



DESIGN DE PRODUÇÃO

A INTERVENÇÃO DO DESIGNER DE PRODUÇÃO NA PEÇA CINEMATOGRÁFICA

ANEXOS

YOLANDA MARIA GARCÍA CARPINTEIRA

 (Licenciado)

DISSERTAÇÃO PARA OBTENÇÃO DO GRAU DE
MESTRE EM DESIGN DE COMUNICAÇÃO

Júri:

Doutor Fernando José Carneiro Moreira da Silva
(Presidente)

Mestre Daniel Raposo Martins
Doutor Carlos Manuel de Almeida Figueiredo
(Vogais)

Orientador Científico:

Doutor Carlos Manuel de Almeida Figueiredo

Lisboa, 12 de Dezembro de 2011

Índice

Capítulo 3 - Entrevista a Fernando Jover Ruiz	4
Capítulo 3 - Entrevista a Nuno Beato	10
Capítulo 3 - Entrevista a António Casimiro	15

Índice de Imagens

Figura A1 - Estudo da luz com <i>SunPATH</i>	5
Figura A2 - “Mi Vida en Tus Manos” 1	10
Figura A3 - “Mi Vida en Tus Manos” 2	11
Figura A4 - Estudo de símbolo - “Raia dos Medos”	16
Figura A5 - Estudo de logotipo para uma produção	16
Figura A6 - Estudo de cartaz para uma produção	17
Figura A7 - Ocupação de um estúdio - esboço 1	18
Figura A8 - Ocupação de um estúdio - esboço 2	19
Figura A9 - Ocupação de um estúdio - finalização	19
Figura A10 - Perspectiva - esboço 1	20
Figura A11 - Perspectiva - esboço 2	20
Figura A12 - Estudo de figurinos 1	21
Figura A13 - Estudo de figurinos 2	21
Figura A14 - Estudo de figurinos com cor	22
Figura A15 - Maquete digital	23
Figura A16 - Ilustração de ambiente 1	24
Figura A17 - Ilustração de ambiente 2	24
Figura A18 - Ilustração de ambiente 3	24
Figura A19 - Ilustração de ambiente 4	24

**Que importância tem o conceito do filme dentro de uma produção?**

Num filme tudo está muito pensado. Não se deixa nada ao livre arbítrio. Sempre há a possibilidade de improvisar, mas tenta-se que tudo esteja muito estudado e muito especificado.

Como prepara todo o projecto de iluminação do espaço cénico? Recorre a maquetes de estudo?

Não. Para isso temos um programa chamado *SunPATH*. Com ele posso ver o que fará o sol a cada quinze minutos, em qualquer lugar. Dá-me um gráfico com a deslocação do sol e a sua incidência em determinada cidade, quantas horas de dia teremos, a que hora terá o ângulo perfeito... Trabalhamos com este programa, um altímetro e uma bússola. Com isto posso saber os graus do sol, calcular a altura de um edifício e o tamanho da sua sombra, saber se esta vai interferir na filmagem ou não e, assim, saber quando deve ser feita a filmagem.

Vigo [VGO], Spain

Latitude 42° 14' N
 Longitude 8° 38' W
 Magnetic Declination 4° W



Time Zone:-1
 Daylight Savings Time
 (27/ 3/11 to 29/10/11)

*Azimuth Bearings are given for MAGNETIC NORTH. DO NOT make a correction with your compass.
 The Magnetic Declination has been used in the calculations.*

