

## REFERÊNCIAS ARTÍSTICAS NO CINEMA: CONTRIBUIÇÃO DOS DEPARTAMENTOS ARTÍSTICOS E DOS DIRECTORES DE FOTOGRAFIA

CARLOS ALBERTO DE MATOS TRINDADE

*Universidade*

MARIA ELISA COELHO DE ALMEIDA TRINDADE

*Universidade*

---

### CARLOS ALBERTO DE MATOS TRINDADE

*Licenciado em Artes Plásticas/Pintura pela FBAUP (1981). Doutorado pela Universidade de Vigo (Departamento de Escultura, 2014). Foi bolseiro da Fundação para a Ciência e a Tecnologia (2009-2012) e é membro do grupo de investigação MODO (Dep. de Escultura, Universidade de Vigo). Nas suas actividades profissionais interagiu com muitos colaboradores em co-autorias de trabalhos científicos: actualmente, é o IR do projecto ESAP/DAV- Pintura, Fotografia e Cinema: referências picturais nas imagens fotográficas e cinematográficas. Desde 1982 é professor na ESAP (Escola Superior Artística do Porto), da qual foi um dos fundadores e onde tem exercido diversos cargos: no presente, é o director da Licenciatura em Artes Plásticas e Intermédia. Como artista plástico, começou a expor em 1978: realizou 5 exposições individuais e participou em mais de 150 colectivas, em Portugal e no estrangeiro; está representado em algumas colecções públicas e privadas. Entre 1976 e 1981 trabalhou em Cinema de Animação, incluindo dois filmes subsidiados pelo IPC, produzidos por Cinematógrafo-colectivo de intervenção, de que foi um dos fundadores. Recentemente, recomeçou a trabalhar em cinema: em 2015 realizou a curta-metragem Flashbulb memories, apresentada em alguns festivais de cinema no estrangeiro.*

---

### MARIA ELISA COELHO DE ALMEIDA TRINDADE

*Doutoranda em Educação Artística na Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto. Prossegue a investigação intitulada Do Desenho ao Cinema. Mestre em Desenho e Técnicas de Impressão pela Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto, com a Dissertação Desenho e Cinema. Investigadora colaboradora no projecto ESAP/DAV- Pintura, Fotografia e Cinema: referências picturais nas imagens fotográficas e cinematográficas. Licenciada em Educação Visual e Tecnológica, pela Escola Superior de Educação do Instituto Politécnico do Porto. Professora do Ensino Básico e Secundário. Participou em várias exposições colectivas no País e no Estrangeiro.*

### RESUMO

Ao contrário da pintura o cinema é um meio que impõe um processo colaborativo, embora o realizador seja responsável em última instância pelo resultado final dum filme, auxiliado pelos seus colaboradores mais próximos: o director de fotografia e um desenhador de produção ou director artístico. Desde o seu nascimento o cinema incorporou referências artísticas, e tornou-se necessário a partir de certa altura constituir departamentos artísticos, que com o advento do cinema a cores ganharam progressivamente maior importância. Pouco a pouco, e sobretudo nas grandes produções, o desenhador de produção e/ou director artístico assumiram funções decisivas na arte do cinema. Abordamos exemplos de alguns desenhadores de produção mais relevantes, na etapa decisiva do processo de pré-produção dum filme, assim como alguns directores de fotografia, cujo trabalho bem sucedido depende amiúde de uma boa colaboração com os departamentos artísticos.

**PALAVRAS CHAVE:** Departamento artístico, desenhador de produção, espaços cénicos, director de fotografia, luz

## ABSTRACT

Unlike painting, cinema is a medium which imposes a collaborative process, although the director is ultimately responsible for the final result of a movie, with the assistance of his closest collaborators: the cinematographer and one production designer or art director. From its birth cinema incorporated artistic references, and it became necessary from certain moment to constitute artistic departments, which have gained increased importance with the advent of color film. Gradually, mainly in the great productions, the production designer and/or art director assumed decisive functions in the art of cinema. We discuss examples of some more relevant production designers, in the decisive stage of a movie pre-production process, as well as some cinematographers, whose successful work often depends on the good cooperation with artistic departments.

**KEYWORDS:** Art Department, production designer, scenic spaces, cinematographer, light

## INTRODUÇÃO

Em 1967, no filme *La Chinoise* Jean-Luc Godard pôs Jean-Pierre L aud a dizer que Auguste Lumi re “era o  ltimo pintor impressionista”. A afirma  o confirma que logo nessa “pr -hist ria” do cinema se estabelecem rela  es em termos visuais entre a arte nascente e a outra, a pintura, com uma longu ssima hist ria atr s de si. Rela  es que se t m mantido desde ent o:

Si la peinture a influenc  le cin ma   ses debuts, cela est vrai pour une grande partie de la production cin matographique, tout au long de son histoire; [...] La peinture a aliment  le travail des pionniers   la naissance du cin ma, des d corateurs pendant la grande p riode classique du cin ma hollywoodien et continue de nourrir celui des r alisateurs contemporains dans le monde entier, de la France au Japon [...] en passant par l’Allemagne ou l’Italie [...] et bien s r l’Am rique dont les peintres classiques et luministes sont souvent mal connus en Europe. (Thivat, 2007: 74)

Nos cen rios do in cio, no cinema dito ‘primitivo’, aquele que se desenrola at  meados dos anos 10 do s c. XX, como diz Antonio Rodrigues (1999: 55)

[...] alterna a tela pintada, o cen rio de teatro e, por vezes, alguns planos em cen rios urbanos naturais, geralmente breves [...] E   significativo que ao come ar a construir cen rios, a edificar espa os o cinema n o se tenha voltado para a arquitetura do seu tempo e sim para a da Antiguidade, baseando-se em “lembran as do liceu”, segundo a cruel observa  o de Henri Langlois. Historicamente, o primeiro grande cen rio constru do de e no cinema   o de CABIRIA, em 1914 (se n o foi mesmo o primeiro, foi visto como tal e por isto   o primeiro), com o impressionante templo de Moloch [...].”

