

**Escola das Artes da Universidade Católica Portuguesa  
Mestrado em Som e Imagem**



**A Ilusão e o Poder da Imagem no  
Espectro do Hiper-Real ao Fantástico**

**Cinema e Audiovisual 2012/2013**

*Daniel Henrique*

Professor Orientador: Maria Guilhermina Castro

Professor Co-Orientador: Carlos Ruiz

Setembro de 2013

**PORTO**

## Dedicatória

Dedico o meu esforço à Avó Margarida, a primeira pessoa querida que vi partir, em 2012, e que sempre me apoiou, acreditou em mim, e pela qual nutro um grande carinho. E ainda que saiba que ela me continue a ver, a assistir e a gostar de mim, sinto, ainda assim, uma grande saudade. Partiu precisamente em Setembro, há quase um ano, e tem sido estranha esta perspectiva de entrar na casa dos meus avós e não ver um deles. "*Olá, filhinho!*", dizia-me ela, com entusiasmo e um sorriso, sempre que me via, ao longo de tantos anos. Pequena frase que não mais poderei ouvir, e da qual me lembro, quando, ao olhar para o sofá onde sempre estava sentada, não a vejo.

## **Agradecimentos**

Gostaria de agradecer a toda a minha Família, a todos os meus Amigos, a todos os meus Animais, a todos os Professores que passaram na minha vida, às Mulheres a quem disse *Amo-te*, e à Mulher que Hoje representa o Futuro.

## Índice

<b>I - Introdução</b>	2
<b>II - Registrar perpetuamente a Luz: A Fotografia contextualizada na História</b>	3
<b>III - A Ilusão e o Poder da Imagem</b>	10
3.1 A Fonte do Poder e a Imagem como Conceito	10
3.1.1 O Primeiro Poder	10
3.1.2 A Imagem como Conceito	13
3.2 Case Study sobre a Dualidade: O Porto	18
3.3 A Imagem Visual como Objecto de Estudo em si mesma	37
3.3.1 Subjectividade e Omissão	37
3.3.2 Os Predicados Técnicos	41
3.3.3 Os Efeitos do Meio	64
3.3.4 A Narrativa	68
<b>IV - Espectro do Hiper-Real ao Fantástico</b>	72
4.1 Case Study sobre a Hiper-Realidade: Espaços da Universidade Católica	73
4.2 Case Study sobre o Fantástico: Filme Fogo e Prata	80
<b>V - Conclusão</b>	99
<b>Bibliografia</b>	102
<b>Apêndices</b>	104
Apêndice I: Porto e Portugal: Estudo Demográfico	105
Apêndice II: O Espectro Gráfico	110

## I - Introdução

O que é, no sentido mais lato, a Imagem? Até que ponto esta Imagem, no seu sentido mais lato, nos influencia? Será esta causadora de influência entre as massas menos atentas? Entre aqueles que a ela estão alheios? Ou influenciará, também, a Elite que a estuda, revelando-se, por isso, indestrutível e não contornável? Este documento abordará esta arma chamada Imagem. A Imagem que não se cinge à imagem fotográfica mas a todo o emaranhado que a define e depois, nos molda. A Imagem como conceito, como objecto fotográfico, como ideologia, como produto. E, partindo desse ponto, abordará toda a Dualidade a ela inerente, num vasto espectro que parte de um epicentro – a Realidade Absoluta – e pende para um lado ou para outro, num crescendo, até que esta mesma Realidade Absoluta, forjada por quem da primeira entende, surja, perante todos, alterada.

Tal alteração pode levá-la à Hiper-Realidade ou à Fantasia, sendo que, nestes dois lados do espectro, dois novos espectros surgem, e com eles, trazem duas novas Dualidades. A Realidade Absoluta, única e imutável, pode dar lugar, assim, a uma outra realidade que, não sendo Absoluta, é tão real quanto esta perante aqueles que a vêem. E por isso se transforma em arma, em Poder. Deste Princípio de Dualidades nasce a Ficção, a Propaganda, e todo um vastíssimo conjunto de factores moldáveis como plasticina, e que, em última análise, transformam as Sociedades e conseqüentemente o Mundo. Aqueles que a manuseiam e cujos meandros lhes entendem são deste modo detentores de um grande e camuflado Poder.

Através de exemplos, demonstrações de psicologia e filosofia, explicações de componentes técnicas e respectivos predicados da alteração, e de três objectos de estudo principais construímos um documento que passa a Imagem por um prisma, e, à semelhança da luz branca, se multiplica nas suas diversas faces. As faces que estão por detrás de câmaras, de salas, de empresas ou campanhas e, recorrendo das mais diversas tácticas psicológicas, técnicas e filosóficas desconstroem a Realidade Absoluta e a transformam em muitas outras, para de seguida as espalharem por nós como quem semeia um prado para colherem o fruto que lhes aprouver.

O nosso comportamento em rebanho é esse fruto. E este documento a faca que o abre. Muitas outras facas, porém, já foram construídas, e ainda assim, todavia, o rebanho mantém-se. Pois que haja deste modo outra faca. Faca que de resto continuará sem alterar o rumo do rebanho, não fosse a Ilusão e o Poder da Imagem no Espectro do Hiper-Real ao Fantástico a mais poderosa e incontornável das armas...



## II - Registrar perpetuamente a Luz: A Fotografia contextualizada na História

Embora a Fotografia como a conhecemos hoje seja altamente avançada, os princípios que lhe dão origem foram descobertos há cerca de dois mil e quinhentos anos, sendo que na altura o objectivo era o de mostrar que a luz viaja em linha recta, e não de captar ou sequer visionar imagens. Este princípio, contudo, deu origem, mais tarde, ao primeiro protótipo de câmara escura, consistindo esta num habitáculo (caixa ou sala), de onde, através de um pequeno orifício, os raios de luz entram (em linha recta, como havia sido confirmado) e criam na parede de trás uma projecção do que quer que esteja fora desse mesmo habitáculo, de forma invertida, num princípio óptico semelhante (igual, na realidade) à recepção da luz pelos nossos olhos. Muitos pintores usaram este método para delinear os esboços das suas obras, séculos antes de se criarem materiais que captassem, de facto, a luz projectada. A descoberta destes materiais, compostos metálicos, nomeadamente prata ou estanho, permitiu pela primeira vez registar em formato físico a luz projectada, perpetuando-a. E ao fenómeno óptico com milénios de existência e séculos de estudo para diversos fins, acrescentou-se-lhe o passo final para aquilo a que podemos chamar de Fotografia, como a conhecemos hoje em dia. Usar a luz (foto, do grego *fós*) para *pintar* (registrar) num suporte físico (grafia, do grego *grafis*). *Grafis Fós* – “Pintar com Luz” – aquilo que é, na génese, a essência da “*Fósgrafis*” Fotografia. O primeiro registo fotográfico permanente e existente ainda hoje é da autoria de Joseph Nicéphore Niépce, e remonta a 1826. Note-se a importância do registo permanente da luz como fulcro da essência do que é a Fotografia realmente, pois já em 1793 foram conseguidos pelo próprio Niépce registos que, no entanto, desapareciam rapidamente. Dois anos antes da sua primeira fotografia – derradeira primeira fotografia da Humanidade – Niépce conseguiu registos duradouros, todavia, ainda assim, não perpétuos (não sendo, por isso, fotografias). Note-se que a luz não se dissipa, ou desaparece, pura e simplesmente. E essa é a razão pela qual podemos observar o Universo (quando me refiro a Universo, refiro-me a tudo, e não ao céu nocturno somente. O que está dentro da atmosfera da Terra ou o próprio interior das nossas casas são tão Universo quanto aquilo a que chamamos de Espaço. Universo é o todo, e por isso se chama Universo – *Uni-Verso* – Um Verso. A ausência total de luz (branca/visível) impossibilita o Homem de ver, não porque seja necessária esta luz para ver o Universo, mas porque o sentido da Visão, no Homem, é decodificado pelo cérebro através e somente deste pedaço do espectro luminoso. Assim o sendo, quando observamos o Universo (Espaço, Terra, ou interior de uma casa), estamos a fazê-lo através da luz, e se não recorrermos a tecnologia, somente através desta poderemos ver<sup>1</sup>. Por isso podemos ver superfícies com uma cor ou outra, consoante a luz envolvente, dado que a cor de qualquer superfície não se resume à matéria que a constitui mas à luz que lhe incide. O maior exemplo deste fenómeno, no planeta Terra, são os oceanos, que até do Espaço parecem azuis aos nossos olhos, mas tal facto só se deva a fenómenos ópticos que, sucintamente, façam com que a luz solar que incide sobre as moléculas da atmosfera a façam parecer azul. Por sua vez, sendo a constituição molecular da água altamente reflectora, acaba por adquirir essa mesma cor (KANDINSKY)<sup>2</sup>. A *blue marble*<sup>3</sup>, vista do espaço é realmente azul para nós, mas como se sabe de azul a água não tem nada<sup>4</sup>.

A prata, também ela reflectora (mais do que a água, e por isso usada em folhas para a construção de espelhos), assumiria uma cor azul mais intensa do que os próprios Oceanos se toda a superfície oceânica fosse composta por este metal, em vez de água. Por sua vez, se a atmosfera terrestre tivesse outra composição ou a própria estrela Sol emitisse outro tipo de radiação, nem o céu, nem o mar, nem tudo o resto assumiria a cor pela qual os percebemos, pois como foi referido anteriormente, nada tem uma cor exacta, mas é antes o resultado da frequência de onda luminosa que

<sup>1</sup> Algo relevante para a questão da Fotografia, muito semelhante à Visão.

<sup>2</sup> KANDINSKY, Wassily. *Curso da Bauhaus*. Lisboa: Edições 70, 1975, p, 92

<sup>3</sup> Visão total do planeta Terra desde o Espaço, somente conseguida a determinada distância, já que no imediato momento em que se entra no Espaço a modo algum se pode ver a Terra inteira no nosso ângulo de visão.

<sup>4</sup> Revela-se importante salientar estas dicotomias realidade/percepção já que nós, humanos, decodificamos as coisas de forma diferente, sendo que um pedaço de plástico laranja nos parecerá sempre laranja, pelo facto do nosso inconsciente o ter como laranja, mas uma câmara, sem consciência, captará a exacta frequência de onda que receber.

pode ser alterada ao atravessar matéria, por alterações de temperatura<sup>5</sup>, etcétera. Ainda sobre a luz, e a sua capacidade de não se dissipar de imediato, pode ser verificada facilmente por nós, humanos, ao olhar para uma fonte luminosa com um determinado formato durante algum tempo. Quando fechamos os olhos vemos esse mesmo formato, chamado de fosfeno, pois ainda que as pálpebras estejam fechadas, a luz ficou registada na nossa retina, e lá ficará por algum tempo, consoante a intensidade da fonte ou o tempo que observámos a luz. Esse registo (fosfeno) pode ser entendido como o *queimar por luz*, e este é o princípio fundamental da fotografia.

Neste contexto, se a luz viaja através do Espaço em linha recta e tem a capacidade de ficar retida, e tal fenómeno já havia sido descoberto há muito tempo, havia que ser encontrado o material que a retivesse **perpetuamente** e fizesse nascer uma nova era de “Pintura”, a “Pintura com Luz” (BARTHES)<sup>6</sup> – *Grafis Fós*, inversamente *Fós Grafis*, ou neste caso, Fotografia (photography em inglês, fotografie em alemão, fotografi em diversos idiomas nórdicos, e não obstante os diferentes caracteres, fonéticas semelhantes são usadas na palavra *фотграфия*, em russo, *फोटोग्राफी* em hindu, entre outros, pois o termo original antecede a Jesus Cristo e escreve-se actualmente *φωτογραφία*, na Grécia<sup>7</sup>. Retomando à História da Fotografia, ou, mais concretamente, onde esta verdadeiramente começa (dado os anos anteriores serem a Pré-História da Fotografia, por não haver qualquer registo físico de alguma imagem), coloco a conhecida fotografia de Niépce, já referida anteriormente como primeiro registo de luz perpétuo (WOLF)<sup>8</sup>.



Esta imagem demorou cerca de oito horas para ficar registada na placa de estanho usada por Niépce. Na mesma época, este formou parceria com Daguerre<sup>9</sup>, que, não tendo a patente da primeira

<sup>5</sup> Duas razões pelas quais o Sol começa a amarelar, passa pelo laranja e eventualmente chega a parecer vermelho quando se põe.

<sup>6</sup> BARTHES, Roland. *A Câmara Clara*. Lisboa: Edições 70, 1980, p.114

<sup>7</sup> Há, contudo, idiomas, principalmente na Ásia mas também na Europa, cuja palavra “Fotografia” não assume essa fonética. O que é certo é que “Fotografia” é das primeiras grandes palavras globais da Humanidade, tal como hoje o é Internet ou muito antes o foram (e são) o Espaço e o Tempo. Curiosamente a palavra Luz e seus derivados, em diversos idiomas da actualidade, têm origem não só no grego mas também no latim. Do grego *Fós*, temos palavras como Foto/Photo, Fotão/Photon, Fosfeno/Phosphene, e do latim *Lux*, temos palavras como Luz/Light, Luminoso/Luminous ou Lúçifer/Lucifer. Pequena derivação linguística que, não obstante, acaba por ser pertinente por se tratar de luz, onde a fotografia se baseia).

<sup>8</sup> WOLF, Sylvia. *The Digital Eye: Photographic Art in the Electronic Age*. Munique: Prestel, 2010, p.24

<sup>9</sup> [www.britannica.com/EBchecked/topic/149699/Louis-Jacques-Mande-Daguerre](http://www.britannica.com/EBchecked/topic/149699/Louis-Jacques-Mande-Daguerre)

fotografia, tem no entanto a patente da primeira *máquina* fotográfica, chamada de daguerreótipo (WELLS)<sup>10</sup>.

Daguerre desenvolveu este processo com base nos conhecimentos adquiridos por Niépce, e construiu um pequeno aparelho que revolucionou a fotografia, permitindo que o registo pela luz fosse reduzido das tais oito horas para vinte minutos. Além do dispositivo ser pequeno e conseqüentemente portátil, a *velocidade de obturação* era, para a época, extremamente rápida, e acima de tudo representativa de um enorme salto a um processo muito recente, com menos de dez anos, e que permitiu a captação da primeira imagem. O daguerreótipo era, verdadeiramente, um dispositivo fotográfico, não muito diferente, em questões mecânicas, às máquinas de hoje em dia e das do próprio futuro. O seu funcionamento é extremamente simples (embora impressionante, para a época, e mágico, nos dias hoje e para a eternidade), e consiste na colocação de uma lâmina de prata embebida num composto químico que, em contacto com a luz, se torna mais clara. Assim o sendo, quando esta lâmina é colocada na parede da câmara escura, clareia mais ou menos a placa, consoante a luz que lhe chega.

E se a luz viaja de forma extremamente rápida (cerca de 300.000km/s), mas ainda assim longe de ser uma velocidade infinita (bem lenta em termos cósmicos, até), absolutamente nada é visto em directo (cerca de 950 picossegundos perante uma pessoa com quem falamos na rua). Isto mostra que não estamos a ver exactamente a pessoa em si, mas a reflexão da luz *nesta* (e não *desta*, ainda que a matéria de que a pessoa ou tecido são feitos altere a frequência de onda entre os 400 e 750 nanómetros, mudando de cor), que viaja através do Espaço (*não* vemos a matéria, só por si (ou as formas que esta assume, caso contrário veríamos os objectos dentro de um quarto escuro). Vemos antes a luz que viaja e reage à matéria com a qual colide ou se conjuga, e do mesmo modo qualquer sistema óptico (fotográfico ou não) não regista coisas (matéria) mas luz. Uma fotografia é sempre a representação da realidade (SOULAGES)<sup>11</sup> e nunca a realidade, em si mesma).

Este fenómeno, entre outras coisas, faz com que superfícies cuja matéria é clara reflectam mais luz (uma cidade feita em mármore tende a ser uma cidade mais luminosa do que uma cidade feita em xisto, ainda que a potência da luz solar que incide sobre ambas seja exactamente a mesma. A diferença de claridade da pedra com que estas duas hipotéticas cidades são construídas não se deve apenas à clareza da pedra que a constitui, mas da própria luz que, em superfícies claras, reflecte mais (KANDINSKY)<sup>12</sup>. O Porto é mais claro na Foz do que na Ribeira, mesmo que não se olhe para o edificado de uma ou outra zona, e um fotómetro ou medidor de cor (BROWN)<sup>13</sup> pode comprová-lo em números (unidades de lux)). A potência da luz *base* é assim multiplicada quanto mais clara e lisa for a matéria e diminuída quanto mais escura e porosa for (reflexão (que resulta na multiplicação da luz) VS absorção (que resulta na subtracção de luz)). Uma cidade feita de platina – extremamente polida e clara – emitiria tanta luz de dia que o Homem não poderia permanecer com os olhos muito tempo abertos, pois cegaria quase tão rapidamente quanto a olhar directamente para o Sol. E a platina, só por si, não emite qualquer luz, mas multiplica-a, quando esta existe. E numa escala mais pequena, uma camisola branca não é apenas mais clara do que uma camisola preta, reflecte de facto mais a luz que lhe é emitida, tornando-se exponencialmente mais clara – mais se o tecido for liso.

Pretendemos com os dois parágrafos anteriores justificar, fisicamente e de forma o mais sucinta possível, porque é que a lâmina de prata (no caso em particular, do daguerreótipo) recebe mais luz da pele de um indivíduo do que do seu casaco preto, e, por consequência, o porquê da lâmina de prata embebida no composto químico clarear mais quando representa a cara do que quando representa o casaco preto. Assim o sendo, o casaco preto surge efectivamente mais negro do que a cara, e a cara menos clara do que o céu limpo no *background*. Deste modo, o registo na lâmina é fotográfico, pois

<sup>10</sup> WELLS, Liz. *Photography: A Critical Introduction*. Nova Iorque: Routledge, 2009, p. 50

<sup>11</sup> SOULAGES, François. *Estética da Fotografia: Perda e Permanência*. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2005, p.241

<sup>12</sup> KANDINSKY, Wassily. *Curso da Bauhaus*. Lisboa: Edições 70, 1975, p.92

<sup>13</sup> BROWN, Blain. *Motion Picture and Video Lighting*. Oxford: Focal Press Elsevier, 2008, p.142

representa a realidade como a vemos no espectro da luz (ainda que processada em preto e branco). É a Mecânica da Física a trabalhar *sozinha*, num processo que envolve, neste caso, Química e Óptica, dois grandes braços da Física, e elementos intrínsecos à Física em si mesma<sup>14</sup>.

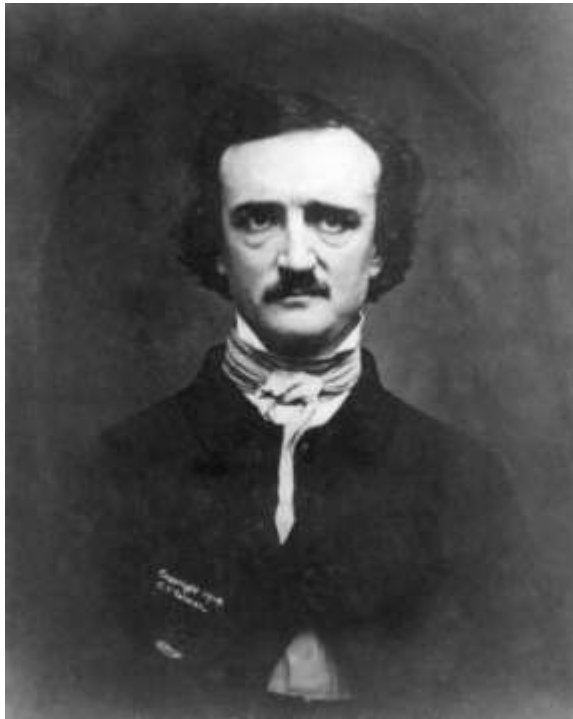
Saindo da Física para retomar à História, Daguerre não se ficou pelo seu feito, mas evoluiu-o. Se em 1839 (o daguerreótipo foi criado em 1837 mas colocado a público em 1839), a invenção de Daguerre registava imagens em cerca de vinte minutos, apenas três anos depois, em 1842, já era capaz de registar imagens em dez segundos. Se olharmos para as oito horas necessárias para registar a primeira imagem, podemos constatar o quão rápido os métodos de fotografia haviam evoluído. O processo de velocidade de captação de luz havia sido multiplicado quase três mil vezes em apenas dezasseis anos (e cento e oitenta vezes em três anos).

Contudo, ainda antes do daguerreótipo ter vindo a público, um momento histórico aconteceu quando Daguerre testava a sua invenção, e registou a Boulevard du Temple, em Paris. Ainda que a avenida fosse altamente movimentada, a lenta velocidade de obturação não permitia, de todo, que as pessoas fossem captadas, pelo facto destas circularem constantemente. Contudo, muito provavelmente sem que o próprio Daguerre reparasse, um homem estava a engraxar os sapatos num plano próximo, e, como tal, estava parado. Tal circunstância permitiu que este ficasse registado na imagem. Esta imagem, intitulada de Boulevard du Temple, sagrou-se, assim, a primeira fotografia da História a registar um ser humano, em 1838. O homem pode ver-se no canto inferior esquerdo da fotografia, de pé, com a perna esticada, assim como o próprio engraxador, sentado ao lado direito. Existe uma grande magia nesta ideia de fotografia apetrechada do primeiro humano registado. Aquele momento, aquela posição, aqueles homens estavam realmente ali em 1838. Estarão para sempre nesta imagem.



<sup>14</sup> Ainda que se dividam várias áreas da Ciência e uma delas seja a Física, há que não esquecer que, por exemplo a Química, é forçosamente o resultado da primeira, e não o contrário. Qualquer área de estudo convergirá sempre na área que as une todas.

O termo daguerreótipo é usado para o dispositivo em si, mas também para as imagens que este regista, havendo, deste modo, múltiplos *daguerreótipos* de pessoas. Hoje em dia, se tivermos os meios, podemos construir o nosso próprio daguerreótipo e registar os nossos próprios *daguerreótipos*.



A título de exemplo, um *daguerreótipo* captado por W.S. Hartshorn, em 1848, esta conhecida imagem de Edgar Allan Poe. Milhares de outros *daguerreótipos* foram captados ao longo do planeta, já que este método se tornou rapidamente famoso. Além da espantosa velocidade de obturação (3000x superior à imagem de Niépce), o gradiente de cinzas possível é riquíssimo, como pode ser comprovado pela imagem à esquerda, que é a todos os níveis notável pelo detalhe fino e escala de tons.

Muitos destes *daguerreótipos* eram pintados, e de modo geral, a fotografia começou a generalizar-se, tendo sido, até, anunciada a *morte da pintura*. Tal não aconteceu (a morte da Arte vem sendo anunciada desde há muito tempo e ainda o é, mas esta vai subsistindo, imortal, porque Arte é toda a forma de expressão criativa – algo que está intimamente vinculado com o ser humano e a sua necessidade de se exprimir, criar, inovar e pensar, e como tal, acredito que a Arte só possa morrer com a morte da própria Humanidade), e o Realismo, movimento vigente de então, deu lugar ao Impressionismo, mais livre, espontâneo, e longe da *rival* Fotografia. E isto é importante de referir pois toda a Arte, incluindo a própria Fotografia, não é potenciada somente pelo que é possível, mas também pelo que é impossível, na medida em que, ao ser impossível, se criam condições para que os artistas pensem, arranjem soluções, e criem, assim, novos movimentos, novas obras, novos estilos – se um fotógrafo pretender registar um rua cheia de pessoas e a encontrar vazia será confrontado com a impossibilidade de registar o que pretendia, mas é-lhe aberto um novo leque de oportunidades que só existem precisamente pela impossibilidade de realizar o anteriormente desejado. Contornar obstáculos é, assim, um passo fundamental para a criação de Arte, e estes mesmos obstáculos são um dos pilares principais da Fotografia, pois potenciam, como referi, novas formas de pensar e obter resultados que de outro modo nem sequer seriam equacionados.

A grande revolução global da Fotografia, veio, contudo, a acontecer em 1888, quando a Kodak<sup>15</sup>, empresa de George Eastman – inventor do filme fotográfico (também chamado de fita ou película) – lançou a sua primeira câmara fotográfica. Ao contrário do daguerreótipo, que gerava uma imagem positiva única sobre a placa onde a luz incidia e ficava gravada, a máquina da Kodak, apetrechada de uma tecnologia superior, gerava uma imagem negativa sobre o filme, podendo esta ser reproduzida quantas vezes se quisesse, numa imagem positiva. A fita permitiu, deste modo, que, ao invés de se criarem fotografias únicas, se pudesse reproduzir quantas cópias se quisesse. Além disso, por se tratar de uma fita e não de uma placa metálica, esta era muito mais sensível à luz, permitindo

<sup>15</sup> [http://www.kodak.com/ek/US/en/Our\\_Company/History\\_of\\_Kodak/Imaging-\\_the\\_basics.htm](http://www.kodak.com/ek/US/en/Our_Company/History_of_Kodak/Imaging-_the_basics.htm)

velocidades de obtenção extremamente rápidas. Por ser maleável, podia ser enrolada, o que permitiu a criação de rolos – capazes de registar não uma imagem, mas várias. Note-se ainda que, no caso do daguerreótipo, a imagem ficava gravada directamente na placa, cujo tamanho era fixo, enquanto que no filme fotográfico, por se tratar de uma tecnologia de captação de negativos, esta podia ser ampliada na passagem do negativo (contido na fita) para o positivo, gravado em papel fotográfico.

E se o estado da arte do daguerreótipo era, já por si, um salto gigante face à primeira imagem captada por Niépce, a câmara Kodak (e mais concretamente o filme fotográfico), representou um salto gigante face a qualquer outro tipo de fotografia existente anteriormente. Sucintamente, permitia a captação de várias imagens e não apenas de uma, recorrendo a um pequeno rolo ao invés da menos portátil placa metálica. Permitia captações instantâneas dada a incrível sensibilidade da película em si. E porque a dimensão do próprio rolo era pequena, possibilitava que a máquina que o albergava também o fosse, tornando-se portátil, mais barata de produzir, e, conseqüentemente, fácil de distribuir pelo grande público. Começava assim uma nova era da captação de imagens – esta já não estava reservada às elites ou estúdios, mas a qualquer um, tal como nos dias de hoje (podemos dizer que a Fotografia moderna teve início em 1888, com o lançamento da primeira máquina fotográfica Kodak<sup>16</sup> (JAEGER)<sup>17</sup>).

Por se tratar de um produto altamente inovador, barato, e com grande potencial de ser comercializado, fora, inevitavelmente, visto pelos seus criadores como um grande potencial de negócio. O que meio século antes se poderia considerar um conjunto de passos e testes científicos, considerados como magia – grandes revoluções tecnológicas e grandes passos para a Humanidade – que suscitavam nas pessoas um admirável fascínio, tornava-se agora aquilo a que hoje chamamos de *gadget*. Um produto em massa para qualquer pessoa registar o que quisesse. O próprio conceito de Arte diluía-se com a explosão de vendas das primeiras máquinas fotográficas Kodak, pois, tal como hoje, estas passaram a ser usadas por todos para registar o que quer que fosse, desde momentos do quotidiano a semanas de férias ou trechos de lazer. Ainda que, comparativamente ao poder tecnológico de hoje, esta máquina fosse absolutamente arcaica, o uso generalizado desta era exactamente igual. Registar perpetuamente a luz – ou, a partir desta data, *tirar uma fotografia* – tornava-se para alguns quase uma brincadeira. Tão fácil de o conseguir quanto banal. A par do dispositivo em si, ou, mais concretamente, a própria máquina fotográfica, muito ajudou a esta massificação a grande campanha publicitária levada a cabo pela Kodak. Tal campanha não era direccionada a pensamentos artísticos ou eruditos – a pessoas que vissem qualquer tipo de magia ou beleza no conceito de *registro perpétuo da luz* – mas ao lado *pop* da população. A imagem que se segue mostra a primeira câmara fotográfica Kodak (primeira câmara de massas), assim como a campanha que a popularizou, cujas palavras falam por si.



<sup>16</sup> Que no passado competiu muito com a Fujifilm. Ambas continuam a existir, e ambas produzem câmaras. Mas de algum modo a Canon e a Nikon tornaram-se o standard para profissionais, amadores avançados, e conseqüentemente até para amadores.

<sup>17</sup> JAEGER, Anne-Celine. *Image Makers Image Takers*. Londres: Thames & Hudson, 2007, p.6

Contudo, a fita fotográfica não revolucionou somente a fotografia (BARNOUW)<sup>18</sup>. A sua versatilidade, rápida velocidade de obturação e capacidade de captação de várias imagens negativas contidas num só objecto colocado na máquina permitiu que se pudesse pensar em imagens reais em movimento, tal como já havia sido pensado anteriormente, nomeadamente por Simon Stampfer e Joseph Plateau, artistas e criadores do fenaquistoscópio, em 1832 (curiosamente, posterior à primeira imagem real, de Niépce, 1826), e, mais tarde, pelo artista Émile Reynaud, criador do primeiro desenho animado, exibido em 1892, e inventor do praxinoscópio<sup>19</sup>, em 1877 – consistindo este num dispositivo circular que projecta imagens sequenciais desenhadas em fita transparente, através de luz, assemelhando-se em género, de forma arcaica, ao actual videoprojector.

Retomando um pouco atrás, à imagem real, onde este trabalho escrito se sustenta, a invenção da fita fotográfica tornou-se a génese daquilo a que podemos chamar de Cinema. Nem um ano se passou desde o seu lançamento pela Kodak e respectivas câmaras fotográficas, para que Thomas Edison, precisamente em 1888 (data de lançamento da máquina Kodak), criasse o cinetógrafo, concebido para registar imagens em movimento, sendo, à sua maneira, e ainda que muito arcaico, o primeiro protótipo de câmara de filmar, com o qual Thomas Edison realizou inúmeras peças e se tornou famoso. Quatro anos mais tarde, contudo, este dispositivo foi altamente aperfeiçoado por León Bouly, quando criou o cinematógrafo. Não obstante ter sido este homem o verdadeiro inventor do cinematógrafo (em 1892), a patente deste foi registada pelos irmãos Auguste e Louis Lumière em 1895, tendo estes ficado conhecidos como fundadores do Cinema, e a própria data de 1895 ser considerada a data do início do Cinema (DANCYGER)<sup>20</sup> (embora, em boa verdade, e como referi anteriormente, seja Thomas Edison o pioneiro. O próprio dispositivo dos irmãos Lumière foi um aperfeiçoamento de Bouly à máquina de Edison), fazendo com que o título de “fundadores do Cinema” seja infundamentado, e diria, falseado e injusto, como as próprias datas o comprovam. E se pensarmos em imagem em movimento nem os Lumière, nem Bouly nem Edison são os pioneiros.

Não obstante esta nota de apelo à verdade sobre os direitos autorais de quem os merece, e em prol da contextualização artística e histórica da Fotografia e Cinema propriamente ditos, os irmãos Lumière detêm, efectivamente, a “patente” de pais do Cinema, e por certo são um pilar absolutamente fundamental para a evolução deste (BARNOUW)<sup>21</sup>, a par de Thomas Edison e Georges Méliès, todos contemporâneos e próximos, cada um à sua maneira e no seu estilo próprio, naqueles que foram os primeiros grandes passos dados na escadaria da Sétima Arte (LEHMAN)<sup>22</sup>.

E deste modo começou a História do registo de Luz - a Fotografia e a Fotografia em movimento. História que viria a mudar a Arte de forma radical. Mas também a História de uma nova tecnologia que viria, mais tarde, a tornar-se numa das mais poderosas armas de todos os tempos. Visível como objecto mas invisível como arma, e talvez por esse motivo, entre outros, ser tão avassaladoramente poderosa. Sem surpresas viria a ser usada por vários tipos de Entidade para avançar com os mais diversos tipos de Campanha. Campanhas essas que de resto já o haviam, mas que agora, à semelhança de soldados munidos de 6.35 e a quem lhes foram dadas Colt Python ou mesmo quiçá bazookas, podiam agora mudar o seu paradigma de ataque. E os paradigmas das Entidades que da Fotografia se muniram para chegar aos seus intentos passaram a ser de uma celeridade e força a todos os níveis notável.

Começaria assim a História da Ilusão e o Poder da Imagem no Espectro do Hiper-Real ao Fantástico.

<sup>18</sup> BARNOUW, Erik. *Documentary: a history of the non-fiction film*. Oxford: Oxford University Press, 1974, p.7

<sup>19</sup> [http://physics.kenyon.edu/EarlyApparatus/Optical\\_Recreations/Praxinoscopes/Praxinoscopes.html](http://physics.kenyon.edu/EarlyApparatus/Optical_Recreations/Praxinoscopes/Praxinoscopes.html)

<sup>20</sup> DANCYGER, Ken. *The Technique of Film and Video Editing: History, Theory and Practice*. Oxford: Focal Press Elsevier, 2007, p.3

<sup>21</sup> BARNOUW, Erik. *Documentary: a history of the non-fiction film*. Oxford: Oxford University Press, 1974, p.6

<sup>22</sup> LEHMAN, Peter. *Defining Cinema*. Londres: The Athlone Press, 1997, p.99

### III - A Ilusão e o Poder da Imagem

#### 3.1 A Fonte do Poder e a Imagem como Conceito

##### 3.1.1 O Primeiro Poder

Tornou-se frequente chamar-se de Quarto Poder aos Media, pelo real poder que estes, efectivamente, detêm. Denominamo-los de Quarto Poder, contudo, de um modo ligeiro, como se este Quarto Poder complementasse em igual potência o Poder Executivo, o Poder Legislativo, e o Poder Judicial. Como se os Quatro Poderes tivessem uma *quota parte de 25%* naquilo a que podemos chamar do *Poder Total*. Digamos que até é possível que se considere que, dos quatro, este é o poder menos poderoso – afinal foram definidos os três Grandes Poderes, e o Quarto Poder assim se chama por analogia aos restantes.

Há, no entanto, uma pequena falha na avaliação deste Quarto Poder, ainda que se lhe denote, efectivamente, uma força grande o suficiente para se poder comparar aos outros três. Este Quarto Poder, no séc.XX, tornou-se mais o *Primeiro Poder*, e os outros três, ou quatro, ou quantos se lhe quiserem somar, vêm por arrasto deste ou são arrastados por ele (à excepção das Corporações, os quais controlam Bancos, Governos e Televisões). Uma afirmação que pode ser discutida ou posta em causa, mas que explicaremos, de forma sucinta e com exemplos, por não ser uma simples afirmação, e, em última instância, por ser um facto, bem camuflado, independentemente se se ache ou não (VALA)<sup>23</sup>.

Um dos motivos é a própria dúvida se os Media são efectivamente tão poderosos ou não. Se têm na população, realmente, esse tão grande poder e influência. Muitos dirão que não. Dirão que são detentores de livre arbítrio e que pensam por eles mesmos, não havendo, de todo, forma de serem influenciados. Dirão que assistir ao que os Media mostram é um mero acto informativo, e que estão, por isso, a informar-se.

Ora aqui está o primeiro de muitos motivos do enorme poder dos Media. Ao passo que o Poder Legislativo, Poder Judicial e Poder Executivo se assumem como uma real forma de Poder, e estão por isso expostos perante todos como Colosso, os Media não. São um *Cavalo de Tróia*. Porque a melhor forma de chegar ao epicentro de algo ou alguém não se faz com armaduras ou armamento. A melhor forma de se chegar ao epicentro do que quer que seja atinge-se quando a camada mais exterior da entidade atacante é absolutamente inofensiva, fazendo com que o atacado nem sequer se defenda. Se os níveis de defesa em  $x$  são zero, qualquer ataque é matematicamente infinito em eficácia por parte de  $y$ .

Os Media não dizem "Nós temos um absoluto poder sobre vocês" porque no primeiro minuto em que o dissessem perderiam grande parte desse mesmo poder. As pessoas gostam de se sentir donas de si mesmas, e uma grande força dos Media reside no facto de permitir que as pessoas achem isso mesmo – que estão no controlo. E enquanto estas vão achando que são donas de si mesmas, pela pintura inofensiva que o Quarto (ou *Primeiro Poder*) assume, estes vão injectando, ao nível mais forte da psicologia humana – o inconsciente – o que quer que lhes apeteça. E quando dizemos "o que quer que lhes apeteça" dizemos exactamente "**o que quer que lhes apeteça**". Sem limites (VALA)<sup>24</sup>.

E com isto moldam a Sociedade como lhes aprouver, com a suavidade e beleza da mais bela das bailarinas, enquanto o povo assiste, impávido e deleitado, e pensa estar na crista da onda da informação. Pensa estar de facto informado. Analise-se, porém, este primeiro exemplo de como uma realidade absoluta pode ser abordada pelo Órgão Media de duas formas diferentes, incutindo, em toda uma sociedade de milhões e milhões de pessoas, duas ideias completamente distintas, e, neste caso, opostas. Repito, a realidade absoluta é exactamente a mesma, mas a sociedade de centenas de milhões

<sup>23</sup> VALA, Jorge & MONTEIRO, Maria Benedita. *Psicologia Social*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbelkien, 2013, p.348

<sup>24</sup> *Idem*, p.322

de pessoas achará uma coisa, ou outra, respectivamente, consoante o Órgão Media a aborde (ROSCOE)<sup>25</sup>.

O exemplo é o seguinte: O País X, em 2000, tinha uma população activa de cinquenta milhões de pessoas, e cinco milhões de desempregados. Em 2010, o País X passaria a ter duzentos milhões de pessoas, e dez milhões de desempregados. No primeiro caso o Órgão Media optava por difundir, através do noticiário, a seguinte notícia:

"Em 2000, o nosso País tinha cinco milhões de desempregados. Hoje, em 2010, debatemo-nos com outra realidade. São dez milhões de pessoas que se encontram sem emprego. Estamos em crise!"

No segundo caso o Órgão Media decidia difundir a realidade absoluta de outra forma:

"Em 2000, 10% da população do País X não tinha emprego. Mas a economia mudou, o empreendedorismo fez-se sentir, e hoje a taxa reduziu para 5% de desempregados. Este é o rumo!"

Note-se bem, um caso tão simples de uma realidade absoluta que em nenhum dos casos mudou, mas a forma como foi noticiada (SOULAGES)<sup>26</sup> levaria os duzentos milhões de habitantes do País X a pensar, respectivamente "o desemprego aumentou para o dobro" e "o desemprego diminuiu para metade".