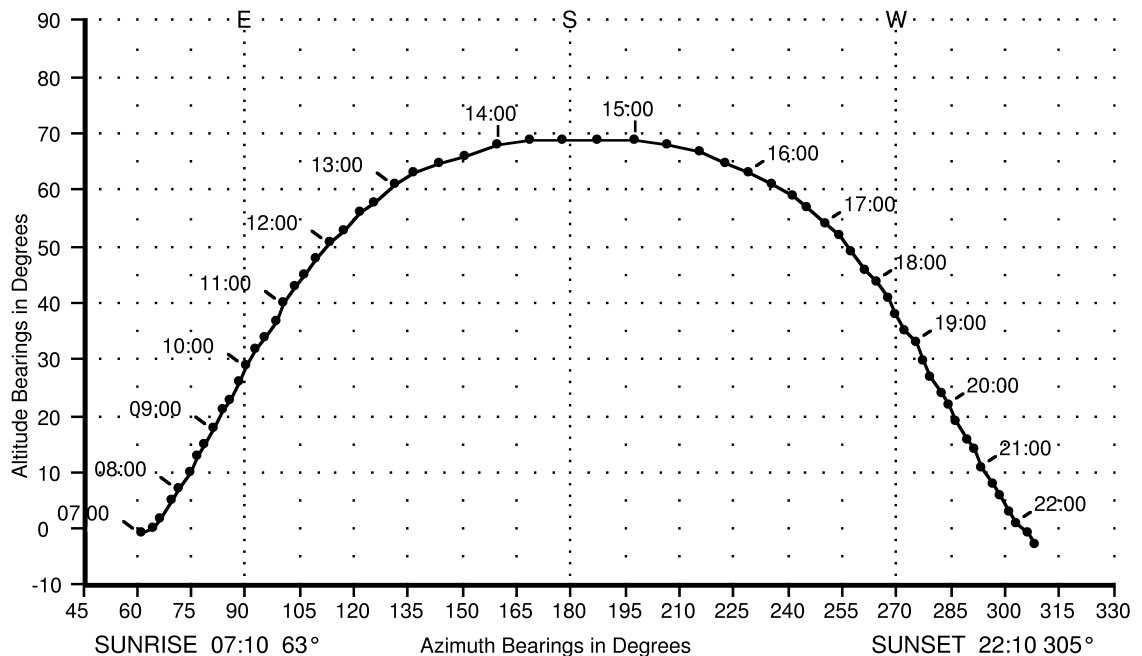
Date	Dawn	SUNRISE	Azimuth	Day Length	SUNSET	Azimuth	Dusk
juev 14/ 7/11	06:47	07:10	63°	15:00	22:10	305°	22:33

jueves, 14 julio 2011

15 minute intervals

AZ°- Azimuth			ALT°- Altitude													
AZ°	ALT°	Sf*	AZ°	ALT°	Sf*	AZ°	ALT°	Sf*	AZ°	ALT°	Sf*	AZ°	ALT°	Sf*		
07:00	61	-1	---	92	32	1.60	143	65	0.47	245	57	0.65	20:00	284	22	2.47
	64	0	---	95	34	1.48	150	66	0.45	17:00	250	54	0.73	286	19	2.90
	66	2	28.6	98	37	1.33	14:00	159	68	0.40	254	52	0.78	289	16	3.49
	69	5	11.4	11:00	100	40	1.19	168	69	0.38	257	49	0.87	291	14	4.01
08:00	71	7	8.14	103	43	1.07	177	69	0.38	261	46	0.97	21:00	293	11	5.14
	74	10	5.67	106	45	1.00	187	69	0.38	18:00	264	44	1.04	296	8	7.12
	76	13	4.33	109	48	0.90	15:00	197	69	0.38	267	41	1.15	298	6	9.51
	78	15	3.73	12:00	113	51	0.81	206	68	0.40	269	38	1.28	301	3	19.1
09:00	81	18	3.08	117	53	0.75	215	67	0.42	272	35	1.43	22:00	303	1	57.3
	83	21	2.60	121	56	0.67	222	65	0.47	19:00	275	33	1.54	306	-1	---
	85	23	2.36	125	58	0.62	16:00	229	63	0.51	277	30	1.73	308	-3	---
	88	26	2.05	13:00	131	61	0.55	235	61	0.55	279	27	1.96			
10:00	90	29	1.80	136	63	0.51	241	59	0.60	282	24	2.25				

* Shadow Length = Object Height x Shadow Factor (Sf)



sunPATH © 1991-2007 David Parrish Wide Screen Software, LLC
<http://www.wide-screen.com> USA: 818.764.3639 Licensed to arrebatto producciones

Figura A1

Estudo da luz com SunPATH

disponibilizado por Fernando Jover Ruiz

Na sua opinião, como se caracteriza a relação entre o director de fotografia e o director artístico?

Estou a escrever um livro de fotografia onde falo num par de capítulos sobre a relação que existe entre o realizador, director de fotografia, director artístico, director de produção... porque obviamente são relações muito fechadas. Deve-se ter em conta que qualquer tipo de produção procura o maior esforço humano ao menor custo económico; então, no cinema, o tempo é dinheiro. Deve-se rentabilizá-lo de muitas maneiras, por isso nas equipas há muita gente, cada um muito especializado numa determinada coisa: para poupar tempo.