Foi a partir desta altura que o cinema tentou libertar-se da influ ncia inicial do teatro, mais os seus cen rios pintados, e come ou deliberadamente a ir em busca do espa o tridimensional, e f -lo,   importante assinalar, construindo enormes cen rios em *tamanho natural*. Mesmo assim, em 1919 surge um dos primeiros filmes considerado uma obra de arte, no qual os cen rios foram pintados de acordo com uma est tica n o-naturalista, marcadamente expressionista: *O gabinete do Dr. Caligari*, de Robert Wiene. Se este filme cedo atingiu o estatuto de obra-prima, muito deve   qualidade dos seus cen rios pintados; da  que, para muitos, n o deva ser atribu da a Robert Wiene a ‘autoria’ do filme, mas antes a Carl Mayer (autor do argumento) e sobretudo aos tr s cen grafos, os pintores Hermann Warm, Walter Reinmann e Walter R hrig. Se continua a ser um filme emblem tico da hist ria do cinema   porque, como refere Antonio Rodrigues (1999: 56), “narrar uma ac  o imaginada em cen rios absolutamente n o-realistas. E se h  um filme cujo protagonista   o cen rio, este   CALIGARI, cujos cen rios pintados reflectem as convic  es profundas dos seus cen grafos.”

Al m dos cen rios, tamb m a presen a de pinturas concretas pode intervir de maneiras muito diferentes nos filmes de fic  o, como   evidente: como s mbolo, cita  o, como cau  o de reconstru  o de  poca, ou mesmo como catalizador da ac  o: assim acontece em *A mulher na montra* (1944) de Fritz Lang, *O retrato de Jennie* (1948), de William Dieterle, *A rapariga do brinco de p rola* (2003), de Peter Weber, ou *A dama dou-rada* (2015) de Simon Curtis. Uma pintura tamb m pode servir de inspira  o para o argumento dum filme

1 O cen rio de Cabiria seria uma refer ncia determinante para os da Babil nia em *Intoler ncia* (1916) de D. W. Griffith (1875-1948).

2 N o podemos incluir aqui uma extensa cita  o duma declara  o de Hermann Warm (apud Rodrigues 1999: 55-57), que d  bem a medida de como foram os tr s pintores mencionados os verdadeiros autores do filme, e onde se fala da concep  o dos primeiros desenhos. Vd. tamb m a este respeito Lotte Eisner (s. d.: 20-23), que destaca o papel dominante dos decoradores no cinema alem o.

inteiro, como aconteceu com *Ronda da Noite* (2007) de Peter Greenaway, ou *Belle* (2013) da cineasta britânica Amma Asante, baseado no *Portrait of Dido Elizabeth Belle (1761-1804) with her cousin Elizabeth Murray (1779)* de Johann Zoffany (1777-1810), pintor neoclássico alemão que exerceu a sua actividade sobretudo em Inglaterra: a história de uma mulata, filha ilegítima (de mãe escrava) do capitão da Royal Navy Sir John Lindsay, que viveu no século XVIII no meio da aristocracia inglesa e foi reconhecida como igual - ou quase - por parte da família paterna.

### Os Departamentos artísticos

Na passagem da era do cinema mudo para o cinema sonoro o 'sistema de estúdios' em Hollywood já estava completamente estabelecido, e assentava fundamentalmente num modelo centralizado de produção, no qual teve papel fundamental Irving Thalberg, que na MGM como lembra João Mário Grilo (2010 [2007]: 124),

[...] oficializou e consolidou uma filosofia de produção cujos princípios básicos assentaram na **verticalização da estrutura hierárquica do estúdio** e na correspondente **centralização do papel do produtor** na determinação das políticas de produção da companhia e na gestão dos recursos humanos e materiais do estúdio.

E com esse 'sistema' constituíram-se departamentos de arte altamente profissionais, dirigidos por um director artístico, criadores do look dos filmes aí produzidos. No início do cinema sonoro já se distinguiam os estilos visuais dos cinco maiores estúdios (*majors*), porque o chefe do departamento tinha quase total controle na criação duma estética própria, que constituiria a personalidade do estúdio; de facto, supervisionava a direcção artística de todos os filmes saídos do seu estúdio, com frequência vários ao mesmo tempo: um dos mais famosos, Cedric Gibbons, é creditado pela direcção artística de 1500 filmes da MGM, entre 1924 e 1956.

Embora o papel desempenhado na realização dum filme pelo director de fotografia seja mais "tangível", na verdade o do desenhador de produção ou director artístico não é menos fundamental para que tudo resulte conforme pretendido. Porém, como assinala Fionnuala Halligan (2013: 8 –tradução nossa),

O departamento artístico tende a ser o herói não celebrado de um filme finalizado. É fácil notar um ângulo de câmara ou filtro, ou um traje de fantasia, dar por adquirida a personalidade visual dum filme e atribuí-la ao guião ou à realização." Um realizador pode chegar tarde a um projecto cuja produção já está em andamento há muito tempo, o director de fotografia pode iniciar o seu trabalho apenas uma semana antes do início da rodagem, mas o departamento artístico está presente nele desde a fase de pré-produção, tomando já algumas decisões importantes para a sua concretização.

O advento do cinema a cores trouxe consigo novas possibilidades expressivas, e o aumento progressivo da importância, e influência, dos departamentos artísticos. Nesse período, o filme *E tudo o vento levou* (1939) produzido por David O. Selznick é um marco. Consciente da complexa produção do filme, e da amplitude do necessário trabalho prévio de preparação gráfica, Selznick percebeu que precisava dum profissional com a envergadura de William Cameron Menzies (1896, New Haven – Los Angeles, 1957), como deixou claro numa nota escrita aos seus colaboradores em 1 de Setembro de 1937, na qual explanou as funções que ele iria desempenhar, bem como o grau de precisão que esperava alcançar através do seu contributo<sup>3</sup>.