A mesma realidade, e duzentas milhões de pessoas teriam sido induzidas a pensar coisas absolutamente opostas, apenas porque em trinta segundos de material noticioso, os Media optaram por abordar o tema de uma forma, ou de outra. O pior disto tudo é que nenhuma das abordagens é mentirosa (WINSTON)<sup>27</sup>. O número de desempregados teria aumentado, de facto, de cinco para dez milhões, e a taxa de desemprego diminuiria, efectivamente, de 10% para 5%. Pelo que não se pode acusar, de forma alguma e em nenhum dos casos "Os Media mentiram!". Não pode. Não é possível. Eles disseram a verdade nos dois casos. E com isto chegamos a uma outra conclusão: Os Media não precisam sequer de mentir ou deturpar factos para levarem milhões de pessoas a pensar uma coisa, ou o absoluto oposto. E tudo sem se mostrarem como uma ameaça, mas apenas como um órgão informativo. Poder-se-á denominar este fenómeno de *Alegoria da Caverna dos Tempos Modernos* (PLATÃO)<sup>28</sup>, pois uma só realidade espelha quantas realidades se necessitem, precisando-se para isso somente do *Prisma que a difraccione*. Para os receptores, ser-lhes-á reservado o lado que aos emissores aprouver (LEHMAN)<sup>29</sup>.

Semelhante realidade faz dos Media o indubitável Primeiro Poder. Porque se os poderes Legislativo, Judicial e Executivo podem tomar medidas que aqui ou ali vão moldando o rumo das Nações, o Poder da Comunicação Social toma medidas que, diariamente e de forma totalmente camuflada, moldam o rumo de toda a gente. E quem é que faz as Nações? As pessoas. *A tal gente moldada*.

Um Primeiro Ministro pode ser, por um lado, considerado o homem que, temporariamente, detém o maior poder numa Nação. Mas os homens sem cara por detrás dos Media, com um conjunto de notícias diárias, onde a repetição e intensidade são levadas a cabo como forma de o destruir, quiserem efectivamente destruí-lo, fazem-no num ápice (VALA)<sup>30</sup>. Espezinham por completo a credibilidade do Primeiro Ministro, o tal homem mais poderoso, e levam-no ao colapso. Então, quem é, afinal, o homem mais poderoso da Nação? O Primeiro Ministro, que nada pode fazer para moldar os

<sup>25</sup> ROSCOE, Jane & HIGHT, Craig. *Faking it: Mock-documentary and the subversion of factuality*. Manchester: Manchester University Press, 2001, p.3

<sup>26</sup> SOULAGES, François. *Estética da Fotografia: Perda e Permanência*. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2005, p.47

<sup>27</sup> WINSTON, Brian. *Lies, Damn Lies and Documentaries*. London: Publishing, 2000, p.119

<sup>28</sup> PLATÃO. *A República*. Atenas: 380 a.C (Alegoria da Caverna)

<sup>29</sup> LEHMAN, Peter. *Defining Cinema*. Londres: The Athlone Press, 1997, p. 154

<sup>30</sup> VALA, Jorge & MONTEIRO, Maria Benedita. *Psicologia Social*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbelkien, 2013, p.350

intentos dos Media, ou o *Senhor Media*, que tudo pode fazer para moldar o rumo do Primeiro Ministro? O **Poder** não se cinge ao acto de exercer mas na *armadura* que absorve os actos daqueles que exercem (um terrorista tem um imenso poder). Sucintamente, a defesa entra na equação do poder tanto quanto o ataque (o que é mais poderoso? Um revólver de calibre .50 ou um bunker?). Entra aqui a razão pela qual um Primeiro Ministro vê o seu poder substancialmente reduzido. Esta é por um lado uma figura que exerce e toma medidas mas por outro uma figura exposta. É alguém que tem uma *bazooka* nas mãos mas que entra no campo de batalha de tronco nu.

Neste caso em particular, o Primeiro Ministro não passa de uma marioneta controlada pelo Senhor Media. E o Senhor Media nem tem de dar a cara. Basta dizer "noticiem isto", e os pivôs e jornalistas fazem o trabalho sujo, *lavando daí as suas mãos*, por serem meros empregados (WINSTON)<sup>31</sup>. Já o Primeiro Ministro tem que dar a cara, responder por tudo o que à cara lhe atirem, e chega a um ponto em que o lado *Homem* do senhor em particular se sobrepõe ao lado *Primeiro Ministro*, e este colapsa, demitindo-se, sendo demitido, descredibilizado ao nível zero, ou qualquer outro destino negativo contra o qual o Senhor Media está totalmente protegido – ele que não tem *bazooka* mas antes um *lança mísseis teleguiados a partir de um bunker*. Protegido pela sua camada exterior, inofensiva, que não passa, afinal, de uma fina camada de pintura que cobre um Poder demoníaco, capaz de destruir o suposto homem mais poderoso da Nação. Capaz de destruir o que quer que seja. Capaz de fazer toda uma população pensar e consequentemente agir como lhe este quer. O *Quarto Poder* é o reflexo exacto do *Quarto Arcano* do Tarot, o Imperador, detentor do poder e supremacia e que a todos domina (CHEVALIER)<sup>32</sup>. E porque exemplos são importantes quando se fazem afirmações deste grau, dá-los-emos, com gosto (ou desgosto, pela tristeza sentida em saber que a Sociedade nada mais é do que o que alguns querem que o seja).

Lembremo-nos do Caso Maddie, ou do Caso Casa Pia, ou do Caso Apito Dourado. Quem é que, antes do Caso Maddie ter sido alvo de grande atenção por parte dos Media, falava em raptos de crianças? Uma porção absolutamente residual da população. E depois? Toda uma Nação. Deste modo, surge uma questão cuja resposta é óbvia – evidente para qualquer um. O que levou as pessoas a falar, constantemente, nos transportes públicos, cafés e etcétera, de rapto infantil? O rapto infantil em si mesmo, ou os Media? Os Media, obviamente. Quem levou as pessoas a falar a toda a hora sobre pedofilia? A pedofilia, em si mesma, ou os Media? E quem falava em corrupção desportiva até que os Media decidissem trazer à baila tal questão? Então as pessoas, de grosso modo, falam, afinal, dos temas que querem ou dos temas que lhes são projectados para a cara? Bastou que os Media deixassem de falar na Maddie que mais ninguém tocou no assunto. E já agora, porque não, fazer um exame de consciência ao nível intelectual humano e perguntar qual a diferença entre a Maddie ou as tantas outras crianças raptadas? A diferença é, somente, a opção dos Media (SOULAGES)<sup>33</sup>, pois ninguém quer saber de rapto infantil ou pedofilia (quisessem e teriam feito algo antes de haver notícia). E os Media pegam nesta hipocrisia humana com peculiar requinte, levando as pessoas a falar sobre os assuntos porque lhes ficará mal não falar deles, consequentemente falam e vão perpetuando, eles mesmos, a notícia em questão, tornando-se como que embaixadores do Senhor Media, que proliferam a mensagem como um vírus – *word of mouth*.

E todos se julgam senhores das suas opiniões quando falam dos assuntos da moda. Julgam estar informados. Julgam ter opinião. Não têm opinião nenhuma. Repetem como gramofones o que quer que o *Primeiro Poder* decida que eles repitam (VALA)<sup>34</sup>. Dizem o que os Media querem, quando os Media querem, e param de falar sobre o assunto assim que os Media quiserem que eles parem de falar do assunto. E nem sequer se apercebem disso, enquanto, no alto do seu *livre arbítrio*, julgam estar a debitar as suas opiniões. Uma grossa fatia da população é constituída de marionetas humanas e

<sup>31</sup> WINSTON, Brian. *Lies, Damn Lies and Documentaries*. London: Publishing, 2000, p.118

<sup>32</sup> CHEVALIER, Jean & GHEERBRANT, Alain. *Dicionário dos Símbolos*. Alfragide: Teorema, 2007, p.375

<sup>33</sup> SOULAGES, François. *Estética da Fotografia: Perda e Permanência*. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2005

<sup>34</sup> VALA, Jorge & MONTEIRO, Maria Benedita. *Psicologia Social*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbelkien, 2013, p.344

isto está longe de ser uma teoria da conspiração. Quer o primeiro exemplo que demos sobre o desemprego quer este exemplo que agora referimos são provas disso mesmo. São factos. E como se sabe, não há grandes argumentos contra estes. Tal como não há grandes argumentos da população contra os Media. E por isso é útil a este *Primeiro Poder* não se assumir como um órgão que exerça poder, ao contrário dos outros, mas que dê, somente, *informação*. E dizem os sábios que pior do que a *não-informação* é a desinformação. Sábio quem o diz. Muito sábio. Pena que semelhante sabedoria não assista ao povo comum, e enquanto assim for, não há poder Legislativo, Executivo e Judicial que se sobreponha ao Poder da Comunicação Social (VALA)<sup>35</sup>.

### 3.1.2 A Imagem como Conceito

Ao fim de três páginas de texto bruto ainda não foi abordada a imagem, e perante a dúvida eventual de se nos estaremos ou não a desviar do tema central a resposta é negativa. Perante a questão sobre o que é que estas três páginas de texto bruto que não falam em imagem têm, afinal, a ver com a imagem, a resposta é *tudo*. Por todos os motivos.

Primeiro, por *imagem* não se pode entender, apenas, um conjunto de pixéis, mas a imagem ou ideia que um conjunto de atributos podem definir como *objecto* (BRENNEN)<sup>36</sup>, e depois, porque os Media recorrem à imagem fotográfica (a tal imagem constituída por pixéis) mais do que se julga para os seus intentos (des)informativos (MUNARI)<sup>37</sup>, pelo que a introdução aos Media é fulcral.

Começemos pela primeira, a imagem para além dos pixéis. A Imagem como Conceito. Desde sempre se viveu da imagem. Com a evolução da Humanidade mais se passou a viver da imagem, e a partir do Séc.XX, onde a imprensa, todo o tipo de agência ou produtora e a evolução dos meios audiovisuais surgiram e evoluíram, vive-se quase exclusivamente desta (BRENNEN)<sup>38</sup>. Hoje, no Séc.XXI, sobre essa mesma questão, não há grandes divergências no conceito em relação ao Séc.XX, apenas nas tecnologias usadas e no poder que estas dão à imagem em si, quer em pixéis (Fotografia/Vídeo), quer em conceito (Ideologias/Propaganda).

Podemos começar pela imagem como conceito falando da projecção de *Objectos*. E por *Objectos* pode entender-se produtos, cidades, Países, pessoas, ideias e ideais, etcétera. Como se faz a projecção destes *Objectos*? Através do valor real dos mesmos ou da imagem que estes transmitem? As vozes da inocência dirão que é no real valor das coisas que a projecção de determinado *Objecto* é atingida. Outros dirão que é uma simbiose dos dois (e até certo ponto, é). Mas se analisarmos a realidade de uma forma clínica e visceral concluiremos que a projecção de um determinado *Objecto* está intimamente ligada com a imagem que passa (WOLF)<sup>39</sup>.

Não fizemos um estudo de quantas garrafas de Boss Bottled ou Aquia di Gio se vendem, mas sabemos, de antemão, que vendem muitas, muitas vezes mais do que outros perfumes igualmente bons aos quais não se faz publicidade (conceptual e visual). Estes dois perfumes estão, aliás, na ordem em que os referimos, no número um e número dois em vendas em diversas perfumarias (não sabemos se no Mundo assim será, ou se haverá até um terceiro outro perfume com mais vendas, certo é que estes dois vivem (e vendem) quase exclusivamente da publicidade). Um poucas linhas de texto que evidenciam o facto de que o poder da qualidade real de um produto é ínfima se comparada ao poder da

<sup>35</sup> *Idem*, p.343

<sup>36</sup> BRENNEN, Bonnie & HARDT, Hanno. *Picturing the Past: Media, History & Photography*. Chicago: University of Illinois Press, 1999, p.182

<sup>37</sup> MUNARI, Bruno. *Design e Comunicação Visual*. Lisboa: Edições 70, 1968, p.87

<sup>38</sup> BRENNEN, Bonnie & HARDT, Hanno. *Picturing the Past: Media, History & Photography*. Chicago: University of Illinois Press, 1999, p.36

<sup>39</sup> WOLF, Sylvia. *The Digital Eye: Photographic Art in the Electronic Age*. Munique: Prestel, 2010, p.23

publicidade (SOULAGES)<sup>40</sup> que a este se faz (à sua imagem conceptual e visual, seja que produto for, e de que género for).

Note-se porém que quando se fala em publicidade se associa muito rapidamente a produtos, ou, com mais precisão, a *produtos usáveis/consumíveis*, porque a realidade é que tudo são produtos. Tudo é uma marca. Tudo tem, para um nicho do globo ou a sua totalidade um valor atribuído. Até as pessoas (veja-se os jogadores de futebol, ou os empresários bilionários aos quais é recorrente ser atribuído um valor numérico numa qualquer unidade monetária). Tudo o que é feito para vender auto-aborda-se como produto, pois tem de o fazer. E para a construção de qualquer produto (desde o consumível descartável ao Homem) há todo um código de estruturas e linguagens estéticas (SONTAG)<sup>41</sup> e psicológicas previamente montadas para perfurar quaisquer filtros que a sociedade tenha (trazendo ao de cima questões de moral e ética (BRENNEN)<sup>42</sup>), e que culminam numa imagem final, dada ao público como *o produto*, podendo este, para fins de estudo, ser decomposto e abordado por partes (MUNARI)<sup>43</sup>. Peguemos no exemplo de um artista. Existirá uma discrepância qualitativa de um para mil do músico que vendeu mil unidades do seu álbum para o músico que vendeu um milhão? Ou a discrepância residirá, antes, na imagem? No motor que está por detrás deste produto humano que o formata para vender? Independentemente desse motor ser constituído por pessoas de uma produtora ou por ele mesmo, o que é certo é que, em última instância, é o motor (seja ele qual for) e a sua eficácia persuasiva que iniciará o processo de andamento da máquina, a qual mais tarde debitará velocidades lentas ou *supersónicas* rumo ao objectivo pretendido, que é o de espalhar a sua semente pelas massas (VALA)<sup>44</sup>. A qualidade da música acaba por ser irrelevante, pois neste planeta com sete mil milhões de pessoas, há de haver, invariavelmente quem goste. Logo, é necessário chegar aos sete mil milhões e não tanto ser sublime perante vinte ou trinta unidades. Os vinte ou trinta aplaudi-lo-ão, de tão sublime que ele é. Os sete mil milhões terão uma fatia de cinquenta ou cem milhões que o vão comprar, e a arte que este faz transformar-se-á em negócio, transformando, por consequência, o artista em produto. O sublime mostrado aos trinta, de tão sublime que é, venderá trinta (100%). O péssimo mostrado aos sete mil milhões, de tão péssimo que é, venderá 0,0001%, resultando em setecentas mil vendas e a acrescida eternidade que todo o artista ambiciona quando cria obra. Porém, e sem surpresas, para publicitar a sete mil milhões são precisos milhões em investimento, e por isso é tão habitual vermos o sucesso naqueles que, previamente, já possuíam riqueza, ou os que caíram na graça de uma qualquer Entidade milionária. Quem tem um milhão e *dois dedos de testa* facilmente transforma o milhão em muitos. Mas os *dois dedos de testa* serão insuficientes se se partir do zero absoluto, havendo, no entanto, excepções<sup>45</sup>.

Recuando ligeiramente, aquilo a que chamamos de *produtos* são mais exactamente *objectos produto* e os *humanos produto*. Com isto, podemos ter de um lado pessoas, de outro objectos, mas o conceito de produto é a sua verdadeira linha transversal, e aquilo que os faz, em última análise, vender.

Há no entanto muitas outras formas de produto. Peguemos no exemplo das cidades. Para além de serem casulos de seres humanos o que são as cidades senão produtos? A cidade que se quer próspera tem de ser vendida. E vende-se. Peguemos em megacidades (áreas urbanas contínuas acima dos vinte milhões de habitantes, cujo termo é habitualmente usado para as distinguir das demais metrópoles, que existem às centenas, espalhadas pela Terra, ao contrário das megacidades, que são

<sup>40</sup> SOULAGES, François. *Estética da Fotografia: Perda e Permanência*. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2005, p.24

<sup>41</sup> SONTAG, Susan. *Ensaio sobre Fotografia*. Lisboa: Quetzal, 2012, P.170, p.171

<sup>42</sup> BRENNEN, Bonnie & HARDT, Hanno. *Picturing the Past: Media, History & Photography*. Chicago: University of Illinois Press, 1999, p.36

<sup>43</sup> MUNARI, Bruno. *Design e Comunicação Visual*. Lisboa: Edições 70, 1968, p.90

<sup>44</sup> VALA, Jorge & MONTEIRO, Maria Benedita. *Psicologia Social*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2013, p.354

<sup>45</sup> Não sendo estas excepções, porém, os vencedores de um qualquer concurso. O eventual sucesso destes estará ligado aos milhões que são propriedade do concurso em si, havendo por isso os ditos milhões em jogo, e não se poder afirmar, por essa razão, que essa pessoa começou do zero.

nove, e cujos nomes são, em ordem decrescente de população, Tóquio - a indiscutível maior metrópole da Terra, com trinta e sete milhões ao lado da segunda com vinte e oito milhões, Jacarta, Seoul, Mumbai, Deli, Cidade do México, São Paulo, Nova Iorque e Xangai<sup>46</sup>).

Qual a diferença entre Nova Iorque e as restantes (SOULAGES)<sup>47</sup>, ainda que as restantes se conheçam bem? Porque é que Nova Iorque é, por vezes, intitulada de Capital do Mundo, ou é usada como referência para tanta coisa, e não outra cidade qualquer? O tamanho? Não. A maior cidade é Tóquio. O PIB? A cidade mais rica e a única no mundo com um PIB superior trilião<sup>48</sup> é Tóquio. O número de prédios com mais de trinta pisos? Não. A cidade com mais prédios altos é Hong Kong. O arranha-céus mais alto? Não. O arranha-céus mais alto, com 830 metros, é o Burj Khalifa, situa-se no Dubai, e antes de ter ser construído havia muitas outras torres mais altas do que o Empire State Building, com 381 metros. Além disso, a torre mais alta dos Estados Unidos é, há muito tempo, a Willis (Sears) Tower, em Chicago, com 527 metros de altura. A mais multicultural das cidades da Terra é Londres e não Nova Iorque.

Enfim, muitas outras questões poderiam ser feitas sobre Nova Iorque que, em cada predicado em particular, não é a *nº1* do Mundo. Então porque é a *nº1* do Mundo de forma geral? A resposta está na imagem que, ao longo de décadas, vendeu, quer a nível documental ou de reportagem (*factual*) quer a nível do próprio Cinema, que ao longo das décadas projectou brutalmente a imagem de Nova Iorque como a metrópole de referência. Um exemplo claro disso pode ver-se no filme *The City. (DANCYGER)*<sup>49</sup> – filme que retrata o protótipo da evoluída cidade do futuro – sendo este, de resto, um exemplo entre muitos possíveis. Outro mais recente (já que o estereótipo se vai perpetuando) é o filme *Deep Impact*, que, ao querer mostrar o cenário de *Fim dos Tempos* ou *Apocalypse* usa Nova Iorque como palco, numa óbvia alusão ao conceito de "*se destrói Nova Iorque a todos destruirá*".



Deep Impact, 1998

Quando vivíamos num mundo em que as cidades não eram feitas em altura, os responsáveis por Nova Iorque decidiram criar na ilha de Manhattan um cluster de prédios altos e arranha-céus, não com o propósito muitas vezes referido de fazer render a reduzida área da ilha (do tamanho do concelho de Matosinhos), mas sim o de mostrar ao Mundo o Poder, espelhado numa imponência nunca antes vista, ao qual se somaram *neons* por todo o lado e eventos de grande calibre que criavam, naquele pedaço de terra rodeada de água, o epicentro mundial da ideologia de "Futuro". O Cinema teve um papel preponderante nisso, pois mostrou e exacerbou essa mesma realidade, e a publicidade não se faz somente em anúncios ou cartazes, mas também (e se for preciso com mais potência) na imagem idealizada e estilizada de algo que é traduzido pelo poder dos filmes (LEHMAN)<sup>50</sup>. O *Sonho Americano* é o fruto vivo e maduro disso mesmo. Não fosse o Cinema e Nova Iorque não era a *Nova*

<sup>46</sup> Curioso, três cidades americanas e seis asiáticas são as megacidades da Terra, sendo o TOP5 todo ele asiático.

<sup>47</sup> SOULAGES, François. *Estética da Fotografia: Perda e Permanência*. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2005, p.32

<sup>48</sup> Numeração americana

<sup>49</sup> DANCYGER, Ken. *The Technique of Film and Video Editing: History, Theory and Practice*. Oxford: Focal Press Elsevier, 2007, p.62

<sup>50</sup> LEHMAN, Peter. *Defining Cinema*. Londres: The Athlone Press, 1997, p.17

*Iorque* que conhecemos e que a maioria de nós nem conhece mas fala, porque foi vendida em massa, sendo hoje o maior *produto* urbano da Terra. A *Hugo Boss* das cidades. A *Nike* das áreas urbanas. E este ciclo perpetua-se, como uma bola de neve, pois semelhante reconhecimento trás pessoas, e as pessoas trazem riqueza e ideias, que por sua vez trazem mais pessoas, com mais dinheiro e ideias, e o que Nova Iorque é hoje é fruto da propaganda que fez no seu estágio inicial, das verdades e mentiras que promoveu a seu favor (VALA)<sup>51</sup> que, como uma estrela de maior massa, exerce mais poder gravítico sobre os planetas que a orbitam.

Ainda sobre produtos urbanos deve ser referido, como é evidente, que nem só do tamanho e pujança se cria um produto citadino, mas também da exclusividade. Do mesmo modo que a Renault vende muito mais do que a Ferrari, mas à Ferrari se associa a classe e exclusividade, um nicho comparável à Cidade do Mónaco ou outras microcidades que vendem não por serem *hubs* de alguma coisa mas por serem nichos para os *snoobs*. Todo o produto tem o seu lugar, a sua imagem, sejam objectos, pessoas, cidades, partidos políticos, religiões, ou o que for.

Voltando um pouco atrás, ao epicentro ideológico do capítulo, mas sobre o assunto em questão, são os Media que controlam e definem o rumo de todos estes produtos à escala planetária. Incluindo o rumo do Poder Judicial, Executivo e Legislativo, também eles marionetas nas mãos do *Primeiro Poder*. Com esta afirmação, todavia, pode surgir uma questão. Quem são, afinal, os Media? Os Media (ou Mass Media, como deveríamos chamar-lhe desde o início, porque Media todos nós somos) são toda a Entidade cujo poder de disseminação de uma determinada imagem ou ideologia pode atingir e influenciar as massas. Algo óbvio mas que, com as recentes evoluções, retira e continuará a retirar a hegemonia daqueles que até hoje obtinham o monopólio dessa mesma influência. Os "Senhores TV", até há pouco tempo tinham, virtualmente, um poder maior. A Internet veio a criar um enorme perigo para as televisões, e estas tiveram rapidamente que alterar os seus paradigmas para continuar em cima da mesa. Ainda assim, nunca hão de estar tão em cima como até há uns anos podiam estar. Grosso modo associa-se à palavra Democracia a palavra Liberdade. Mas tal associação não passa de um engodo floreado. Democracia dá direito ao voto. Ao manifesto sem represálias de grande escala. Mas sejamos coerentes no que ao voto diz respeito. Qual a diferença concreta entre o voto único no partido ditatorial *M.A.U.*, ou o poder de voto nos partidos democráticos *M.M.A.U.*, *M.A.A.U.* e *M.A.U.U.*? Temos o poder de voto? Sim, mas este *poder* apenas nos permite decidir se *levamos facadas* dos lados, à frente ou atrás. As facadas, essas, estão-nos, porém, reservadas em qualquer circunstância. E quem está lá para *amortizar* os danos? As televisões, que nos *informam* e *ajudam*. Mas tal informação ou ajuda nada mais é do que a mais pura forma de ditadura pois, como referimos anteriormente, as televisões projectam no povo o que quer que lhes apeteça (BRENNEN)<sup>52</sup> e o povo, no seu placebo de livre arbítrio, faz e diz o que lhe é imposto. Parece radical, agressivo, mas é a realidade. E o problema é mesmo esse. É a realidade parecer traduzir-se nalgo *radicalmente* agressivo.

Ou pelo menos assim o era, pois se a televisão generalista se pode equiparar à Ditadura, a internet pode equiparar-se à Democracia. Hoje são múltiplas as fontes de informação e quem quiser pode confrontar e comparar umas a outras e chegar mais depressa à verdade dos factos. Quem quiser pode, inclusive, participar como emissor (ao contrário do que acontece com as televisões onde podemos ser apenas receptores), e sermos nós os criadores da notícia. Confrontar os erros e os poderes das grandes televisões. Das grandes empresas. Dos grandes governos. Para milhões verem. E agirem. E enquanto que uma *poderosa* televisão portuguesa pode ter uma vasta influência na população portuguesa e apenas na população portuguesa, um simples cidadão, mais depressa consegue chegar a todo o planeta. Chegámos a um ponto onde o cidadão pode, à sua maneira, competir com toda uma Instituição. E estes três últimos parágrafos estão presentes no texto para evidenciar que cada cidadão

<sup>51</sup> VALA, Jorge & MONTEIRO, Maria Benedita. *Psicologia Social*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbelkien, 2013, p.362

<sup>52</sup> BRENNEN, Bonnie & HARDT, Hanno. *Picturing the Past: Media, History & Photography*. Chicago: University of Illinois Press, 1999, p.161

tem, hoje, o poder (potencial) de ser um Mass Media, recorrendo, precisamente, à imagem. Este poder que agora é acessível a cada um obriga e obrigará a um maior cuidado por parte das televisões.

Contudo, estas sabem que a população está completamente formatada, e que, ainda que tenha acesso ao poder, não o sabe usar devidamente, não representando, por isso, perigo para estas. A arrogância dos grandes Mass Media será, porventura, o seu maior calcanhar de Aquiles. Quer porque subestimam entidades à partida menores, como cada cidadão individual, quer porque promovem ideais que podem não agradar a cidadãos mais irreverentes, e que, perante o mau comportamento das televisões a que assiste, tome atitudes que a contrariem, não podendo estas nada fazer contra semelhante indivíduo (uma espécie de Robin dos Bosques, um terrorista bom). A Nova Democracia aliada ao Poder da Imagem são armas perante as quais o Sistema não deve ficar indiferente, pois são as armas que, cada vez mais, dificultam os seus intentos de controlar as massas e de obter a supremacia da influência global que ambicionam e já viram como objectivo mais facilitado. Não é por acaso que existem, hoje, quantidades massivas de produtos emergentes e em ascensão, num volume anual não comparável ao de antes. Isto porque antes era o próprio Sistema que ia definindo o rumo. Hoje, cada um à sua maneira, pode construí-lo mais facilmente. Novas cidades começam a ganhar reputação, novos artistas outrora espezinados surgem cheios de pompa. Se por um lado se pode traçar pontos negativos à Internet, também se pode, de igual modo, e quiçá com mais relevância, conferir-lhe o título de *democratizadora das massas*. As próprias Instituições de grande poder cujo rendimento se baseia exclusivamente da credibilidade que têm junto destas massas devem agora ter especial cuidado, pois um eventual surto viral contra elas, iniciado por um *ninguém de outrora* pode inclusive levá-la à bancarrota. O *Esquema do Poder* perdeu um pouco a forma de triângulo (alusão ao sistema hierárquico piramidal) para se transformar num círculo (alusão ao jogo pedra/papel/tesoura). De alguma forma, cada vez mais, haverá sempre alguém à retaguarda, e hoje, o Todo-o-Poderoso dos seres humanos deve preocupar-se mais em olhar para trás do que para baixo.

Porém, da teoria à prática há sempre grandes distâncias, e se na teoria as televisões podem hoje ser ostracizadas, certo é que são estas que continuam a ostracizar. A título de exemplo, e pegando num caso nacional, é sabido que os jornais e noticiários televisivos em Portugal são partilhados, acima de tudo, entre Porto e Lisboa. E sabe-se também que das notícias que vemos os locais de onde se fala são precisamente Porto e Lisboa. Falar-se-á de Coimbra aquando da Queima das Fitas, devido à antiga tradição académica. Falar-se-á de Ovar aquando do Carnaval, devido à antiga tradição do Carnaval de Ovar. E assim sucessivamente com os diversos eventos típicos, sazonais ou anuais, de determinados pontos do País. Depois vêm-se aqueles programas onde impera a música pimba que vão rodando as pequenas terras, para que se dê ares de que as televisões portuguesas estão preocupadas com o todo do território nacional. Mas quando se trata de questões diárias ou de relevo geral o cenário muda drasticamente. Quando a televisão afirma "*fomos ouvir os portugueses sobre a nova medida que entrou em vigor*" as entrevistas de rua que se vêm são, invariavelmente, no Porto e em Lisboa. Quando se vêm os fogos de artifício da passagem de ano, vêm-se imagens do Porto e de Lisboa. As festas populares locais que têm direito a passar integralmente na televisão são o São João e o Santo António. A informação diária sobre o estado do trânsito resume-se às Áreas Metropolitanas de Porto e Lisboa. As palavras Porto e Lisboa lêem-se e ouvem-se mais vezes por dia nos jornais e noticiários do que as das outras cidades o ano inteiro, o que é lastimável, e evidencia o degredo da comunicação social. E isto deve-se a um motivo: as edições ou emissões são feitas a partir desses locais, levadas a cabo por pessoas desses mesmos locais, e que, à semelhança de todo o ser humano, se centram em si mesmo, conseguindo somente olhar num raio de curta distância<sup>53</sup>.

<sup>53</sup> Aliás, é por cada indivíduo humano ser egoísta que a Humanidade, num todo, é antropocêntrica, mas isso é uma outra questão de Psicologia que não pretendemos abordar aqui, apesar de já se ter tocado em diversos pontos onde a psicologia humana entra em grande força, e isso deve-se ao facto do Poder da Imagem ser, sem mais, a causa e consequência de fenómenos psicológicos.

### 3.2 Case Study sobre a Dualidade: O Porto

Quando, ao falarmos sobre a imagem de produtos, insistimos mais na questão das cidades, dando-lhes especial relevo, não foi por acaso. Para o tema geral do documento, poderíamos usar qualquer objecto de estudo, mas seria crucial usar um objecto de estudo, já que acreditamos que ao afirmar-se algo se deva corroborar com um exemplo forte. Pois bem, optámos por usar o Porto, a cidade onde este documento é escrito, como exemplo para justificar ou reforçar melhor afirmações feitas no subcapítulo anterior. Não usaremos Nova Iorque como exemplo, usaremos o Porto, que a nós nos diz muito mais, e ao mundo, cada vez mais dirá. Falemos, então, do Porto! Mas falemos do Porto com a consciência de tudo o que já foi escrito nas páginas que, até agora, compõe este capítulo. Tenhamos em conta todos os assuntos sobre a influência dos Media, sobre o Poder da Imagem, sobre os intentos de certas Entidades (sejam elas pessoas ou Instituições), etcétera. Peguemos em todos estes conceitos previamente falados, desdobrados e explicados, e falemos sobre o Porto.

O que é, afinal, o Porto? Note-se, este subcapítulo é de uma real importância, dado que todo este documento se baseia na ilusão e poder da imagem, e todo o objecto de estudo é visto em conformidade com os aspectos inerentes a estes. O Porto, obviamente, não é excepção. O que é o Porto, então?

Começemos pelo ponto de vista da imagem dimensional com o qual é visto, e depois, a imagem estética com que, à semelhança, a cidade é vista. Começando, então, pela imagem dimensional, será o Porto um município com 41,6km<sup>2</sup> e 250.000 habitantes que representa uma cidade europeia de pequeno médio porte? Um conjunto de municípios urbanos e totalmente ligados entre si cuja área é de 2.154km<sup>2</sup>, e onde reside, aproximadamente, 1/5 da população portuguesa (2.18M), numa metrópole de grande escala europeia? Será antes o recém-formado Arco Metropolitano do Porto e Noroeste, habitado por 36% de todos os portugueses (3.75M) numa área de apenas 5% do território nacional fortemente urbana, interligada, e cujos movimentos pendulares periferia-centro e centro-periferia identificam a evidência de uma única mancha populacional(INE)<sup>54</sup>? Deveremos, quiçá, dar uma olhada a documentos de entidades demográficas internacionais, como é o caso da Metrex, que identificou a PBC Area, como zona unificada de um eixo densamente povoado em torno do Porto, cuja população é de 4.5M, e que, segundo os mesmos parâmetros, é a 9ª zona mais densamente povoada da União Europeia (METREX)<sup>55</sup>? Por fim, será descabido olhar para o último dado identificador de áreas de influência directas das metrópoles do Mundo, que é a área de influência dos respectivos aeroportos (ou somatório de aeroportos), com o qual, o Aeroporto Internacional do Porto surge com uma pomposa esfera de 6M, apenas atrás dos Aeroportos Internacionais de Madrid e Barcelona (na *Ibéria*) (ANA)<sup>56</sup>?

Motivado por estas questões desenvolvemos um pequeno estudo demográfico centrado na cidade, com visão nacional e horizontes europeus, baseando-nos em números do Instituto Nacional de Estatística (arredondados), em data da *Metrex - The Network of European Metropolitan Regions and Areas*, e em mapas demográficos, poluição luminosa, e de ruas, encontrados na internet, em fontes fidedignas como o INE ou Google Maps, e posteriormente trabalhados de modo a facilitar a compreensão, aos quais foram acrescentadas tabelas de fácil leitura como suplemento. O estudo pode ser consultado na secção Apêndices, e é sugerida a sua consulta antes de prosseguir para a página seguinte, já que só este fecha por completo a questão da *imagem dimensional*, relevante para a questão da Dualidade.

**Estudo > Pag.102**

<sup>54</sup> Fonte: Instituto Nacional de Estatística

<sup>55</sup> Fonte: *Metrex - The Network of European Metropolitan Regions and Areas*

<sup>56</sup> Fonte: ANA Aeroportos de Portugal

Enquanto as questões da imagem dimensional do Porto feitas no início deste subcapítulo e os dados, tabelas e mapas do estudo demográfico são absorvidas pelo seu inconsciente, passemos a outro ponto absolutamente vital no que diz respeito à imagem do Porto. Neste caso, a imagem estética (definimos a imagem dimensional (quantidade), por um lado, e a imagem estética (qualidade) por outro. E como dissemos, a Imagem é, invariavelmente, Poder). No fim faremos um cruzamento das duas e poderemos tirar ilações.

Ao longo de décadas, de muitas décadas, o Porto foi sendo rotulado com um determinado tipo de estereótipos, rótulos, e imagens postal. Este conjunto de predicados foi-se perpetuando por diversos tipos de Entidades a quem lhes dá jeito que à cidade se associem tais estereótipos, rótulos e imagens postal. Fosse por pessoas, fosse por grupos televisivos, fosse por processos legislativos, sempre houve uma tentativa camuflada (e por vezes não tão camuflada quanto isso) não apenas de *pequenizar* a cidade, mas também de a rotular com imagens em si não muito favoráveis. Ou seja, quer a imagem dimensional quer a imagem estética, ao longo das décadas, foi sendo espezinhada em prol de interesses muito claros de quem não quer o Porto como rival. E os Quatro Poderes sempre fizeram, até onde puderam, o seu papel. Principalmente o Quarto Poder, ou, como lhe chamamos neste documento, o *Primeiro Poder*.

Além de se ter atribuído uma área ridícula ao município e insistir-se de que essa área é o Porto e o que está para lá dela não, sempre foram rotulados um conjunto de atributos estéticos que não engrandecem a Marca Porto – o Produto Porto. *Cidade pequena e cinzenta, de vielas e ruelas, calçadas sujas e gastas, lampiões tristes e sós, pessoas popularuchas, que falam mau português, onde a cultura é parca, não ligada ao mar. Cidade bonitinha, velhinha, onde chove muito* e à qual não se quer associar nada que tenha a ver com grandeza, imponência, amplitude, frescura, jovialidade, cultura.

Por incrível que pareça estes falsos predicados vingaram como verdadeiros até ao início do Séc.XXI, e ainda hoje, ainda que tenha havido um extraordinário *boom* e emancipação por parte do Porto, certos *clichés* ainda podem ser ditos e, de algum modo, ser aceites como válidos (tais como "O Porto é uma cidade cinzenta". Este rótulo, se for dito, será aceite sem contestação. Quando a dita *Cidade Cinzenta* se deve à área maioritariamente granítica do centro histórico, que ocupa 1km<sup>2</sup>, localizado algures numa área urbana de mais de 1000km<sup>2</sup>, sendo consequentemente esta área menor do que um milavo do todo, e não podendo, por isso, pegar-se em tão ínfima porção e associá-la a esse mesmo todo. Adiantamos ainda que o dito Centro Histórico, para além do granito está apetrechado também de um casario colorido, fazendo do próprio nicho *cinzento*, não tão cinzento. Há quem possa dizer que o Porto é cinzento porque na cidade chove muito. Mas de novo entramos no campo da dualidade. Uma elevada precipitação não representa pouca insolação. Os grandes níveis de precipitação do Porto devem-se a aguaceiros que, num dia, despejam mais quilolitros de água por hora do que em Londres, com chuva fina, é despejado num mês. Porém, nos restantes dias, na maior parte deles, está Sol, sendo o Porto uma das cidades com maiores níveis de insolação em todo o planeta (METEO)<sup>57</sup> (uma média de 260 dias de céu limpo ou pouco nublado por ano – mais do que o Rio de Janeiro, com níveis de insolação anuais menores). Mas porque os níveis de precipitação, devido aos enormes aguaceiros, são superiores aos de Londres (METEO)<sup>58</sup>, usam-se para reafirmar, em conjunto com o granito do Centro Histórico, o Porto como *cidade cinzenta* – uma **mentira absoluta** e que ainda assim vigora como verdadeira pelo poder da imagem e uso desse mesmo poder por Entidades fortemente difusoras de ideais, como são exemplo as televisões. Com os novos meios de comunicação democratizados, essa imagem começou logo a dissolver-se, pois a verdade foi exposta aos incultos, como a luz foi revelada ao prisioneiro da caverna de Platão. E com estas palavras, eis que entrámos na imagem estética, a qual, tivemos o prazer de registar para contrariar, em definitivo, qualquer cliché.

<sup>57</sup> Fonte: METEO Instituto Português de Meteorologia

<sup>58</sup> *Idem*.

De partes se faz o todo, e por isso, por partes iremos. Comecemos pelo Porto que, *a modo algum, é amplo, fresco e afável como cidade para se viver.*





Sigamos para o Porto que, *a modo algum, adopta os traços de uma metrópole moderna e opulenta.*







Prossigamos para um Porto que *não vibra e onde nada acontece. Onde a cultura e a vida nocturna estão mortas*, como alguns querem fazer crer.











O Porto marítimo, refrescante e luminoso que o *Primeiro Poder* tanto tentou omitir ao longo dos tempos. Omissão, contudo, com fim à vista, como todo o resto das balelas com morte anunciada.







Para concluir esta senda de registos de luz, uma última série fotográfica com a zona em particular que muitos tentaram retratar como cinzenta e apagada.