Uma das coisas mais importantes numa produção é que não hajam conflitos. A média de tempo para uma filmagem é de oito semanas, e nesse tempo trabalhamos, almoçamos, jantamos e dormimos com as mesmas pessoas: é como um *Big Brother* mas ao contrário. Nas primeiras semanas parece muito fácil, mas na quarta semana começa a haver uma tensão terrível e há sempre alguém que não aguenta. Então é muito importante que, especialmente a equipa de câmara, por ser a mais visível durante as filmagens, seja uma equipa compacta e que não tenha conflitos, porque os conflitos durante a filmagem transmitem-se no produto final. E uma má relação dentro da equipa é terrorífica: altera os horários de trabalho, atrasa todos os processos entre filmagens e acabamentos.

O design de produção é definido, normalmente, nas reuniões com o director artístico. Entre os dois, fazemos primeiro uma leitura do guião, onde se tomam notas e onde se falam de todos os detalhes. Cada um define os pontos que mais lhe interessam para começar a trabalhar. Fala-se especificamente de selecção de cores e texturas dos cenários e decorações: os tons utilizados nos elementos cenográficos e a luz estão directamente relacionados, uma vez que um altera sempre o outro. Fala-se do tipo de iluminação que será usada, para que o director artístico possa gerir a sua própria maneira de ver a formas e as cores. O director artístico irá escolher a sua paleta de cores dependendo daquilo que o director fotográfico esteja a tentar conseguir. Por outro lado, por vezes a iluminação que utilizamos não é conveniente para o trabalho do director artístico, nem possibilita as cores que ele veja necessárias para o seu trabalho, então deve ser modificada. Fala-se também de pontos de luz que devem ser colocados dentro da própria decoração e de entradas luz, como janelas e portas. Fala-se de painéis móveis e de separações de espaços. Definem-se os efeitos especiais, porque numa produção deste tipo o director artístico é também o responsável pela equipa de efeitos especiais, de maquilhagem e de vestuário. E, por isso, fala-se também dos figurinos, das suas cores e texturas, dos tons da maquilhagem e dos penteados. Fala-se da evolução narrativa das cores e da luz. Fala-se do tratamento dado aos cenários naturais, pois o director artístico irá ser o responsável por modificá-los, desde o ponto de vista estrutural: perceber como estará “vestida” essa localização, incluindo os acessórios, uma parte muito importante da cenografia, e dentro deste destacam-se os acessórios especiais. Em soma, procura-se um compromisso para gerar um efeito que só será possível entre o trabalho dos dois profissionais.

E onde entra o realizador entre o trabalho dos dois profissionais?

O realizador é como um maestro de uma orquestra. O que faz é rodear-se de pessoas da sua confiança e escolher os directores dos departamentos, que sabem o que devem fazer. Um realizador sabe um pouco de tudo, mas não é um especialista, não tem essa responsabilidade. Ele só comunica aquilo que quer, aquilo que nós temos a função de conseguir. Obviamente, ele tem a última palavra e se não gosta de alguma decisão vai dizê-lo. Mas é para isso que existe o período de pré-produção e preparação, para falar e discutir todos os pormenores. O realizador não é um ditador, sabe ouvir e ouve os que sabem: para isso os contratou. Um filme é um trabalho colectivo, não é o trabalho de uma única pessoa. Até aquele funcionário que irá trazer aquele parafuso que falta é importante, porque se esse parafuso não chega não se pode filmar. Isto, sabendo que cada um tem o seu nível porque o cinema é uma hierarquia vertical.

Mas o realizador não costuma colocar nenhum obstáculo. Claro que pode colocar uma preferência, por exemplo exigir que se utilize uma determinada localização para as filmagens por aquele local ser o mais indicado para transmitir a sua visão do filme. No pior dos casos essa localização será péssima para a arte ou para a fotografia, mas não há outra solução que encontrar os meios técnicos para a tornar possível. Isto, partindo do princípio de que a produção tem fundos para a tornar possível.

Para gerir o seu trabalho, que suportes físicos precisa de receber do director artístico?