Richard Sylbert, considerado um dos desenhadores de produção mais influentes da indústria cinematográfica, resumiu o enorme papel de Menzies<sup>4</sup> do seguinte modo:

Trabajó para directores como Sam Wood, quien no hubiera sabido dónde situar la cámara de no haber sido por las ilustraciones de Menzies. (...) El gran logro de Menzies consistió en dotar de estructura al contenido visual de una película. Tal fue la importancia de su aportación a *Gone with the Wind*, que Selznick creó para él la denominación de diseñador de producción. Cada toma se basaba en sus storyboards y la película

<sup>3</sup> Cf. David O. Selznick, 1984, *Cinéma (mémors)*. Paris: Editions Ramsay (apud Faton, Peeters e Pierpont 1992: 21)

<sup>4</sup> Curiosamente, o primeiro filme em que Sylbert trabalhou como desenhador (em 1950) foi realizado por Menzies

pudo rodarse íntegramente sin necesidad de salir del estudio. Aquello sí que era diseño de producción. (Sylbert, apud Ettetdgui 2001: 40)<sup>5</sup>

Como se sabe, embora a realização de *E tudo o vento levou* tenha sido creditada apenas a Victor Fleming este terá dirigido na realidade apenas 45% do filme: o restante coube a George Cukor, Sam Wood, Sidney Franklin, e ao próprio Menzies que filmou toda a sequência do incêndio em Atlanta, para a qual fez o storyboard [fig. 1], além de outras centenas de desenhos elaborados de continuidade para outras partes do filme, e veio a receber um Óscar honorário como desenhador de produção, pelas soluções encontradas para a cor.



Fig. 1. W. C. Menzies, desenhos a aguarela do storyboard de *E tudo o vento levou* (1939). Sequência do incêndio em Atlanta

Pouco a pouco, e sobretudo nas grandes produções, o desenhador de produção e/ou director artístico assumiram funções decisivas na arte do cinema. Todavia, o desenhador de produção não se limita a conceber e desenhar os cenários, ou a tomar decisões sobre os elementos visuais da estética dum filme; também é ele que aconselha o cineasta na escolha do melhor local para a rodagem do filme, em estúdio ou no exterior, num país (ou países) mais indicado(s), e que esteja de acordo com o guião: de facto, o guião é sempre, ou quase sempre, o ponto de partida para a pesquisa daquele, que após a sua leitura vai formar uma primeira impressão visual do tipo de localização que necessita, mas como afirma Terence St. John Marner (1974: 63), "inevitably this initial visualisation will have to be modified. One rarely finds locations that are exactly like the original visualisation."

Evidentemente, estas decisões implicam grande investimento financeiro e fazem parte do processo normal de pré-produção para levar a cabo qualquer projecto cinematográfico, pois só depois se passa à etapa seguinte. Note-se, que mesmo quando é encontrado um local adequado para aquilo que se pretende filmar é necessário obter previamente a necessária autorização junto das autoridades competentes, se se trata de um local público, ou, no caso de uma propriedade particular, negociar um acordo.

<sup>5</sup> *Menzies iniciou a sua carreira em Hollywood quando Douglas Fairbanks (pai) o contratou como ilustrador; depressa se tornou um director artístico prestigiado ao ganhar o primeiro óscar atribuído nessa categoria, na primeira edição da cerimónia (1929) de atribuição dos almejados prémios da indústria cinematográfica americana. Sobre o papel precursor de Menzies, vd. também Steven D. Katz (1991: 9).*



O famoso director artístico Eugene Lourie, desenhador de produção de *A Grande Ilusão* (1937) de Jean Renoir, a propósito das funções desempenhadas tem a seguinte declaração esclarecedora:

I also want to describe my work since I am frequently asked, "What exactly does an art director do?" (It is amazing to me how even some professional cinema technicians are not aware of an art director's or production designer's function.)

Is he the person who chooses locations where the film will be shot? Does he supervise the choosing and placing of the furniture, the set dressing, the colors used in the sets? Does he design and coordinate the construction of new sets when they are needed? Does he supervise the making of hundreds of action sketches, the storyboards that illustrate the continuity of the shooting script? Is he the artist who does the pretty paintings that show what the sets will look like? Or is he the mysterious advisor with whom the director confers during the preparation of the film and often during the actual shooting? The simplest answer to the question is – all of the above, and very often more, much more. (Lourie, 1984: 6-7)

Normalmente, o departamento artístico divide-se em dois grandes blocos, e o desenhador de produção está sempre com "uma perna em cada lado". O primeiro gira em torno do trabalho de desenho, e é aí que os desenhadores realizam os *storyboards*, preparam os primeiros esboços dos cenários, os planos técnicos e maquetas que a equipa – composta por pintores, marceneiros, estucadores, pedreiros, electricistas, etc. – utilizará na construção daqueles. Quanto ao segundo bloco centra-se na elaboração e selecção do mobiliário, e outros adereços que compõem os diferentes cenários.

Um dos desenhadores de produção mais requisitados pela indústria cinematográfica, **Henry Bumstead** (Ontario, 1915-2006, Pasadena) iniciou a sua longa actividade profissional durante a época dourada de Hollywood, no departamento artístico da RKO, ainda antes de concluir a sua graduação na Universidade da Califórnia do Sul (onde estudou Arquitectura e Belas-Artes), depois foi contratado pela Paramount (entre 1937-1960), donde saiu para a Universal (1961-1983). Trabalhou em todos os géneros de filmes, pondo o seu talento artístico e a sua destreza técnica ao dispor de inúmeros cineastas. Mas, provavelmente, a sua colaboração mais importante foi com Alfred Hitchcock, nos filmes *O homem que sabia demais* (1954) *Vertigo* (1958), *Topázio* (1969) e *Intriga em Família* (1976), o último realizado por Hitch, por quem teria grande admiração<sup>6</sup>.

Não seria, contudo, devido à sua colaboração com o mestre do suspense que Bumstead ganharia os dois óscares da sua carreira, enquanto desenhador de produção. Isso aconteceria com os filmes *Por favor, não matem a cotovia* (1962), de Robert Mulligan (1925-2008), e *A golpada* (1973) de George Roy Hill (1921-2002).

Com o objectivo de encontrar inspiração para a concepção de *Por favor, não matem a cotovia*, Bumstead viajou para o Estado do Alabama (EUA) com Harper Lee, autora da novela que o filme adapta, em cujas paisagens se baseou para os storyboards e desenhos conceptuais que realizou para a criação de cenários, pois o filme foi inteiramente rodado em estúdio. Muitas vezes, são usadas filmagens de exteriores combinadas com interiores rodados em estúdio, para obter um efeito de maior realismo em certas cenas, mas neste caso não foi seguida essa opção.