Um século de clichés destronados por um punhado de tabelas e fotografias num espaço de minutos, ou eventualmente não, pois de tal modo estão enraizados os estereótipos que, perante tão drástica mudança de realidade, *os retirados da Caverna de Platão* continuarão a achar que a nova realidade não passa de uma ilusão. É preciso, pois, um processo longo de desconstrução de ideias plantadas no inconsciente profundo e a imediata reconstrução das novas ideias, que, neste caso, são as verdadeiras (SOULAGES)<sup>59</sup>. Para portuenses, tais evidências não causarão espanto, mas ainda há quem não faça desta imagem aqui traçada a imagem do Porto. Até para os portuenses que pouco saem que não para os seus ofícios poderá ser chocante tamanha dicotomia do Porto aqui mostrado e do Porto que têm no inconsciente poluído. Extraordinário é o facto do Porto aqui registado e o *Porto dos Pequenitos* ser **exactamente o mesmo objecto**, o que reforça quaisquer ilações de Dualidade que possamos ter. E se o conceito de Dualidade já tinha sido entendido, nenhum mal se fez em reforçá-lo, por este dever ser injectado e absolutamente interiorizado, já que, acredite-se ou não, os Mass Media não se cingem a influenciar, somente, os alheios à sua influência. Os Mass Media tratam de influenciar aqueles que sabem que os Mass Media os tentam influenciar, e consegue. Os Mass Media, que pagam mais a psicólogos do que a jornalistas, tratam de influenciar aqueles que estão de alerta para o supra-referido, e ainda assim conseguem influenciar. Para si, que leu estas palavras, os Mass Media continuarão a influenciá-lo/a, tal como perante nós, que as escrevemos, o farão também, quanto mais não seja porque estamos inseridos numa Sociedade influenciada por eles e temos de nos reger em conformidade com ela (SOULAGES)<sup>60</sup>. Torna-se quase uma Divina Comédia (e que me desculpe o senhor Dante por tão tosca analogia, esteja ele no seu Inferno ou, preferencialmente, no Paraíso, como bem merece, por tão bela obra ter trazido à Terra), e a Sociedade uma tragédia, protagonizada não por actores mas marionetas. E porque não pretendemos, de todo, tecer altas críticas à cidade usando somente as nossas palavras, sob o risco de parecer bairrismo<sup>61</sup>, devemos dizer que quem conhece (bem) o Porto e muitas outras metrópoles do Mundo sabe, com toda a certeza, não só da diversidade extraordinária que esta cidade oferece no que diz respeito a zonas diferenciadas umas das outras, parecendo, por vezes, fazerem parte de cidades distintas, mas também a diversidade, quantidade e qualidade dos eventos que nela ocorrem. Algo que muitos órgãos portugueses tentaram omitir por décadas, mas hoje são expostos quer por entidades nacionais<sup>62</sup> quer por grandes entidades internacionais<sup>63</sup>, e que, em última análise e mais importante, se vai interiorizando, lentamente, nos turistas que, na casa dos milhões, vão aumentando de ano para ano<sup>64</sup>.

E é neste ponto que fazemos um pequeno *flashback* a um ponto anteriormente referido. O que tem, afinal, mais valor? A qualidade efectiva de um produto ou a imagem que este passa? É, de novo e sem dúvida, a imagem que este passa. Por esta altura é evidente que a realidade interessa muito pouco se a imagem passada for a oposta (VALA)<sup>65</sup>. O simples conceito de "Imagem", no seu sentido lato, pode assumir, assim, um Poder Maior do que um conjunto inteiro de Nações. E por isso há meros objectos cujo nome é mais conhecido (ou por vezes até valioso) do que Países. Lamborghini VS Palau. Ou, infelizmente, Coca Cola VS Portugal. Destes dois conjuntos de duas marcas, a população do Mundo conhece melhor a primeira das marcas referidas. E se a marca Coca Cola tem mais relevo no panorama internacional do que a marca Portugal deve-se a factores que não a realidade, já que na realidade nunca a Coca Cola será maior do que a nossa Nação. Nem a Coca Cola, nem qualquer outro consumível. Mas isso é para nós, compatriotas lusos, não para os *gordos aussies* ou os *brejeiros cowboys* deste fabuloso mas também fanhoso planeta Terra. E se tais expressões carecem de fonética

<sup>59</sup> SOULAGES, François. *Estética da Fotografia: Perda e Permanência*. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2005, p.16

<sup>60</sup> *Idem*. p.25

<sup>61</sup> Potencial desculpa usada contra aqueles que defendem a boa e verdadeira imagem do Porto.

<sup>62</sup> eg: "O Porto mexe. Convida e apetece. Renovou-se. Está mais cosmopolita e boémio. Inspira-nos. (...) Nas novas geografias urbanas cruzam-se tendências e experiências de várias cidades europeias. Há cada vez mais Berlim, Londres e outras capitais dentro deste mapa. Assim é o novo Porto, cool e apetecível." - **Expresso**

<sup>63</sup> eg: "Bustling with commerce, the design-savvy city of Porto, Portugal, plays a convincing Milan to Lisbon's Rome. Its pristine beaches, 10 minutes from downtown, give it a touch of Malibu, too". - **New York Times**

<sup>64</sup> Fonte: Turismo de Portugal

<sup>65</sup> VALA, Jorge & MONTEIRO, Maria Benedita. *Psicologia Social*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbelkien, 2013, p.339

científica, o certo é que, por detrás da *incientífica* fonética reside uma ciência exacta – a dos números – que só por si poderão ser mais eloquentes do que Sócrates, *ou mesmo, quiçá, do que Cervantes*.

Para concluir este subcapítulo e passar ao próximo devemos referir que o Porto, ao longo de todo este longo processo de estudo, se revelou, de facto, um excelente case study, pela Dualidade que ainda representa. Tal dualidade, de resto, expande-se a Portugal inteiro onde, tal como o Porto, Lisboa também não escapa à *pequenez* e *tacanez*. Lisboa essa que, como se viu, não é, contrariamente ao que se julga, o centro da maior mancha populacional de Portugal. Se se julga que é deve-se, de novo, outra e outra vez, à imagem que se criou (ou que se quis, convenientemente, criar). Sempre a **imagem** e nunca a **realidade** a ditar a **verdade**. Ao ter sido usado como objecto de estudo, o Porto permitiu-nos averiguar, com precisão, o expoente máximo da **Dualidade**, quer nos ideais de tamanho que lhe eram atribuídos quer nos ideais de estética. Um só objecto, duas realidades opostas, ditadas somente pela imagem. E se a realidade antiga, como na Alegoria da Caverna, era a dos homens que se encontravam presos, desprovidos da arte do saber, a olhar as sombras tomando-as como reais, a nova realidade é comparável ao preso a quem se lhe deu a liberdade e pôde, finalmente, ver a *verdadeira verdade*. Aquela que é mostrada pela Luz. Aquela onde não há filtros (Mass Media).

Há que ter a consciência disso para projectar Portugal, e se por um lado o futuro do País nos preocupa, por outro, sabemos que muitas das suas soluções passarão, por certo, pela imagem que deste se fizer não só no estrangeiro mas a nível interno, pois é de dentro para fora que a acção tem de ser feita. Nós, melhor do que ninguém, conhecemos a nossa realidade absoluta, logo, temos de ser nós a projectar essa mesma imagem de realidade, e não as falácias que a Comunicação Social inventa, moldando o povo para graus de estupidificação absurdamente preocupantes. E só quem está por dentro das malhas do *Primeiro Poder* poderá mudá-lo. Quem está de fora está destinado a ser influenciado e manobrado por este. Terão de haver Mestres do *Primeiro Poder* a embrenhar-se neste para o destituir ou renová-lo.

### 3.3 A Imagem Visual como Objecto de Estudo em si mesma

#### 3.3.1 Subjectividade e Omissão

Eis que chegámos, finalmente, ao núcleo da Luz. Portemo-la, como o *Grande Anjo* (CHEVALIER)<sup>66</sup>. Alegorias apoteóticas à parte, por se requerer para este documento um registo científico (onde há Ciência há Caos, e d'Ele, assim como da Ordem, não abdicó nas palavras), muito foi falado sobre a Imagem, tendo-se, para o efeito, sublinhado com veemência as suas diversas formas e como estas intervêm, queira-se ou não, no inconsciente fraco dos humanos. Como se faz, então, *fogo* ou *gelo* da mesma *fonte térmica*?

A resposta reside na antiga sentença de que a *Imagem não é a realidade mas sempre uma representação da mesma*, e esta pode ser controlada no acto do registo e em pós produção, sabendo deste controlo prévio à publicação apenas quem leva a cabo o processo, sendo que todos os outros, os receptores, a tomarão como facto (BRENNEN)<sup>67</sup>. A Imagem é, conseqüentemente, altamente subjectiva, ainda que retrate um objecto de estudo absolutamente objectivo ou concreto (LINFIELD)<sup>68</sup>. Não deve ser esquecido, porém, que Imagem é a Fotografia, mas também a Palavra – a Imagem é, sucintamente, o resultado de todo e qualquer ponto de vista que se queira injectar em outrem, usando-se para isso um método. Método esse que pode ser fotográfico, oral, etcétera. Todavia, neste subcapítulo e para fins do documento em questão, centrar-nos-emos na Fotografia – a imagem visível – registo de luz, fixo ou em sequência de fotogramas, onde a maioria dos Princípios são os mesmos e cujas diferenças serão devidamente referidas posteriormente.

Como realidade subjectiva que representa, a Imagem é, deste modo e invariavelmente, um ponto de vista. Neste caso, o ponto de vista de quem a vê, e assim, o regista (SOULAGES)<sup>69</sup>. Assim o sendo, quando falamos em edição de imagem como alteração da realidade, estamos a cair de certo modo num erro de interpretação, pois a imagem, desde logo, é já por si uma ilusão, e depois, porque antes de ser registada, já existe, por parte de quem o faz, uma espécie de *edição* quando escolhe o que registar e como o fazer. Podemos concluir deste modo que quer a produção de imagem quer a sua pós-produção são, de algum modo, uma edição. O resultado é, assim, uma realidade editada. E tudo que vemos registado à nossa volta é fruto de um vasto conjunto de opções que, na maior parte dos casos, nem nos damos conta de que foram tomadas. E por esse motivo atribuímos à imagem um sentido de verdade, quando essa *verdade* que vemos pode aproximar-se ou distanciar-se muito da *verdade absoluta* (BRENNEN)<sup>70</sup>.

Até que ponto? Ao ponto de uma estátua de proporções médias poder parecer dantesca, minúscula, mas também de proporções médias. Aquele ou aquela que a regista, quando toma o conjunto de opções para captar aquele motivo, não está obrigatoriamente a deturpar a realidade. Mas só se o fizer de modo a que o registo final seja o mais fiel possível à realidade. E quando assim é, a fotografia é efectivamente a representação da realidade. Quando usados outros métodos, entramos no campo da fantasia (WELLS)<sup>71</sup>, num lado do espectro, ou da hiper-realidade, no outro (SOULAGES)<sup>72</sup>. E estando nós a falar de um espectro temos de entender que esta representação da realidade levada a cabo por um jornalista ou artista não resulta somente em fantasia pura, realidade pura, ou hiper-realidade pura. Não existe um conjunto de degraus mas antes uma rampa, e o resultado pode

<sup>66</sup> CHEVALIER, Jean & GHEERBRANT, Alain. *Dicionário dos Símbolos*. Alfragide: Teorema, 2007, p.591

<sup>67</sup> BRENNEN, Bonnie & HARDT, Hanno. *Picturing the Past: Media, History & Photography*. Chicago: University of Illinois Press, 1999, p.158

<sup>68</sup> LINFIELD, Susie. *The Cruel Radiance: Photography and Political Violence*. Chicago: The University of Chicago Press, 2010, p. 17

<sup>69</sup> SOULAGES, François. *Estética da Fotografia: Perda e Permanência*. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2005, p.13

<sup>70</sup> BRENNEN, Bonnie & HARDT, Hanno. *Picturing the Past: Media, History & Photography*. Chicago: University of Illinois Press, 1999, p.36

<sup>71</sup> WELLS, Liz. *Photography: A Critical Introduction*. Nova Iorque: Routledge, 2009, p.128

<sup>72</sup> SOULAGES, François. *Estética da Fotografia: Perda e Permanência*. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2005, p.27

encontrar-se em qualquer ponto desta. Note-se ainda que no campo da hiper-realidade podemos falar na subversão desta, e obter algo ao qual podemos chamar de *sub-realidade*, aplicando-se estas palavras para imagens fixas ou fotogramas em movimento (ROSCOE)<sup>73</sup>.

Como os próprios nomes indicam, a fantasia é o campo de todo o registo que se assuma como realidade falseada, e por se assumir à partida como tal, é um tipo de registo mais honesto. Já a hiper-realidade, usada mais para fins jornalísticos ou de propaganda, é o mostrar de uma realidade quer em fotografia quer em vídeo que se assuma como a verdade, mas que está, todavia, a ser uma deturpação desta. Por ser mostrada como verdade não o sendo de facto, este tipo de registo é mais desonesto, e, por isso, sem surpresas, mais usado para fins jornalísticos, de propaganda ou até turísticos (BRENNEN)<sup>74</sup>.

Perguntemo-nos a nós próprios. O que é mais desonesto? Os cenários idílicos mostrados no filme *Senhor dos Anéis* ou as imagens de um motim na periferia de uma metrópole? Para termos uma resposta precisamos de desconstruir um pouco cada um destes cenários. No primeiro caso, as imagens idílicas podem ter sido fortemente falseadas quer na sua produção quer na sua pós-produção, mas a inserção destas num filme fantástico que se assume como uma epopeia ficcional destrói por completo qualquer opinião em como estas são desonestas. Elas são totalmente honestas, e o Poder da Imagem foi meramente usado (e neste caso, muito bem usado) para fins lúdicos ou até culturais. Peguemos agora no segundo caso e desconstruamo-lo. As imagens dos motins foram registadas e de seguida inseridas numa reportagem ou notícia que, a par da imagem, diz, na narração, que a cidade está a passar por uma forte crise. Estará mesmo? (ANG)<sup>75</sup> E se estiver? O que nos revelam aquelas imagens em particular? Em termos concretos revelam que um operador de câmara incluiu todo o cenário caótico dentro da imagem que captou e omitiu tudo o que estava à volta. E se o que estava à volta fosse um cenário de elevada calma? E se naquela cidade de 1.000km<sup>2</sup> (1.000.000.000m<sup>2</sup>) o único cenário de violência se cingisse aos 25m<sup>2</sup> captados pela objectiva naquele momento, e, por maldade jornalística, se tivesse feito daquele nicho a *realidade* daquela cidade perante o Mundo? Neste caso estaríamos perante um caso cruel de hiper-realidade, onde da gota se fez oceano e se distorceu a verdade (DANCYGER)<sup>76</sup>.

Perante esta analogia começamos a tocar já num dos vários predicados da Imagem. Referimo-nos à omissão. A omissão é poderosíssima na imagem, pois é a parte que, não se mostrando, confere centralidade ao que é mostrado. E se essa centralidade for ínfima passa a assumir-se como grande, por ter sido a referência – o que é retratado (BARNOUW)<sup>77</sup>. Peguemos, a título de exemplo, neste registo que fizemos em Espanha.

<sup>73</sup> ROSCOE, Jane & HIGHT, Craig. *Faking it: Mock-documentary and the subversion of factuality*. Manchester: Manchester University Press, 2001, p.3

<sup>74</sup> BRENNEN, Bonnie & HARDT, Hanno. *Picturing the Past: Media, History & Photography*. Chicago: University of Illinois Press, 1999, p.182

<sup>75</sup> ANG, Tom. *Fotografia Digital Curso Avançado*. Porto: Civilização Editora, 2008, p.270

<sup>76</sup> DANCYGER, Ken. *The Technique of Film and Video Editing: History, Theory and Practice*. Oxford: Focal Press Elsevier, 2007, p.304

<sup>77</sup> BARNOUW, Erik. *Documentary: a history of the non-fiction film*. Oxford: Oxford University Press, 1974, p.253



A omissão desempenha um papel muito importante no impacto desta fotografia, e isso foi pensado pelo seu emissor quando a captou. Mas para o receptor da mesma, tal facto passará totalmente ao lado.

O receptor desta imagem concluirá sem se questionar que o local em questão é uma centralidade, e irá pressupor que em torno destes dois edifícios haverá outros, e que em torno de toda a zona existe um forte buliço urbano.

O emissor desta fotografia teve o cuidado de incluir o prédio alaranjado à esquerda, para que os predicados deste como *background* induzissem, mais uma vez, a continuidade urbana pretendida, sem que o emissor repare, à partida, na sua presença.

O emissor desta imagem inseriu esta imagem no Lightroom (programa avançado de manipulação de fotografia) (SANTOS)<sup>78</sup> e retirar a saturação dos amarelos por estes serem conotados com

<sup>78</sup> SANTOS, Joel. *Fotografia Digital com Adobe Photoshop Lightroom*. Lisboa: Centro Atlântico, 2007, p.11

conforto, e por vezes a urbanidade excessiva ser por vezes conotada a uma certa falta de conforto, onde os azuis imperam (KANDINSKY)<sup>79</sup>. O emissor desta imagem alterou a perspectiva, encolhendo a imagem em "V" (ANG)<sup>80</sup>, conferindo uma maior verticalidade que não era possível a nenhum ser humano captar do chão, por estar a olhar para cima quando capta um prédio<sup>81</sup>.

Todos estes pormenores subtis aos quais o receptor está completamente alheio até que lhos sejam ditos conferem uma maior sensação de urbanidade a esta imagem e, por consequência, ao local em si. A verdade é que esta zona é uma zona de baixa densidade, pouco movimentada, que não é, a modo algum, central na cidade, e onde foi erguido um pequeno arranha-céus – hotel de luxo – que consegue albergar mais pessoas em 100m<sup>2</sup> de terreno do que o conjunto de construções num raio substancial à volta. Esta fotografia é, assim, um caso de hiper-realidade. O emissor usou a realidade para induzir ao receptor uma outra realidade. Neste caso em particular uma realidade aumentada. Mas a subversão deste método seria de todo possível. Sem precisar de dar qualquer passo, o emissor poderia simplesmente rodar no seu próprio eixo e registar um arrabalde vazio que lá houvesse sem mostrar o resto. E se fosse o caso, não só não pareceria o centro de uma cidade como nem sequer uma cidade pareceria, o que seria, novamente, uma mentira. Mas afinal quem questiona as fotografias quando as vê? E mesmo se o fizer, que respostas poderá obter se não lhe forem facultados os dados? Tornar aquele local um centro metropolitano ou uma aldeia para o receptor, dependeu apenas da vontade do emissor em mostrar uma coisa ou outra, a *Ilusão e o Poder da Imagem* fazem o resto. Neste caso, foi usada como principal técnica a omissão.

E se a escolha por parte do fotógrafo sobre o que fica de fora da imagem desempenha um papel vital dentro desta, o conjunto de escolhas na forma como regista o que se encontra dentro dela é igualmente importante. À parte de qualquer omissão um resultado imagético muda drasticamente mediante a opção de quem regista uma imagem ou conjunto de imagens. Referimos a palavra *opção* partindo do pressuposto que quem fotografa ou filma sabe exactamente o que está a fazer e percebe todos os predicados inerentes à Fotografia, dado que, todo aquele que não percebe ou percebe pouco, inconscientemente, molda a imagem exactamente da mesma forma. Pode não o fazer de propósito, mas quaisquer medidas tomadas por quem capta luz são como que escolhas, apenas involuntárias. Em câmaras com modo automático, muitas dessas escolhas são feitas pela própria máquina. Certo é que o resultado final será sempre o resultado de *escolhas*, sejam estas feitas por algoritmos digitais, por humanos inexperientes, ou humanos que fazem aquela fotografia porque quiseram fazer, precisamente, *aquela* fotografia, e sabiam exactamente o que fazer no que dissesse respeito ao enquadramento, profundidade de campo, distância focal, distância do motivo, balanceamento de brancos, filtros usados, o local para o qual apontaram, o local que optaram para estar e a partir do qual apontaram, o que decidiram colocar fora e dentro, etcétera.

<sup>79</sup> KANDINSKY, Wassily. *Curso da Bauhaus*. Lisboa: Edições 70, 1975, p.66

<sup>80</sup> ANG, Tom. *Fotografia Digital Curso Avançado*. Porto: Civilização Editora, 2008, p.174

<sup>81</sup> O que faz este parecer tosco caso o contra picado não seja efectuado da forma adequada, por encolher o motivo no eixo vertical. Caso seja feita de forma adequada e a distorção seja bem conseguida, o simples facto de colocarmos aquele que vê a fotografia a *olhar para cima*, ou por outra, *posicionado em baixo*, irá conferir grandeza, e assim se registavam as imagens de Hitler, senhor não muito alto elevado a Deus pela luz que, dele, atravessava as objectivas.

### 3.3.2 Os Predicados Técnicos

Grande parte das escolhas prende-se com as máquinas e objectivas em si, que, dada a tecnologia com que foram apetrechadas, possibilitam escolhas infindas a todo aquele que se aventure a percebê-las teoricamente mas também a saber fazer-lhes uso na ocasião correcta. Algo que não catalogaríamos como difícil mas que, para se entrar no campo do sublime, requer experiência de campo. Devemos deste modo, para fins metódicos, desconstruir parte essencial destes elementos para que possamos entender quais os predicados a eles inerentes mas também o porquê do seu funcionamento na Física. E contrariamente ao que se possa julgar, na teoria, tudo é bastante simples quando o objecto de estudo é a Óptica<sup>82</sup>.

O funcionamento da Física por detrás de cada elemento será crucial na explanação que se segue, por se pretender para este documento a profundidade que não é requerida para um livro prático de ensino de fotografia, cujo epicentro de interesse é "*para que serve e como se faz*". Estas componentes devem ser explicadas dado que é através delas que, ao pegar-se num motivo "44", se o pode transformar em "8" ou "80". Estas contêm vários dos predicados inerentes à produção da *Ilusão e Poder da Imagem*, e apenas por esse motivo devem ser analisados neste documento. São as componentes que vamos referir o diafragma (objectiva), a sensibilidade (câmara), a velocidade de obturação (câmara), o vidro (objectiva), os filtros (extensões da objectiva), a distância focal (objectiva), a focagem (objectiva e câmara), a resolução (câmara) e a gama dinâmica (câmara). Todas estas componentes são absolutamente técnicas e integram aquilo a que podemos chamar de *máquina*, sendo esta a extensão da *visão* (duplo sentido) do Homem.

Como referimos anteriormente, para se obterem resultados todos estes *predicados técnicos* entram em jogo ao mesmo tempo, pelo que tentaremos, dentro dos limites do possível, elaborar um texto que aglutine cada *subcategoria* num corpo coeso e não por tópicos, embora seja inevitável a descrição, por partes, de cada um, o que fará deste o maior subcapítulo do documento.

Cada objectiva tem um elemento frontal, o vidro no qual se pode tocar, e um elemento traseiro (entre outros elementos ópticos que, em conjunto, conduzem a luz de determinada forma para a obtenção de resultados. Por norma, quanto mais complexo for o conjunto destes elementos, quer em número quer em qualidade do material, melhor é a imagem final e menos erros são encontrados. Ainda assim não há nenhuma objectiva que consiga, sozinha, captar a luz como a vemos, e a forma de contornar essa falha inevitável é a pós-produção (SANTOS)<sup>83</sup>. A luz que chega ao elemento frontal e atravessa os restantes elementos acaba por entrar numa abertura por onde chega à máquina em si. O tamanho dessa abertura muda de lente para lente, e por norma, quanto maior for, mais apreciada é<sup>84</sup>. O tamanho desta abertura define, sucintamente, a quantidade de luz que pode chegar ao sensor ou película por unidade de tempo (podemos falar em segundos, milésimos de segundo, ou outra unidade –

<sup>82</sup> Na prática, o *know-how* necessário para criar bons sistemas ópticos é de uma complexidade extrema, pelo que se torna mais complicado ser-se um grande fabricante de objectivas do que um grande fotógrafo, e se o facto da maioria das objectivas ser mais cara do que máquinas fotográficas causa alguma sensação de estranheza a alguns, por outro não há nada de estranho em assim o ser, pois os materiais necessários, a sua construção, a compreensão sobre como a luz vai actuar em cada um dos elementos ópticos e não-ópticos da objectiva, entre outros motivos, fazem destes objectos essenciais à Fotografia algo justificadamente caro. Objectos que, contrariamente às máquinas fotográficas em si, não se desactualizam com o tempo, por serem concebidos através das Leis da Física, as quais, tal como são Hoje, já o eram há milhões de anos e sê-lo-ão sempre.

<sup>83</sup> SANTOS, Joel. *Fotografia Digital com Adobe Photoshop Lightroom*. Lisboa: Centro Atlântico, 2007, p.11

<sup>84</sup> Sendo que as lentes *prime* de grande abertura se tornam exponencialmente mais caras quando maior é a abertura em relação à sua distância focal, o que faz com que teleobjectivas de grande abertura possam chegar a custar dezenas de milhares de euros. Tal facto não se deve apenas ao preço de construção mas à exclusividade. Os fabricantes sabem que quem pretender aquele tipo de objectiva a vai adquirir custe ela dois mil ou cinco mil euros, e que o fotógrafo casual não dará dois mil euros por uma objectiva por muito boa que ela seja, assim o sendo extrapolam os preços para valores ridículos. A objectiva mais cara até à data e excluindo protótipos, é a descontinuada Canon 1200mm f5.6, que custava (e ainda custa, se comprada usada) cento e vinte mil euros. As caras e apetecíveis lentes ultra-luminosas (f1.2) de 50 e 85mm, que rondam os três mil euros cada, tornam-se baratas por comparação.

neste caso não é muito relevante por se tratar de qualquer unidade de tempo que se defina). Para fins técnicos, esta abertura foi padronizada para valores específicos, que facilitam o fotógrafo a identificar imediatamente se se trata de uma grande, média ou pequena abertura, e, por exemplo, no caso de ser grande, se esta é uma abertura extremamente grande ou moderadamente grande. A existência deste padrão que vamos referir a seguir é de grande importância.

Estas aberturas padronizadas definem-se através da relação da distância focal de uma objectiva com o diâmetro da abertura em si. A relação dá-nos um número, e esse número é chamado de  $f$ .

Diferentes objectivas podem todavia cortar mais ou menos a transmissão real de luz, pelo que o mesmo número em  $f$  pode traduzir-se em ligeiras diferenças de captação real de luz. Existe um valor, relacionado com a transmissão real de luz, denominado  $t$ . Independentemente da marca ou modelo da lente, um valor em  $t$  representa sempre uma transmissão igual em luz. Contudo estes valores são semelhantes, sendo que a única real vantagem do rigor absoluto do  $t$  se revele quando se capta uma sequência de imagens e não se quer variações de luz entre cada fotograma, sendo por isso um valor mais frequente em lentes de cinema. Mas este é um termo menos comum, muito semelhante, e o  $f$  é amplamente aceite e compreendido por quem opera câmaras, sendo até mais rigoroso no que diz respeito ao rácio entre a distância focal e o diâmetro da abertura, por isso falaremos em  $f$ , e ainda que nas suas ligeiras nuances, os valores em  $t$  ficam absolutamente subentendidos.

Ainda que haja objectivas raras cujo rácio é inferior a 1 (extrema abertura), não é necessário falar desse campo pois o próprio  $f/1$  é inexistente em objectivas actuais. E aqui entra a importância de se ter atribuído a estas aberturas uma padronização. Ao fazê-lo, é possível, matematicamente, controlar em rigor a abertura através dos chamados  $f$ -stops. A cada  $f$ -stop que se aumente perante o anterior, é cortada exactamente metade da quantidade de luz que entra no sensor ou película. Do mesmo modo, a cada  $f$ -stop que se diminua, a luz recebida duplica. Os valores relevantes são estes:  $f/1$ ,  $f/1.4$ ,  $f/2$ ,  $f/2.8$ ,  $f/4$ ,  $f/5.6$ ,  $f/8$ ,  $f/11$ ,  $f/16$ ,  $f/22$ ,  $f/32$ , ainda que pudéssemos continuar a escalar por aberturas minúsculas inexistentes em objectivas comuns. A título de exemplo posso referir que artisticamente tem algum interesse abordar o *pinhole*, normalmente resultante de mecanismos feitos à mão onde é introduzido um pequeno orifício para entrar luz. Estes valores podem facilmente atingir um incrível  $f/128$  e escalar até valores como  $f/360$  ou mais.

Uma abertura de  $f/1$  permite que 1.024 mais luz entre, em simultâneo, dentro da câmara, face a  $f/32$ . E perante  $f/45$  permitiria 2048 vezes mais. Contudo, no campo do cinema e da fotografia comum (à excepção da fotografia macro) os valores restringem-se mais a  $f/1.4$  e  $f/22$ , cuja diferença entre luz obtida é de 256. A razão pela qual valores menores ou maiores não são de grande interesse deve-se ao facto da qualidade de imagem ser sacrificada. No caso de aberturas extremas pela difracção da luz, e no caso de aberturas pequenas pela refracção desta (FISCHER)<sup>85</sup>. Em qualquer dos casos a nitidez é sacrificada. E quanto mais a fundo se for quer para um lado ou para o outro do espectro (por exemplo  $f/0.7$  ou  $f/360$ ) mais se notam, gradualmente e de forma absolutamente analógica, os efeitos. Tais efeitos podem no entanto ser o objectivo para fins artísticos, mas a modo algum para fotografia técnica ou na quase totalidade dos outros casos (e por esse motivo, sem surpresa, as objectivas comerciais não cobrem semelhantes aberturas).

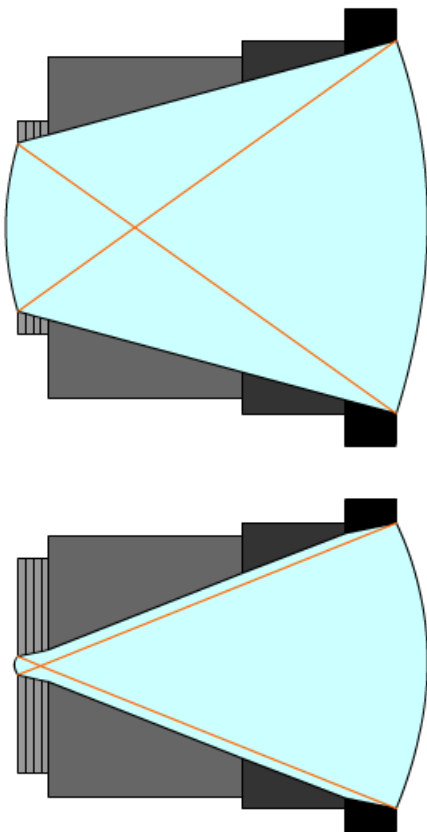
Mas porquê aberturas mais pequenas, que permitem uma menor entrada de luz, se o objectivo de uma fotografia é precisamente o de captar luz? Há dois motivos, sendo um deles absolutamente crucial. O motivo de menos importância (por haver meios mais indicados para o fazer) é o de que em várias ocasiões é necessário cortar a quantidade excessiva de *unidades lux* (que podem ser medidas por um fotómetro) de modo a que a imagem não queime (os tons claros e também os médios se tornem gradualmente mais claros até que *rebentem* em branco puro). O outro motivo – o qual chamámos de absolutamente crucial – é a profundidade de campo. Quanto maior for a abertura, menor é a

<sup>85</sup> FISCHER, Daniel. *Astronomica*. Elanora Heights, Australia: h.f.ullmann, 2008, p.559

profundidade de campo, e em muitas circunstâncias (como em imagens de paisagem) pode ser requerido uma grande profundidade de campo. Quando assim o é, as aberturas mais pequenas são obrigatórias, pois só assim se é totalmente fiel à paisagem em si (JEFFREY)<sup>86</sup>.

Não sendo isto um documento para ensinar a fotografar serei sucinto na descrição daquilo que é a profundidade de campo (ANG)<sup>87</sup>. Quando se regista um motivo em particular, ajusta-se o foco para esse mesmo motivo. Podem existir, no entanto, outros elementos entre o motivo e a objectiva (*foreground*), ou para lá do motivo (*background*). Por profundidade de campo pode entender-se "*o que fica focado para lá da área focada*". E quanto menor for o *f*, mais todo o conjunto de elementos para cá ou para lá da distância que se focou ficará desfocada. Se quem regista a imagem de um prado pretender manter um nível de foco decente entre as montanhas que se situam ao fundo e as flores a pouca distância, está fisicamente obrigado a que a abertura seja pequena. Está explicada a profundidade de campo, e passo a explicar o porquê de uma vez mais chamar a Física ao (con)texto.

Ainda que a luz viaje em ondas<sup>88</sup>, o comprimento de onda desta é tão curto<sup>89</sup> que podemos assumir, para fins práticos, que viaja simplesmente em linha recta. Deste modo, a forma como vai entrar e atravessar todos os elementos da objectiva até chegar ao sensor ou película comportar-se-á de forma diferente consoante a construção de toda a lente, e, em última instância, da abertura final por onde a luz entra. Nas seguintes imagens mostraremos o devido comportamento. As rectas vermelhas representam a viagem da luz do exterior até ao sensor.



Atente-se nestas duas objectivas com a mesma distância focal (distância entre o elemento frontal e o material fotossensível). Devido à radiação luminosa viajar em *linha recta* o conjunto dos raios de luz que entram na objectiva de grande abertura terão maior espaço, aquando da inversão, para se difundir. Evidentemente, a objectiva de cima tem uma capacidade de absorção de luz várias vezes superior à de baixo, o que a torna mais valiosa, mas devido a esta difusão, as Leis da Física (ANG)<sup>90</sup> obrigam a que o espectro do foco seja muito mais localizado, sendo que este se perde rapidamente à frente ou atrás do que foi focado. Este fenómeno, contudo, não é tido como negativo. Pelo contrário. A possibilidade de isolar um motivo do resto fazendo-o sobressair é, por vezes, muito mais desejado do que a própria capacidade de grande absorção de luz, o que faz com que vários fotógrafos e directores de fotografia em cinema usem aberturas extremas, mesmo em cenários muito luminosos, requerendo deste modo outras formas de cortar luz, as quais, à frente explicaremos.

<sup>86</sup> JEFFREY, Ian. *How to Read a Photograph*. Londres: Thames & Hudson, 2008, p.276

<sup>87</sup> ANG, Tom. *Fotografia Digital Curso Avançado*. Porto: Civilização Editora, 2008, p.14

<sup>88</sup> Toda a radiação electromagnética viaja em ondas e à mesma velocidade, desde as ondas rádio aos raios gamma, divergindo somente, gradualmente através do espectro electromagnético, o comprimento e frequência de onda. O uso que a Humanidade dá às diversas radiações é a todos os níveis notável. Telecomunicações, cozinha, medicina, óptica, observação do invisível, etcétera. *Se Theos existe, o espectro electromagnético é o seu braço direito, sendo as quatro forças da Natureza o esquerdo. A matéria será o seu corpo, a energia a sua alma, e o Espaço/Tempo, bem... serão Deus em si mesmo.*

<sup>89</sup> Entre 750 nanómetros para a luz vermelha e 400 nanómetros para a luz violeta. 1nm é igual a 0,000000001m. Para se ter uma ideia, o maior átomo conhecido, o Césio, tem um diâmetro de apenas metade de um nanómetro - neste caso, 500 picómetros, estando a luz visível, deste modo, mais perto das escalas atómicas do que das microscópicas.

<sup>90</sup> ANG, Tom. *Fotografia Digital Curso Avançado*. Porto: Civilização Editora, 2008, p.14.

Como se pode calcular através da área azul destes cortes laterais, uma objectiva de grande abertura requer uma construção diferente. Desde logo, mais quantidade de vidro. Pelo vidro ter efeitos sobre a luz, a objectiva de grande abertura requer também mais elementos ópticos para a controlar (tais elementos não estão retratados nestas imagens, que mais fazem parecer o interior todo um tubo de vidro quando, na realidade, é um conjunto de elementos ópticos sequenciados de modo a dirigir a luz). Há também a necessidade de um elemento frontal mais vasto e complexo de fabricar, o que torna a lente justificadamente mais cara. Deste modo só os profissionais ou grandes adeptos se aventuram no mundo da objectiva de cima. Porém, se essas mesmas pessoas que optaram por adquirir a objectiva de cima para uma maior absorção de luz e maior poder para isolar motivos quiserem, por alguma razão, registar uma paisagem e manter focada toda a extensão que vai desde uns metros à sua frente até quilómetros de distância? Ou se quiser somente que a grande quantidade de unidades lux não destruam a sua fotografia ou vídeo? Eis que surge a importância do diafragma, um conjunto de lâminas que permitem controlar o valor  $f$ . A objectiva de pequena abertura nunca poderá abrir mais do que a sua abertura máxima, mas a objectiva de grande abertura pode fechar tanto ou mais quanto a outra (assim como a pequena também pode fechar, pois também possui um diafragma). Um diafragma pode ser constituído, por exemplo, por seis lâminas, mas quantas mais lâminas tiver mais suave será a zona desfocada (chamada globalmente de *bokeh*) quando o objectivo é o de isolar um motivo. Poder-se-á dizer, deste modo, que quantas mais lâminas tiver o diafragma melhor, porém não é absolutamente linear que assim o seja. Quando se registam luzes de rua em longa exposição, por exemplo, o número de lâminas define quantas pontas vai ter a estrela resultante por cada fonte de luz. Se a pessoa gostar de estrelas de oito pontas não as poderá obter com um diafragma de onze lâminas, que lhe dá mais suavidade no desfoque. Para se obter um registo semelhante a este é fisicamente impossível usar uma objectiva cujo diafragma não seja de oito lâminas. Já um diafragma de sete lâminas resulta em estrelas de catorze pontas. Não estudámos, no entanto, as razões de tal fenómeno. Note-se ainda que para a obtenção de estrelas é necessário fechar-se consideravelmente o diafragma, pois a abertura máxima das objectivas é invariavelmente redonda, o que neste caso tornaria a incandescência dos lampiões circular, e o arrasto longo dos carros em movimento impossível (HEDGECOE)<sup>91</sup>.



<sup>91</sup> HEDGECOE, John. *The Art of Color Photography*. Nova Iorque: Fire Side, 1989, p.161

Um exemplo onde isolar o motivo confere muito mais poder à imagem. Com o fundo focado o helicóptero não seria o *God Almighty* desta imagem, somente o seu motivo principal. Assim adquire uma força que nem na vida real poderia ter, distorcendo o inconsciente de quem observa a imagem .



Contrariamente, aqui o motivo a destacar é a grandiosidade do mar urbano do Porto. Por essa razão tudo deve manter-se focado. Consequentemente baixas ou altas profundidades de campo não são por si ideais. Tornam-se ideais consoante o motivo e a intenção daquele que manipula a realidade por detrás de uma câmara. As duas fotografias foram registadas do mesmo local. 600mm VS 24mm.



Uma outra vantagem de usar baixas profundidades de campo para se isolar um motivo deve-se ao facto de que, por contraste, o motivo parece sempre mais focado e definido. Por vezes esse motivo está ligeiramente tremido, e noutras circunstâncias notar-se-ia, mas com um fundo quase que a dissolver-se por trás, o ligeiro desfoque do motivo principal passa totalmente despercebido. Por outro lado, numa imagem onde tudo está focado, não existe, como é lógico, o contraste entre foque/desfoque e, conseqüentemente, toda a imagem pode parecer mais *soft*<sup>92</sup>.

