupão vermelho, a arrastar as fotos de cima
da mesa para o chão. No seu lugar coloca um jogo de xadrez,
e um conta-relógio. Francisco senta-se no lugar contrário.
Sara mexe o peão de abertura. Bate no relógio.

SARA

É subjectiva!

FRANCISCO

Mas também é objectiva!

Francisco bate no relógio.

SARA

É estar na altura certa, no espaço
certo!

Sara bate no relógio.

FRANCISCO

Ou fabricar tudo!

Francisco bate no relógio.

SARA

Tem que ter um propósito ou então
não serve para nada!

Sara bate no relógio.

FRANCISCO

Publicidade é um propósito!

Francisco bate no relógio.

(CONTINUED)

SARA
Não para um artista!

Sara bate no relógio.

Vemos a mesa. Francisco está em cheque mate. Francisco vira a mesa ao contrário. Sara tira o roupão e usa o como capa. Francisco investe.

CENA 9A

CAFÉ ARENA

INDF.

FRANCISCO
Contradizes-te! Não é legitimo
comer?

SARA
Não tens essas preocupações! És um
burguês!

Francisco investe outra vez contra a capa, Sara finta-o.
Francisco levanta-se, de cabelo despenteado.

FRANCISCO
E então? Têm que ser tudo solene?
Não pode ser só tomates,
inspiração?!

Francisco volta a investir. Sara finta-o outra vez.

SARA
Tem que ser pornográfico? Tem que
chocar?

FRANCISCO
Quem és tu para dizeres onde estão
as linhas?!

Francisco investe uma última vez e agarra a cintura de Sara,
puxa o seu corpo contra o dele.

CENA 9B

CAFÉ ARENA

INDF.

As luzes apagam-se e apenas um spotlight fica em cima de
ambos. Estão vestidos de gala. Sara olha para Francisco e
encosta a cabeça no ombro dele.

SARA
É impossível não é?

FRANCISCO
Huumhuumm...

SARA
Será sempre assim não é?

FRANCISCO
Sempre foi...

SARA
Então? Que fazemos?

FRANCISCO
Dançamos...

FIM