Paradoxalmente, e este filme é um bom exemplo, por vezes o sucesso artístico dum desenhador de produção, num determinado projecto, pode ser avaliado quando aquilo que era pretendido é alcançado ao ponto do seu trabalho quase se tornar, por assim dizer, "invisível" aos olhos dos espectadores, como se comprova por um depoimento de Bumstead sobre a reacção dos seus colegas de profissão após a estreia daquele:

Cuando se estrenó, recibí llamadas de algunos de los directores artísticos más importantes de otros estudios preguntándome en qué lugar de Alabama habíamos rodado la película. 'Todo lo hemos rodado en el estudio, les contestaba, y ellos se reían y volvían a preguntarme, 'en serio, Bummy, ¿dónde rodasteis?. Fue entonces cuando empecé a comprender que debíamos de haber hecho un trabajo bastante bueno. (Bumstead, *apud* Etedgui 2001: 19)

<sup>6</sup> Vd. declaração de Bumstead (*apud* Etedgui 2001: 17).



Figs. 2 e 3. Henry Bumstead, páginas do storyboard de *Por favor, não matem a cotovia* (1962). Fotograma do mesmo filme

Já para *A golpada*, Bumstead recorreu às memórias que conservava da época da Grande Depressão – “todo parecia marrón en aquellos tiempos”, disse (Bumstead, *apud* Etedgui 2001: 16) –, assim como as fotografias da época de Walker Evans, de forma a manter a coerência estética do filme; para isso, trabalhou directamente com o director de fotografia, o cenógrafo e o designer do guarda-roupa.

No final da carreira, outra parceria de grande sucesso foi a que teve com Clint Eastwood, com quem colaborou nos filmes *Unforgiven* (*Imperdoável*, 1991), *Mystic River* (2003), *Million Dollar Baby* (2004), *Flags of Our Fathers* (2006) e *Cartas de Iwo Jima* (2007), entre outros. Já não assistiu à estreia dos dois últimos, e o primeiro deles contém uma dedicatória à sua memória nos créditos, onde aparece nomeado com o diminutivo “Bummy”, como era conhecido no meio cinematográfico.

O britânico de origem alemã **Ken Adam** (1921, Berlim – Londres, 2016) foi um dos mais conceituados desenhadores de produção da indústria cinematográfica, tendo exercido uma enorme influência nos seus colegas de profissão. Decidiu trabalhar no cinema após conhecer em Inglaterra, para onde a família se mudou em 1934, o director artístico Vincent Korda, tinha então apenas quinze anos. Mas, como explicou numa entrevista, chegou ao ofício de modo muito natural:

Lo cierto es que ya desde muy pequeño siempre se me dio bastante bien lo de dibujar. El hecho es que me crié en Berlín, en pleno auge del nazismo. En aquellos días, mi imaginación se alimentaba de películas del cine expresionista alemán como *Das Kabinett der Dr. Caligari* [...] y de las ideas y la estética del movimiento de la Bauhaus. [...] (Adam, *apud* Etedgui 2001: 25)

Seguindo um conselho de Korda estudou arquitetura, e essa aprendizagem foi-lhe muito útil quando iniciou a sua actividade profissional após o fim da II Guerra Mundial, primeiro como desenhador técnico (1947) e depois como assistente de director artístico (1948-53), porque transportou para o cinema o seu conhecimento dos vários estilos arquitetónicos de diferentes períodos históricos, quando necessitou construir cenários que fossem ao mesmo tempo fidedignos e funcionais. Igualmente decisiva foi a aprendizagem junto do russo Georges Wakhévitch, de quem foi colaborador nas décadas de 1940 e 1950, conhecido pelo seu trabalho em produções teatrais e óperas, que também trabalhou como director artístico em *A Grande Ilusão* (1937) de Jean Renoir.

Con él aprendí algo que marcaría toda mi carrera y que resultó tremendamente ilustrativo en mis inicios: que un escenógrafo debe crear un universo independiente ciñéndose a los límites del escenario, que esos límites hacen imposible dedicarse a la mera reproducción de la realidad y que, precisamente por eso, el diseñador está obligado a hacer uso permanente de su imaginación. Es decir, me enseñó a transformar los límites (espaciales, presupuestarios, de cualquier tipo) en generadores de nuevas ideas, en motores de mi propia imaginación. (Adam, *apud* Etedgui, 2001: 26)

Adam ficou muito associado, como desenhador de produção (a partir de 1959), à saga *007 James Bond*, para a qual concebeu e desenhou nos anos 60 e 70 – desde o primeiro *Dr. No* (1962) – os espaços cénicos,

naves e estações espaciais, os carros do protagonista, de sete filmes nos quais teve grande liberdade de decisão, o que lhe permitiu desenvolver a imaginação.



Figs. 4 e 5. Desenhos de Ken Adam para 007, Goldfinger (1964)

Mas, o seu nome ficará ainda sempre associado ao extraordinário trabalho que desenvolveu para Stanley Kubrick, nos filmes *Dr. Estranho Amor* (1963) e *Barry Lyndon* (1974). Foi com este último que ganhou o seu primeiro Óscar; o segundo alcançou-o com *The Madness Of King George* (1994), de Nicholas Hytner. Saliente-se que apesar do seu enorme talento como criador de cenários, que atraiu a atenção de Kubrick, Adam pertence ao grupo de desenhistas de produção que sempre preferiu trabalhar em localizações ao ar livre, em vez de estúdios, apesar de se adaptar facilmente (como é visível no seu percurso) às exigências dos realizadores com quem trabalhou:

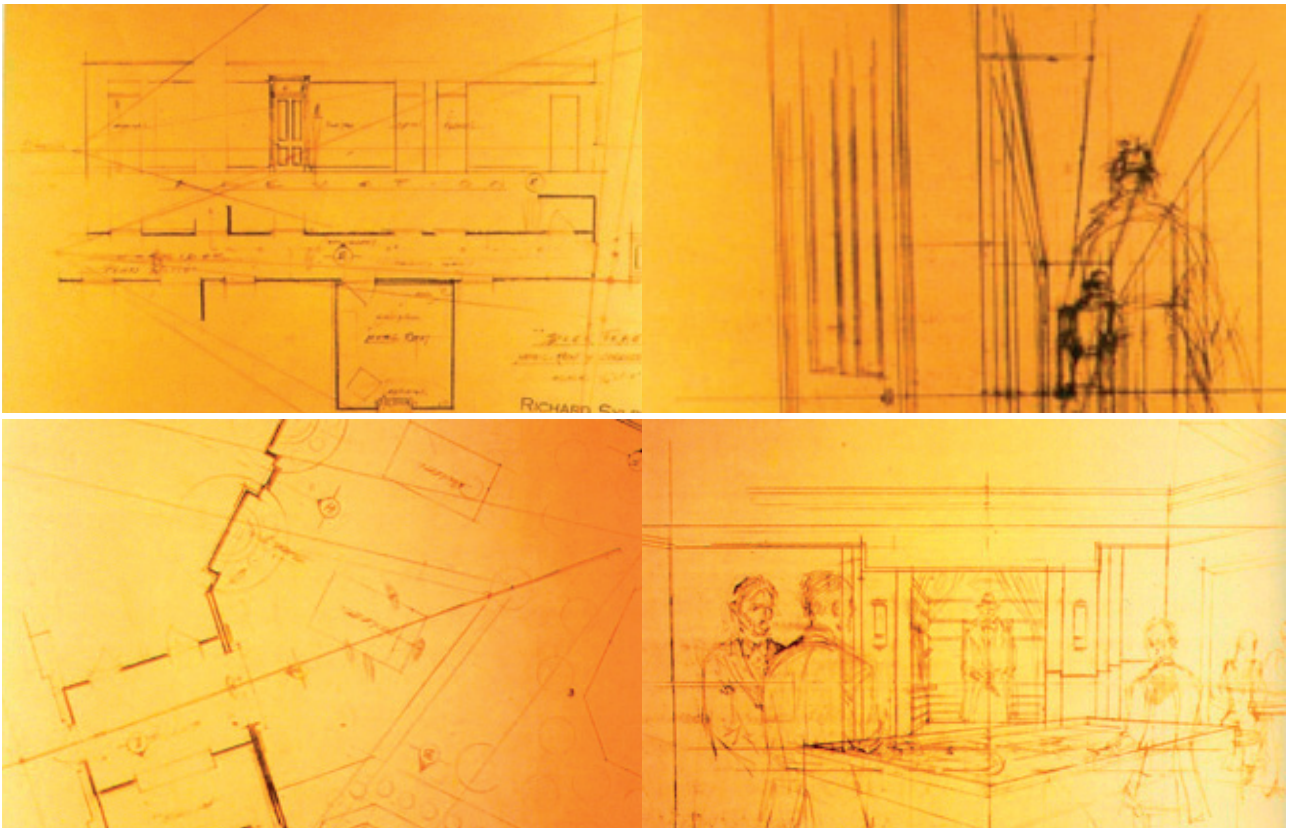
As a rule I find location shooting to be much simpler from a designer's point of view than studio shooting where one has to create one's set. In terms of location design one has to have a designer's eye; one has to have taste; and one has to be able to improvise and adapt the locations to the subject matter. In studio films one has to invent everything and make use, particularly in Bond films, of the film craft one has learned - matte shots, models, rear or front projection. This then becomes the test of your know-how in terms of film design as it was originally conceived. (Adam, apud Marner 1974: 50)

Richard Sylbert (Nova Iorque, 1928 – 2002, Califórnia) estudou Belas-Artes em Nova Iorque (em 1992 foi honrado com a atribuição do título *Doutor honoris causa* em Belas-Artes, pelo American Film Institute) e começou a sua carreira como colaborador de alguns dos mais importantes realizadores norte-americanos do pós-Guerra. Foi o director artístico de filmes como *Baby Doll* (1956) e *Esplendor na Relva* (1961) de Elia Kazan, ou *Quem tem medo de Virginia Woolf* (1966) de Mike Nichols. Entre 1975 e 1978, ocupou o cargo de vice-presidente do departamento de produção dos estúdios Paramount. Numa entrevista publicada, Sylbert evidencia um juízo bastante crítico em relação a muitos dos seus colegas de profissão, que ao mesmo tempo reflecte bem, no nosso entender, as mudanças profundas ocorridas nos modos de produção com o progressivo declínio do trabalho em estúdio.

Conozco a gente sin ningún tipo de habilidad técnica que ha conseguido el oscar a la mejor dirección artística sólo por haber alquilado castillos en Francia o mansiones en Inglaterra. En justicia, el National Trust debería poseer más oscars que la mayoría de diseñadores de producción en activo. Conceder un oscar a la mejor dirección artística a alguien que se dedica a alquilar fincas resulta tan descabellado como nominar a un director de fotografía por rodar utilizando únicamente luz natural (aunque esto último también haya sucedido en más de una ocasión). Para mí, algo así no tiene nada que ver con el diseño de producción. (Sylbert, apud Etedgui 2001: 39)

No seu processo de trabalho Sylbert começava habitualmente por fazer plantas e alçados à escala, a partir dos quais elaborava esboços em perspectiva dos cenários. Esses esboços eram entregues a ilustradores, juntamente com instruções da cor, que eles tinham de seguir. Curiosamente, ao contrário de muitos colegas seus, e do que acontece hoje em dia em qualquer grande produção (onde os departamentos artísticos contam sempre com dezenas de pessoas), Sylbert preferiu sempre trabalhar com equipas técnicas pequenas. Assim, segundo ele, o filme em que contou com mais colaboradores foi *Dick Tracy* (1990) e, ainda assim, apenas seis (!).





Figs. 6, 7, 8, 9. Richard Sylbert, desenhos técnicos e conceptuais para *Dick Tracy* (1990), de Warren Beatty

Um dos mais consagrados desenhadores de produção ainda em actividade, o italiano **Dante Ferretti** (Macerata, 1943) começou por trabalhar como ajudante de director artístico na década de 1960. A sua colaboração em filmes dos cineastas italianos Piero Paolo Pasolini e Federico Fellini teve uma influência decisiva na sua formação como desenhador de produção. Durante as décadas de 70 e 80 trabalhou em simultâneo quer para os estúdios da Cinecittà quer para grandes produções americanas, em filmes como *O nome da rosa* (1986) e *As aventuras do barão Munchausen* (1988), mas a sua consagração internacional definitiva deu-se no início da década de 90, com *Hamlet* (1990) de Franco Zeffirelli. E foi nessa mesma década que estabeleceu com Martin Scorsese uma estreita e frutuosa relação profissional, que se tem mantido até aos dias de hoje, tendo participado em nove dos últimos onze projectos daquele, incluindo o recente *Silêncio* (2016).