Se uma forma eficaz para a obtenção de luz passa por atribuir uma maior abertura traseira na objectiva, outra resume-se a aumentar a sensibilidade à luz dentro da câmara. No tempo da película era a própria película que a pessoa colocava dentro da câmara que determinava a sensibilidade. Diferentes tipos de película tinham diferentes sensibilidades, sendo esta denominada de ISO. Na Era Digital os sensores são mais versáteis, pois não obrigam o operador a mudar o tipo de película sempre que quer uma diferente sensibilidade. Permitem várias sensibilidades, sendo estas controladas electronicamente. Os sensores permitem, também, uma gama de sensibilidades maior, dado que na Era da Película estas rondavam os ISO25 e os ISO3.200 (houve um modelo especial chamado Polaroid Type 612 que debitava 20.000), enquanto que os mais modernos sensores debitam sensibilidades entre ISO50 e ISO204.800 (curiosamente não se replicou o ISO25, o que é inexplicável, já que se torna muito útil quando se pretende usar uma grande abertura de dia e não se possui filtros de densidade neutra).

No caso da sensibilidade, contrariamente à abertura do diafragma, a capacidade de absorver luz é linear. ISO200 duplica a luz que num determinado instante a máquina recebe face a ISO100. Ou se formos aos extremos do digital o absurdo ISO204.800 absorve 4.096 vezes mais luz do que ISO50. E digo absurdo não por ser alto (é alto, e muito), mas por ser impraticável para quem deseja uma boa qualidade de imagem. Isto porque, quer para a película, quer para os sensores, a maior sensibilidade não vem sem um *preço* a pagar por ela. E esse *preço* é mais *caro* nos sensores, ou se se preferir, no digital.

Enquanto que na película uma maior sensibilidade confere grão à imagem, nos sensores electrónicos aumenta o ruído. E se o grão é esteticamente agradável, o ruído deteriora bastante a estética, não apenas pelo ruído em si, mas pela forma como a partir de determinado ponto começa a destruir as cores, a gama dinâmica, a criar aberrações cromáticas, dessaturação, etcétera (daí poder considerar-se inútil usar uma sensibilidade ISO204.800 – a luz é obtida em detrimento de uma imagem resultante sem qualquer qualidade). Os valores atribuídos são sempre um múltiplo de 2. 50, 100, 200, 400, 800, 1.600, 3.200, 6.400, 12.800, 25.600, 51.200, 102.400 e 204.800. O próximo passo a dar pelos fabricantes de máquinas será, sem surpresa, o ISO409.600, embora o esforço mais importante por parte destes mesmos fabricantes seja conferir utilidade a ISOs menores, porque de ISO12.800 para cima a luz obtida passa mais a ser *academicamente interessante* do que profissionalmente útil. Será, para a ciência da *óptica electrónica*, um passo muito mais avançado, o de debitar um ISO102.400 sem ruído algum do que bater a barreira do milhão ou dois em sensibilidade. Até porque em Photoshop ou Lightroom é possível aumentar-se, electronicamente, quantas vezes se queira a luz, pelo que os ISOs na casa dos milhões virtualmente e de algum modo, já existem<sup>93</sup>.

Mas porquê este grão ou ruído com o aumento da sensibilidade? Porque não temos o *direito* de duplicar ou decuplicar a luz, apenas, e manter a ausência total de grão que nos é permitida pelo ISO50, 100, 200 ou 400? De novo, sem surpresas, a Física entra em jogo. A realidade como a percebemos limita-nos como animais mas é, por outro lado, um luxo que nos permite usufruir a natureza na sua forma estável e colorida. As cores não são propriamente cores mas radiação com um determinado

<sup>92</sup> Termo inglês usado para uma imagem que não estando minimamente desfocada, não parece, no entanto, ser cristalina. Essa cristalinidade absoluta surge quando um motivo rigorosamente focado se destaca do fundo, como é o caso do helicóptero que mostrámos, em grande parte cortada pela compressão do programa de texto. Impresso em formato *TIFF* numa folha A3 *gloss* o resultado é fabuloso, e quase parece dar para tocar-lhe.

<sup>93</sup> ISOs altos servem mais como que um isco para profissionais do mesmo modo que os megapixéis servem como isco para os amadores. Quando o número é grande demais, *tal como o pobre e a sua esmola*, o fotógrafo deve desconfiar.

comprimento de onda que nós percebemos como cores. Do mesmo modo, o que nos parece sólido e fixo não é sólido nem fixo, de todo. Do mesmo modo que vemos objectos ditos grandes, se focarmos os nossos olhos para algo extremamente próximo conseguimos discernir com detalhe um objecto com 1 milímetro de diâmetro. E nesta gama de diferentes volumes que conseguimos ver tudo é aparentemente estável (ou por outra, está *quieto, imóvel*). Ainda que víssemos ao nível microscópico (medido em micrómetros<sup>94</sup>), onde entramos num universo completamente novo, tudo nos pareceria igualmente estável (apenas diferente). Mas ao nível atómico (medido em nanómetros e picómetros<sup>95</sup>) facilmente nos começamos a aperceber melhor do caos de que é feita a Natureza. Contudo é ao nível subatómico (medido em femtómetros e atómetros) que reside a resposta para o grão e ruído das fotografias expostas a elevadas sensibilidades.

Sabe-se que a matéria que vemos, que nos rodeia e de que somos feitos é composta por átomos. E sabe-se que os átomos não são pedaços esféricos de matéria sólida. Em vez disso, o seu tamanho é definido pelo diâmetro da respectiva nuvem de electrões que orbita o núcleo atómico, onde se encontra a quase totalidade da sua massa, mas que ocupa um espaço absolutamente ínfimo do todo, fazendo do átomo um corpo que é, praticamente, espaço vazio (a título de exemplo, o núcleo atómico do hélio tem um diâmetro de 3 femtómetros, ao passo que o átomo de hélio tem um diâmetro de 25.000 femtómetros, o que significa que o núcleo do átomo, onde reside a quase totalidade da sua massa, possui um diâmetro 8.333,3 vezes menor. Em volume, o núcleo traduz-se deste modo num corpo 578.696.759.287 vezes mais pequeno). O núcleo, por sua vez, é constituído por neutrões e protões, que, de novo, não são pedaços esféricos de matéria sólida, e cujo diâmetro é medido pelas órbitas dos quarks neles contidos. Com um atómetro de diâmetro, os quarks constituintes dos neutrões e protões, cujo diâmetro é de 1 femtómetro, é 1.000 menor do que o diâmetro dos neutrões e protões em si mesmos, o que em volume se traduz num corpo 1.000.000.000 vezes mais pequeno. Consequentemente, a parte aparentemente sólida do átomo (o seu núcleo), não é de todo sólida. Se cruzarmos a parte *sólida* do átomo (o núcleo) com a parte *sólida* do núcleo, vemos que a porção **sólida** do átomo, se excluirmos os electrões, é de 1 para 578.696.759.287.000.000.000, o que faz dos átomos e tudo o que por eles é constituído, como os humanos, um verdadeiro vazio. Para a nossa compreensão tal realidade é esquisita, porém, é assim que a Natureza funciona ao nível fundamental. O que constitui o Todo são átomos, e os átomos são espaço vazio cujo diâmetro é medido pelas órbitas das partículas de energia em movimento. E o que é que tudo isto tem, afinal, a ver com o ruído na fotografia? Tudo! Ao nível fundamental não existe solidez na Natureza mas energia em movimento puro, cuja velocidade extrema e forças nucleares permitem, que à **nossa** escala, tudo seja estável. A realidade como a vemos é deste modo um milagre da nossa percepção. Quanto maior a sensibilidade, mais evidente se manifesta a Natureza como ela é. Energia em movimento. Caos absoluto. E se para uma pessoa que apenas quer fotografar isto não tem qualquer relevância, para um aspirante a Mestre faz todo o sentido perceber a realidade por detrás de cada fenómeno, e não apenas saber que ISO200 permite o dobro da luz de ISO100 apenas porque 200 é o dobro de 100. Estamos francamente preocupados em saber a realidade absoluta por detrás da Existência e não apenas usufruir d'Ela, alheios à verdade. E já que entrámos nas entranhas da Existência devemos referir que os próprios electrões e quarks não são, tal como os átomos e núcleos atómicos, pedaços esféricos de matéria sólida, mas antes o resultado das órbitas da energia que os compõe, cujo diâmetro não se mede em zeptómetros nem tampouco em yoctómetros, mas em escalas que não estão ao alcance humano de compreender, muito abaixo do mais ínfimo dos prefixos atribuídos ao metro, onde só o Espaço e o Tempo coabitam, inseparáveis e indistinguíveis um do outro. Para concluir, deve ser referida a força nuclear forte (uma das quatro forças da Natureza, em conjunto com a força electromagnética, força da gravidade, e força nuclear fraca, por ordem de potência). A existência desta força é a responsável por aglutinar os núcleos atómicos nos seus lugares, atribuindo-lhes, se considerarmos a escala subatómica e o seu caos inerente, uma estabilidade a todos os níveis notável. O **movimento dos electrões** é, assim

<sup>94</sup> Ou *microns*, como sempre são chamados (mas em rigor, micrómetros, do prefixo micro [ $1 \times 10^{-6}$ ], e da unidade metro)

<sup>95</sup> Ou *angstroms*, unidade não relacionada ao metro frequentemente usada para medir o *diâmetro* dos átomos.

e de forma **conclusiva**, o grande responsável por não ser possível aumentar a sensibilidade ISO sem que a sua existência se manifeste (ANG)<sup>96</sup>. O ruído, porém, não é a captação dos electrões em si, como é evidente pela sua pequena escala, mas antes a turbulência destes em todos os átomos, juntamente com a carga negativa que repele, individualmente, cada átomo um do outro, impedindo que estes se fundam, e, assim, a Natureza possa ser estável como a conhecemos à nossa dimensão, ainda que caótica ao nível fundamental (GLANVILLE)<sup>97</sup>. O grão ou ruído manifestam-se essencialmente em áreas de imagem planas (por exemplo o céu ou uma parede lisa) e em zonas escuras (mais num céu nocturno do que num diurno). Fotografias apetrechadas de motivos inconstantes como relva ou multidões ocultam mais o grão ou ruído pela sua natureza mais caótica no que à pigmentação da imagem diz respeito (ANG)<sup>98</sup>. O facto do ruído ou grão se manifestar mais em zonas escuras do que nas claras deve-se ao facto da luz absorver as ínfimas luzes provocadas pelo movimento da energia, do mesmo modo que a luz do Sol absorve as ínfimas luzes das restantes estrelas (e por esse motivo ser impossível de as ver de dia). Grandes quantidades de luz, em qualquer circunstância, absorvem menores quantidades de luz. Se assim não fosse, com os biliões de triliões de estrelas existentes Universo afora, tudo o que veríamos seria branco puro, de dia e de noite. Esse efeito pode ser observado numa explosão termonuclear de uma bomba de hidrogénio. Se assistirmos, a partir de uma distância segura, a uma explosão destas durante o dia, segundos após a reacção veremos o céu escuro como a noite. O enorme *flash*, por breves momentos, por estar tão perto, consegue ser muito mais luminoso do que o Sol aos nossos olhos, absorvendo a sua luz por breves instantes, naquele lugar. Infelizmente, ao contrário das outras fotografias que aqui colocámos, ainda não registámos uma explosão atómica para mostrar um exemplo.

Se com uma objectiva de maior abertura e uma máquina com um sensor mais sensível se consegue captar mais e mais luz, há uma outra forma de o fazer. A luz viaja constantemente, logo, se expusermos o material fotossensível o dobro do tempo obteremos o dobro da luz, e neste caso, sem aumentos de ruído ou mudanças na profundidade de campo. Há sempre, no entanto, uma *segunda característica* inerente a cada forma de captar luz. Neste caso, sem grandes surpresas, é o próprio tempo de exposição que pode não ser adequado ao tipo de registo pretendido. Se quisermos congelar na imagem um motivo que se move a alta velocidade somos forçados a fazer uma obturação rápida (ROBERTS)<sup>99</sup>. Por outro lado, se o nosso desejo for o de criar arrastamento, somos obrigados a uma longa exposição (HEDGECOE)<sup>100</sup>. Quando queremos uma longa exposição e existe muita luz no meio que nos envolve devemos cortar luz usando outros predicados da fotografia. Contrariamente, se quisermos congelar um motivo de alta velocidade, devemos, do mesmo modo, usar outros predicados para aumentar a luz que não a velocidade de obturação. Assim o sendo, há três formas internas de obter luz. A abertura, a sensibilidade e o tempo de exposição. Sabendo-se jogar com os três, e sempre dentro dos limites do que é possível, consegue-se registar e moldar o que vemos ao nosso gosto. Pequenos conjuntos de regras ajudam a que se chegue aos resultados mais depressa. Sempre que um motivo for estático devemos reduzir o ISO ao valor mínimo, pois podemos expor o tempo que quisermos, precisemos ou não de grande ou pequena profundidade de campo. Quando um motivo é rápido, está completamente fora de questão uma longa exposição, e por norma, isolá-lo do fundo torná-lo-á mais bonito. Daí, devemos abrir o diafragma ao máximo em primeiro lugar e, se necessário, aumentar gradualmente o ISO até que a luz seja boa. Perante um evento repleto de pessoas, à noite, onde precisamos de luz e profundidade de campo para registar tudo, sabe-se de antemão que os ISOs elevados manifestam mais o seu ruído em tons planos. Aumentemo-lo! Menores distâncias focais ajudam a aumentar a profundidade de campo e também a que haja menos desfoque, mas sobre esse assunto falaremos adiante.

<sup>96</sup> ANG, Tom. *Fotografia Digital Curso Avançado*. Porto: Civilização Editora, 2008, p.176

<sup>97</sup> GLANVILLE, Allan. *Scientifica*. Elanora Heights, Australia: h.f.ullmann, 2009, p.86

<sup>98</sup> ANG, Tom. *Fotografia Digital Curso Avançado*. Porto: Civilização Editora, 2008, p.176

<sup>99</sup> ROBERTS, Pamela. *The Genius of Color Photography*. Londres: Goodman, 2007, p.145

<sup>100</sup> HEDGECOE, John. *The Art of Color Photography*. Nova Iorque: Fire Side, 1989, p.92

Eis um exemplo onde uma longa exposição permite resultados bonitos. Uma imagem nocturna sem grão e com o arrastamento das nuvens é sempre agradável. Vinte segundos de exposição.



Neste caso, *congelar* as gotículas de água velozes fez toda a diferença. Meio milésimo de segundo de exposição.



Um dos assuntos sobre os quais nos debruçámos nas investigações de campo que fizemos com material fotográfico, foi o de saber qual é, hoje, a diferença entre o mínimo e o máximo de luz que se consegue obter numa única obturação sem recorrer a qualquer filtro ou acessório que não a câmara e a objectiva (e se excluirmos o modo *bulb*, que permite captar luz indefinidamente enquanto não houver ordem para o obturador fechar). A abertura mínima nas lentes comuns é de *f/64*, o ISO mínimo é de 50, e o tempo de obturação mínimo é de 1/8.000 segundos. A abertura máxima é de *f/1*, o ISO máximo é de 204.800, e o tempo de obturação máximo é de 30 segundos. O rácio entre aberturas permite a obtenção de 2.048 mais luz. O rácio entre sensibilidades é de 8.192. Entre velocidades é de 240.000. O rácio total é a multiplicação dos três rácios, logo, de 4.026.531.840.000. Em numeração americana, um rácio de um para quatro triliões. É impressionante! Por um lado é possível fotografar o Sol directo sem qualquer encandeamento, e por outro, fazer aparecer na fotografia um quarto que a olho nu estava escuro. Há que ficar maravilhado com o poder da Óptica.

Quando se fala em Óptica na Fotografia uma das palavras de ordem é "vidro". É mais comum ouvir-se "qual é a melhor câmara?" do que "qual é a melhor objectiva?". Mas é o vidro que vai definir grande parte da qualidade da imagem (ANG)<sup>101</sup>. É pelo vidro que a luz entra, atravessa, e se *processa* fisicamente. Só depois chega à câmara. E tudo o que uma boa câmara faz é receber essa mesma luz e permitir que ela fique registada da forma mais fiel possível como lhe chegou. Consequentemente, uma excelente câmara que receba uma luz *corrompida* por maus elementos de vidro tudo o que fará será manter intacta essa mesma luz, e deste modo, a imagem será má. Por outro lado, uma câmara um pouco menos capaz onde se coloque um excelente vidro deteriorará apenas um pouco a luz que foi impecavelmente processada através dos elementos ópticos, e, deste modo, vai debitar melhores resultados do que a câmara melhor. A câmara está para o cérebro como as objectivas estão para os olhos. E ainda que o cérebro seja vital para a visão, quando se fala em visão fala-se em olhos. Analogia algo macarrónica que, todavia, faz absoluto sentido.

O bom vidro é aquele que permite mais fidelidade à realidade como a vemos. Aquele que permite que a luz entre e viaje através dos seus elementos sem se distorcer, fragmentar, desfocar, e até alterar a matiz das cores. O melhor vidro é aquele que permite que a luz chegue ao sensor desprovida de aberrações cromáticas, totalmente focada de ponta a ponta, sem escurecimento gradual do centro para as bordas, com grande resolução e definição no centro mas também nos extremos.

E sem esquecer que este documento trata, essencialmente, da *Ilusão e Poder da Imagem no Espectro do Real ao Fantástico* (e respectiva Dualidade), porquê referir a importância do vidro para esse mesmo Poder? Porque quanto melhor o vidro permitir que a luz chegue imaculada ao local onde será registada maior versatilidade dará à pessoa que a registou que a transforme em Alfa ou Ómega. Logo, mais poder existe para que esta seja manipulada quer ao nível da hiper-realidade quer ao nível do fantástico.

Ao falar-se do vidro nas objectivas é pertinente falar do vidro nos filtros, porque se a melhor das objectivas tiver um vidro fosco à frente tudo o que vai fazer é permitir que a luz fosca atravesse imaculadamente perante os seus elementos. O resultado será, por isso e sem surpresas, fosco. Se alguém investe 4.000€ numa objectiva poderá facilmente investir 200€ num filtro, e só esse filtro fará jus à objectiva, já que, quando incorporado, um filtro nada mais é do que uma extensão dessa mesma objectiva.

E os filtros existem para abrir novos horizontes, aumentando, deste modo, o Poder da Imagem. Contudo, com a revolução digital e as capacidades surpreendentes de programas como Lightroom e Photoshop, assim como alguns *plugins* para estes criados, a maioria dos filtros revela-se inútil. Na era do filme, em que manipular a imagem requeria grandes cuidados e quando certos efeitos não eram possíveis de criar nos laboratórios, os filtros faziam milagres (ainda que, mesmo assim, devessem ser

<sup>101</sup> ANG, Tom. *Fotografia Digital Curso Avançado*. Porto: Civilização Editora, 2008, p.58

usados com cuidado, como aliás tudo o resto, já que qualquer tecnologia que nos permita *elevare às alturas*, nos faça, por vezes, ir *over the top*) (HEDGECOE)<sup>102</sup>. Hoje, mais e melhores milagres podem e devem ser feitos digitalmente. Os sensores e os programas de hoje são poderosos o suficiente para que a afirmação de cima seja uma realidade (ANG)<sup>103</sup>. Há no entanto um pequeno punhado de filtros que talvez nunca venha a ter um substituto digital, por ser fisicamente impossível de assim o ser. E estes filtros em particular, mesmo na era do digital, são importantes e em alguns casos obrigatórios.

E os quatro filtros em particular são os filtros ultravioleta, infravermelho, polarizadores e de densidade neutra (havendo no caso destes uma panóplia imensa de modelos adequados para situações distintas). Os restantes filtros ou se encaixam na categoria de desnecessários (tais como gradientes de cor ou soft spot, que não deixam de ser boas aquisições para quem usa filme ou não é *pro* em manipulação) ou na categoria de incentivadores a que se faça efeitos *cheesy* (um pouco como os filtros standard do Photoshop ou Premiere), tais como o multicolor ou multi-imagem.

Os filtros ultravioleta são os mais simples e aqueles que quase não manifestam qualquer diferença na imagem. O que fazem é absorver parte da radiação ultravioleta, o que melhora invariavelmente a luz captada (já que o objectivo é o de registar as radiações do espectro visível), sem que haja qualquer ponto que possa, eventualmente, desfavorecer a imagem em determinadas circunstâncias. Por esse motivo toda a objectiva deve estar apetrechada de um filtro ultravioleta. Melhora ligeiramente as cores ou em última instância não interfere minimamente, e protege o elemento frontal contra partículas da atmosfera ou eventuais pancadas.

Os filtros infravermelhos podem considerar-se da família dos filtros ultravioleta, mas o seu efeito é tremendamente poderoso no que diz respeito à absorção de certas radiações. Comprimentos de onda ultravioleta e do espectro visível são literalmente absorvidas por este filtro, e isto traduz-se na recepção de luz infravermelha. As cores resultantes quando usado este filtro são de todo esquisitas, mas a gama dinâmica é fortemente aumentada e detalhes aparentemente invisíveis subitamente podem ser percebidos. Como a cor não é relevante na fotografia a preto e branco, este filtro serve precisamente esse propósito. Criar imagens a preto e branco esteticamente lindíssimas que de outro modo não seriam de todo possíveis, ou mesmo para fins científicos. Deve ser referido ainda que as referidas *cores esquisitas* de que falámos podem ser encaradas como belas, já que através destas parecemos estar perante outro planeta repletos de árvores cor de rosa, paisagens brancas, água profundamente azul e céus metálicos.

Os filtros de densidade neutra mantêm a matiz intacta enquanto reduzem a recepção de luz para níveis que se deseje. Metade da luz, mil vezes menos luz, etcétera, possibilitando deste modo as baixas profundidades de campo permitidas pelas lentes de grande abertura ou registos de longa exposição em casos onde a luz é intensa, e onde, sem um suplemento para absorver a luz, as imagens queimariam. Dado que o diâmetro frontal dos filtros é igual ao diâmetro frontal das objectivas, é possível atarraxar filtros sucessivos. Assim, se se quiser um quarto da luz, é possível inserir um filtro ND50, e por cima, outro igual. Note-se porém que quantos mais peças de vidro forem instaladas, mais aumenta a probabilidade de que a luz crie aberrações, pelo que, idealmente, se deve utilizar a densidade desejada num só filtro.

Um exemplo onde cortar centenas de vezes a quantidade de luz pode ser útil revela-se quando se pretende registar uma avenida deserta em plena luz do dia. Monta-se a máquina no tripé, coloca-se em modo *bulb* para que se possa expor, por exemplo, durante 2 minutos, e ainda que a abertura mínima da lente não fosse o suficiente para que a imagem não queimasse, a quantidade de luz que é reduzida em centenas de vezes pelo filtro permite que esta não queime. Deste modo os edifícios e a

<sup>102</sup> HEDGECOE, John. *The Art of Color Photography: the Revised and Updated Edition of the Definitive Guide*. Nova Iorque: Fire Side, 1989, p.246

<sup>103</sup> ANG, Tom. *Fotografia Digital Curso Avançado*. Porto: Civilização Editora, 2008, p.206

avenida em si ficarão registados, e os carros, pelo seu movimento ao longo de dois minutos, não aparecerão. Efeitos semelhantes costumam ver-se de noite, mas de dia é igualmente possível se se recorrer a vidro de elevada densidade neutra.

Existem ainda os filtros *grad* (gradientes) e *half* (metade/metade), também estes com níveis de densidade diferente. Os *grad* são mais versáteis pois criam uma passagem suave entre a zona que escurecem e a zona que não. Mas se houver uma linha do horizonte bem definida, como o mar, os *half* permitem captações mais naturais, onde o céu extremamente claro adquire um tom denso de azul, enquanto que o resto mantém a luz standard.

Por fim, o mais importante dos filtros importantes – o filtro polarizador. A luz viaja e é constantemente reflectida por tudo quanto é matéria. Ruas, carros, pessoas, árvores, tudo. Precisamente por reflectir em tudo é que podemos ver o que nos rodeia, já que aquilo que estamos a ver no instante momento nunca é o objecto ou conjunto de objectos que nos rodeia, mas o reflexo da luz nestes.

Este parágrafo introduz uma questão. Se os raios de luz reflectem em tudo reflectem também em cada partícula da nossa atmosfera. Por outras palavras, estamos rodeados radiação luminosa por todo o lado e para todo o lado. Este fenómeno manifesta-se de forma muito evidente na fotografia, e é a principal razão pela qual, perante cenários diurnos que vemos com contraste, as câmaras registam imagens pálidas e desinteressantes. Principalmente se a fonte de luz principal – o Sol – não estiver atrás.

Aos nossos olhos, o filtro polarizador faz *magia*, pois bloqueia a luz do ângulo que pretendermos (dado que, ao contrário dos outros, roda livremente no seu eixo), fazendo, pura e simplesmente, desaparecer os efeitos das reflexões. Os céus e as árvores pálidas dão lugar a azuis e verdes intensos, repletos de contraste. As águas pouco profundas que antes reflectiam o céu dão lugar a águas cristalinas de onde se pode ver o fundo. O interior dos carros ou das casas cujos vidros reflectem o exterior passam a poder ser vistos como se não houvesse janelas de todo. A intensidade do efeito dá para regular com o uso do anel, e em tempo real, é possível ver, olhando através do *viewfinder*<sup>104</sup> ou do *LCD*, a *magia* a acontecer.

Para imagens de paisagem, imagens técnicas, ou de modo geral para fotografia diurna no exterior, este filtro aumenta substancialmente o potencial do equipamento óptico, e representa um dos casos em particular onde o poder da imagem é usada para fins de hiper-realidade de promoção turística. As fotografias dos catálogos turísticos onde se vêem ilhas com céus extremamente azuis, águas absolutamente cristalinas, a areia das praias a parecer ouro branco, e onde as palmeiras nos parecem mais verdes do que as palmeiras que temos por cá, a nada mais se deve que não ao uso correcto de um filtro polarizador.

Na página seguinte mostraremos um exemplo da eficácia de um filtro polarizador no Passeio Geológico da Foz rodado respectivamente para 0% e 100% do seu poder. Os reflexos desapareceram. As cores ganharam saturação e contraste. Novos pormenores tornaram-se visíveis e até a gama dinâmica aumentou. A multiplicidade de reflexos invisíveis destrói as imagens sem que nos apercebamos, mas o filtro corrige tudo, e sem ele, em determinadas situações, nenhum resultado poderá passar do medíocre.

---

<sup>104</sup> Óculo por onde se espreita numa câmara.

O local é o mesmo e uma fotografia confere mais a quem a vê a vontade de lá ir. O Poder da Imagem é novamente exposto a manifestar-se no inconsciente humano.

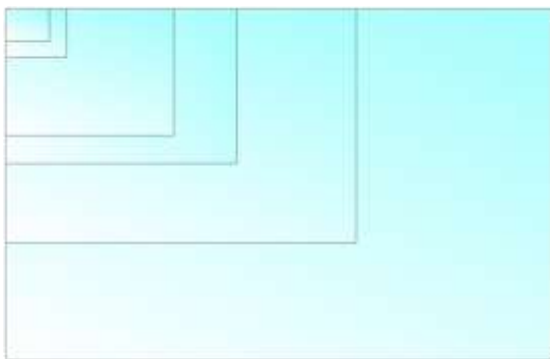


Depois de cobertos os cinco predicados técnicos de como obter e controlar a luz – diafragma, sensibilidade, obturação, vidro e filtros – devemos abordar os predicados internos que definem e com os quais podemos controlar a imagem em si. São estes a distância focal, a focagem e a resolução.

Quer no campo analógico quer no campo digital existem vários formatos de material fotossensível (respectivamente, película e sensor) onde a luz que atravessa a lente é registada. Quanto maior é o formato, mais luz em simultâneo pode ser captada, menores profundidades de campo podem ser conseguidas e maior é a resolução efectiva que pode ser debitada sem sacrifícios à qualidade (daí ser absurdo falar-se em 18 megapixéis quando se fala de uma máquina compacta pequena – o seu sensor nunca debitará sequer perto desse valor, mesmo que a resolução das fotografias *.jpg* que dali saírem tiverem 18 milhões de pixéis, daí a qualidade das imagens ser, por norma, medíocre quando se as olha a 100%. Isto porque a máquina é concebida para exportar imagens de um determinado tamanho devido às vantagens que isso trás a nível comercial. No entanto o sensor não pode comportar tanta informação na sua reduzida área. Mesmo uma *dSLR full frame* que debite 36 megapixéis não os vai conseguir resolver na perfeição se olhados a 100%, e se a imagem não é perfeita vista a 100% do seu tamanho então aquele tamanho torna-se inútil e, conseqüentemente, a resolução máxima é tecnicamente mais baixa).

Esta pequena introdução ao tamanho dos sensores surge devido à abordagem à distância focal. À distância focal é atribuído um número (em milímetros), e 100mm para um sensor *full frame* não são o mesmo do que 100mm num sensor *APS-C*. O sensor *full frame* é 1,6 vezes maior do que um sensor *APS-C*, logo, quando se coloca uma objectiva de 100mm (cujo número é ditado de acordo com o standard *full frame*) numa câmara cujo sensor é *APS-C*, deve ser multiplicado por 1,6. Por outras palavras, uma objectiva de 100mm inserida numa câmara semiprofissional equivale a uma objectiva de 160mm (o que pode ser apelativo para quem quer um maior alcance). Adoptaremos, por isso, o sensor profissional standard – o *full frame*, muito conhecido pelo sensor de 35mm (36mm de largura por 24mm de altura). Já o era na Era Analógica e continua a sê-lo na Era Digital. E ainda que a este tamanho se atribua o rótulo de profissional, há, ainda, o médio e grande formato (entre outros formatos ainda maiores, protótipos de momento).

Porque dedicámos uma página a descrever sensores, colocamos aqui uma comparação entre os diversos tamanhos para se ter uma melhor noção. Por ordem de grandeza, os pequenos sensores dos telemóveis e das máquinas compactas e os respeitáveis sensores *4/3* (17,3x13mm), o sensor semiprofissional *APS-C* (23,4x15,6mm), o sensor profissional *Full Frame* (36x24mm), e por fim o sensor de médio formato (56x36mm), existente em máquinas digitais usadas para outros fins, mas que, no futuro, assim como o próprio grande formato, se irão *standardizar*, sendo que só um sensor de grande formato poderá debitar 1gigapixel **efectivamente** útil (e não puxado para fins comerciais)<sup>105</sup>.



<sup>105</sup> Quem sabe um dia a união de super microscópios electrónicos ao registo directo de imagens de 1yottapixel captadas com obturações na ordem dos 1/1.000.000s nos possam revelar imagens concretas do universo quântico, o qual se tenta entender há décadas sem que haja no entanto qualquer fotografia.

Abordemos então este predicado tão importante e que obriga a todos os que queiram grande abertura a compra de diversas objectivas (HEDGECOE)<sup>106</sup>. A distância focal, como já havíamos referido anteriormente, é a suposta distância entre o elemento frontal e o sensor. Contudo os elementos ópticos internos podem mudar isso. Existem lentes *zoom* que não estendem com o aumento da distância focal. O *zoom* é o rácio entre a distância focal mínima e máxima de uma determinada objectiva.

As objectivas 100-400mm e 50-200mm têm ambas um *zoom x4*. Quando se quer analisar o alcance máximo deve sempre olhar-se para a distância focal em milímetros, e nunca para o *zoom*. Se se quiser versatilidade entre grande angular e teleobjectiva numa só objectiva, então aí sim, quanto mais *zoom* mais versátil é. As objectivas *zoom* não vêm, porém, sem o seu senão. São por norma objectivas de pequena abertura, e por isso, além de captarem pouca luz, não permitem pequenas profundidades de campo. Daí as objectivas de distância focal fixa serem mais adequadas a quem quer os melhores resultados e usufruir ao máximo do poder fotográfico (ANG)<sup>107</sup>.

A distância focal das objectivas rectilíneas standard (que não *olho de peixe* ou de espelhos) varia entre os 14mm e 1.200mm. Por cada vez que se duplica a distância focal, aproximamo-nos virtualmente para metade da distância perante o motivo. Fotografar um motivo a 50 metros com uma lente de 100mm é, assim, virtualmente igual a fotografá-lo a 100 metros com uma lente de 200mm.

A perspectiva do motivo perante a envolvente, todavia, muda (e assim se criou o famoso efeito *Vertigo*, consistindo este no uso de uma objectiva *zoom* que, a título de exemplo, quadruplica gradualmente a distância focal de 50mm para 200mm enquanto se afasta quatro vezes do motivo com a mesma cadência, num determinado espaço de tempo. Neste caso o motivo permanece imóvel e tudo à sua volta parece entrar em sucção. A abordagem mais conhecida é porém a de Alfred Hitchcock, usada pela primeira vez na História em 1958, no seu filme *Vertigo* (pelo qual ficou conhecido o nome do efeito), onde o *foreground* se aproxima enquanto o *background* se afasta. O efeito consegue-se com um *malabarismo* semelhante ao supracitado entre a distância física e a distância).

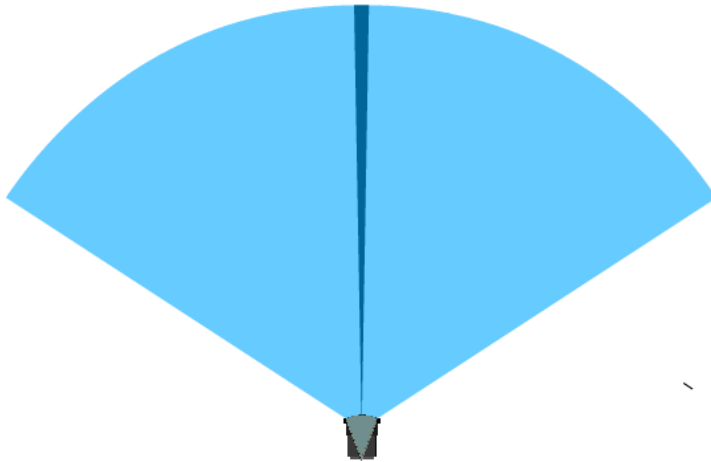


*Vertigo*, 1958

<sup>106</sup> HEDGECOE, John. *The Art of Color Photography: the Revised and Updated Edition of the Definitive Guide*. Nova Iorque: Fire Side, 1989, p.242

<sup>107</sup> ANG, Tom. *Fotografia Digital Curso Avançado*. Porto: Civilização Editora, 2008, p.62

No campo das objectivas *olho de peixe* podemos atingir valores de 6mm e em objectivas de espelhos atingem-se valores equivalentes a 5200mm, sendo que as primeiras distorcem as linhas rectas em linhas curvas, e as segundas trocam os alcances gigantescos por resoluções de baixa nitidez. Quer umas quer outras não são adequadas ao uso frequente, mas por atingirem os extremos abrem os horizontes artísticos.



Quanto às objectivas rectilíneas standard, a de 14mm capta tudo num ângulo de 114° enquanto que a de 1.200mm se concentra em apenas 2°, perfazendo um rácio de aberturas de 86x zoom.

Uma aproximação virtual de 2 vezes ou, neste caso, de 86 vezes, resultante da distância focal escolhida, não amplia a imagem 2 ou 86 vezes, respectivamente. Amplia no eixo horizontal e no eixo vertical, sendo que a ampliação é a multiplicação de ambos. De uma lente de 50mm para 100mm a ampliação efectiva é de 4 vezes (2x2). No caso de 14mm para 1.200mm a ampliação é de 7.396 vezes (86x86). Sem surpresas, quer as ultra grande angulares quer as super teleobjectivas excedem a capacidade da visão humana, cujo ângulo de visão útil (onde se exclui a visão periférica) é de cerca de 70°, equivalente a uma distância focal de 50mm.

Mas as vantagens das ultra grande angulares e das super teleobjectivas não se cingem a abrir os horizontes da visão ou a aproximar motivos distantes que a olho nu não vemos. O facto de opticamente debitem diferentes aberturas fazem-nas debitar também diferentes perspectivas ou modos de ver. Sucintamente uma grande angular distancia os diversos planos, enquanto que a teleobjectiva os comprime. Estes predicados podem ser usados unicamente pelas valências a eles inerentes. Por outras palavras, uma pessoa pode não precisar de uma distância focal de 200mm para alcançar um motivo por poder simplesmente aproximar-se dele e fotografá-lo mais de perto. Mas pode querer comprimir esse mesmo motivo com um outro motivo mais distante, fazendo-os parecer mais perto um do outro, e, nesse caso, ainda que se possa aproximar fisicamente dele e fotografá-lo com uma menor distância focal o efeito da compressão só será conseguido com a grande distância focal. Contrariamente, se se quiser obter uma perspectiva de grande amplitude de espaço a objectiva de reduzida distância focal permiti-lo-á.

Ao jogar-se com estas distâncias focais, tal como quando se joga com a luz, aquele que regista imagens pode moldar a realidade, expandindo-a ou comprimindo-a. Expansão ou compressão acabam por ser, em última análise, dois tipos de distorção. Não uma distorção de efeito psicadélico mas uma distorção da profundidade como vemos a realidade. Por isso não só a luz mas também a perspectiva, pode alterar, na imagem, a realidade como é vista por nós.

Um exemplo frequentemente usado no cinema ou em reportagens televisivas acontece quando se quer mostrar uma avenida muito movimentada. Nestes casos, invariavelmente, usam-se teleobjectivas. Porquê? Porque ao comprimir os planos próximos e os planos distantes num só, a densidade de pessoas e carros a circular pela avenida parecerá muito maior.

À partida esta rua parece estar bem movimentada, com imensas pessoas por cada dez metros quadrados. Porém, sabendo o lugar em que nos encontrávamos quando fizemos este registo, e também a distância a que se encontra a outra ponta, podemos afirmar que é uma distância superior a trezentos metros, e na fotografia podem contar-se vinte e uma pessoas. Vinte e uma pessoas numa extensão de mais de trezentos metros mostra que na verdade a rua retratada estava bastante vazia. Contudo, os 600mm de distância focal comprimiram de tal modo o *foreground* do *background* que a sensação é a de que há, de facto, muita gente. E mesmo sabendo o quão vazia estava aquela rua por termos estado lá, custar-nos-ia a acreditar, ao olhar para esta fotografia, que a rua pudesse estar efectivamente com pouca gente.

Um caso evidente onde a teleobjectiva, muito mais do que apanhar um motivo ao longe (como um surfista distante desde a praia, onde aí sim o alcance é fundamental), mostra o seu outro potencial – a extrema compressão de planos ao serviço da hiper-realidade (MUMFORD)<sup>108</sup>. A rua estava tão vazia que entre nós e as pessoas da frente havia um espaço de cerca de cem metros onde não havia ninguém. As tradicionais imagens *da Nova Iorque cheia de gente* muito vistas em filmes fazem-se com teleobjectivas, e aí reside o segredo de tamanha densidade de pessoas.



O uso de uma super teleobjectiva de 600mm numa rua verdadeiramente movimentada como a Santa Catarina faria o conjunto de pessoas que lá circulava parecer estar numa manifestação. O mesmo efeito pode ser atingido com o edificado.