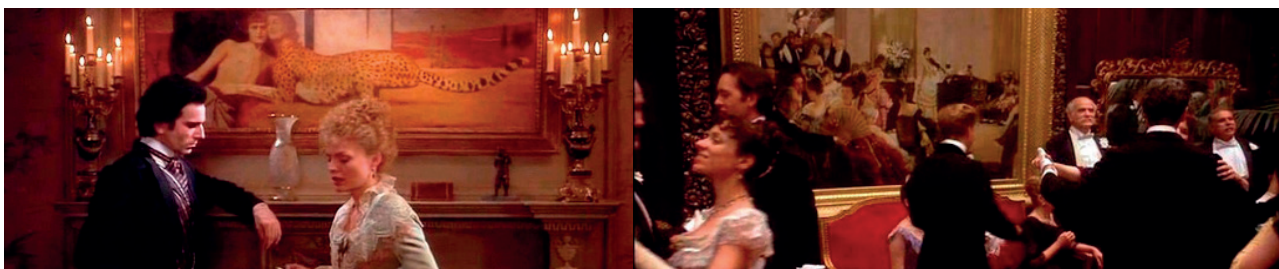
Ferretti foi o responsável pela direcção artística de *A Idade da Inocência* (1993) de Scorsese, que é um filme “cheio de pinturas”, e segundo Christian Viviani (2007: 204) deve muito do seu sucesso formal a uma escolha bastante segura dos modelos picturais: o que evita a dispersão é, face à abundância de referências, a recorrência à pintora norteamericana Mary Cassatt (1844, Pittsburgh – Paris, 1926), desde a sequência inicial no teatro. No decurso do filme, vemos pinturas no salão de baile de Julius Beaufort – na parede do fundo, uma enorme de James Tissot (*Hush! The Concert*, 1875) –, ao qual se chega atravessando outras salas com pinturas, como a ‘sala carmesim’ na qual se encontra o provocante nu *O regresso da Primavera* (1886) de Bouguereau; pinturas impressionistas americanas e uma simbolista – *Des caresses* (1896) de Fernand Khnopff – numa das casas da Condessa Olenska (Michelle Pfeiffer); Archer (Daniel Day-Lewis), sentado em casa a folhear estampas japonesas; uma acumulação, desordenada, de paisagens e ‘retratos’ de animais – de George Stubbs, entre outros –, na casa da matriarca Miss Mingott; um Turner na casa dos pais de May (Winona Ryder); pinturas de Rubens no Louvre (como *Apotheosis of Henry IV and the Proclamation the Regency of Marie de Medici*), etc.

Mas, além de quadros reais, identificáveis, é ainda possível reparar na alusão constante a Mary Cassatt, como já dissemos – variações em torno de pinturas como *Women in Black At The Opera* (1879) –, e a outros pintores impressionistas e pós-impressionistas como Monet, Caillebotte ou Seurat, principalmente em torno dum tema, como salienta Françoise Zamour (2007: 100-102): o da mulher com sombrinha. Falamos em quadros reais, mas como é óbvio as pinturas que vemos durante o filme são cópias (embora não sejam

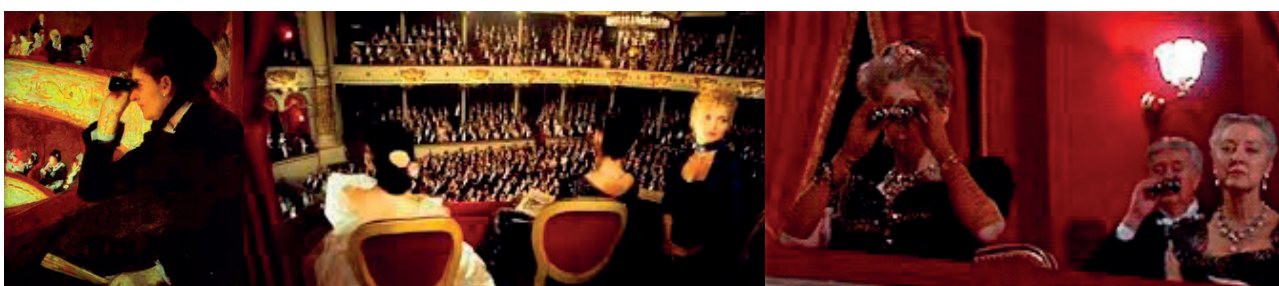


reproduções), visto que caso os museus ou colecionadores as emprestassem custariam uma fortuna à produção.

As cópias não foram executadas no departamento artístico. Como Ferretti e Scorsese necessitavam que fossem boas, devido aos close-ups, foram encomendadas 200 pinturas a uma firma especializada: a Troubetzkoy Paintings Ltd, com escritórios em Nova Iorque e Paris, que recebeu \$200,000 pela sua realização.



Figs. 10 e 11. Planos de *A Idade da Inocência* (1993) de Martin Scorsese. Archer e Olenska junto a *Des caresses* (1896) de Fernand Khnopff. A pintura *Hush! The Concert* (1875) de James Tissot no salão de baile de Julius Beaufort



Figs. 12, 13, 14. Pintura *Women in Black At The Opera* (1879), de Mary Cassatt. Dois fotografamas de *A Idade da Inocência*

### Os directores de fotografia

Como refere Carlos Ebert (2003: 70), director de fotografia e vice-presidente da Associação Brasileira de Cinematografia ABC, a propósito da pertinência de se discutir referências pictóricas nas imagens cinematográficas, "...a história da representação gráfica e pictórica tem milhares de anos e a não ser que queiramos ficar reinventando tudo a todo o instante, é nosso dever estudá-la e extrair dos seus nexos tudo aquilo que possa ser pertinente, esclarecedor e expressivo para a cinematografia."

Nos primórdios do cinema só se filmava à luz do dia, com as limitações inerentes. Depois, com a evolução técnica e com a utilização da luz artificial foram descobertos os recursos do claro-escuro, que já tinha uma larga tradição na pintura. O cinema alemão, em particular, soube tirar partido dessa nova linguagem estética em filmes como *O gabinete do doutor Caligari* (1919), ou *Nosferatu* (1922) e *O último dos homens* (1924), ambos de Friedrich W. Murnau, que transpuseram a influência da pintura expressionista para o cinema. A importância da oposição entre luz e sombras também pode ser apreciada em toda a obra de Fritz Lang, embora este nunca tenha aderido à deformação do real implícita na estética expressionista.

Mas igualmente o "verismo" da representação da luz difusa, tal como a encontramos nos pintores do Norte da Europa, cuja referência maior é Vermeer, influenciou fortemente as imagens cinematográficas, tal como é salientado por muitos directores de fotografia.

O australiano **John Seale** (1942, Warwick, Queensland) iniciou a carreira como operador de câmara na pequena indústria cinematográfica do seu país; foi nessa condição, quando trabalhou no filme *Picnic em Hanging Rock* (1975), que conheceu o realizador Peter Weir, que o contratou dez anos mais tarde como director de fotografia para o filme *A Testemunha* (1985), com o qual recebeu a sua primeira nomeação para o Óscar da categoria. Voltou a trabalhar com ele, na mesma função, em *A Costa do Mosquito* (1986) e *O Clube dos Poetas Mortos* (1989), um filme paradigmático da década de 80. Destaquem-se ainda filmes como *Rain Man* (1988) de Barry Levinson, que lhe valeu outra nomeação para o Óscar, *O Paciente Inglês* (1997) de Anthony Minghella, com o qual ganhou um Óscar, e, mais recentemente, *Mad Max, Fury Road* (2015), realizado por George Miller.

Seale é de opinião que o director de fotografia deve ter uma contribuição criativa importante, que não é apenas técnica, e por isso procura trabalhar de preferência com realizadores que sabem valorizar essa contribuição. Quando começa a trabalhar num filme, “é como uma esponja” (Seale, *apud* Eteddgui 1998: 145 – tradução minha), afirma. Além de estudar o guião, analisar o trabalho gráfico desenvolvido previamente na pré-produção (storyboards e outro material), assegurar-se com o desenhador de produção que terá boas fontes para a iluminação nos cenários que estão a ser construídos, discute ainda com o realizador outras referências – fotografias, pinturas, outros filmes – que considera apropriadas. E por vezes, como aconteceu em *O Paciente Inglês*, o próprio formato das imagens do filme, porque essa escolha pode ter grandes implicações na estética geral daquele.

Em *A Testemunha*, Seale propôs que se usasse as pinturas de Vermeer como referência para a iluminação, o que é natural num director apreciador da luz natural realista, devido a ter trabalhado no início da carreira em documentários e filmes de baixo orçamento. Nas cenas diurnas da sequência em que o polícia John Book – Harrison Ford – recupera dum ferimento de bala, deitado numa cama, foram usadas como única fonte de luz as janelas do quarto em que se encontra, numa casa da quinta Amish, procurando um efeito de gradação (natural) progressiva até aos cantos do quarto, mais escuros, tal como é observável em algumas pinturas de Vermeer.



Figs. 15 e 16. Fotograma de *Witness* (1985) de Peter Weir, e *Woman Holding a Balance* (1662-63) de J. Vermeer

No decurso dessa sequência, por sugestão de Weir, ainda foi aplicada mais uma variante que intensifica o efeito, e que uma só pintura não poderia traduzir: acompanhando a evolução do estado de saúde do polícia, os estores começam por estar quase fechados (na fase em que está mais doente), e vão sendo abertos cada vez mais até à sua completa recuperação, com as alterações de luz inerentes. Mas também noutras sequências do filme, sobretudo as que decorrem na casa e na comunidade Amish, é visível a influência das pinturas de Vermeer, e da arte holandesa do século XVII em geral, tanto no tratamento da luz – mais suave que nas cenas citadinas – como na paleta cromática que foi aplicada.

Refira-se, por fim, que Seale realiza sempre desenhos esquemáticos para estudar a colocação das fontes luminosas, na sua relação com os cenários e personagens.



Figs. 17 e 18. Fotogramas de *Witness* (1985) de Peter Weir

A obra pictórica de James Abbott M. Whistler (1874-1903), as pinturas *O Mundo de Cristina*, do realis-



ta norte-americano Andrew Wyeth (1917-2009), e *A ilha dos mortos* do simbolista suíço Arnold Böcklin (1827-1901), assim como fotografias do movimento *pictorialista* – activo entre cerca de 1880 e 1914<sup>7</sup> – são apontadas pelo franco-iraniano **Darius Khondji** (1955, Teerão) como uma importante influência na sua sensibilidade, e uma fonte permanente de inspiração. Khondji estabeleceu a sua reputação de director de fotografia inventivo, com uma grande sensibilidade para a luz e a cor, em filmes como *Delicatessen* (1991), de Jean-Pierre Jeunet e Marc Caro, *Seven* (1995) de David Fincher, ou *Evita* (1997) de Alan Parker, com o qual recebeu uma nomeação para o Óscar. Mais recentemente, salientemos o seu trabalho em filmes como *My Blueberry Nights* (2007) de Wong Kar-Way, ou *Midnight in Paris* (2011) de Woody Allen, todos eles com um excelente trabalho de fotografia.

Ao contrário do exemplo de Seale e outros directores, Khondji que refere o famoso Gregg Toland como o seu director de fotografia preferido, terá tendência a ser mais inspirado por pinturas (ou outras imagens) em que o tema da luz não seja óbvio. Assim, na sua segunda colaboração com Jean-Pierre Jeunet e Marc Caro, no filme *The City of Lost Children* (1995), as soluções visuais que encontrou terão sido baseadas principalmente nos pintores expressionistas e da nova objectividade, como as do alemão Otto Dix (Gera, 1891 – 1969).

Outra referência pictórica a que terá recorrido, em *Delicatessen* e *Evita*, são as pinturas do realista norte-americano George Belows (Columbus, 1882 – Nova Iorque, 1925), mormente as de combates de boxe. Quando comparamos certas imagens de *Delicatessen* com a pintura *Edith Cavell* (1920) de Belows, encontramos decerto algumas afinidades a nível dos ambientes cromáticos gerais, e no modo como as nuances luminosas são trabalhadas; já quanto às pinturas de combates de boxe, como *Club Night* (1907), é mais discutível a sua influência, porventura só perceptível no modelado luminoso dos corpos. Ainda, a pintura *Cliff Dwellers* é citada como uma referência importante para as cenas de rua em *Evita*.