<sup>108</sup> MUMFORD, Lewis. *Arte e Técnica*. Lisboa: Edições 70, 1952, p.19

Neste caso, um uso mais modesto de 200mm já se faz sentir. Veja-se como a Alfândega do Porto parece estar perto do Mosteiro da Serra do Pilar, quando se sabe da distância considerável existente entre ambos. E estamos a falar apenas de 200mm, que no que diz respeito às teleobjectivas, é uma distância focal modesta.



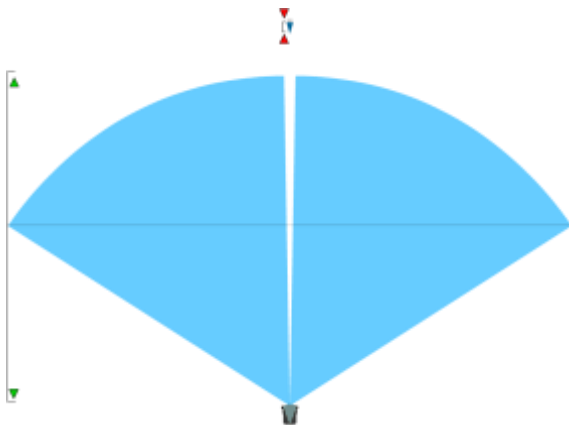
Com a imagem do helicóptero podemos verificar a compactação dos 600mm. A fotografia foi registada num prédio em Gaia. O prédio mais alto que se vê é o Hotel Vila Galé, no Campo 24 de Agosto. Os prédios mais distantes situam-se na Areosa, a 5km do hotel, e a 11km do local de foram fotografados. Toda a cidade de Coimbra caberia entre o hotel e os prédios, e no entanto, na imagem, parecem quase fazer parte do mesmo bairro.

O exacto oposto acontece na imagem seguinte, onde o uso de uma distância focal de 16mm não teve como objectivo abranger uma área vasta (como consegue fazer), mas o de colocar a câmara perto dos motivos de interesse e estender a perspectiva, fazendo tudo parecer amplo. Contrariamente à imagem do helicóptero, na imagem seguinte não parece estar tudo compactado, mas sim com um grande espaço. Ainda que na outra nos situássemos a 11km do *background* e aqui somente a 200m.



Para concluir, deve ser referida que quanto menor é a distância focal maior é a profundidade de campo. Para se obter a distância hiper-focal, cujo objectivo é o de focar tudo milimetricamente, ponta a ponta, como é o caso desta imagem, bastou uma abertura de  $f/8$  e focar na luz verde (ponto intermédio entre as folhas em cima da câmara e o Bom Sucesso Trade Center). A distância focal de 16mm é tão pequena que quase se torna difícil obter baixas profundidades de campo.

Mas importa salientar, acima de tudo, o que é permitido com a ultra grande angular – esta componente tão valiosa para conferir poder às imagens – devolver às fotografias a dimensão real dos locais, fazendo, neste caso, parecermos estar lá, ao contrário da fotografia standard, onde é impossível tamanha imersão. Pegando no diagrama comparativo entre a relação angular entre os 14mm e 1.200mm, pode deste modo estabelecer-se uma comparação simulada do que realmente acontece, distorcendo o diagrama. As respectivas áreas azuis são as que se vêm com cada objectiva, sempre a partir do local de onde é registada a imagem.



Grande angular: Menor alcance / Maior abertura /  
Extensão exagerada entre planos

Teleobjectiva: Maior alcance / Menor abertura /  
Compressão exagerada entre planos

Um dos predicados técnicos (internos) de que falámos foi a focagem. Quando se fala em Poder da Imagem, a questão da focagem surge **somente** como auxiliar das baixas profundidades de campo,

não interessando a análise de como esta pode ser medida em matrizes, feita automaticamente através de pontos, dirigida para acompanhar motivos em movimento com algoritmos que fazem o anel de foco rodar sozinho enquanto se apontar para um determinado objecto que se move, ou outras características inerentes a um predicado que, se estudado a fundo, é até bastante complexo e interessa perceber com rigor para quem quiser produzir boas fotografias ou vídeos nas condições mais difíceis. Com o uso das distâncias focais elevadas e grandes aberturas de diafragma, onde a profundidade de campo se torna extremamente baixa, aquele que regista a luz pode seleccionar, com a focagem, qualquer objecto que lhe aprouver, fazendo-o sobressair. Nestes casos nem a mínima memória descritiva é necessária, pois a percepção humana é atingida directamente (assim como o motivo) e o inconsciente, sem hesitações, revela ao consciente para onde olhar – para onde focar a atenção. Para o que é, em última análise, realmente importante (LEHMAN)<sup>109</sup>. Neste dia a Avenida dos Aliados estava repleta de gente de uma ponta à outra, e nós situávamo-nos perto da Câmara Municipal. A olho nu tudo o que víamos era uma massa de pessoas sem que alguma, ainda que extravagante, se pudesse destacar. Com uma teleobjectiva e uma grande abertura era possível, porém, destacar quem pretendêssemos, e o predicado da focagem adquire assim sentido no Poder da Imagem, pois é o último passo que nos permite controlar o que destacar. Neste caso dois amigos a falar no meio de centenas de milhares de pessoas, perdidos a olho nu, são elevados a semi-deuses. Isto revela que não adianta a uma pessoa esconder-se por entre uma multidão de milhões. Se estiver na mira de um *canhão fotográfico* tudo o que fizer será revelado, e deste modo, sem surpresas, estes ditos *canhões fotográficos* são a arma preferida dos  *paparazzi*. A rapariga a falar ao telemóvel revela neste caso em particular que os ditos amigos dificilmente se poderiam aperceber daquele que os pretendesse fotografar, dada a distância. Uma objectiva de 600mm é tida como uma *Besta* fotográfica. Um Lamborghini *Diablo* da Óptica.



<sup>109</sup> LEHMAN, Peter. *Defining Cinema*. Londres: The Athlone Press, 1997, p.175

Quando os sensores são grandes e de qualidade suficiente debitam grandes resoluções efectivas (por exemplo 18 megapixéis cuja imagem resultante, vista a 100%, tem qualidade útil). Tal facto torna-se relevante para o Poder da Imagem, pois aumenta, para aquele que a capta, o alcance limitado pelas objectivas. Ao extrair-se um pedaço 100 vezes menor do que a fotografia no seu todo, se a qualidade o justificar, simular-se-á um aumento de 10 vezes na distância focal. No caso do uso de uma objectiva de 600mm ficar-se-á com o equivalente a 6.000mm (em alcance, não em perspectiva ou compressão de planos). Deste modo, uma resolução útil gigante aumenta permanentemente o alcance, o que indubitavelmente transforma a resolução num dos predicados do poder da imagem (ANG)<sup>110</sup>.

Neste caso nem os 600mm permitiriam semelhante alcance. Mas como a resolução útil do sensor o justificava, seria possível simular uma objectiva de 1.200mm, e assim obtivemos este registo, numa noite cuja atmosfera da Terra estava límpida. Três quartos da fotografia foram removidos e ficou a parte que interessa, podendo esta ser impressa em tamanho A3 com resolução total<sup>111</sup>.

Nesta imagem em particular, nesta folha, o diâmetro da lua é de 7,5cm, no caso de uma fotografia A3 completa será de 22,5cm, com uma definição igual à que se vê nesta folha. Torna-se efectivamente muito bonita.



Agora que estão descritos os predicados técnicos de controlo de luz e de controlo da imagem em geral, sobra um último, que já foi referido algumas vezes anteriormente – a gama dinâmica. Esta define o espectro de luminâncias possíveis num só registo antes que as altas luzes estourem em branco e as sombras afundem em preto. E quanto maior melhor. Os melhores sensores, além de debitarem maiores resoluções efectivas, debitam também maiores gamas dinâmicas. Quando se quer, a título de exemplo, manipular um tom de verde, é possível fazê-lo digitalmente. Torná-lo mais intenso, menos

<sup>110</sup> ANG, Tom. *Fotografia Digital Curso Avançado*. Porto: Civilização Editora, 2008, p.160

<sup>111</sup> As super teleobjectivas, aliadas a câmaras de grande sensibilidade e a filtros para determinados tipos de radiação tornam-se mais eficazes do que muitos telescópios, já que não usam espelhos reflectores para aumentar a realidade mas elementos ópticos por onde a luz atravessa directamente, dando uma definição mais fina à imagem.

intenso, mais ou menos luminoso, etcétera. Contudo se este verde se encontrar à sombra ou exposto a muita luz, pode afundar para preto ou estourar em branco. E quando assim o é, deixa de ser editável.

A gama dinâmica humana é muito superior à das máquinas, pelo que, em determinadas circunstâncias, por mais que se faça, não é possível registar na imagem a luz como a vemos. Um dos casos clássicos acontece quando se pretende registar o interior de uma sala cuja janela está aberta, onde, lá fora, se vê o jardim. Para nós, humanos, é assim – para as máquinas não. Se expusermos correctamente para que a luz da sala seja como a vemos, a janela aparecerá branca. Caso se exponha correctamente para se ver o exterior a sala ficará toda ela muito escura, e as sombras existentes nesta afundam para preto absoluto. Em máquinas muito avançadas este problema é diminuído, mas ainda assim, distante do desejável.

Para colmatar esta falha criou-se um algoritmo para a resolver, e curiosamente esse algoritmo possibilita gamas dinâmicas muito superiores à humana, e que entusiastas usam, criando imagens absolutamente artificiais (quando o objectivo primário era apenas o de devolver a gama real). Ao algoritmo chamou-se de *HDR* (para *High Dynamic Range*) (ANG)<sup>112</sup>, e as máquinas são construídas já a pensar no seu uso, o que, neste caso, aumenta de forma ilimitada o alcance dinâmico e consequentemente o poder da imagem.

O algoritmo consiste em registar, de forma sequenciada, rápida e automatizada três, cinco ou sete imagens. Mas quase sempre três. Nesse caso, a primeira faz uma correcta exposição para os tons médios, permitindo que estes se mantenham médios, uma subexposição especial para as altas luzes, tornando-as em tons médios, e uma sobreexposição para as sombras (ANG)<sup>113</sup> que, de novo, se transformam em tons médios. Em cada uma das imagens individuais haverá brancos estourados ou pretos afundados, mas as máquinas, ou programas como Photomatix fundem as três, que em perspectiva são exactamente iguais e só variam em luz, e detectam os tons médios de cada uma, criando uma imagem deslavada, em tons pastel, onde não há altas luzes nem sombras. Contudo as cores foram todas retidas no seu estado mais perfeito e, por isso, podem ser facilmente editadas. A partir daqui podem ser atingidos resultados psicadélicos ou devolver a realidade à imagem que a câmara e objectiva, sozinhas, nunca o poderiam fazer.

---

<sup>112</sup> *Idem*, Tom. *Fotografia Digital Curso Avançado*. Porto: Civilização Editora, 2008, p.48

<sup>113</sup> *Ibidem*, Tom. *Fotografia Digital Curso Avançado*. Porto: Civilização Editora, 2008, p.224

Eis um exemplo da fusão HDR (ANG)<sup>114</sup>, no Parque da Cidade.



Sombras visíveis

Tons médios preservados

Céu azul



Ainda que o sensor da câmara, sozinho, debite uma gama dinâmica substancialmente inferior ao cérebro humano, esta imagem apresenta uma gama dinâmica superior. Qualquer humano que abra as pupilas ao ponto de ver as sombras com aquela luz veria encandeamento no céu. Ainda assim, o objectivo para esta imagem foi o de lhe conferir um tom natural. Virtualmente, com HDR, podemos obter uma gama dinâmica infinita, mas usá-la, tornará as imagens estranhas. Aqui o objectivo foi o de fazer algo incrível e superior à capacidade da visão humana, porém, natural.

<sup>114</sup> *Ibidem*, p.227

### 3.3.3 Os Efeitos do Meio

Com os predicados internos descritos é importante que os externos sejam referidos, já que, quem regista a luz, não dispõe apenas dos trunfos da máquina que trás nas mãos. Saber fazer uso do meio que nos rodeia<sup>115</sup> torna-se crucial para o registo de boas imagens, sejam estas fixas (*stills*) ou em movimento (vídeo).

Não existe, num raio de anos-luz, uma fonte de luz mais poderosa do que o Sol, e se fotografar é *escrever com luz*, saber fazer uso da estrela que nos trouxe a Vida torna-se uma mais valia. Como não podemos controlá-lo estamos sujeitos ao seu comportamento (ou, para sermos exactos, ao comportamento da Terra), e por isso devemos conhecê-lo, pois tal sabedoria fará toda a diferença nos possíveis resultados a debitar, tanto quanto o conhecimento da máquina.

Para o registo de uma determinada avenida deve ser sabido que esta parecerá diferente consoante a sua orientação e a hora do dia. Por outras palavras, um motivo específico não é, para o sensor de uma máquina, o mesmo motivo consoante estas diferenças externas. A estátua no centro da avenida pode ser movida para outro lugar e nós, humanos, vamos vê-la da mesma forma e cor, se nos abstrairmos da envolvente, mas o sensor, que carece de qualquer percepção, não.

Se excluirmos toda a temática de que de zona para zona dentro da Terra devemos conhecer o comportamento do Sol no nosso céu para tirarmos o maior partido dele (HEDGECOE)<sup>116</sup>, e nos focarmos num local específico (como o eixo marítimo ocidental de Portugal Continental), há certos pormenores que ajudarão a obter melhores registos. Para começar, ao longo do dia, o Sol não circunscreve um arco totalmente *perpendicular*, logo, o denominado *Sol do meio-dia* não ilumina tudo directamente. Há, aliás, ângulos que nunca são iluminados directamente. E quando, num dia radioso, parece haver uma iluminação perfeita para fotografar o que quer que seja (HEDGECOE)<sup>117</sup>, porque assim o vemos com os nossos olhos, o mesmo não acontece com o sensor.

Por esse motivo muitas das cores neutras que nos rodeiam no dia-a-dia, em fotografias, surgem azuladas, mesmo com um balanceamento de brancos correcto. Isto porque tudo reflecte luz, e as cores neutras (escala de cinzas), por serem neutras, evidenciam muito mais a cor daquilo que reflectem. Uma parede de granito, deste modo, a menos que esteja a ser directamente iluminada pelo Sol, nunca ficará registada com a sua verdadeira cor, por estar a reflectir a luz da atmosfera (que é azul, e daí as cores neutras ficarem azuis). Ao ver-se os registos feitos nestas condições, nós, humanos, não deixamos de assumir esses tons azulados como neutros, de tão habitados que estamos aos motivos que na vida real nos parecem neutros. Porém, ao nível do inconsciente, algo parece inestético. Na próxima imagem, por exemplo, concluímos de imediato que o paredão é cinzento. Mas em pós-produção, se lhe devolvermos a cor neutra que este **efectivamente** tem, por comparação, podemos verificar o quão inestético era, e acima de tudo, que para o **sensor**, não era de todo cinzento, mas **azul** (um *color picker* revelá-lo-ia com um valor alto no canal B). Em pós-produção **toda** a cor neutra deve ser **dessaturada**, pois na maioria dos casos apresentará este azul eléctrico. Neste caso é somente um muro, mas se for toda uma paisagem neutra, toda a fotografia sairá sacrificada (ANG)<sup>118</sup>.

<sup>115</sup> Ou de iluminação artificial, seja esta a iluminação possível referente a um espaço e situação onde não se pode usar outra que não essa mesma iluminação possível, seja a iluminação *heavy duty*, usada em estúdios de fotografia e cinema ou no exterior, normalmente em cinema comercial com grandes orçamentos. No caso da iluminação artificial ser usada esta deve ter, como objectivo, parecer inexistente. Por exemplo numa cena de um filme onde há um salão repleto de candelabros, mas estes, só por si, não dão a iluminação pretendida (ou suficiente) para captar o intencionado, a iluminação artificial deve sempre simular a iluminação real – neste caso parecer vir dos candelabros. Deste modo, em cada cenário, a iluminação deve parecer vir de uma fonte concreta e por isso, qualquer set de iluminação de estar intacto. Cai-se por vezes no erro de fazer a iluminação ideal para destacar um motivo em qualquer ângulo. Isto é errado, pois cria erros de continuidade.

<sup>116</sup> HEDGECOE, John. *The Art of Color Photography: the Revised and Updated Edition of the Definitive Guide*. Nova Iorque: Fire Side, 1989, p.202

<sup>117</sup> *Idem*, p.128

<sup>118</sup> ANG, Tom. *Fotografia Digital Curso Avançado*. Porto: Civilização Editora, 2008, p. 168



Estes pormenores são praticamente indetectáveis (BROWN)<sup>119</sup>, mas quando mudados, fazem toda a diferença, e só com o olhar clínico se chega ao Sublime. Repare-se bem no azulão da rampa, absolutamente inestético. Imaginemos agora um motivo com a mesma matiz que, em vez de ser secundário, era o motivo principal. A fotografia não chegaria sequer ao nível do medíocre. Quanto mais radioso for o dia, mais se pensa que, à partida, tudo está devidamente iluminado, mas a menos que a luz solar seja **directa** não há modo como evitar o azul nos neutros a não ser retirá-los em pós-produção. Por este motivo, quando se sabe que a determinada hora do dia, num determinado local, por mais brilhante que o dia esteja, a incidência não seja adequada, deve esperar-se (caso se possa) para que a luz, naquele lugar, se torne a ideal. Conhecendo-se o ciclo do Sol saber-se-á facilmente, consoante a Estação do ano, a que horas estar no local certo. No interior de salas cinzentas ou brancas, onde o controlo do Sol é limitado ou mesmo impossível, toda a imagem deve ser tratada de modo a atingir o grau do Sublime. Por melhor que seja a câmara, a objectiva e o fotógrafo em conjunto, o resultado final nunca passará do medíocre senão houver um processamento digital final<sup>120</sup>.

<sup>119</sup> BROWN, Blain. *Motion Picture and Video Lighting*. Oxford: Focal Press Elsevier, 2008, p.139

<sup>120</sup> Como mostraremos no Capítulo IV, subcapítulo 4.1.

Outro ponto importante sobre o Sol e a Fotografia nesta região do planeta prende-se com o facto de que registos feitos para Norte serão sempre mais facilitados. No caso do Porto, Coimbra ou Lisboa, por exemplo, será sempre mais fácil registar a margem direita do rio (o que é bom dado que a zona principal destas três cidades se situa precisamente desse lado).

Por norma (HEDGECOE)<sup>121</sup>, o início da manhã e o fim da tarde são os momentos do dia mais propícios para a captação de imagens providas de maior impacto. Pela radiação ter de atravessar mais quantidade da atmosfera do planeta, a luz visível é mais suave, mais luz ultravioleta é filtrada, e isso permite maior controlo e facilidade para se captar o motivo pretendido, permitindo por isso melhores imagens. O facto dos raios estarem numa orientação lateral e não vertical possibilita também uma melhor iluminação do lugar para onde se aponta, e o facto de incidir desta forma aumenta também as sombras, o que apetrecha a fotografia de um maior jogo de luz/sombra – particularidade manifestamente estética. Sobre a questão da luz lateral deve ser também referido que, no caso em particular desta zona do Mundo, que a luz nascente dota as imagens de maior suavidade pelos tons brancos que adquire. Ao passo que a luz poente, por ser influenciada pelo mar e a aura de água em estado gasoso por ele emanada e sobre ele deitada, enriquece as imagens ao aumentar-lhes os contrastes e os tons quentes. E porque se falou do filtro polarizador, não deve ser esquecido, agora que se aborda o Sol, que o seu efeito atinge o expoente máximo quando a objectiva está perpendicular a este. Com o Sol atrás, a 180 graus, o uso do polarizador não é tão relevante, pois a luz direccionada intervém positivamente. Com o Sol à frente, a 0 graus, a objectiva fica em contra luz e a menos que se faça um *Super HDR* obter-se-á silhuetas. Por isso, é a 90 graus, para a esquerda e para a direita, que se atinge o *sweetspot* do filtro polarizador, baixando este o seu poder, gradualmente, consoante se gira a objectiva mais em direcção dos 0 ou 180 graus. Perceber o Sol ajuda também a tirar proveito do contra-luz. Perante elementos altamente reflectores a luz directa não é necessária para a obtenção de resultados com impacto, e aumentam ainda a quantidade de reflexos. Neste exemplo, o super desportivo Chevrolet Corvette amarelo só tinha a ganhar em estilo com um aumento nos reflexos do dia radioso. Deste modo arriscar o contra-luz e a ausência de um filtro polarizador (contrariando, portanto, todas as regras) permitiu um resultado melhor e mais digno para o carro (HEDGECOE)<sup>122</sup>.



<sup>121</sup> HEDGECOE, John. *The Art of Color Photography: the Revised and Updated Edition of the Definitive Guide*. Nova Iorque: Fire Side, 1989, p.126

<sup>122</sup> *Idem*, p.122

Note-se como, perante a ausência de luz directa, a cor dos guarda-sóis estraga o tom branco da t-shirt do rapaz à direita. Idealmente, esta devia ser dessaturada digitalmente, pois assume o tom dos guarda-sóis. Não processámos a imagem para evidenciar que a cor duns objectos influenciam os outros por tudo não passar de luz reflectida, e que o que para nós é branco, para o sensor não é. Sobre o meio a luz solar não é, porém, o único elemento a ter em consideração. A atmosfera interfere igualmente nas imagens. Quando se usa uma super teleobjectiva, por se saber que esta comprime os planos ao extremo, deve saber-se, também, que a própria atmosfera vai ser comprimida. Se a partir de um ponto qualquer se fotografar um motivo a quinze quilómetros de distância (por exemplo a Torre RTP, em Gaia, a partir do Farol da Boa Nova, em Leça), haverá uma extensão de vinte quilómetros de atmosfera a separar a objectiva do motivo. Deste modo, se houver alguma humidade, ainda que ligeira, toda ela será comprimida num plano (ANG)<sup>123</sup>. Estamos a falar de matéria gasosa com uma profundidade equivalente à da Fossa das Marianas – o ponto mais fundo dos Oceanos – compactados ao extremo. Ainda que o alcance da super teleobjectiva seja surpreendente e se possa chegar para tão perto algo tão longe, as partículas de água ou poluição distorcerão o motivo. Por este motivo inerente ao meio, e quando o objectivo é a obtenção de imagens cristalinas, as super teleobjectivas são mais úteis para registar com minúcia motivos a meia distância do que para fotografar objectos muito distantes. A rara excepção é quando a atmosfera está completamente limpa de poeiras, impurezas ou nebulosidade (algo difícil de acontecer nas grandes cidades marítimas que, mesmo com céu limpo, apresentam uma espécie de aura que para nós é invisível mas que afecta e de que maneira o registo da luz). Outro factor é o calor excessivo (HEDGECOE)<sup>124</sup>. Note-se o quão rapidamente as ondas de calor corroem tudo o que se encontra a partir de determinada distância.



<sup>123</sup> ANG, Tom. *Fotografia Digital Curso Avançado*. Porto: Civilização Editora, 2008, p.58

<sup>124</sup> HEDGECOE, John. *The Art of Color Photography: the Revised and Updated Edition of the Definitive Guide*. Nova Iorque: Fire Side, 1989, p156

### 3.3.4 A Narrativa

Se por um lado à Fotografia haja mais quem associe à imagem fixa, e o próprio documento pareça mais direccionado para tal, o que é certo é que, como referi antes, os princípios ópticos são exactamente os mesmos. O termo Fotografia surge, como foi referido no início, de *fós grafis*, e a sua leitura mais fundamental é *escrever com luz*. E com luz se escrevem as imagens fixas e em movimento, pelo que a quase totalidade do acima falado se aplique, totalmente, ao vídeo.

E à parte de questões técnicas como por exemplo a impossibilidade de obturações de dez segundos em vídeo<sup>125</sup>, o que muda, então? De todo, a narrativa. Uma fotografia tem toda a narrativa nela contida, seja muita, ou pouca. Há fotografias cuja leitura pode demorar minutos, mas esta leitura é invariavelmente feita sobre um fotograma, e sobre o que esse mesmo fotograma nos conta. Poder-se-á dizer que a leitura da fotografia se aproxima à leitura da pintura, pelo que a Gestalt seja um nome a referir para o estudo a sério da fotografia.

Em vídeo a narrativa assume toda uma outra dimensão, pois não só tem de haver todo o cuidado para que um plano seja *fotográfico* mas também porque dentro do próprio plano existe o potencial de movimento, pelo que, o controlo de foque tenha de ser preciso no decorrer dos fotogramas e não apenas *naquele* registo que se faz com uma câmara reflexa. Também a iluminação, artificial ou não, tem de estar em concordância com tudo o que se pretende para aquele plano e só aquele plano em particular. E se isto se aplica a planos fixos, adicionemos-lhe as múltiplas formas de registar o contínuo de fotogramas enquanto a câmara que regista a luz se move. Desde *pannings*, a *tilts*, e a toda uma outra catrefada de possíveis movimentos cinematograficamente exequíveis e que fazem sentido em cinema ou reportagem. Adicionemos-lhe ainda um factor que pode equiparar-se à fotografia fixa mas que é feito de um modo totalmente diferente. Refiro-me à leitura de cada cena em particular. Se numa imagem fixa queremos dar realce ao olhar da actriz mas também pretendemos que se destaque algo nas mãos, ou no cenário, devemos construir a fotografia para que aqueles que a vêm reparem, passo a passo, nos pormenores.

Quando o registo de luz é um contínuo de fotogramas aquele plano fixo para o qual pretendemos ter destaque nos olhos, nas mãos e *naquele* objecto do cenário, pode e deve ser filmado noutros *planos*, em *close-up*, para intercalar com o plano mãe. E deste modo se constrói, talvez, 99% da narrativa de uma só cena em Cinema (o restante 1% é para aqueles filmes com planos fixos de vários segundos ou mesmo mais de um minuto que, à semelhança da fotografia, induzem o espectador a desconstruir o que vê em partes). Contudo, e como deve ter ficado subentendido, estamos ainda, somente, a referir a questão plano/cena.

*A rapariga que surge em plano médio, o close-up da cara do rapaz que a vê a entrar de rompante, um novo close-up nos olhos dela para que fique subentendido que naquele momento ambos estão a cruzar os olhares, a volta ao plano médio para contextualizar a acção que por eles será protagonizada, o close-up do momento chave. Bam! Cena seguinte.*

Este é um processo de corta e cola de uma só cena que é uma *quase-fotografia*, e onde o olhar do espectador, ao contrário da fotografia fixa, é conduzido pela montagem que constrói aquela *quase-fotografia*. Depois temos o grande esquema, que já não passa pela montagem das *quase-fotografias* que compõe o filme mas todo o filme, que tem de ser coerente e contar uma história numa de virtualmente infinitas formas possíveis. Na cena referida no parágrafo anterior a rapariga pode ter entrado de rompante para dizer algo ao rapaz. Esse diálogo pode surgir todo ele dentro daquela *quase-fotografia*, com subtis e inteligentes alternâncias de plano para conduzir bem a *micro história dentro*

<sup>125</sup> O que requer um uso manifestamente mais frequente, e também mais compreensão a fundo sobre iluminação artificial para recriar cenários, ainda que o mesmo se faça com fotografia.

da quase-fotografia. Mas a edição<sup>126</sup> permite toda uma panóplia para que, esta mesma história, seja contada. Em vez de se optar pelas alterações subtis e inteligentes de plano enquanto eles se comunicam, toda a história que ela tem para contar ao rapaz poderá ser visionada. Ou seja, em vez de a ouvirmos a dizer as palavras dela, que nos remetem inconscientemente para a situação, podemos ser directamente remetidos para a cena, assistir à história que ela conta num *flashback*, ou podemos, também, ver uma mistura dos dois, entrelaçando as diversas acções. Podemos ainda ser surpreendidos pelo "tenho uma coisa para te contar!", e, de repente, a cena muda completamente para uma outra história de um outro protagonista, deixando a cena anterior a *marinar* nos nossos pensamentos, para que, mais tarde, quando volte, surja ainda com mais impacto pela curiosidade e expectativa conseguida. A montagem é deste modo mágica, valiosa e também uma bela ferramenta de distorção. Vários tipos de montagem podem ser aplicados a uma cena de poucos segundos, e do mesmo modo que uma fotografia fixa pode ser alvo de grandes dualidades a fotografia em movimento também, e, neste caso, muito mais, pois a forma como se **monta** (e não edita) cada pequena peça, ainda que esteja a contar a *exacta mesma história*, vai ser contada de uma forma ligeiramente diferente, moderadamente diferente ou totalmente diferente.



Seriado Gunsmoke

Consequentemente a exacta mesma história pode acabar por se tornar toda uma outra história. Com mais impacto, com menos, com igual impacto mas diferente leitura. A montagem é absolutamente mágica, e qualquer editor mediano a quem se lhe dê trinta trechos (ou ficheiros) de vídeo consegue fazer daquilo comédia ou terror. Existe um exercício que corre várias escolas de Cinema do Mundo, incluindo a própria Universidade Católica, o *Gunsmoke*, que consiste num conjunto de pequenos e médios trechos no *farwest*, o qual vem junto do guião original, e serve este para exercitar o músculo da montagem aos estudantes de Cinema. Para saberem ler um argumento, catalogarem ficheiros e montarem em concordância com o que está escrito. Sem surpresas, esse mesmo exercício deu azo a um grande movimento, o qual se encontra facilmente no Youtube. Inúmeras pessoas, de todo o mundo, com as mesmas imagens (e *desligando* totalmente do argumento), fizeram pequenas curtas-metragens de terror, de comédia, de acção frenética e até de romance homos-sexual entre dois *cowboys*, etcétera.

Note-se! Neste dito *movimento* nenhuma imagem foi alterada, pelo que se manifesta, em toda a sua força, **a potência do corte, do ritmo, da intenção do montador/editor** (LEHMAN)<sup>127</sup>. Imagine-se que, na brincadeira, era autorizado que todos os trechos de filme do *The Shining*<sup>128</sup> fossem usados para criar uma comédia. Seria, de todo, fácil. Em primeiro lugar não há a obrigação de usar todas as cenas – afinal, não estamos a obedecer ao argumento do *The Shining*, apenas a usar os trechos de filme para uma outra história – pelo que logo aí podemos excluir o terror. Mesmo partes terroríficas como quando o Jack Nicholson (Jack) sorri através da porta furada, num outro contexto, não seriam terroríficas de todo. Toda a montagem do som (igualmente importante à montagem da imagem)

<sup>126</sup> E neste caso em concreto a **montagem**, termo muitas vezes esquecido e mal, porque a montagem é toda uma ciência em si mesma, para além de todas as outras formas de edição, como é, por exemplo, o tratamento de imagem em questões de afinação, contraste, redução de ruído, definição, ou, outro possível exemplo, a adição de efeitos que nos podem levar ao Hiper-Real ou Fantástico mais do que a própria câmara já tinha conseguido com toda a iluminação, guarda-roupa e forma como a imagem foi registada.

<sup>127</sup> LEHMAN, Peter. *Defining Cinema*. Londres: The Athlone Press, 1997, p.17

<sup>128</sup> Stanley Kubrick, 1980. [Adaptação do livro de Stephen King]

poderia inverter por completo a narrativa (experimente ver a cena final enquanto ouve a música "Jesus Cristo" do Roberto Leal e constatará a diferença. Todo o som faz a diferença no poder audiovisual (e se nos permitem, no poder visual só por si) (DANCYGER)<sup>129</sup>, e por isso é um crime para a leitura de um filme assisti-lo com o volume baixo. A narrativa **muda** tão somente pelo volume estar mais baixo do que devia. Um soco bem dado na cara, apetrechado de um *foley* com sons graves, o qual vai conferir mais potência ao soco do que o próprio soco em termos visuais, se ouvido com o volume baixo, é como se o montador tivesse escolhido um mau *foley*<sup>130</sup>. Um filme é para se ver bem e ouvir alto, pois a imersão tem de ser total, e a intenção do montador tem de ser respeitada. Caso contrário **nenhuma** crítica será legítima ao montador. Nada se poderá dizer sobre o montador se durante um filme enviarmos uma *sms*, se colocarmos em pause para ir buscar uma cerveja ao frigorífico, se se puser o volume baixo porque já são duas da manhã, se se olhar para a pessoa que temos ao nosso lado para tecer um comentário. Um filme é um acto **absolutamente** contínuo que deve ser visto com atenção, ouvido com atenção, sem qualquer tipo de interrupção, sem colocar temporariamente o volume mais baixo porque o *som do ataque militar está a incomodar* (pois está a incomodar! (DANCYGER)<sup>131</sup> E o montador quis que estivesse, por isso desfrute do incómodo pois de emoções se saboreia um filme), e, se possível, sem pestanejar muito os olhos. O filme deve ser visto num estado de quase-hipnose (LEHMAN)<sup>132</sup> (e se estiver hipnotizado quanto melhor), e, de preferência, mais do que uma vez, pois o consciente humano não poderá absorver tudo no primeiro visionamento.

Porém, também cabe ao montador cortar e colar de modo a que o espectador fique hipnotizado. Todo um jogo de planos curtos seguido de um plano mais longo vai conferir solenidade ao plano longo, sendo que a tensão já foi instaurada no inconsciente pelo metralhar de planos que antecederam o plano longo. Deste modo quem vê o filme estará já tenso quando o plano longo começar, e enquanto este decorrer vai sentir expectativa, a qual vai aumentar a tensão que já tinha. Se a *exacta mesma história* fosse feita num só plano tornar-se-ia aborrecida. Se fosse feita num malabarismo circense de cortes poderia tornar-se tão excessiva que alturas tantas a tensão era tomada como adquirida e, conseqüentemente, era perdida. O montador deve, por isso, construir o que o comove a ele, pois sendo ele um ser humano tem mais linhas transversais com todos os outros seres humanos do que possa imaginar. Deste modo, com as sempre existentes excepções, se o montador sentir a tensão enquanto corta, cola e monta – se imaginar essa tensão só de pensar na montagem pretendida – à partida vai conseguir criar a tensão que imaginou.

No fim de contas tudo não passa de um jogo de emoções, uma contínua e repetida sessão de injeções no inconsciente. É isto que, em última análise, absorverá as pessoas para dentro do filme. Não é por acaso que a sensação de medo é **real** quando um filme de terror é bem feito. E realço bastante o género *terror* por ser mais explícito, mas o mesmo serve para tudo, até para o mais lamechas dos filmes de domingo à tarde. Até para telenovela, que só por si servia como um verdadeiro *case-study*, por de uma premissa tão curta e fraca se conseguir estender tanto em episódios e, ainda assim, manter os espectadores fiéis. Envolvida está, como é evidente, uma construção de *corta e cola* (**montagem, montagem, montagem!**) muito bem conseguida.

Um exemplo curioso da subversão de um argumento deu-se no *Pulp Fiction*. A famosa editora que muitos filmes do Tarantino montou optou por dar uma grande reviravolta ao argumento, e o filme, que inicialmente estava programado para ser linear, deixou de o ser. Em parte, tornou-se um filme de culto por esse motivo, até pela época em que foi feito. O realizador não teve a visão total sobre o seu filme e a editora/montadora, o maior dos filtros de qualquer equipa que se proponha a fazer um filme,

<sup>129</sup> DANCYGER, Ken. *The Technique of Film and Video Editing: History, Theory and Practice*. Oxford: Focal Press Elsevier, 2007, p.40

<sup>130</sup> Sons variados para substituir o som de câmara. A colher que cai. O soco que é dado. A gota no cálice. Estima-se que em Hollywood cada filme, no que à componente sonora diz respeito, é 95% a 100% construído em pós-produção.

<sup>131</sup> DANCYGER, Ken. *The Technique of Film and Video Editing: History, Theory and Practice*. Oxford: Focal Press Elsevier, 2007, p.395

<sup>132</sup> LEHMAN, Peter. *Defining Cinema*. Londres: The Athlone Press, 1997, p.17

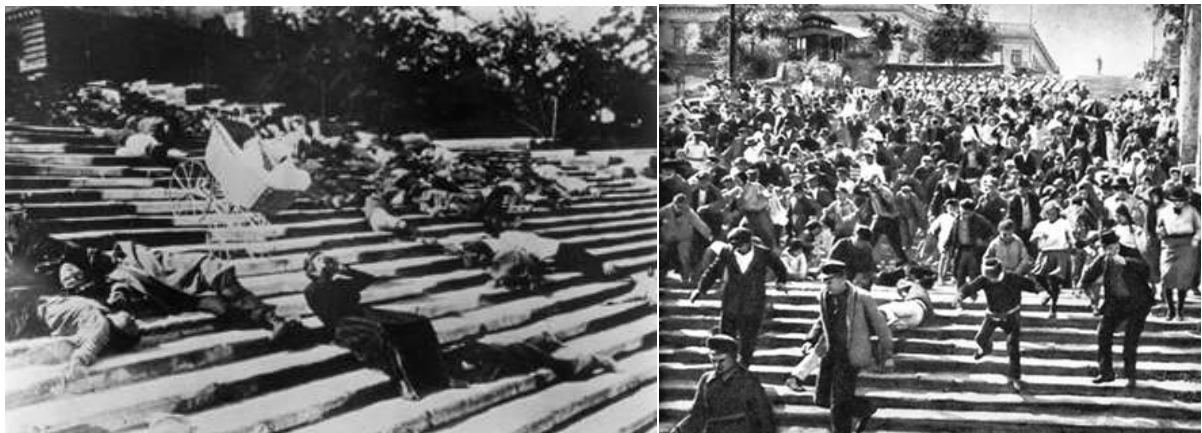
contou a história daquela forma. O realizador ficou surpreendido e deu o aval. Hoje é provavelmente o seu filme mais significativo.

O acto da montagem, em toda a sua magia, tem o Poder da Alteração mais do que qualquer outra coisa. E se muito se falou em como as componentes técnicas da Fotografia são como que predicados para a alteração, devemos salientar que, no caso da imagem em movimento, a montagem assumirá o papel final. O papel de aval, o papel de veto, o papel de intensificação, ou outro papel qualquer de muitos papéis possíveis.

*Um rapaz olha apaixonadamente para a esquerda, e quase parece sorrir com os olhos.* Eis um trecho de imagem captado. O que é esse trecho? Em concreto, não é nada. Se no plano seguinte aparecer um outro rapaz a olhar da mesma forma para a direita é homossexual. Se for uma montanha que se perde no horizonte e se desvanece na neblina, é um apaixonado pela natureza que, naquele momento, se inspira pela grandiosidade do que vê. Se o plano seguinte for uma cena de dança, com algum tipo de sonoridade meta diegética, revela que o sorriso se deve ao pensamento, à memória, provavelmente à nostalgia alegre de um momento bem vivido. Deste modo *o rapaz que olha apaixonadamente para a esquerda e quase parece sorrir com os olhos* não é nada até que a imagem seguinte o revele. Montagem. Pura montagem. A narrativa perde toda a sua *fotografia* para deixar a montagem assumir o comando naquele momento. E um filme é esta simbiose bem (ou mal) feita entre a Fotografia que nos transmite algo e a Montagem que algo nos conta.

E como todo este documento fala essencialmente da Ilusão e o Poder da Imagem no Espectro do Hiper-Real ao Fantástico, e porque tanto enlevo foi dado à Fotografia, por a esta se associar mais à Imagem, e porque toda a temática Óptica é transversal, fica descrita agora a Montagem.

Para concluir é quase obrigatório referir um dos mais icónicos casos de montagem. A apoteótica e grande cena das Escadas de Odessa, no filme *O Couraçado de Potemkin*<sup>133</sup>. Poder-se-á dizer que naquele caso em particular o corte rápido, as *flashadas*, as repetições, toda a demora de que a cena se apetrecha sem que o fenomenal turbilhão *de montagem e montagens e mais montagem e mais montagens* cesse, faz a cena valer só por si. Uma obra de montagem em todo o seu esplendor, onde o protagonista no meio de centenas é um carrinho de bebé.



<sup>133</sup> Sergei Eisenstein, 1925/26

#### IV - Espectro do Hiper-Real ao Fantástico

Neste capítulo, como o próprio nome sugere, por completar, juntamente com o anterior, o título do documento em si, pretendemos dar continuidade, ou, neste caso, o desfecho ao conjunto de questões aqui abordadas. Sendo o capítulo anterior o maior em volume e também o epicentro do documento, encontram-se aí retratadas as questões inerentes ao poder da imagem quer como conceito quer como a visual (Fotografia), os seus predicados que, por si, explanam bem a referida potência assim como a Dualidade, sendo a última abordada num *case-study* onde o objecto de estudo é o Porto (mas podia ser qualquer um). Usar um determinado objecto (entenda-se por objecto qualquer coisa para além do *item*, tal como um conceito ou obra de arte) como *case-study* é uma forma poderosa de, sucintamente e com exemplos concretos, se ir ao cerne dos pontos aos quais ao cerne se quer ir, e consequentemente transmitir, deste modo, a mensagem que se pretende de uma forma eficaz e clara.

E se a Dualidade é por um lado o foco primário do documento, por ser o epicentro cujo poder se pode estender para um lado ou para o outro, é relevante, para este estudo, abordar-se as pontas ou por vezes metas onde a referida Dualidade nos permite chegar, e que, no caso deste documento em particular, são tão importantes como o epicentro (a Dualidade). São estas a Hiper-Realidade e o Fantástico, consistindo estes, respectivamente, na distorção de uma realidade com fins de a diminuir ou engrandecer perante um público que a assume como real (sendo deste modo perigosa, e conotada com os Mass Media), e a distorção de uma realidade de forma assumida, normalmente com fins lúdicos ou artísticos, como é o caso da Sétima Arte, onde ninguém toma por falsa uma imagem que é falsa pelo simples facto desta assumir que o é.

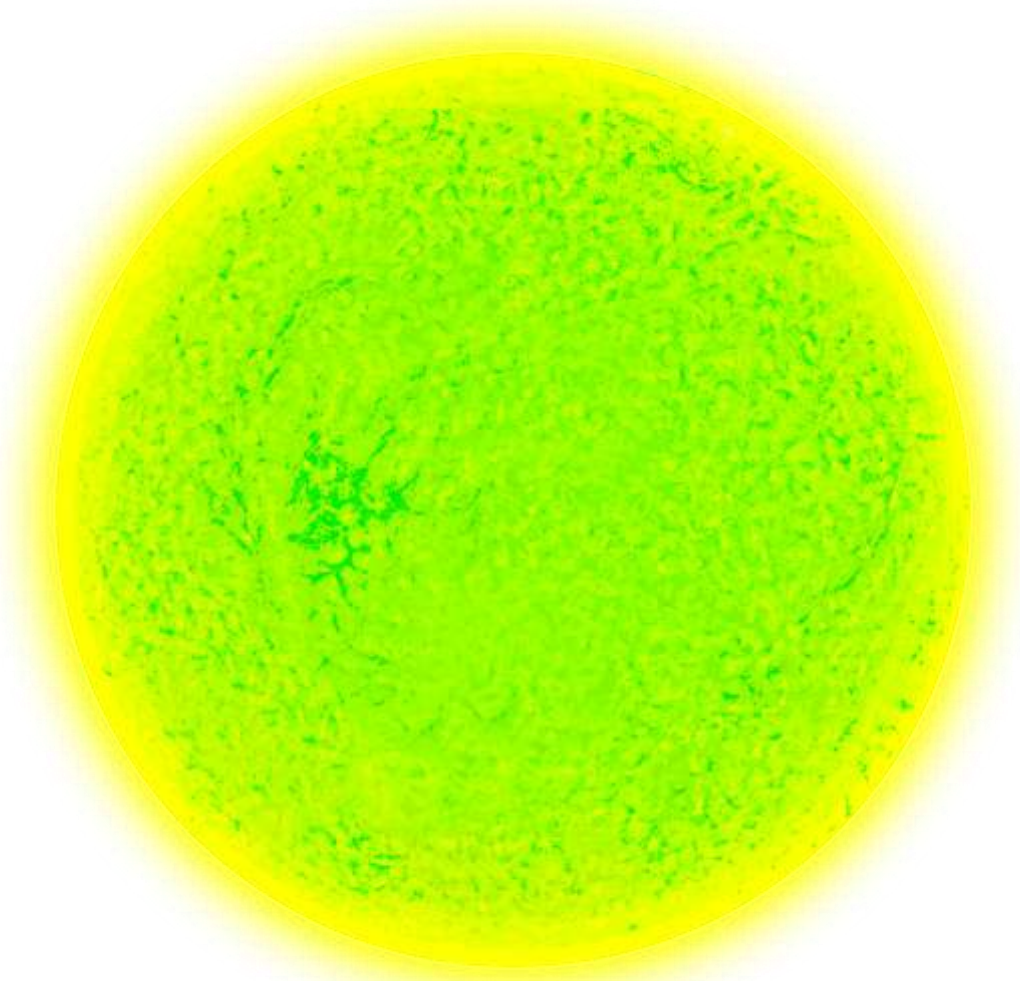
Deste modo, para complementar o primeiro *case-study*, situado no centro do espectro e a respectiva *radiação* para os dois limites, inserimos agora dois objectos de estudo que vão, precisamente, ao encontro de cada um desses dois limites. São estes um conjunto de fotografias aos espaços do Campus da Foz da Universidade Católica Portuguesa, e o filme Fogo e Prata, projecto final de Mestrado, ao qual daremos maior ênfase, por se tratar de um projecto que está associado ao ano de criação deste documento, e sobre o qual se pretende a ligação directa ao mesmo, não havendo, porém, uma efectiva maior relevância deste projecto em particular face ao Porto ou às infra-estruturas da Universidade Católica Portuguesa, já que todos se complementam entre si no espectro que aqui se aborda, e para o qual, o projecto Fogo e Prata, individualmente, seria insuficiente para traduzir todo o tema outrora pensado num tema agora postulado. Postulação que, de resto, não é qualquer *descoberta de pólvora* (pois pouca *pólvora* haverá para descobrir sobre o tema), mas antes uma agregação de ideias, dispostas em partes, que, num todo, podem oferecer uma perspectiva interessante e ainda assim sucinta àqueles que na temática do Poder e Dualidade da Imagem mergulharem.

Sem mais palavras para escrever nesta nota introdutória ao capítulo IV passamos assim ao primeiro objecto de estudo, com o qual tornaremos evidente a Hiper-Realidade. Logo depois prosseguiremos para o Fantástico e ficará circunscrito o círculo deste documento *desenhado*.

#### 4.1 Case Study sobre a Hiper-Realidade: Espaços da Universidade Católica

(LEHMAN)<sup>134</sup> A distorção da realidade de acordo com o que queremos é das coisas mais bonitas que pode haver, pois a realidade, como a vemos, nada mais é do que o fruto da nossa percepção como ser humano. Deste modo até que ponto podemos afirmar que qualquer tipo de distorção é, na verdade, uma distorção, se a nossa *realidade*, fruto da nossa percepção, é, em si, uma distorção da verdadeira realidade, onde, como foi referido em linhas passadas, nenhum objecto é verdadeiramente sólido, onde o tempo e o espaço não são, ao nível fundamental, coisas tão distintas como para nós, humanos, nos parece, onde o milhão de cores que vemos são mera ilusão de óptica face à forma como descodificamos determinados tipos de radiação luminosa, etcétera?

A título de exemplo, a temperatura média dos átomos da superfície do Sol é de 5.750 graus kelvin (não confundir com o núcleo, a milhões de graus) (FISCHER)<sup>135</sup>, e por esse motivo emana radiação cujo pico de frequência de onda (515nm), noutras circunstâncias, seria por nós vista como verde (BROWN)<sup>136</sup>, e para efeitos práticos o Sol é mais verde do que outra cor qualquer, como grande parte das estrelas à sua temperatura (as mais quentes, com mais de 10000 graus, são azuis, e as mais frias, a rondar os 2000, vermelhas, as quais conseguimos ver como azuis e vermelhas, ao contrário das supostamente *verdes*, que não conseguimos ver como verdes).



Cor do pico da frequência de onda emanada pelo Sol

<sup>134</sup> LEHMAN, Peter. *Defining Cinema*. Londres: The Athlone Press, 1997, p. 98

<sup>135</sup> FISCHER, Daniel. *Astronomica*. Elanora Heights, Australia: h.f.ullmann, 2008, p.32

<sup>136</sup> BROWN, Blain. *Motion Picture and Video Lighting*. Oxford: Focal Press Elsevier, 2008, p.138

O Sol não nos parece verde porque, ao contrário do *cone* dos azuis e vermelhos dos olhos, o dos verdes, em nós, humanos, tem um funcionamento diferente e é afectado pelos outros dois. Por este motivo, pelo facto do Sol emanar radiação luminosa noutros comprimentos de onda (como **todas** as estrelas), ainda que na sua maioria seja o comprimento de onda respectivo à luz verde (com epicentro nos 515 nanómetros (KANDINSKY)<sup>137</sup>, ou 0,00000515 metros), as outras vão entrar na equação e misturar-se. Estamos deste modo destinados a percepcioná-lo como branco<sup>138</sup>, ou numa escala de amarelo a laranja avermelhado, quando a atmosfera da Terra bloqueia frequências da sua radiação, e o *arrefece* para uma aparente estrela menos quente. Já tudo o que vemos dentro do nosso planeta é o resultado da luz que atravessa composição gasosa particular da nossa atmosfera, e como tal, a vida como a percepcionamos na Terra nada mais é do que um conjunto de reacções que ocorrem fora e dentro de e nós que, à nossa mente, assim parece. Ver o mundo em infravermelhos é totalmente diferente do que estamos habituados e, ainda assim, tão real e verdadeiro (tão verdadeiro que o simples facto de colocarmos um filtro infravermelho numa objectiva nos permite constatar, *in loco*, tal facto). Deste modo uma árvore não é verde, branca ou rosa. É da cor que a percepção de um determinado ser a vir. Em última análise, a árvore é totalmente feita de átomos e os átomos não têm cor alguma. Consequentemente as árvores não têm cor. Ou matéria, já que toda matéria é constituída de energia pura no seu estado fundamental, e a energia pura não tem volume ou peso. Considerando que por matéria podemos traduzir *tudo aquilo que tem x volume e x peso*, concluiremos que a matéria, assim como as cores, não passam de uma ilusão.

Tudo o que vemos é uma ilusão. A Vida é em si uma ilusão (pelo menos da forma como a percepcionamos é-o absolutamente e nada refutará tal facto), e por este motivo qualquer distorção da *realidade* como a vemos para uma outra *realidade* pode traduzir-se na simples transformação da ilusão à qual estamos habituados por uma outra ilusão. Tal ilusão, aquela que difere da nossa, poderá aos *olhos* da nossa percepção parecer solene ou medíocre. E por aí se começa, conceptualmente, a hiper-realidade. Saindo do ramo da Física Quântica que não abordada através de equações mas por Literatura, far-se-á a explanação de como a realidade foi subvertida e neste caso aumentada (LEHMAN)<sup>139</sup>. O objectivo era o de registar espaços interiores como forma de mostrar a Universidade no máximo da sua beleza. Deste modo o pensamento imediato foi o de a mostrar bem, elevando-a ao Sublime. Ainda que ao adoptarmos este papel estivéssemos a forjar uma nova realidade sobre a realidade existente (SOULAGES)<sup>140</sup> tal trabalho era mais motivante do que os normais registos, e como toda a imagem concebida com o intuito promocional passa por este filtro de engrandecimento julgámos pertinente dotar o Campus da Foz de imagens apetrechadas de luz, espaço e simetria (FLUSSER)<sup>141</sup>. Seguem cinco exemplos de cento e cinco registos feitos a trinta e oito salas.

<sup>137</sup> KANDINSKY, Wassily. *Curso da Bauhaus*. Lisboa: Edições 70, 1975, p.67

<sup>138</sup> A cor das estrelas está directamente ligada à sua temperatura real. O uso de graus kelvin em imagem para medir a denominada *temperatura de cor* é uma analogia directa para o correcto balanceamento de brancos. Dizer-se que a luz de tungsténio é de 3.200 graus kelvin ou a luz do dia 5.500 é deste modo, somente, uma norma cromática baseada nas cores da luz consoante a temperatura da matéria. Mas as estrelas atingem 3.200 e 5.500 graus efectivos, e por esse motivo emanam luz. Um pedaço de ferro não emana luz à temperatura ambiente, mas se for elevado a temperaturas acima dos 1.000 graus começa a ficar vermelho e a emanar, só por si e sem que qualquer outra fonte de luz seja necessária, luz vermelha (como é o caso dos discos do fogão, que não ficam somente vermelhos – emanam luz vermelha, o que se pode verificar desligando-se as luzes da cozinha). Se for elevado aos 3.000 graus entrará em estado líquido e emanará luz laranja e posteriormente amarela. Tal fenómeno está associado ao facto de que, quando os átomos atingem determinadas temperaturas, geram alta energia, gerando esta luz. Se fosse possível a um disco do fogão atingir 5.500 graus, este ficaria verde (e vê-lo-íamos branco pelas mesmas razões do Sol – há sempre outros comprimentos de onda para além do comprimento de onda pico, que se misturam e geram luz branca, ainda que as outras temperaturas emanem de igual modo vários comprimentos de onda e o comprimento pico se manifeste, perante os nossos olhos, na cor que representa), ou azul se escalasse até aos 20.000 graus. As lanternas comuns, os monitores dos computadores ou as chamadas luzes frias geram luz por si mesmas devido a processos químicos e eléctricos, e por isso podem ser ligadas e desligadas, já um ferro a 2.000 graus efectivos não deixará de emanar luz até que arrefeça para níveis em que os átomos estabilizem.

<sup>139</sup> LEHMAN, Peter. *Defining Cinema*. Londres: The Athlone Press, 1997, p.111

<sup>140</sup> SOULAGES, François. *Estética da Fotografia: Perda e Permanência*. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2005, p.77

<sup>141</sup> FLUSSER, Vilém. *Ensaio sobre a Fotografia para uma Filosofia da Técnica*. Lisboa: Relógio d'Água, 1998, p.14





Todas estas imagens serão familiares a quem já calcou qualquer um destes espaços, e, inconscientemente, para tais pessoas, o visionamento destas mais as fará lembrar a sua ideia preconcebida pelo real do que pelo conjunto de pixéis nelas mostrados. Porém, para todos os outros que nunca nelas estiveram, ser-lhes-á injectado no inconsciente um estado que dificilmente as salas ao vivo lhes poderão dar. E tal fenómeno deve-se a diversos factores que passamos a explicar (SONTAG)<sup>142</sup>, nos quais se teve em consideração os pensamentos quânticos descritos atrás.

<sup>142</sup> SONTAG, Susan. *Ensaio sobre Fotografia*. Lisboa: Quetzal, 2012, p.170

Desde o processo de arrumo e limpeza, passando pela análise do espaço, o posicionamento, enquadramento e outros actos tomados no local até ao processo de pós-produção, cada uma destas fotografias individuais terá demorado, em média, uma hora para construir ("*You don't take a photograph, you make it*" - Ansel Adams (JAEGER)<sup>143</sup>). E estes sessenta minutos não resultam de qualquer tipo de falta de proficiência mas antes de fazer jus ao objectivo inicial – o de enaltecer, o máximo possível, cada espaço. Quando aquele que regista a luz tem em mente elevá-la ao máximo, considera desde logo a necessidade de pós-produção, já que nenhuma câmara ou objectiva é capaz de tudo. As fotografias foram deste modo captadas em RAW (ANG)<sup>144</sup>, um formato de imagem concebido não para visualizar mas pós-produzir. Mesmo num contexto onde a Hiper-Realidade ou a Fantasia não entrem na equação editar uma fotografia revela-se **obrigatório** quando se quer ser imparcial face a um objecto (já que nenhuma câmara é capaz de o captar fielmente, podendo essa fidelidade ser devolvida com afinações posteriores).

O uso constante da distância focal de 16mm foi a primeira norma<sup>145</sup>. A sensação de espaço, com tamanha abertura, tornar-se-ia superior à visão humana não apenas no eixo lateral e vertical mas em profundidade, e como tal, uma subtil sensação de grandeza estava imediatamente a ser injectada nas imagens. Mas esta grandeza seria *dissonante* se o resto não fosse tratado com o mesmo cuidado. Para isso foi requerida a simetria total, medida a rigor, em todos os eixos tridimensionais que possam ser imaginados (MUNARI)<sup>146</sup>. Deste modo, excepto nos picados e contra picados, as linhas rectas verticais e horizontais da realidade apareceram como linhas rectas verticais e horizontais na imagem. Tal fenómeno óptico, a um nível tão clínico, não acontece ou aparece aos nossos olhos. Assim o sendo, mais uma vez, injectou-se na imagem um predicado de grandeza que, posteriormente, seria injectado no inconsciente de quem a visionasse (ANG)<sup>147</sup>.

Todavia o segredo reside na pós produção (JAEGER)<sup>148</sup>. Semelhante simetria não seria de todo possível a menos que um ser humano flutuasse e conseguisse manter-se estático nesse lugar, algures no ar. Por mais cuidados que houvesse no local ligeiras nuances não podiam ser evitadas. O uso do programa Lightroom (SANTOS)<sup>149</sup> contudo resolve. Sobre cada imagem foi aplicada uma grelha, e os quatro vértices principais foram literalmente arrastados para os pontos que, em conjunto, viriam a formar um rectângulo absolutamente perfeito. Com os vértices no lugar era necessário distorcer a imagem inversamente à sua distorção natural. Assim o sendo, se a distorção curvilínea das rectas fosse de dois graus, esta deveria ser sugada menos dois graus. Se a imagem estivesse inclinada meio grau para a esquerda, ter-se-ia de inclinar meio grau para a direita. Por fim um *crop* para situar o ponto central da simetria (ponto de fuga, usado em desenho técnico) no centro da imagem. A perfeição simétrica tornava-se assim matemática.

No que diz respeito estritamente à perspectiva, estes princípios de posicionamento no local e pós produção garantem a simetria absoluta e neste caso impossível de visualizar na realidade. Note-se que a esta simetria absoluta (causadora de impacto no inconsciente humano) soma-se a amplitude e perspectiva exagerada (novamente, causadora de impacto). Estes factores, que individualmente conferem poder, ao serem somados sobre a mesma imagem, começam a multiplicar o efeito da potência que esta vai ter sobre quem a visualize. A soma de poderes resulta numa exponencial potência. Tendo-se a noção dessa soma de factores para a obtenção de um todo perfeito era necessário apetrechar a imagem de outros predicados que não somente simetria e amplitude. Eram necessários limpeza e luz. Predicados que se cruzam mas são diferentes entre si. Cruzam-se na medida em que a

<sup>143</sup> JAEGER, Anne-Celine. *Image Makers Image Takers*. Londres: Thames & Hudson, 2007, p.6

<sup>144</sup> ANG, Tom. *Fotografia Digital Curso Avançado*. Porto: Civilização Editora, 2008, p.184

<sup>145</sup> A qual teve de ser equilibrada com tratamento de anti-distorção para contrariar o lado negativo da ultra grande angular, distância focal desaconselhada para arquitectura para quem não tenha noções de anti-distorção.

<sup>146</sup> MUNARI, Bruno. *Design e Comunicação Visual*. Lisboa: Edições 70, 1968, p.192

<sup>147</sup> ANG, Tom. *Fotografia Digital Curso Avançado*. Porto: Civilização Editora, 2008, p.307

<sup>148</sup> JAEGER, Anne-Celine. *Image Makers Image Takers*. Londres: Thames & Hudson, 2007, p.228

<sup>149</sup> SANTOS, Joel. *Fotografia Digital com Adobe Photoshop Lightroom*. Lisboa: Centro Atlântico, 2007, p.12

luz confere de imediato limpeza ao que quer que seja pela pureza, eternidade e Poder Divino à qual é associada (CHEVALIER)<sup>150</sup>, assim como a limpeza confere luminosidade (neste caso por questões de cosmética). Mas se se tratar da limpeza individualmente e da luminosidade também, o resultado será forçosamente melhor. Mais *cosmético* (estético), e também mais perto do ideal de Sublime.

No que diz respeito à limpeza cada sala registada foi, como dissemos, efectivamente arrumada, limpa e alterada com um único propósito – a Estética (HARRIS)<sup>151</sup>. Se houvesse excesso de cadeiras colocá-las-íamos atrás da câmara ou mesmo fora da sala. Se um objecto crucial às aulas porém inestético lá estivesse teria de ser removido. Se fosse necessário retirar cadeiras de uma sala para colocar na sala a ser registada de modo a criar estabilidade, assim o tinha de ser. Para a obtenção do resultado pretendido, se for necessário infringir as regras, estas devem ser infringidas (ANG)<sup>152</sup>, porque no fim, o que fica, é o registo fotográfico, e se aquele que pretendeu a perfeição não a obteve porque não quis saltar uma vedação ou ir para terreno privado será o culpado do registo carecer dessa mesma perfeição, pois ao ser politicamente correcto foi fotograficamente imperfeito.

Curioso este paradoxo da mais técnica das fotografias partir de um princípio anárquico – quase parece a Natureza. Caótica ao nível fundamental. Estável e perfeita no Grande Esquema da Existência, precisamente por isso. – O posicionamento em locais de risco para a integridade física ou ilegais são medidas cruciais para a obtenção de resultados superiores à média (WESTON)<sup>153</sup>. Na Arte extravasam-se muitas vezes o ético (o que leva alguns artistas aos tribunais, onde, ironicamente, estão os senhores mais corruptos do Direito, que também extravasam o ético, e ao contrário dos primeiros, hão de sair deste Mundo sem nada lhe ter trazido a não ser burocracia), e como exemplo disso temos Stanley Kubrick, que por diversas vezes submeteu os actores a um sofrimento real para que o sofrimento no filme fosse mais credível, como aconteceu várias vezes no filme *Laranja Mecânica*, como neste exemplo, onde o Malcolm McDowell (Alex) pediu para interromper o que se vê na imagem, ao que Stanley Kubrick lhe sugeriu aliviar um pouco a pressão dos ferros, e de seguida continuou a filmar.



Moralmente incorrecto? Sim. Cinematograficamente mais impactante? Absolutamente. Dado que o sofrimento do actor foi temporário e o registo de luz perpétuo, poder-se-á concluir que o esforço

<sup>150</sup> CHEVALIER, Jean & GHEERBRANT, Alain. *Dicionário dos Símbolos*. Alfragide: Teorema, 2007, p.422

<sup>151</sup> HARRIS, Michael. *Professional Interior Photography*. Oxford: Focal Press Elsevier, 1998, p.132

<sup>152</sup> ANG, Tom. *Fotografia Digital Curso Avançado*. Porto: Civilização Editora, 2008, p.330

<sup>153</sup> WESTON, Judith. *The Film Director's Intuition: Script Analysis and Rehearsal Techniques*. Michael Wiese Production: Studio City, 2003, p.7

compensou, uma vez que a potência da cena e do próprio actor estão e serão para sempre imortalizados. De resto, quem trabalhava com Stanley Kubrick já sabia o seu *modus operandi* moralmente incorrecto e cinematograficamente impactante, e se com ele trabalhavam talvez dessem, efectivamente, mais valor ao impacto do que ao incorrecto. E esse princípio corre nas veias do artista (no sentido lato) – todo o artista é até certo ponto incorrecto, até certo ponto louco, e da loucura muitos se imortalizaram no Mundo dos Vivos. Da loucura, no ramo da Ciência, muitos evoluíram a Humanidade, e os não loucos, auto-proclamando-se por vezes de doutos, têm o bilhete reservado para o Oblívio. Há no entanto quem não se aborreça com a morte total. Todavia, tal pensamento, por norma, assombra o artista. Talvez por isso este se torne louco. E por se tornar louco torna-se também eterno. De novo, curioso este paradoxo de causa e consequência, o qual, por si, seria motivo de estudo para uma tese (CHEVALIER)<sup>154</sup>.

Voltando à sanidade, o outro passo da limpeza está de novo associado à pós produção. Nestas salas havia lâmpadas fundidas. Para solucionar o problema foram copiadas lâmpadas acesas com perspectivas idênticas (ou inversas), que foram posteriormente colocadas nos locais certos para rectificar o problema. Pequenas sujidades no chão ou nas mesas, rugosidades, etcétera, foram alvo de clonagem de partes semelhantes que estivessem limpas, e, deste modo, o todo ficou limpo.

Por fim, a luz. A luz é invariavelmente associada ao Sublime, à perfeição, ao poder, à magnificência. Sobreexpor as imagens (ANG)<sup>155</sup>, tornando as salas mais luminosas do que na realidade o eram tornava-se deste modo um imperativo. Inventar luz onde esta não existia, como por exemplo na Sala de Orquestra, onde o espelho não reflectia luz alguma mas em pós produção tal luz foi lá colocada. O próprio espelho foi lá colocado fisicamente (estava encostado a um canto, entre cadeiras amontoadas e objectos que estavam lá claramente de forma temporária, pois só houve acesso à Sala de Orquestra quando esta estava a fazer, de algum modo, de arrumos). Vimos no espelho o *punctum* (BARTHES)<sup>156</sup> dos objectos que lá estavam, os quais foram removidos quase na sua totalidade para fora da sala para se criar a imagem, com o propósito ou finalidade de inventar a Luz e evocar o Divino. Evocar o *lugar não-lugar (nowhere)*, onde o tempo não passa, e onde a Eternidade se manifesta (CHEVALIER)<sup>157</sup>. Ali a hiper-realidade pediu emprestadas certas *tonalidades* à fantasia, sendo a fotografia resultante uma simbiose de belezas que, acreditamos, enaltecem o espaço (dentro das limitações daquilo que é o espaço, em si, na realidade).

Corolário: Salas enormes, de peculiar simetria, limpas ao nível do absoluto e que emanam, de si mesmas, luz (a luz adicionada em pós produção (ANG)<sup>158</sup> em determinadas partes das imagens foi substancial). A diferença deste tratamento para uma fotografia *snapshot* daqueles lugares terá uma disparidade gritante (já que o *snapshot* não só não engrandece como torna mais raquítico), e o resultado no inconsciente e nas emoções daqueles que não conhecem os lugares e deles têm pela primeira vez um exemplo olhando para os registos tratados será invariavelmente de espanto e atracção. Mas tal não seria possível sem se escalar a realidade para níveis acima da própria. O auditório 4, por exemplo, é um auditório extraordinário *per si*, mas ali parece quase computadorizado. Um dos casos onde havia luzes fundidas, e onde foi feita uma clonagem (ANG)<sup>159</sup>.

Neste objecto de estudo deu-se um factor curioso. Habitualmente, quem trabalha em modelação 3D com intentos arquitectónicos tenta, ao máximo, aproximar os modelos, as texturas e iluminação de modo a tudo parecer fotorrealista. Aqui houve uma espécie de inversão, pois há um claro objectivo em pegar na realidade e manipular a sua perspectiva e luz para que pareçam 3D. O resultado é clínico. Estas imagens são 100% técnicas, embora as possamos conotar à Arte no prisma

<sup>154</sup> CHEVALIER, Jean & GHEERBRANT, Alain. *Dicionário dos Símbolos*. Alfragide: Teorema, 2007, p.417

<sup>155</sup> ANG, Tom. *Fotografia Digital Curso Avançado*. Porto: Civilização Editora, 2008, p.36

<sup>156</sup> BARTHES, Roland. *A Câmara Clara*. Lisboa: Edições 70, 1980, p.47

<sup>157</sup> CHEVALIER, Jean & GHEERBRANT, Alain. *Dicionário dos Símbolos*. Alfragide: Teorema, 2007, p.311

<sup>158</sup> ANG, Tom. *Fotografia Digital Curso Avançado*. Porto: Civilização Editora, 2008, p. 166

<sup>159</sup> *Idem*, p.202

do hiper-realismo. Tal não terá, porém, sido o objectivo quando, em 2011, as imagens foram construídas. A constante obrigação auto-imposta pelo artista em fazer somente arte é o que o leva, no fim, ao cárcere, pois deixa de estar preocupado em observar o belo inerente ao que fez de forma livre para se reger pelos cânones do que é ou não é arte, e, preso por tais cânones, perde a liberdade de ser ele próprio no acto da criação, esquecendo-se de que se o fosse, é que criaria, verdadeiramente, a arte a ele inerente. Certo é que nunca ninguém será tão Bosch quanto o Bosch, tão Tolkien quanto o Tolkien. Quem os personificar não passará de uma versão beta daqueles que foram alfa. E neste mundo onde tanto artista vai atrás das correntes vão proliferando cópias infindas da mesma fita, negativos já revelados. Por outro lado, quem adopta a posição contra-corrente acorrentado está, pois em última análise, dependerá sempre da corrente para que possa estar contra ela. Eternos são os que não nadam numa direcção ou noutra, mas divergem por caudais afluentes, rumo a outros bosques e mares, inexplorados.

#### 4.2 Case Study sobre o Fantástico: Filme Fogo e Prata

(NOTA INTRODUTÓRIA)<sup>160</sup>

Tratando-se de um filme fantástico passado à noite o desafio para mim, como montador e editor, aumentou substancialmente, pois além da preocupação da montagem da narrativa, somou-se todo um outro nível no que diz respeito a tratamento de cor e efeitos visuais especiais associados aos contos da fantasia (WILLIAMSON)<sup>161</sup>. Este desafio acrescido agradou-me, pois gosto de técnicas de multimédia e a sua inserção em vídeo. Desde logo comecei por fazer diversos testes de acordo com a ideia do filme e que fossem ao encontro da forma como este ia ser rodado. À noite, em algumas cenas, e de dia, noutras, para as transformar em *noites (day for night)*<sup>162</sup>.

Um dos problemas com as filmagens à noite é, como referi no capítulo anterior, a geração de ruído que os negros *flat* podem assumir, aos quais, se forem somados efeitos puxados em Pós-Produção, fazem sobressair ainda mais esse mesmo ruído, o que neste caso não podia ser, e desde logo representava um primeiro grande obstáculo.

Para iniciar os testes e garantir que a Pós-Produção exigida seria, de todo, possível, comecei por fazer uma curta filmagem numa rua da zona onde moro, de noite, com pouca luz.

Segue na página a seguir um *screenshot* dessa filmagem.

<sup>160</sup> O Projecto Final onde me inseri como Editor foi ao encontro de um dos lados do Espectro da Imagem que neste documento abordei – o Fantástico. E se por um lado a Direcção de Fotografia na rodagem não foi o departamento levado a cabo por mim, por outro, tive de desempenhar um papel importante nesta, pois todo o filme e respectiva Fotografia foi rodado a pensar na Pós-Produção – o meu departamento que, no caso em particular deste projecto se revelou extremamente tenso, pois a equipa foi formada um mês após o devido, a rodagem do filme ficou concluída em Março quando devia estar em Janeiro, e o argumento final, que devia estar pronto em Dezembro, antes da rodagem ser iniciada de modo a que esta pudesse fluir, chegou-me às mãos no dia 6 de Março. E refiro este pormenor pois julgo justo afirmar que o atraso de um mês e meio motivado e potenciado pelos mais diversos problemas e problemáticas não alterou a data da apresentação para um mês e meio depois, pelo que tive forçosamente de fazer o trabalho de doze semanas em apenas seis, sabendo toda a equipa, de antemão, que o processo de pós-produção para este trabalho em particular seria forçosamente dantesco. O que é pena. Introdução crítica feita, passarei de imediato ao processo de trabalho no projecto Fogo e Prata. Até aqui empreguei a segunda pessoa do plural por considerar mais adequado ao documento em questão, porém, neste caso, onde o projecto descrito foi feito em grupo e há partes onde emprego a segunda pessoa do plural para referir o grupo, serei forçado a empregar a primeira pessoa para evitar a confusão de um eventual "*(eu) fizemos isto para que (nós) tivéssemos aquilo*". Consequentemente este capítulo assumirá os contornos que não usaria para escrever um livro mas que se revelam necessários neste lado um pouco mais virado para o relatório intrínseco à natureza do que foi pedido pela própria Universidade para a relação com o projecto final levado por nós a cabo este ano.

<sup>161</sup> WILLIAMSON, J. N. & BRADBURY, Ray & BRADLEY, Marion Zimmer & WILSON, Colin & CAMPBELL, Ramsey, MCCAMON, et alii. How to Write Tales of Horror, Fantasy & Science Fiction. Cincinnati: Writer's Digest Books, 1987, pg.71

<sup>162</sup> Processo de filmar de dia para o passar a noite em pós produção. Também chamado de Noite Americana, por ser um processo mais usado em Hollywood do que em outro ponto qualquer.



O ponto de partida para o trabalho sobre a imagem foi a criação de uma máscara para poder usar qualquer filmagem que se pretendesse por trás, da forma mais natural possível, usando o próprio cenário filmado e não o *greenscreen*, pois nem sempre o *greenscreen* pode ser usado, como foi o caso do nosso filme.

A máscara (ANG)<sup>163</sup> que criei para esta imagem foi esta:

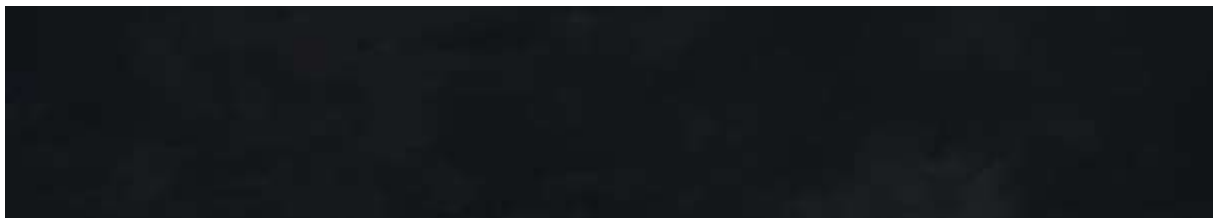
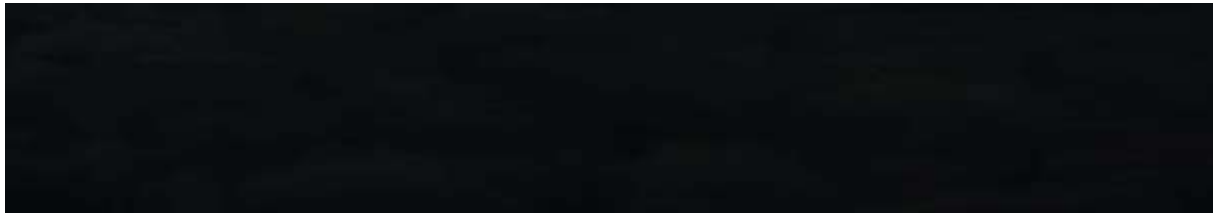
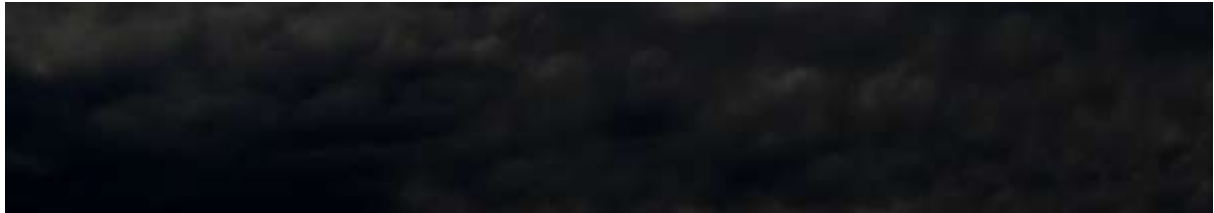


No caso de *greenscreen* (ou outra cor fluorescente qualquer), pode ser usado *chromakey* ou algum tipo de *keying*<sup>164</sup>. No caso das cores neutras (espectro do branco ao preto e respectivos

<sup>163</sup> ANG, Tom. *Fotografia Digital Curso Avançado*. Porto: Civilização Editora, 2008, p.220

<sup>164</sup> Algoritmo que retira toda a cor escolhida de uma filmagem, fazendo essa parte ficar transparente.

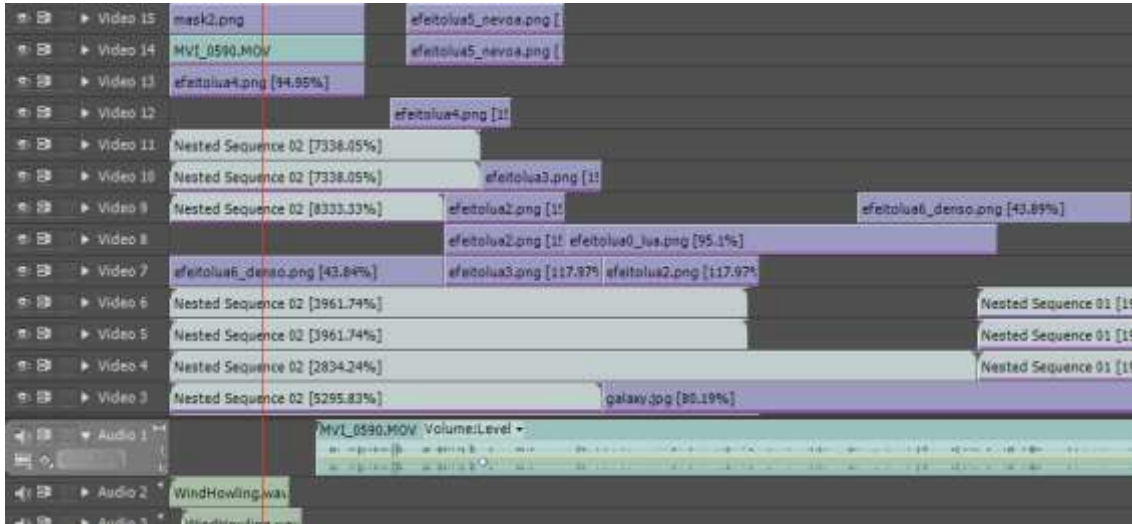
cinzentos) é impossível, pois o algoritmo digital vai buscar os tons neutros de todas as cores e destrói a imagem. A máscara é deste modo pintada por cima do vídeo, adequada ao cenário em questão. Neste cenário, por cima das zonas negras do céu, adicionei uma camada de cor, a qual serviu para subtrair a zona de vídeo para *alpha* 0% e tornar possível a colocação de qualquer cenário por trás. Assim começaram os primeiros testes em Photoshop, onde criei uma série de camadas de nuvens recorrendo a pincéis e efeitos de *smoothing*. A necessidade de fazer diversos testes sobre o céu prendeu-se com o facto de que, invariavelmente, os céus, independentemente de que estilo sejam, moldam o poder atmosférico de qualquer cena (HEDGE COE)<sup>165</sup>. Para o caso deste filme em particular vários céus tinham de ser analisados para assegurar o dito poder atmosférico para as cenas em exterior. Ficam aqui as cinco *layers* (ANG)<sup>166</sup> criadas para o efeito:



Estas panorâmicas têm 1080 pixéis de altura e são extremamente largas para que as possa colocar a rodar no cenário, a velocidades diferentes, e dar, deste modo, uma sensação tridimensional e de profundidade. Esse efeito é obtido no próprio programa de edição de vídeo, e sobre o qual, coloco um excerto da *timeline*, apresentando, assim, um possível método usado.