Figs. 19 e 20. Darius Khondji, fotograma de *The City of Lost Children* (1995). George Belows, *Edith Cavell* (1920)



Figs. 21 e 22. George Belows, *Club Night* (1907) e *Cliff Dwellers* (1913). Fotograma de *Evita* (1997)

O norte-americano **Gordon Willis** (1931, Queens, Nova Iorque – North Falmouth, 2014), um dos mais influentes directores de fotografia dos anos 70 e 80 do séc. XX, celebrizado pela colaboração em muitos filmes de Woody Allen – como *Manhattan* (1979), *Stardust Memories* (1980), *Zelig* (1984) ou *A Rosa Púrpura do Cairo* (1985) –, e pelo seu trabalho na trilogia *O Padrinho* (1972-90) de Francis Ford Coppola, atribuía uma importância decisiva à sua colaboração com os directores artísticos e designers de produção, para obter os melhores resultados de iluminação, sem a qual, por exemplo, os efeitos de cor obtidos em certos filmes seriam praticamente impossíveis.

<sup>7</sup> O movimento é de amplitude internacional, mas alcançou talvez um relevo especial em França. Vd. David Bate (2015: 31-53).

Como relatava, após ter trabalhado em *O Padrinho I* Willis terá recebido muitos telefonemas de pessoas (presume-se, colegas), que queriam saber como é que ele tinha conseguido obter a sensação ligeiramente amarelada, dourada (de latão), na fotografia, porque pensaram que podiam imitar o *look* desse filme aplicando apenas um determinado truque técnico. Mas, como disse, “[...] a verdade é, que esse efeito de cor não funcionaria sem a estrutura de iluminação deste filme, e a iluminação não resultaria sem os maravilhosos projectos cenográficos de Dean Tavoularis e o guarda-roupa de Anne Hill Johnstone”. (Willis, *apud* Ettegui 1998: 125 - tradução nossa)



Fig. 23. Fotograma de *O Padrinho I* (1972)

Embora, como afirma, raramente olhe para pintores ou fotógrafos concretos quando está a preparar um filme, também o inglês **Roger Deakins** (1949, Torquoy), director de fotografia de muitos filmes dos irmãos Cohen, *Dead Man Walking* (1995) de Tim Robbins, *Kundun* (1998) de Martin Scorsese, *O Leitor* (2008) de Stephen Daldry, ou *Skyfall* (2012) de Sam Mendes, entre outros, reconhece a importância das imagens que o acompanharam enquanto cresceu, que admite “influenciaram o seu modo de ver as coisas”. Entre outros exemplos que indica, apontemos os seguintes: as pinturas *O pesadelo*, de Johann Füssli, *Comedores de batatas* de Van Gogh, *From Williamsburg Bridge* de Edward Hopper, *Summer Night* de Winslow Homer e *Whalers* de Turner; fotografias de Cartier-Bresson, Paul Strand e Bruce Davidson.

Numa cena de *Skyfall* vemos James Bond sentado a olhar para uma pintura de Turner, enquanto espera por Q; não aquela citada mas *The Fighting Temeraire*, uma das mais famosas do pintor que está exposta na sala 39 da National Gallery, em Londres. Quando chega, após um breve comentário Q interroga Bond sobre o que vê na pintura, e ele responde: “um grande navio sangrento”.



Fig. 24. Sam Mendes, *Skyfall* (2012)



## BIBLIOGRAFIA

- Bate, David, (2015) *Art Photography*, Londres: Tate Publishing.
- Dante Ferretti: *Scenografie*, (2006), Torino: Galeria in Arco.
- Ebert, Carlos (2003), «A lei do quadrado da distancia, Vermeer e outras observações: Janelas», in *Imagem Cinematográfica*, Ano 4, nº 4: 66-70.
- Eisner. Lotte, s. d., *O Écran Demoníaco*, Lisboa: Editorial Aster.
- Ettedgui, Peter, (1998) *Cinematography*, Woburn, MA: Roto Vision SA.
- Ettedgui, Peter, (2001) *Diseño de producción & dirección artística*, Barcelona: Océano Grupo Editorial, S. A.
- Faton, Jacques, Peeters, Benoît e Pierpont, Philippe de, (1992) *Storyboard – le cinéma dessiné*, Paris: Editions Yellow Now.
- Grilo, João Mário, (2010) [2007], *As Lições do Cinema*, Lisboa: Edições Colibri.
- Halligan, Fionnuala, (2013) *The Art of Movie Storyboards. Visualising the action of the world's greatest films*, Lewes, East Sussex: The Ilex Press Limited.
- Katz, Steven D., (1991) *Film directing shot by shot: visualizing from concept to screen*, Studio City, CA: Michael Wiese Productions.
- Lourie, Eugene, (1984) *My work in films*, San Diego, Nova Iorque, Londres: Harcourt Brace Jovanovich Publishers.
- Marner, ST John (ed.), (1974) *Film Design*, Londres, Nova Iorque: The Tantivy Press.
- Thivat, Patricia-Laure, (2007) "De la peinture au cinéma. Une histoire de magie", in *LIGEIA, Dossiers sur l'art. Peinture et Cinéma*. Dir. Patricia-Laure Thivat, XXe Année, 77-78-79-80: pp. 73-82.
- Rodrigues, António, (1999) "Cinema, Arquitecturas", in *CINEMA e Arquitectura*, Lisboa: Cinemateca Portuguesa – Museu do Cinema, 1999, pp. 51-90.
- Valente, Francisco (2016), "Espelho meu, espelho meu, há alguém mais bonito que eu?", *Público (ípsilon)*, 29/7/2016, pp. 6-11.
- Viviani, Christian, (2007) "Promenade dans une tradition réaliste: peinture et cinéma américains, quelques pistes", in *LIGEIA Dossiers sur l'art. Peinture et Cinéma*. Dir. Patricia-Laure Thivat, XXe Année, nº 77-78-79-80, pp. 196-205.
- Zamour, Françoise, (2007) "Un instant qui tremble: Scorsese, Pasolini, Godard", in *LIGEIA Dossiers sur l'art. Peinture et Cinéma*. Dir. Patricia-Laure Thivat, XXe Année, nº 77-78-79-80, pp. 101-110.