<sup>165</sup> HEDGE COE, John. *The Art of Color Photography: the Revised and Updated Edition of the Definitive Guide*. Nova Iorque: Fire Side, 1989, p.114

<sup>166</sup> ANG, Tom. *Fotografia Digital Curso Avançado*. Porto: Civilização Editora, 2008, p.216



Na imagem de cima é possível ver percentagens diferentes, correspondendo estas ao tempo. Estas nuances coincidem com o tempo de rotação das camadas de nuvens, e para cada uma das *nested sequences* foram aplicados efeitos de luz diferentes.

Inseridos nas camadas de nuvens estão também duas *layers* de lua, para se interligarem com o fundo e fazer parecer que a própria lua ilumina as nuvens. Criei duas camadas semelhantes para poder ter um maior controle sobre a luminância desta. Sucintamente, a *layer* de baixo serve para controlar a luz incandescente desta. Ficam as duas camadas criadas, sendo a de baixo ligeiramente mais brilhante:



A partir daqui pude criar dezenas de testes, misturando *layers* e diversos tipos de *blending* (ANG)<sup>167</sup>, fundamentais à obtenção de experiência e eficácia aquando do Projecto Final. Inseridos na imagem real filmada são estão os cenários dinâmicos construídos de raiz. Deixo alguns exemplos, com nuvens mais ou menos densas, consoante a opção. Em vídeo nota-se a rotação tridimensional e profunda das nuvens, assim como a incidência de luz cintilante.



<sup>167</sup> ANG, Tom. *Fotografia Digital Curso Avançado*. Porto: Civilização Editora, 2008, p.218



A estes três primeiros testes foram aplicadas diferentes matizes de cor e efeitos de luz na imagem original para se adequarem à luz recriada na zona mascarada. Deste modo pode obter-se resultados mais naturais.

Algo visível na Imagem 3 é a presença do cosmos (Via Láctea). Também esta foi feita em *Photoshop*, usando elementos do Universo para a recriar. Foi um desafio interessante pois além de gostar do Universo como efeito estético aprecio o tipo de desafios inerentes a recriar, com alguma naturalidade, motivos deste género. Ficam os dois exemplos principais, dos quais usei o segundo.



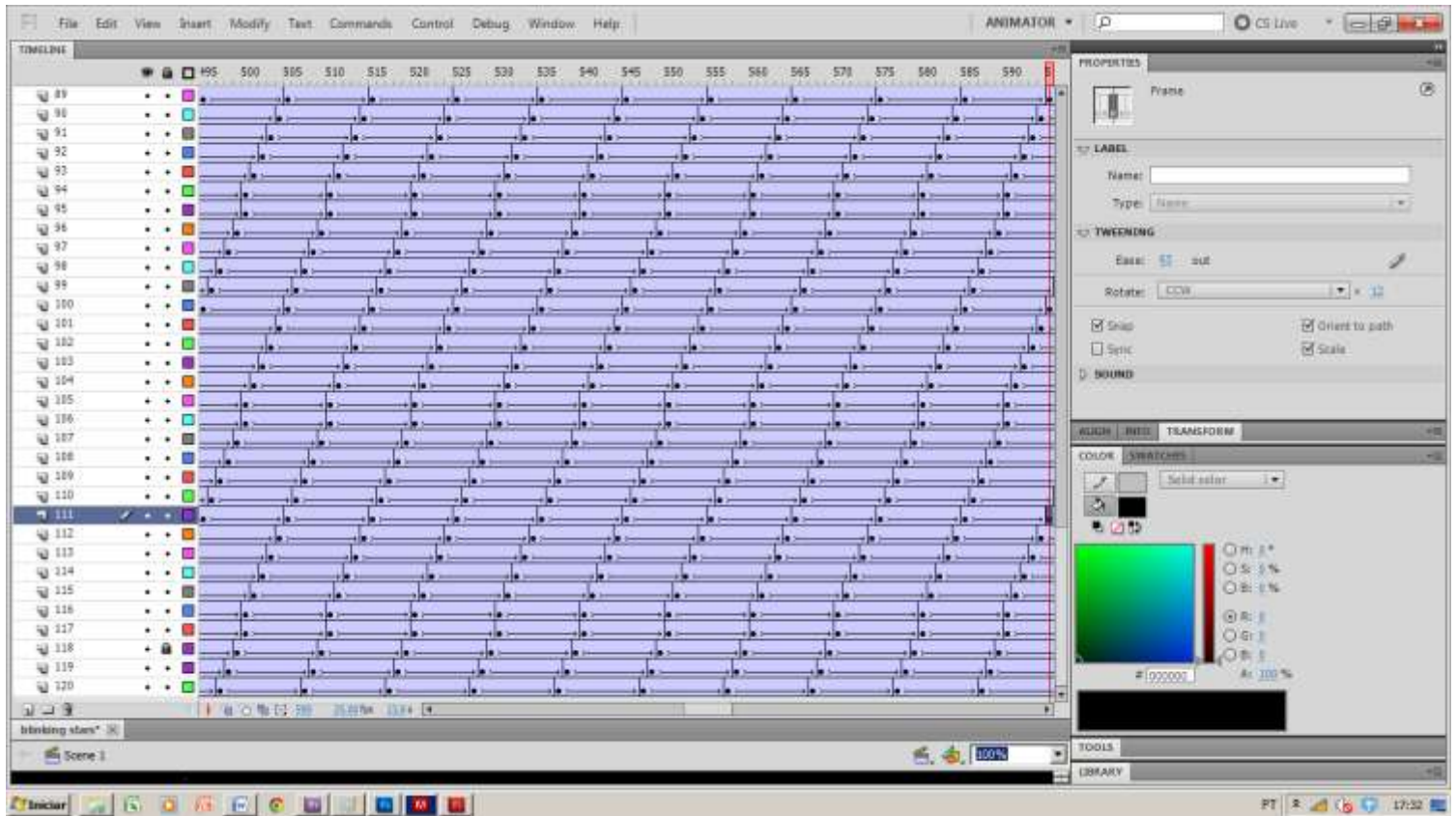


Determinadas imagens podem ser criadas do zero, soma, subtracção e edição de partes, ou literalmente fotografadas e trabalhadas posteriormente, quer de forma fixa, em *Photoshop*, quer em movimento, com efeitos de luz cintilante, em *Premiere*, *Final Cut*, *Motion*, *Flash* ou *After Effects*.

Um exemplo criado unicamente para estrelas cintilantes foi iniciado em *Photoshop*, com cento e vinte grupos de estrelas de diferentes tamanhos e brilhos. Esta imagem é um esboço desse resultado.



Contudo, para as colocar a cintilar no céu, não podia simplesmente exportar uma imagem e aumentar e diminuir o *alpha* em vídeo. Para isso exportei cada um dos cento e vinte grupos, individualmente, e importei-os para o *Flash*, onde pude, igualmente de forma individual, controlá-los através de *layers* e *keyframes*. É um trabalho monótono e demorado, mas se bem controlado dá para criar efeitos muito interessantes. Fica um *screenshot* do processo de trabalho em *Flash*, onde se pode verificar o diferencial no tempo de entre os cento e vinte grupos de estrelas.



Esta é uma matriz com milhares de *keyframes* ao longo das cento e vinte *layers* que resulta bastante bem como céu estrelado aleatório. Uma conclusão a que cheguei durante a fase de testes foi a de que não é preciso que as estrelas cintilem muito, pois na realidade quase não cintilam nada, quando olhamos para elas, e reparei que grandes nuances se revelavam inestéticas.



Particularmente aprecio este estilo de estrelícias e gosto de o ver associado a um tom verde no cenário, pelo que diminuí os vermelhos à imagem original. Sobre a imagem seguinte também adicionei a lua previamente vista nas outras imagens, o que confere um efeito aproximado do pretendido para o filme, e de novo, com mais azuis.

Segue a imagem na página seguinte.



Outro tipo de teste que optei por fazer foi chegar ao extremo no que diz respeito a cores desvirtuadas, fantasiadas e até fantasmagóricas. Tinha de o fazer, pois a havia a necessidade de alterar completamente as imagens registadas em cena, e para isso tinha de estar preparado. Este é um teste particularmente moroso, pois resulta de uma exportação de uma sequência de imagens sem compressão, e posterior tratamento de um frame em *Photoshop*. Todo esse tratamento é gravado num conjunto de acções, num grupo, e esse grupo de acções é colocado a correr em *batch mode* a todos os frames. Posta esta fase, reuni e organizei de novo todos os *frames* no programa de vídeo. Sucintamente foi um teste onde pude editar vídeo como se fosse fotografia. Este *teste extremo* foi de grande importância para garantir novos horizontes aquando da Pós-Produção do Projecto Final.

Segue-se o conjunto de *actions* aplicado ao vídeo previamente alterado com a máscara e efeitos de *background*:



O resultado, em vídeo, é surpreendente, embora, neste caso, exagerado.



Por comparação, mostro de novo o *screenshot* original, onde a senhora está noutra lugar, mostrando que os efeitos são sobre vídeo e não apenas fotografia:



Considero que, desde que haja uma iluminação adequada por parte da Fotografia as hipóteses de manipulação de imagem são virtualmente infinitas.

Um dos processos de execução tidos como adquiridos para este filme foi o *day for night*. O grande problema da transformação do dia em noite não se deve à luminância, pois filtros azuis e tratamentos de cor e iluminação avançados resolvem esta questão. Há no entanto elementos que, ainda que com a luminância devidamente alterada, são claramente elementos “*do dia*”, e destoam se

aparecerem na noite recriada. As próprias sombras criadas pelo Sol forte do dia são uma dificuldade, e se o dia estiver nublado mais difícil fica, pois o céu em vez de estar azul estará cinzento, e o escurecimento do céu não resultará no “azulado nocturno”, mas num “negro artificial”. Como já havia testado máscaras e efeitos de partículas com alguma profundidade e exaustão dediquei um tempo a testar o famoso efeito *day for night*. O primeiro teste consistiu numa deslocação à zona frontal do *Arrábida Shopping*, onde, do outro lado da auto-estrada, existe um conjunto de árvores seguidas de um declive onde é possível ver toda a extensão do Campo Alegre. Eis a filmagem original.



Já em casa, em Pós-Produção pude manipular a imagem de modo a transformá-la em noite (ANG)<sup>168</sup>. Gostei do resultado. O registo sombrio resultante sempre foi um dos nossos objectivos para o filme, e com este teste havia conseguido atingi-lo.



<sup>168</sup> ANG, Tom. *Fotografia Digital Curso Avançado*. Porto: Civilização Editora, 2008, p. 172

Porém, estes efeitos são possíveis porque, na verdade, na imagem original, as luzes já estão acesas, não obstante ser de dia, e as restantes luzes adicionais não são muitas, pelo que se torna possível criá-las. Se a imagem de cima fosse filmada duas horas antes a luz do céu seria semelhante, mas os elementos nocturnos, tais como lampiões acesos, não estariam lá. Por outras palavras, transformar o lusco fusco em noite revela-se um desafio mais acessível do que transformar a luz de meio dia em noite. Não havia no entanto a necessidade de criar luzes nocturnas no nosso filme, pois este não se passa numa cidade nem no presente, mas antes em cenários naturais e em época intemporal. Fiz um segundo teste num jardim, e senti-me apto a prosseguir.

Havia testado o efeito de máscaras fixas, o efeito de criação de diversos tipos de partículas, e o *day for night*. Havia no entanto um último teste importante a fazer antes de garantir que a Pós-Produção requerida fosse possível. Trata-se do *motion tracking* para a criação de máscaras em planos em movimento ou onde elementos que se movam através da tela. Programas como *Motion*, *After Effects* e *Flash* foram precisos para criar os tipos de *motion tracking* pretendidos. *Motion tracking* para pessoas, onde é necessário um trabalho manual substancial e de extrema minúcia (1 segundo de filme pode demorar um dia para ser trabalhado, o que é quase *inglório*), e por fim o *motion tracking* de objectos estáticos como edifícios, mais fácil de conceber.

Depois de feitos todos os morosos estudos da Pré-Produção, o filme rodado e montado, chegou a altura de colocar em prática toda a questão de uso de efeitos e tratamento de imagem, os quais tomaram dois terços do tempo total da Pós-Produção, pela complexidade que representam. Eis um plano filmado de dia, ao início da tarde, no Parque da Cidade, com o propósito de servir de cenário para a planície da história do nosso filme.



Antes de passar à explicação do processo, julgo pertinente mostrar desde logo o resultado final, para posteriormente o desconstruir em partes (fazer o mesmo com uma fotografia estática é substancialmente mais fácil do que em vídeo, já que até o céu era composto por partes luminescentes).



Não se tratando deste modo de uma imagem fixa mas de um *screenshot* de uma sequência, antevê-se o grau de complexidade que representa transformar, em vídeo, o tipo de registo da primeira imagem no tipo de registo da segunda. Segundos demoram dias a ser tratados, como em cinema de animação.

Desconstruamos então a imagem. Todas as árvores, casas, e o denominado *lixo visual* deve ser removido. Para isso foi necessária uma máscara que eliminasse toda essa zona do vídeo.



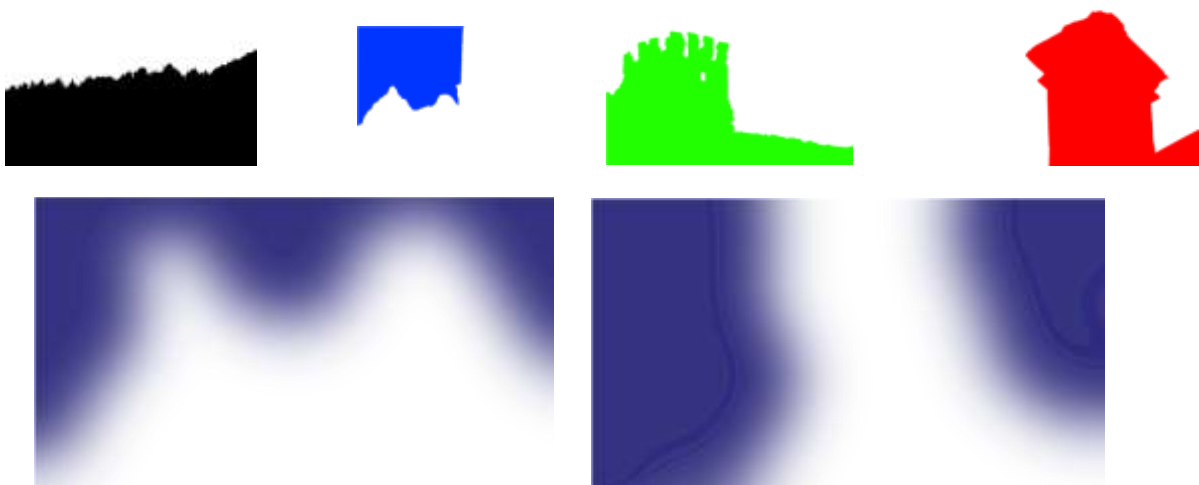
Devido ao movimento dela também a máscara deve mover-se. Sendo que cada segundo tem 25 imagens, 10 segundos representam 250. E ainda que pontos possam ser puxados à máscara, muito do processo é manual, imagem por imagem. Um pano violeta eléctrico em frente a ela e um simples *chroma key* resolveria o assunto, pois eliminaria todo o violeta eléctrico automaticamente, e a restante

máscara seria fixa e, por isso, serviria para cobrir os 250 fotogramas. Infelizmente não havia panos, o tempo de rodagem urgia, e o processo passou a pós-produção. Fica no entanto uma inglória sensação de que um resultado que poderia ser obtido em minutos, caso tivessem sido tomadas as medidas correctas na rodagem, ter-nos-ia poupado dias de trabalho.

Os passos de tratamento de cor tiveram como base principal o *three way color correction*, que permite tratar individualmente cada canal RGB em tonalidade, saturação, brilho, contraste, etcétera. O ajuste devido de diversos *sliders* permite, a título de exemplo, a transformação da cor da primeira imagem nas cores da segunda. O resultado da máscara é este:

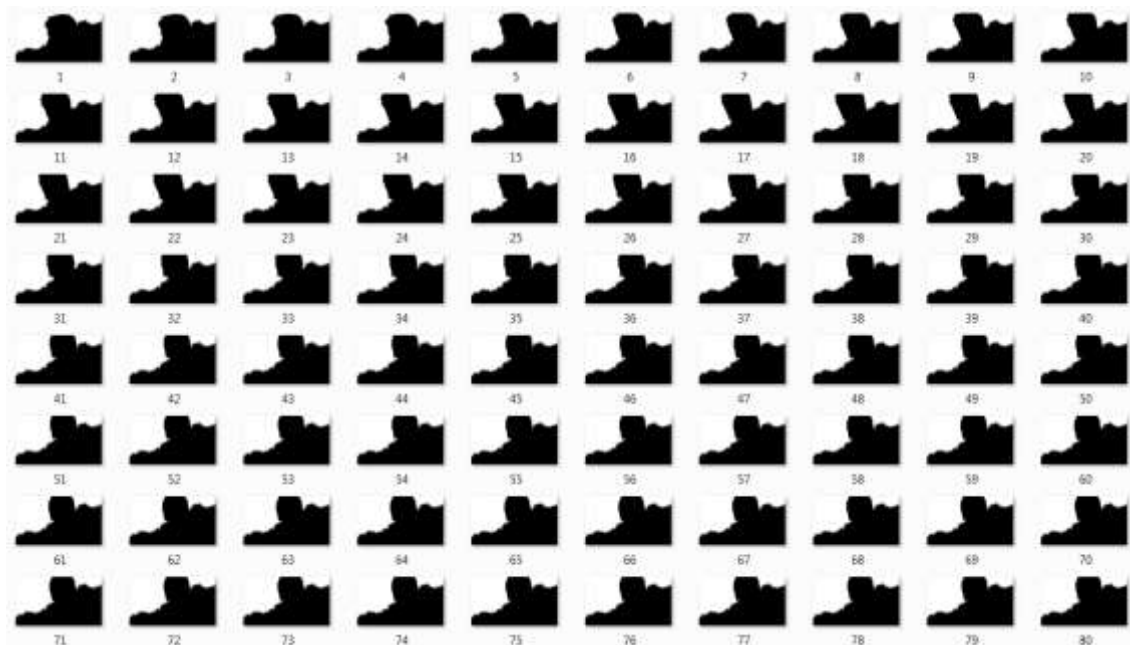


Um grande avanço já tinha sido feito sobre a imagem original, mas faltava-lhe perspectiva. Atente-se na imagem final, onde há uma espécie de colina que remata os limites do horizonte que nesta imagem parecem estranhos. Essa colina foi desenhada em *Photoshop* e inserida, tendo ela própria que ser mascarada para que não tapasse a actriz. Os céus fantásticos são o resultado de várias *layers* de partículas individuais que, por serem individuais, podem ter um comportamento independente das restantes *layers*, e deste modo, em vídeo, as cintilâncias entre umas zonas do céu e de outras é diferente, criando-se deste modo algo orgânico e surreal. A inserção da lua é evidentemente o passo mais simples, e o seu aspecto semi-desenhado é propositado ao registo do filme. A imagem foi baseada numa fotografia que, em edição, foi simplificada ao ponto de parecer desenho. O mesmo processo de mascarar e fazer *motion tracking* foi usado plano atrás de plano ao longo do filme inteiro, em tudo quanto fosse filmagens de exterior. Muitos milhares de fotogramas para tratar. Neste contexto, mais do que mostrar imagens do filme, julgo pertinente mostrar algumas das várias máscaras. Florestas, montanhas, edifícios, chaminés, personagens em céu aberto, etcétera.



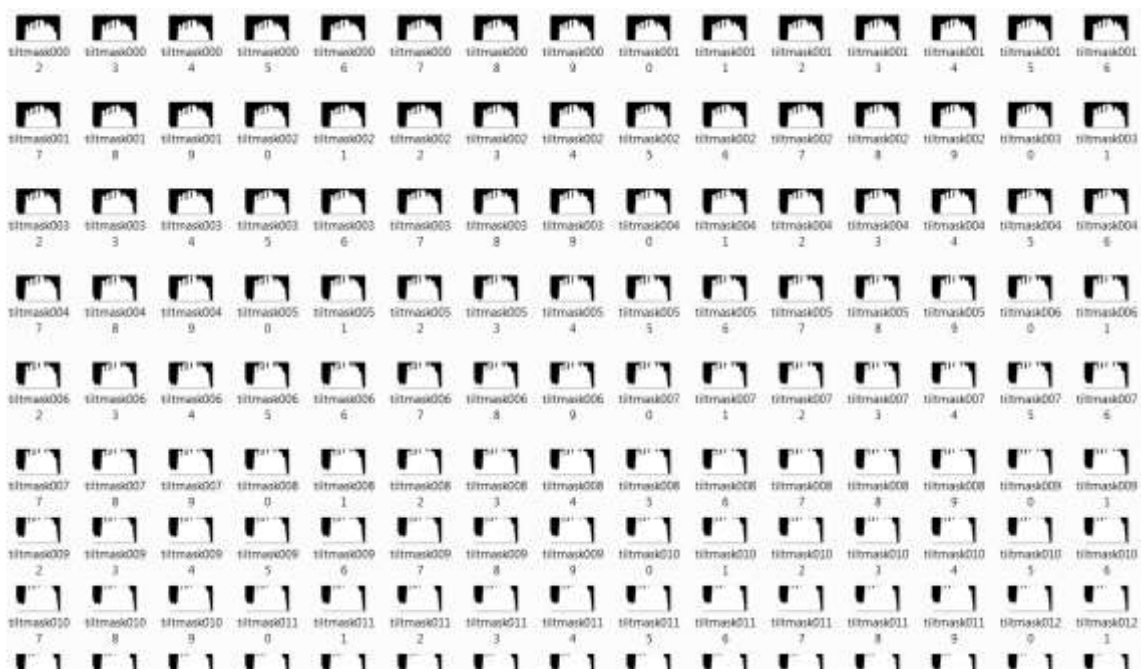
Não deixa de ser curioso que por detrás de um filme de imagem real haja uma constante continuidade de imagem desenhada para mascarar o que deve ser omitido. Estes desenhos são *invisíveis*, pois são máscaras, mas correm ao longo do filme como se fosse um filme de animação.

Retirar às máscaras a categoria de máscara e colocá-las posteriormente na *layer* de cima resultaria num autêntico desenho animado. Eis um exemplo onde foi usada rotosopia (desenhar por cima da imagem real, fotograma por fotograma), um processo usado para a criação de muitos desenhos animados. Neste caso, apenas para separar o actor e o *foreground* do *background*.



Aqui podemos observar o movimento de rotação da cara do actor, que ao início está a olhar para a frente e se vira para trás. Neste caso em particular, até pelas cores que a imagem tinha, não havia a mínima hipótese de *motion tracking*, pelo que a rotosopia (ANG)<sup>169</sup> foi a única solução. Os oitenta desenhos representam 3,2 segundos de vídeo.

Uma das partes mais complexas foi o *tilt* do castelo. Este *tilt*, por demorar doze segundos, requereu 300 máscaras. E se por um lado o castelo é um objecto estático, por outro, ao haver um *tilt*, a perspectiva muda a cada fotograma. E para que houvesse uma perspectiva tridimensional as diversas camadas (castelo, montanha e céu) tiveram que mover-se a velocidades diferentes, tendo estas sido controladas de modo a parecer natural. Tais efeitos, contudo, só podem ser visionados em filme.



<sup>169</sup> ANG, Tom. *Fotografia Digital Curso Avançado*. Porto: Civilização Editora, 2008, p.237

Efeito do *tilt* com as máscaras e tratamento de cor.



fotograma1



fotograma300

Como sempre o esforço era recompensado<sup>170</sup>. Quatro dias foram necessários para tratar estes doze segundos de filme. Por um lado parece ridículo e inglório, por outro não havia outra alternativa dentro dos meios que a equipa possuía. E um dos programas mais inesperados para o conseguir foi exactamente o programa usado. O *Flash*. Através do *shape twining* foi conseguido um efeito mais eficaz do que no programa *Motion*. Com o *tilt* completo com sucesso e o céu a correr de forma fluida por trás (mais devagar do que o castelo, para uma virtual sensação de profundidade), houve a necessidade de calibrar não só a cor da pedra mas retocar a textura (como foi feito, de resto, com qualquer material). A textura (HEDGE COE)<sup>171</sup> é tão importante quanto a cor, já que, tal como a segunda, induz sensações no inconsciente humano. No caso em particular, aguçar (SANTOS)<sup>172</sup> a textura da pedra para a tornar mais *sólida* aos olhos tornava-a, de imediato, mais austera, vetusta e solene. Inconscientemente, a par do azul marinho (introduzido digitalmente) *reflectido* pelos céus profundos, e do próprio *tilt*, o *take* ganhou a força que era necessária para introduzir pela primeira vez o mais relevante edifício do filme. Um caso extremo onde a pós-produção interfere na própria narrativa. E se os exteriores requeriam um maior trabalho devido ao desenho de máscaras, *motion tracking* e roscopia, a componente de tratamento de cor era tão exigente nos cenários de exterior quanto nos de interior, cuja iluminação, por vezes, se torna desafiante (HEDGE COE)<sup>173</sup>. A base de alteração foi outra vez o *three way color correction*, com posteriores ajustes para conferir um melhor brio. De novo o tratamento de cor direccionado para tons vibrantes (SANTOS)<sup>174</sup> visa o Universo Fantástico, e um retoque especial foi dado ao *Argentum* – o protagonista – face ao resto. A Fotografia do filme subitamente torna-se mais intensa em Pós-Produção.

<sup>170</sup> A discrepância entre a perspectiva no frame1 e 300 revela o porquê da máscara ter de ser alterada de frame para frame. Em filme o motivo não apresenta este formato redondo. Ao olhar para cada imagem individualmente vê-se que são rectas.

<sup>171</sup> HEDGE COE, John. *The Art of Color Photography*. Nova Iorque: Fire Side, 1989, p. 204

<sup>172</sup> SANTOS, Joel. *Fotografia Digital com Adobe Photoshop Lightroom*. Lisboa: Centro Atlântico, 2007, p.98

<sup>173</sup> HEDGE COE, John. *The Art of Color Photography*. Nova Iorque: Fire Side, 1989, p. 206

<sup>174</sup> SANTOS, Joel. *Fotografia Digital com Adobe Photoshop Lightroom*. Lisboa: Centro Atlântico, 2007, p.72



O registo no Universo Fantástico centra-se bastante em dois estereótipos específicos (podendo estes, no entanto, ser quebrados(WELLS)<sup>175</sup>). São estes os azuis frios dos locais inóspitos e os tons quentes dos interiores seguros e aconchegantes (KANDINSKY)<sup>176</sup>. Se no caso em cima a imagem foi puxada para o primeiro estereótipo do nosso estranho inconsciente, na seguinte foi para o segundo. Ele, *Argentum*, e ela, *Ignis* (do latim prata e fogo, respectivamente) dignificam deste modo os respectivos nomes e significados transcendentais de cada personagem (a Lua e o Sol (CHEVALIER)<sup>177</sup>) pelas novas tonalidades fantásticas adquiridas. As imagens, propositadamente captadas de forma pálida, tiveram o objectivo claro de se lhes poder manipular a matiz de forma o menos destrutiva possível (ANG)<sup>178</sup>, e a esta cena de *Ignis* em particular quis-se-lhe apetrechar uma certa sensualidade, sendo que no *take* anterior, quando ela se atira para a cama, podemos observar a

<sup>175</sup> WELLS, Liz. *Photography: A Critical Introduction*. Nova Iorque: Routledge, 2009, p.190

<sup>176</sup> KANDINSKY, Wassily. *Curso da Bauhaus*. Lisboa: Edições 70, 1975, p.49

<sup>177</sup> CHEVALIER, Jean & GHEERBRANT, Alain. *Dicionário dos Símbolos*. Alfragide: Teorema, 2007, p.94

<sup>178</sup> ANG, Tom. *Fotografia Digital Curso Avançado*. Porto: Civilização Editora, 2008, p. 170

totalidade do seu corpo, através do túnel de tecido que a envolve e que se abre, por instantes, perante o espectador, durante 3 fotogramas. Tal escolha deve-se ao facto do erotismo dotar essencialmente a narrativa de Fantasia de maior intensidade (HEDGE COE)<sup>179</sup>. A Fantasia é por excelência o estilo idealizado para onde divaga o inconsciente erótico, pelas cores quentes, carnisais, pelas fantasias à Fantasia intrinsecamente inerentes, onde, com o aroma de velas enfeitadas e travos de alquimia, se experimentam novos fluidos, novas químicas. Este plano é em si uma alegoria directa, em ponto de vista, à mais tradicional das posições sexuais. E a subtileza com que é tratado fá-lo ser credível, por se associar à experiência pessoal, a da vida, e a predisposição por ela adquirida para o pecado que, há muito, deixou de ser original. A magia, porém, não é feita para que o espectador deseje coisa alguma, mas por ser, ela própria, com o olhar, que, através da tela, manifesta desejo pelo espectador, pedindo-lhe que viaje até aos anais da sua própria Fantasia.



---

<sup>179</sup> HEDGE COE, John. *The Art of Color Photography: the Revised and Updated Edition of the Definitive Guide*. Nova Iorque: Fire Side, 1989, p.188

Foi-nos proposto que mostrássemos, neste documento, o nosso desempenho no Projecto Final. Ao longo destas páginas foram demonstrados trechos do que foi o trabalho, e para concluir, achei pertinente criar um TOP5 das mais valias que trouxe ao projecto, no qual me inseri como Editor.

1 - Know-how de produção e pós produção de imagem, crucial para este projecto pela sua necessidade gráfica, o que permitiu que a imagem final (Fotografia) deitasse resultados substancialmente diferentes daqueles captados pela câmara.

2 - O Editor é por excelência aquele cuja participação entra em jogo na fase de pós produção. É inclusivamente aconselhado a qualquer Editor que não esteja no set de filmagens para que possa, à posteriori, ter um olhar clínico sobre cada take<sup>180</sup>. Porém, dado o cariz do projecto, era sabido à partida que teria de haver muita edição de imagem. Tal facto levou-me a realizar diversos testes para cada situação, desde o treino de máscaras, a rotoscopia, partículas, alterações drásticas de cor, etcétera. Sucintamente peguei na minha câmara ainda em 2012 para registar imagens diversas e editá-las, para, deste modo, assegurar a possibilidade dos efeitos que eram requeridos para o trabalho e pelo próprio Realizador.

3 - Não sendo o Director de Fotografia articulei-me com este desde o início de modo a que houvesse a captação de imagens de uma determinada forma para que fosse possível editar como pretendido. Desde o início este trabalho vocacionou-se para a Fotografia (o que a meu ver, à parte disso, foi pecar por excesso, pois foi descurado o Argumento que, a par do Som e da prestação dos Actores, é crucial para um filme), e assisti neste campo sempre que possível.

4 - O nosso projecto começou um mês mais tarde do que era suposto por várias questões. Devido ao mau tempo na semana que nos estava destinada para rodar, também a rodagem se atrasou. A pré produção e rodagem, em conjunto, ficaram concluídas quase dois meses depois. A entrega final, porém, não poderia ser adiada. Como tal a carga recaiu na pós produção. Mas não havia de deixar o projecto inacabado, e, por isso, dormi várias vezes na UCP, debaixo da mesa, e trabalhei cerca de doze horas por dia, tendo chegado a ficar cinco dias seguidos sem vir a casa por duas vezes. Sucintamente, tive um mês e meio para montar e tratar toda a imagem e efeitos de um filme de vinte minutos que, por vezes, mais se assemelhava à produção de um filme de animação, devido à rotoscopia e máscaras.

5 - Ainda que este projecto se sustentasse na Fotografia era um filme, e sendo um filme, há uma palavra de ordem: Montagem. Depois de catalogar os mais de mil ficheiros de vídeo captados e seleccionar os melhores takes para cada cena elaborei uma montagem que respeitasse a visão do Realizador, tendo-o apetrechado de um ritmo e cadência que senti carecer, por vezes no Argumento. O que se traduz em não ter imposto a decisão de veto que o Editor sempre tem ao dispor para respeitar o meu colega e amigo Afonso, e juntamente com ele articulei-me para criar um flow que funcionasse.

É este o TOP5 daquilo que, auto-avaliando-me, considero terem sido as principais valências da minha participação no filme Fogo e Prata.

---

<sup>180</sup> Há takes que demoram dez minutos a fazer e outros trinta segundos. Quem está no set de filmagens sentir-se-á emocionalmente mais ligado aos takes que mais demoraram a fazer, não os querendo descartar, sendo que estes, por vezes não são os melhores. Se o Editor estiver externo a tal envolvimento emocional irá, de forma clara, escolher o melhor, *não querendo saber* se foi custoso ou não. A sua visão é pelo melhor do filme, não pela ligação à fase de rodagens. O segundo motivo prende-se com o facto de que certos takes b-roll, por vezes, são concebidos para determinadas cenas. Se o Editor lá estiver vai colocar esses trechos de b-roll nessas cenas sem equacionar se ficariam melhores noutras. O Editor alheio ao b-roll das rodagens, mais uma vez, irá colocar os trechos onde melhor ficarem. Coisas que por vezes o Realizador não se lembrou. Sendo este um projecto académico obviamente que acompanhei as rodagens, e assisti à Fotografia.

## V - Conclusão

### A Estrutura da Tese resumida

A História da registo perpétuo da luz é introduzida neste documento como que numa analogia aos primeiros experimentos sobre inovadoras e cativantes ciências que culminam numa nova arma superpoderosa. É inocente, é bonita, e está provida de magia. Descoberta atrás de descoberta e mais desta nova magia se podia usufruir, por décadas, até que da ciência que somente encanto trazia surgiu a possibilidade da poderosa arma. Um pouco à semelhança da bomba de hidrogénio que, por detrás, também teve uma história cheia de encantos e descobertas entusiasmantes.

Estando esta nova tecnologia de encantos pronta em todos os seus predicados tornou-se por isso arma. É nesse ponto que damos o salto temporal para abordá-la como tal. Surge assim a Ilusão e o Poder da Imagem, o maior e capítulo nuclear deste documento. Porém a Imagem não se resume a fotografias ou trechos de fotogramas em movimento, e para que tal ficasse evidente começámos por abordar, desde logo, a Imagem como conceito, podendo esta usar a dita linguagem fotográfica ou outra qualquer, algumas das quais abordadas no subcapítulo. A Imagem que, por si, é a Fonte do Poder.

Na sequência da explanação da Imagem e do Poder surge de imediato o Medium que mais destes bebe. Neste caso, os Mass Media que, através dos vários códigos de imagem e com grande incidência na imagem fotográfica, há muito existente e com os tempos evoluída, viram a possibilidade de mudar os seus paradigmas e atacar o inconsciente das massas de um modo a todos os níveis brutal. Antes de partirmos para a imagem fotográfica achámos pertinente aprofundar esta questão do que é a Imagem como Conceito, pois não só está ligada à imagem fotográfica como, só por si, apetrecha estes mesmos Media com um grande poder persuasivo e por vezes até ditatorial. Destes conceitos fotográficos e não fotográficos criou-se, por parte destes Mass Media, estereótipos e formas de comportamento em toda a Humanidade, e esta, por estes foi forjada. As verdades que tomamos por verdades, as mentiras que tomamos por mentiras, tudo o que tomamos por adquirido. Todo este Mundo, repleto de lugares, pessoas, marcas e entidades que, por si, são uma coisa, foram e são moldados perante o povo. O que é grande pode parecer pequeno e o que é pequeno pode parecer grande. De pouco interessará a real dimensão ou aspecto seja do que for, pois é da Imagem que este transmite que partirá a *verdade* para as massas. Sem surpresas, e com base neste pressuposto, os Mass Media forjaram, deste modo, as diversas realidades do Mundo. As realidades que hoje e no futuro, no dia a dia, vivemos. Realidades que, como referimos, são fruto de uma primeira realidade, que, ainda que mais real na sua génese, assuma perante o Mundo a realidade forjada. Surge assim a Dualidade. O epicentro da questão nuclear que, de imediato, devia ser passado a Case Study usando-se para isso um objecto repleto de dualidades a todos os níveis.

Esse objecto é o Porto, um pedaço de terra que é só um, não dois ou mais, mas que, perante o informado ou desinformado não só pode e é assumido com uma visão de *realidade* diferente, mas oposta. Abstraiamo-nos do Porto por uns momentos e pensemos em duas cidades, algures no mundo, com um qualquer nome que para o caso não interessa. A primeira uma cidade com 41km<sup>2</sup>, centrada num pólo central pequeno, velho, empobrecido, cinzento e onde muito pouco acontece a não ser chover. E uma outra cidade, com mais de 1000km<sup>2</sup> e dois milhões de habitantes, hub de cultura, comércio e tecnologia, centralidade de seis milhões de pessoas, munida de um turismo cada vez mais massivo quer nas diversas áreas do lazer quer na área dos negócios, pautada por riquezas históricas e edificado contemporâneo, vastos jardins e uma enorme frente marítima, infra-estruturas de grande porte e vastas vias de comunicação. Ao pensarmos nestas duas cidades facilmente atribuiremos à primeira o título de cidadezinha e à segunda de metrópole global. Pois o Porto, consoante o modo como se o pinta, será a primeira ou a segunda. Como é que de uma mesma realidade duas realidades podem ser construídas? Com o enorme Poder que a Dualidade que Imagem em si contém, e que,

literalmente, é usado pelos mais diversos meios com fins de injectar ideias ou ideais. O Case Study sobre o Porto surge para mostrar, com exemplos vários, esta Dualidade.

Depois de quarenta páginas que ainda não tinham abordado, por si, a imagem fotográfica, e depois da Imagem como Conceito e a Dualidade estarem devidamente explicados, deveríamos passar à Imagem Visual, a qual, como referimos, acaba por ser a principal arma de que os Media estão munidos. E porque por Imagem Visual se entende o que numa tela, papel ou ecrã aparece, incidimos num ponto tão importante quanto aquilo que aparece. Que é, sem mais, aquilo que não aparece: o Poder da Omissão. Poder que, juntamente com os conceitos previamente explicados e com as componentes técnicas que viríamos a explicar logo a seguir são a fonte de uma grande subjectividade.

Eis que entrámos no maior subcapítulo do documento, centrando-se este nas componentes da imagem que podem ser manobradas para a obtenção de resultados perante um objecto. Ou por outra. A obtenção de realidades subjectivas perante uma realidade absoluta. O subcapítulo em questão revela-se longo e manifestamente técnico porque assim tem de o ser. Pois se a Ilusão e o Poder da Imagem estavam já claros, havia a necessidade de mostrar as entranhas da *máquina*. O funcionamento complexo dos diversos predicados que a Imagem constroem e que, à Imagem, dotam poder. A desconstrução foi feita por partes e sobre cada uma debatemos as questões técnicas e seus resultados, o porquê de assim o ser na Física, e os resultados de tais manobras. É um subcapítulo extenso, denso e que duro de mastigar mas, no nosso entender, crucial de estar presente. E ainda sobre estes vimos, por fim, as nuances que os ditos podem ter no meio.

Mas porque a Imagem Visual não é só Fotografia fixa mas também em movimento, não obstante o facto dos Princípios da Óptica serem exactamente os mesmos, falámos da Narrativa. O grande Poder da Montagem, a qual, juntamente com a Fotografia, cria a Imagem Visual, e que é, como se referiu e sublinhou, talvez a maior arma da Dualidade.

E onde há Dualidade há um espectro, pois da primeira se pode ir para um lado ou para outro. É este o Espectro do Hiper-Real ao Fantástico, sendo o primeiro o fruto da manipulação de uma realidade absoluta para uma outra realidade aumentada ou diminuída, as quais, respectivamente, representam por si o cerne da propaganda e da corrosão, e o segundo, o resultado da manipulação para fins lúdicos, artísticos, criativos. Onde se situa, quase sempre, a Fotografia Artística e o Cinema de Ficção. E porque um Case Study se fez para o epicentro do Espectro dois outros Case Studies deveriam ser feitos para cobrir as suas pontas.

Surgiu deste modo o último capítulo, o qual se apresenta com o conjunto destes dois Case Studies. No caso da Hiper-Realidade foi usado um projecto fotográfico feito às infra-estruturas do Campus da Foz da Universidade Católica Portuguesa, o qual teve como premissa o de captar e enaltecer o máximo possível os seus espaços, e serviu, assim, como um objecto relevante no que à Hiper-Realidade diz respeito. O Projecto Final de Ficção, uma curta metragem de Fantasia, serviria de modo absoluto como objecto de estudo do Case Study sobre a Fantasia. Por se tratar do Projecto Final houve uma maior incidência neste, tendo-se falado de todo o processo de pré-produção e pós-produção, diluindo-se um pouco o estudo sobre o Fantástico só por si com o relatório, em parte, dos passos. Quer na Hiper-Realidade quer no Fantástico foram mostrados exemplos em como, partindo-se de uma realidade, esta foi transformada, respectivamente, para fins de propaganda e para fins lúdicos.

Para fins conclusivos, o conjunto dos estudos, de todas as imagens mostradas, metáforas, explicações sobre metodologias técnicas e conceptuais e respectivos resultados no inconsciente transformam-se neste documento como que em carruagens, peças que se unem num fio condutor, este comboio, chamado Imagem, e que nos leva, a todos, rumo à Ilusão de Verdade.

## Valências da Tese para quem a ler

Talvez este não seja um documento fácil. Não será, por certo, um documento para se ler de fio a pavio, ainda que se o possa fazer. Desconstrói o tema nuclear em partes e descreve-os, e por isso solto, nas suas diversas acepções, e ao mesmo tempo denso, como documento unificado. Este é um documento concebido por camadas, ou, por outra, que pode ser estudado de forma superficial, de forma mais profunda, de forma ainda mais profunda, e de uma forma total. É um documento que, à superfície, dá uma abrangência geral a qualquer pessoa sobre o tema a que se propõe falar e das suas diversas partes. É um documento que, mais a fundo e para quem pelo tema se interessa, revela de forma clara os resultados visados pelo poder da própria Imagem. É também um documento que, ainda que aborde temáticas mediáticas como a influência dos Media ou a Fotografia, agrega como nenhum outro, num só documento de proporções não muito grandes, todos os pontos nele descritos, como que um puzzle, feito de peças há muito existentes, montado de uma forma diferente e com o propósito claro de ir a fundo na temática da Ilusão e o Poder da Imagem no Espectro do Hiper-Real ao Fantástico, espectro que de resto é mostrado nos Apêndices, e que é, em si, o resultado de uma reformulação de conceitos num prisma de potencial utilidade a quem o estude e o entenda. Por fim, na mais funda das camadas a este documento intrínsecas dá-se o mergulho no absolutamente técnico, para quem da técnica queira recorrer, e, mais fundo nesse mesmo mergulho, se chegue às profundezas da Física e da própria Metafísica, as quais, ainda para quem possa julgar que não, se manifestam como pilar essencial não só deste tema mas de tantos outros, e que, por isso, seja de todo o interesse ser estudado. Entendido. De resto este é um documento que aborda diversas temáticas que em si se agregam numa mas que, para quem o desejar, podem ser aprofundadas individualmente. Seja para aqueles que mais pela Arte se interessam. Para aqueles que pela Psicologia da Imagem queiram saber. Ou para aqueles que nutrem o gosto pela aprendizagem. É, se se quiser, um documento para todo aquele ou aquela que gosta e se interessa por todos estes temas, e que serve, por isso, como um ponto de partida útil e relativamente fácil de ler dentro das suas inevitáveis oscilações. Está ainda apetrechado de uma bibliografia composta por trinta e duas entradas, a qual aconselhamos a leitura parcial ou, se possível, total. Bibliografia que agrega temas como Psicologia, Física, Fotografia, Montagem, Edição de Imagem, História do Cinema de Ficção e do Documentário, Comunicação Visual, Filosofia, Simbologia, Física e Astronomia.

## Texto Conclusivo

Tudo e todos estão na mira desta arma. E as imagens para tudo criadas são, para o Mundo, tidas muito mais como a realidade do que a realidade em si mesma. Vivemos deste modo numa fantasia criada por lobbies, mitos urbanos e manobras levado a cabo por muito menos pessoas do que podemos à partida imaginar. O número de pessoas que efectivamente controlam o rumo do Mundo não chega aos quatro dígitos. Os seus nomes, não se sabem. E as caras daqueles que habitualmente consideramos estar no Poder são as caras que o verdadeiro Poder quer lá colocar. Grandes Corporações, que controlam os Bancos, os Governos e os Media, e, no conjunto, decidem o rumo da Sociedade Humana através do Codex da Imagem e seus símbolos. Nós, o povo, vamos vivendo à margem. Divertidos, democratizados, *munidíssimos* de livre arbítrio... na Ilusão.

## Bibliografia

1. ANG, Tom. *Fotografia Digital Curso Avançado*. Porto: Civilização Editora , 2008
2. BARNOUW, Erik. *Documentary: a history of the non-fiction film*. Oxford: Oxford University Press, 1974
3. BARTHES, Roland. *A Câmara Clara*. Lisboa: Edições 70 , 1980
4. BRENNEN, Bonnie & HARDT, Hanno. *Picturing the Past: Media, History & Photography*. Chicago: University of Illinois Press, 1999
5. BROWN, Blain. *Motion Picture and Video Lighting*. Oxford: Focal Press Elsevier, 2008
6. CHEVALIER, Jean & GHEERBRANT, Alain. *Dicionário dos Símbolos*. Alfragide: Teorema, 2007
7. DANCYGER, Ken. *The Technique of Film and Video Editing: History, Theory and Practice*. Oxford: Focal Press Elsevier, 2007
8. FISCHER, Daniel. *Astronomica*. Elanora Heights, Australia: h.f.ullmann
9. FLUSSER, Vilém. *Ensaio sobre a Fotografia para uma Filosofia da Técnica*. Lisboa: Relógio d'Água, 1998
10. GLANVILLE, Allan. *Scientífica*. Elanora Heights, Australia: h.f.ullmann, 2009
11. HARRIS, Michael. *Professional Interior Photography*. Oxford: Focal Press Elsevier, 1998
12. HEDGECOE, John. *The Art of Color Photography: the Revised and Updated Edition of the Definitive Guide*. Nova Iorque: Fire Side, 1989
13. JAEGER, Anne-Celine. *Image Makers Image Takers*. Londres: Thames & Hudson, 2007
14. JEFFREY, Ian. *How to Read a Photograph*. Londres: Thames & Hudson, 2008
15. KANDINSKY, Wassily. *Curso da Bauhaus*. Lisboa: Edições 70, 1975
16. LEHMAN, Peter. *Defining Cinema*. Londres: The Athlone Press, 1997
17. PEREIRA, José. *Arte Teoria*. Lisboa: Faculdade de Belas Artes da Universidade de Lisboa , 2000
18. LINFIELD, Susie. *The Cruel Radiance: Photography and Political Violence*. Chicago: The University of Chicago Press, 2010

19. MUMFORD, Lewis. *Arte e Técnica*. Lisboa: Edições 70 , 1952
20. MUNARI, Bruno. *Design e Comunicação Visual*. Lisboa: Edições 70 , 1968
21. PLATÃO. *A República*. Atenas: 380 a.C.
22. ROBERTS, Pamela. *The Genius of Color Photography: From the the autochrome to the digital age*. Londres: Goodman, 2007
23. ROSCOE, Jane & HIGHT, Craig. *Faking it: Mock-documentary and the subversion of factuality*. Manchester: Manchester University Press, 2001
24. SANTOS, Joel. *Fotografia Digital com Adobe Photoshop Lightroom*. Lisboa: Centro Atlântico, 2007
25. SONTAG, Susan. *Ensaio sobre Fotografia*. Lisboa: Quetzal, 2012.
26. SOULAGES, François. *Estética da Fotografia: Perda e Permanência*. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2005
27. VALA, Jorge & MONTEIRO, Maria Benedita. *Psicologia Social*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbelkien, 2013
28. WELLS, Liz. *Photography: A Critical Introduction*. Nova Iorque: Routledge, 2009
29. WESTON, Judith. *The Film Director's Intuition: Script Analysis and Rehearsal Techniques*. Michael Wiese Production: Studio City, 2003
30. WILLIAMSON, J. N. & BRADBURY, Ray & BRADLEY, Marion Zimmer & WILSON, Colin & CAMPBELL, Ramsey, MCCAMON, et alii. *How to Write Tales of Horror, Fantasy & Science Fiction*. Cincinnati: Writer's Digest Books, 1987
31. WINSTON, Brian. *Lies, Damn Lies and Documentaries*. London: Publishing, 2000
32. WOLF, Sylvia. *The Digital Eye: Photographic Art in the Electronic Age*. Munique: Prestel, 2010

## APÊNDICES

# **PORTO E PORTUGAL ESTUDO DEMOGRÁFICO**

## 1. Definição de Área Urbana/Periurbana

Em sentido lato, a área urbana/periurbana é a esfera de influência **directa** de uma determinada cidade principal. Para que esta possa ser avaliada, o uso de raios (em quilómetros) torna-se irrelevante, uma vez que, se por exemplo, traçarmos um raio de 50km desde o centro da cidade de Tóquio, findo o raio, ainda não se saiu do perímetro urbano da mesma. Por sua vez, se traçarmos um raio de 50km desde o centro de qualquer pequena cidade, a ocupação física da mesma no universo do círculo resultante será mínima. Assim sendo, seria errado traçarmos um raio de 50km desde o centro de todas as cidades, e afirmar que as populações contidas nesse círculo representavam a esfera de influência directa de cada uma.

Deste modo, torna-se mais fidedigno avaliar a esfera de influência directa de uma determinada cidade com base em valores de densidade populacional. A área urbana/periurbana mede-se, por isso, somando todos os concelhos (ou, preferencialmente, freguesias) desde o centro de uma cidade, até que a densidade populacional global da área resultante se fixe perto dos 1000 habitantes por quilómetro quadrado (sem que nunca baixe deste valor). Para efeitos de soma, excluem-se os concelhos que alberguem uma capital regional ou de distrito, ou que, por alguma razão, tenham uma importância histórica ou política de destaque. Estes concelhos representam uma cidade principal, e como tal, têm a sua própria esfera urbana/periurbana. Esta medida pode, no entanto, ser quebrada, caso esse mesmo concelho seja totalmente aglutinado dentro da esfera urbana/periurbana de uma cidade maior. Temos disso exemplo a cidade de Yokohama, totalmente envolvida pela a área urbana/periurbana de Tóquio, e como tal, pertencente à mesma.

No caso de um determinado concelho não concentrar, em média, 1000 habitantes por quilómetro quadrado, a população da área urbana/periurbana será a mesma da do próprio concelho, não se podendo, por isso, somar nenhum outro (criando um aglomerado). No caso de Portugal, há apenas 3 casos onde se podem somar concelhos para avaliar as respectivas áreas urbanas/periurbanas. Funchal, Lisboa e Porto. As restantes cidades estão inseridas em concelhos cuja densidade populacional é inferior a 1000 habitantes por quilómetro quadrado (atingindo, no entanto, densidades superiores no seu núcleo urbano).

## 2. Áreas Urbanas/Periurbanas que integram mais do que um concelho

Área Urbana/Periurbana	Concelhos Integrantes	População	Área	Densidade Populacional
Metrópole Porto	Espinho + Esposende + Famalicão + Felgueiras + Gaia + Gondomar + Lousada + Maia + Matosinhos + Ovar + Paços de Ferreira + Paredes + Porto + Póvoa de Varzim + Santa Maria da Feira + Santo Tirso + São João da Madeira + Trofa + Valongo + Vila do Conde + Vizela	2.180.000	2.154 km <sup>2</sup>	1.012 hab/km <sup>2</sup>
Metrópole Lisboa	Alcochete + Almada + Amadora + Arruda dos Vinhos + Barreiro + Cascais + Lisboa + Loures + Mafra + Moita + Montijo Oeste + Odivelas + Oeiras + Palmela + Seixal + Sesimbra + Sintra + Sobral de Monte Agraço + Vila Franca de Xira	2.670.000	2.605 km <sup>2</sup>	1.025 hab/km <sup>2</sup>
Funchal	Câmara de Lobos + Funchal	135.000	128 km <sup>2</sup>	1.054 hab/km <sup>2</sup>
PORTUGAL	308 Concelhos	10.500.000	82.389 km <sup>2</sup>	114 hab/km <sup>2</sup>

## 3. Mapa Demográfico de Portugal

A população citada para cada capital de distrito não é referente ao concelho, mas à Esfera Urbana/Periurbana de cada uma.

20.000 > 50.000  
50.000 > 100.000  
100.000 > 200.000  
2.000.000 > 3.000.000

hab/km<sup>2</sup>  
1.000  
500  
200  
100



#### 4. Áreas Urbanas/Periurbanas com mais de 40mil habitantes

#	Área Urbana/Periurbana	População	Distrito (Número Concelhos Integrante)	Capital de Distrito
1	Metrópole Lisboa	2.670.000	Lisboa (11) / Setúbal (8)	Sim
2	Metrópole Porto	2.180.000	Porto (14) / Aveiro (4) / Braga (3)	Sim
3	Braga	180.000	Braga (1)	Sim
4	Guimarães	165.000	Braga (1)	Não
5	Coimbra	160.000	Coimbra (1)	Sim
6	Funchal	135.000	Funchal (2)	Sim
7	Leiria	130.000	Leiria (1)	Sim
8	Setúbal	127.000	Setúbal (1)	Sim
9	Barcelos	125.000	Braga (1)	Não
10	Viseu	100.000	Viseu (1)	Sim
11	Viana do Castelo	95.000	Viana do Castelo (1)	Sim
12	Torres Vedras	76.000	Lisboa (1)	Não
13	Aveiro	75.000	Aveiro (1)	Sim
14	Penafiel	74.000	Porto (1)	Não
15	Óliveira de Azeméis	72.000	Aveiro (1)	Não
16	Loulé	66.000	Faro (1)	Não
17	Figueira da Foz	65.000	Coimbra (1)	Não
17	Ponta Delgada	65.000	Ponta Delgada (1)	Sim
17	Santarém	65.000	Santarém (1)	Sim
20	Amarante	64.000	Porto (1)	Não
21	Pombal	60.000	Leiria (1)	Não
22	Faro	59.000	Faro (1)	Sim
23	Évora	56.000	Évora (1)	Sim
23	Marco de Canaveses	56.000	Porto (1)	Não
25	Alcobaca	55.000	Leiria (1)	Não
25	Castelo Branco	55.000	Castelo Branco (1)	Sim
25	Covilhã	55.000	Castelo Branco (1)	Não
25	Fafe	55.000	Braga (1)	Não
29	Caldas da Rainha	53.000	Leiria (1)	Não
29	Ourém	53.000	Santarém (1)	Não
31	Vila Verde	52.000	Braga (1)	Não
32	Vila Real	51.000	Vila Real (1)	Sim
33	Águeda	50.000	Aveiro (1)	Não
33	Portimão	50.000	Faro (1)	Não
35	Olhão	46.000	Faro (1)	Não
36	Chaves	45.000	Vila Real (1)	Não
36	Ponte de Lima	45.000	Viana do Castelo (1)	Não
38	Alenquer	44.000	Lisboa (1)	Não
38	Guarda	44.000	Guarda (1)	Sim
40	Tomar	43.000	Santarém (1)	Não
41	Ílhavo	42.000	Aveiro (1)	Não
42	Cantanhede	40.000	Coimbra (1)	Não
42	Marinha Grande	40.000	Leiria (1)	Não
??	Bragança	37.000	Bragança (1)	Sim
??	Beja	35.000	Beja (1)	Sim
??	Portalegre	25.000	Portalegre (1)	Sim

**Nota:** Devido à sua reduzida dimensão física, os concelhos do Porto e Lisboa têm apenas 240.000 e 490.000 habitantes, respectivamente. No entanto, estes são apenas o centro de concentrações humanas muito maiores, razão pela qual já não se justifica avaliá-los isoladamente. As grandes metrópoles portuguesas apresentam hoje, em termos populacionais, uma dimensão considerável no panorama europeu, sendo por isso importante a oficialização das suas reais dimensões humanas, em detrimento dos seus limites municipais, há muito desactualizados. O facto do somatório dos concelhos envolventes de cada uma delas apresentar uma densidade populacional superior a qualquer outro concelho isoladamente, é, por si só, a prova disso mesmo.

## 5. Concentrações Policêntricas e Metrôpoles Alargadas

Num Mundo cada vez mais global, onde as vias de comunicação aumentam em quantidade e qualidade, percorrem-se distâncias cada vez mais depressa. Este factor, entre outros, é determinante para que hoje não se avaliem cidades isoladas, mas redes de cidades. Redes de cidades perto umas das outras que diariamente partilham vastos movimentos pendulares. Concentrações humanas que partilham gentes, riqueza, e identidade. Essas redes de cidades têm por nome Concentrações Policêntricas (ou Metrôpole Alargada, no caso da concentração albergar uma metrópole), e a título de exemplo podemos citar Randstad, na Holanda, ou Rhein-Ruhr, na Alemanha. Embora não instituídas oficialmente, também em Portugal podemos identificar cinco Concentrações Policêntricas (agora em desenvolvimento oficial, sob a denominação de Arco Metropolitano). Segundo estudos oficiais da *Metrex - The Network of European Metropolitan Regions and Areas*, e com base em modelos avançados de divisão metropolitana já vigentes em vários países europeus, há a possibilidade de se formar uma concentração populacional oficial (à qual eles chamam de *PBC Area*), que consiste no eixo humano entre Viana do Castelo e Coimbra, e com centro gravitacional no Porto, onde, notoriamente, há um contínuo de densidade populacional elevada. Este aglomerado, com mais de 4.5 milhões de habitantes, representa o 9º maior aglomerado europeu, depois de *Rhein-Ruhr* (13.4 milhões), *Greater London Area* (12 milhões), *Île-de-France* (11.6 milhões), *Lombardia* (9.7 milhões) *Randstad* (7.5 milhões), *Catalunya* (7.2 milhões), *Comunidad de Madrid* (6.5 milhões) e *Berlin-Brandenburg* (5 milhões).

\* *PBC Area* - Aglomerado Porto-Braga-Coimbra

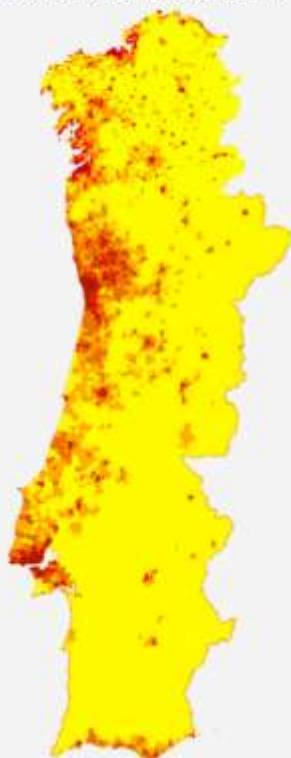


## 6. O Porto e a Megalópole Ibero-Atlântica

Ao longo do século XX a faixa oeste da Península Ibérica tornou-se, toda ela, extremamente populosa e densa, representando, hoje, uma das maiores concentrações populacionais alargadas do planeta. Esta concentração, à qual os demográficos chamam de Eixo Setúbal-Corunha, pode também chamar-se de Megalópole Ibero-Atlântica. Neste contexto, o Porto merece particular destaque, já que é simultaneamente o centro da maior Concentração Policêntrica do eixo, e o centro da Megalópole em si. Com efeito, deixamos-lhe o número arredondado de pessoas que distam do centro do Porto, numa viagem de automóvel em:

**20m - 2.400.000**  
**30m - 3.300.000**  
**1h30m - 5.600.000**  
**3h - 12.500.000**

Mapa Demográfico Portugal + Galiza

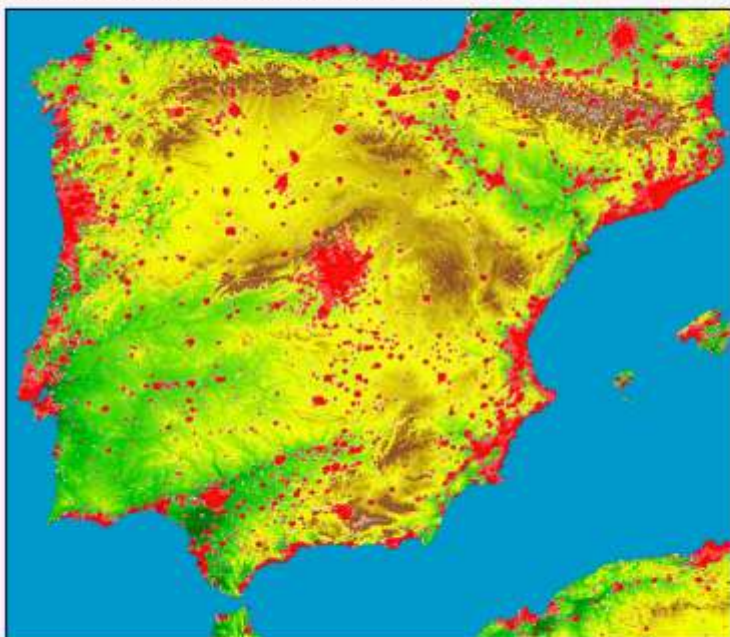


Áreas Urbanas/Periurbanas pertencentes ao Eixo Setúbal-Corunha "Megalópole Ibero-Atlântica" com mais de cem mil habitantes, dispostas de Norte a Sul.

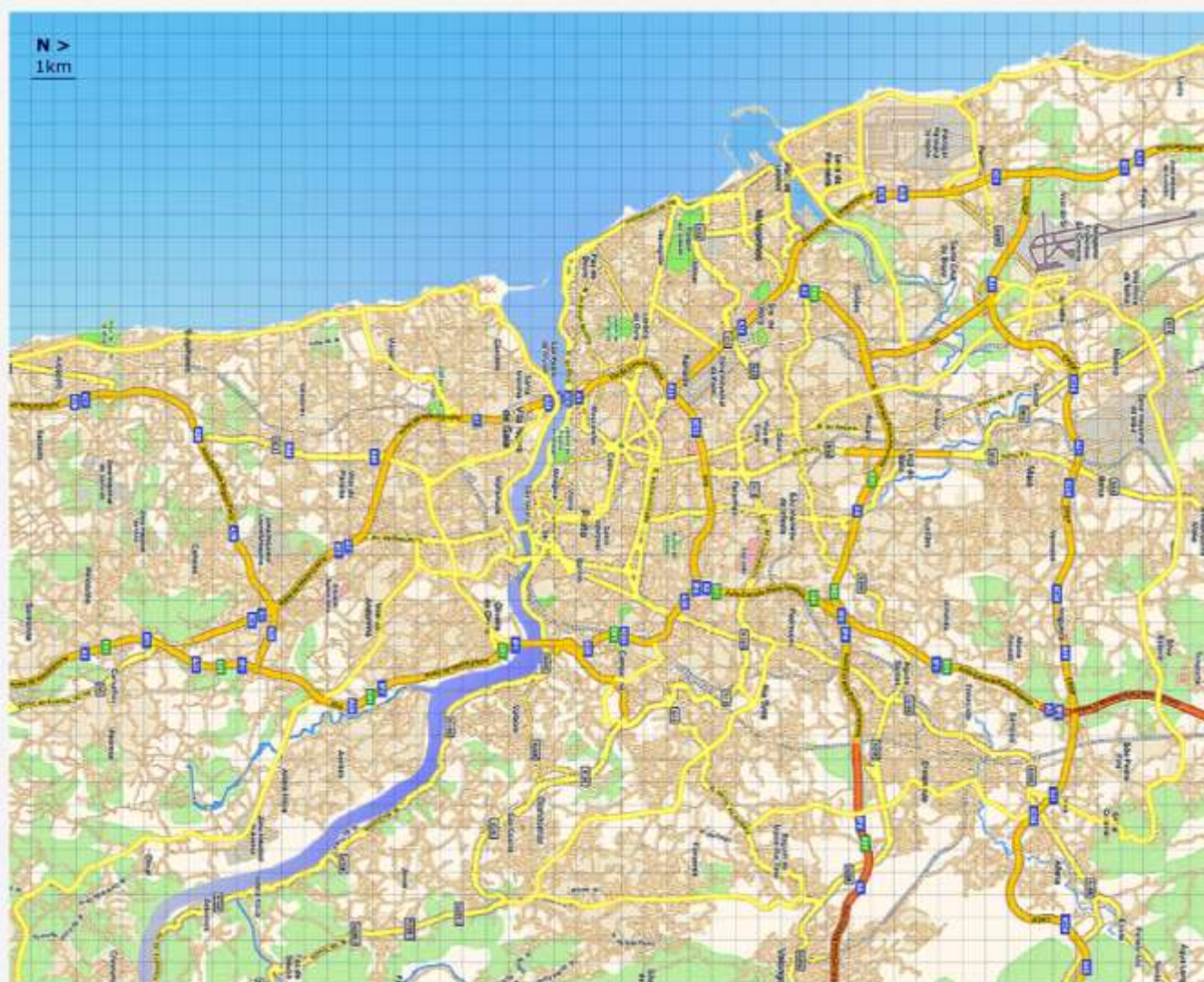
Cidade / Metrôpole	População da Área Urbana/Periurbana	População da Concentração Policêntrica onde se insere	Distância (em horas) pela RE a 120km/h
Corunha	405.000	620.000	2h 15m
Vigo	400.000	980.000	1h 12m
Braga	180.000	3.750.000	26m
Barcelos	125.000	3.750.000	25m
Guimarães	165.000	3.750.000	27m
<b>P O R T O</b>	<b>2.180.000</b>	<b>3.750.000</b>	-
Coimbra	160.000	500.000	58m
Leiria	130.000	550.000	1h 32m
Lisboa	2.670.000	3.100.000	2h 36m
Setúbal	127.000	3.100.000	2h 58m

## 7. As luzes da Península Ibérica

Este mapa representa a poluição luminosa emitida pelos centros urbanos (vistas do Espaço), e permite-nos constatar a dimensão física considerável que as maiores cidades ibéricas ocupam no contexto da península. Estas cidades são perfeitamente visíveis do Espaço mesmo de dia, e de noite, quando emitem grandes quantidades de luz, podem ser vistas a mais de 60mil quilómetros da Terra (150% da distância necessária para dar uma volta ao planeta pelo Equador).

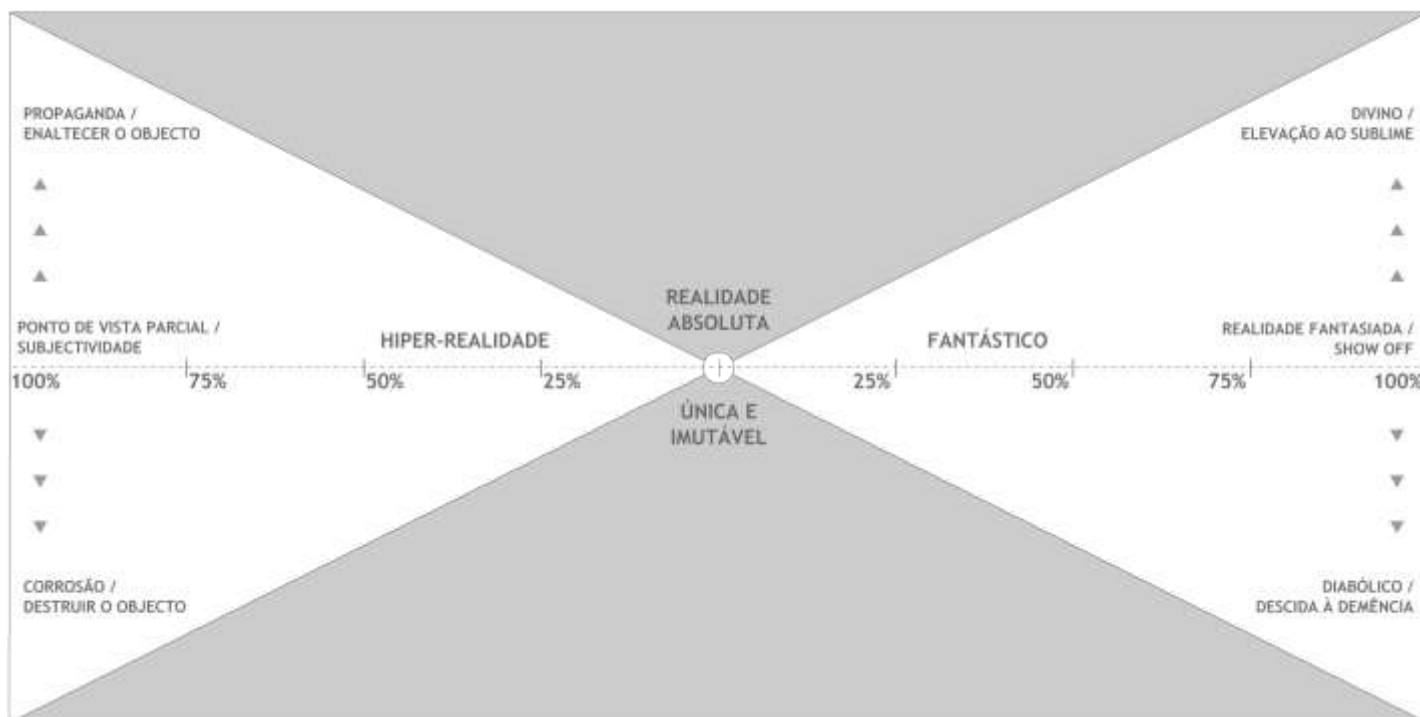


## 8. Planta da placa central da Metr pole Portuense



## APÊNDICE II - O ESPECTRO GRÁFICO

O Espectro do **Hiper-Real** ao **Fantástico** não pode ser medido de forma unidimensional. Qualquer objecto é, em si mesmo, sempre uma realidade absoluta, única e imutável. O seu registo e pós produção podem ser *spot on*, e representá-lo o mais fielmente possível. Pode, no entanto, passar por um primeiro filtro de **Dualidade**. Esta Dualidade levá-lo-á para a Hiper-Realidade ou Fantasia. Porém o tratamento não se fica por aqui. Dum lado ou outro há uma nova Dualidade, que pode, ou não, ser aplicada. A ser, pode ser em sentido ascendente ou descendente, e mais pode subir ou descer consoante a potência da primeira Dualidade aplicada. Deste modo qualquer objecto, que parte sempre do círculo ao centro, pode ser registado e pós-produzido de modo a ficar em qualquer ponto da área branca deste gráfico. Os recursos técnicos e estilísticos para a devida colocação de um objecto registado são virtualmente infinitos. Máquinas. Programas. Conceitos. *Eloquência imagética*.



- A Hiper-Realidade influencia o inconsciente humano e o seu comportamento perante o mundo e os outros
- Quanto mais perto está dos 100% do seu poder mais consegue promover ou destruir o que quer que seja
- Tende a ser mentirosa, pois distorce a realidade para uma *não-realidade*, assumindo-se como real perante o espectador
- *Mass Media* / Publicidade / Turismo / (*Mock*)Documentário / Arquitectura / Retrato / Aspecto promocional
- O Fantástico mergulha o inconsciente humano em emoções, devaneios e estados de espírito
- Quanto mais perto está dos 100% do seu poder mais potencia uma boa imersão, ou, por outro lado, uma imersão mais distante do real
- Não tende a ser mentirosa, dado que a distorção da realidade costuma ser totalmente assumida
- Cinema / Cinema de Animação / Fotografia Artística / Arquitectura / Retrato / Aspecto lúdico

Os três case-study (Porto / UCP / Fogo e Prata) foram criados para abordar e demonstrar este espectro aparentemente bidimensional. O espectro pode ser abordado como multi-bidimensional a partir do momento em que é possível que a um *objecto* podem ser induzidos predicados que o colocam, em simultâneo, em vários pontos do gráfico. A título de exemplo, evocar o Divino pode servir como propaganda. Evocar o diabólico pode induzir à venda. Quando assim é o Fantástico assume contornos inversos, ou seja, perversos. Já o Hiper-real pode ser tomado como positivo quando há um propósito positivo por detrás da aparente distorção do real. Conclui-se deste modo que a única abordagem que não pode ser construtiva nem destrutiva é a representação fiel, apresentada no círculo central. A própria Dualidade é deste modo o Princípio da Corrupção.



Hiper-Realidade de Propaganda ao Porto ou fotografia artística que evoca o Fantástico Divino?



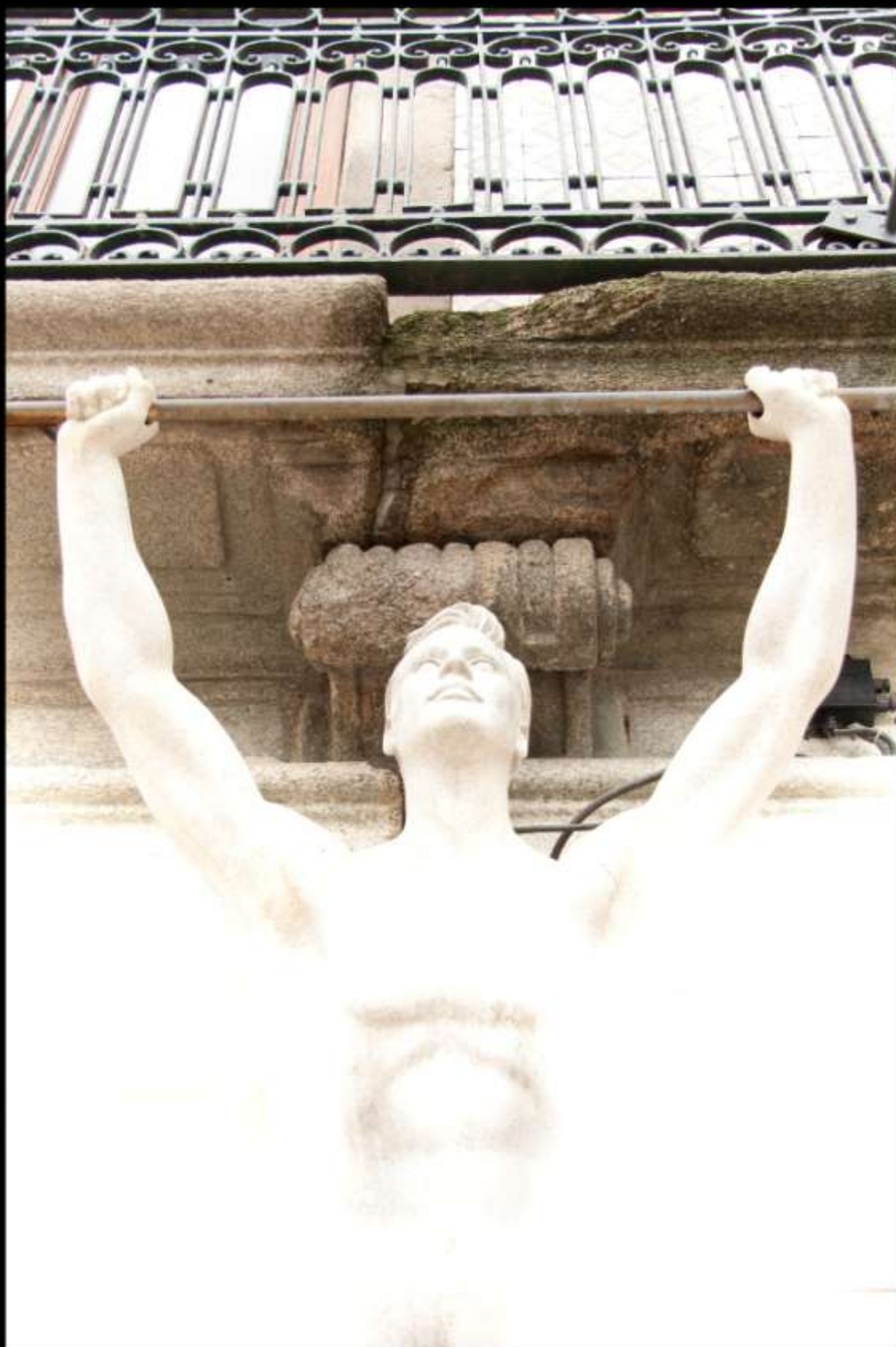
O POETA E O CASTELO DA LUZ

E aqui? Haverá uma intenção de evocar o Divino ou o Diabólico? A Luz carrega negatividade.



PERDIDO NA TEMPESTADE DE LUZ

Da mesma série – Estátuas de Luz – Aqui o evocar do Divino é claro.



A LUZ QUE SUPORTA A VIDA

Fotografia absolutamente neutra. Representa a realidade como a vemos ao vivo.



Fotografia hiper-real. Ainda que use a arquitectura contemporânea do local, aguça-a para o *high-tech*.



Nesta fotografia intitulada de *Santíssima Trindade do Seis* não haverá dúvidas de quem se invoca!



Ou será que há?