O director artístico vem com a equipa de filmagem à própria localização para confirmar tudo aquilo que foi definido. Então, faz um esboço da planta do local, com medidas genéricas. Para a fotografia interessam sobretudo as medidas que separam entradas de luz, como portas e janelas. Também se fazem fotografias no local, para poder estudar a iluminação posteriormente. Então o director de fotografia faz o seu guião de luzes para cada cena, de modo a deixar clara a sua ideia e saber definitivamente que luzes, que filtros, que temperaturas e que gravação vai usar: como um guião, mas feito de termos fotográficos. É importante definir pormenores como as conexões eléctricas e garantir a acessibilidade do local aos camiões com o equipamento, características que irão definir se uma localização pode ser utilizada ou se se deve procurar outra, assim como encontrar as melhores horas de filmagem, comprovar o estado do solo ou a altura dos tetos. Por vezes, para ter determinadas informações, é necessário recorrer a um arquitecto. Isto é importante, por exemplo, para comprovar se é possível utilizar gruas. Se uma grua pesa aproximadamente trezentos quilos, é compreensível que não se vá optar por utilizá-la sem que a situação seja muito bem estudada antes.

Portanto, nesta fase determinam-se as necessidades desde o ponto de vista técnico, não só de fotografia e de arte, mas também de logística, de produção, de som... A estética do filme fica completamente delineada: antes de se começar a trabalhar em qualquer detalhe, este já está planificado e pré-visualizado. Então faz-se uma lista dos planos que serão filmados, pela ordem pela qual serão filmados. Isso é muito importante.

E é utilizado a mesma metodologia no projecto dos personagens...

Repare-se que o protagonista ou os protagonistas diferenciam-se rapidamente dos outros personagens pela sua forma de vestir e pelas cores que utilizam. Qualquer detalhe destes é muito falado, e tendo em conta aquilo que expliquei, a nossa primeira intenção é dar uma personalidade e um carácter aos personagens. Então, qualquer espaço que é habitado por esse personagem nos vai dizer muitas coisas sobre ele. Coisas que não vão ser contadas, mas sim percebidas através do aspecto da sua casa ou da organização do seu quarto. Então dar-nos-á muitos dados daquilo que é a sua psicologia, e até pode dar-nos uma explicação de porque actua de uma maneira ou de outra.

Como se organiza a produção de uma peça quanto às suas fases principais?

Tal como sabes, diz-se que as fases de uma produção são, tradicionalmente, a pré-produção, a produção e a pós-produção. Mas actualmente e desde há muito tempo, há uma fase anterior, o “desenvolvimento da produção”.

Onde se encaixa esta nova fase?

Esta fase é anterior à pré-produção e na qual se procura uma iniciação e na qual se formam as relações entre os diferentes chefes de departamentos. É quando o realizador envia o guião ao director de fotografia e ao director artístico, e então começam a fazer a gestão daquilo que será a estética do filme. Num primeiro ponto efectua-se uma reunião entre o director de fotografia e o realizador, e começa-se, em primeiro lugar, a construir a linguagem comum. Porque se eu te pergunto de que cor é essa parede,

podes responder-me *beige* ou “*cru*”, e eu vou-lhe chamar castanho claro. Parecem superficialidades, mas procuramos chegar a um acordo quanto à maneira de comunicar, definir conceitos como “sombra”, “penumbra”, “luz”... Prévisualizam-se os conjuntos, para testar diversas estéticas. Escolhe-se, por exemplo, o tipo de fotografia que se quer. Há a fotografia clássica, portadora de significado, realista, naturalista, algo que não tenha qualquer tipo de conotação... Escolhem-se estes diferentes critérios. Obviamente, o realizador por sua vez terá também reuniões com o director artístico e, após estas, os três reúnem-se para fazer uma leitura do guião. Lê-se página por página, discute-se sequência por sequência e cena por cena. Aí é quando o director de fotografia começa a interagir com o director artístico. Isto porque numa localização o director de fotografia pode precisar de uma luz, uma aplicação, uma vela, ou até mesmo só uma parede com determinada cor, e o director artístico pode não estar de acordo, porque tudo isto tem um simbolismo. Uma das funções do cinema é a busca de espacialidade, então com a cor e com a luz consegue-se que os espaços sejam maiores ou mais pequenos. As cores quentes tornam-os mais íntimos, aproximam a imagem do espectador, enquanto as cores frias afastam e tornam os espaços mais abertos e mais profundos.

Nestas reuniões fala-se de tudo. O director artístico deve dar a sua opinião para se saber se é necessário construir alguma parede ou em que lugar deve ser colocada uma janela. Não somente em relação à interacção do cenário com a luz, também em questões como o tipo de vestuário dos personagens, o tipo de adereços, se e de que maneira evoluem as cores no decorrer do filme, etc.

Depois há uma reunião com a equipa de produção. É uma reunião mais sobre economia: em primeiro lugar fala-se do aluguer de espaços, dos locais onde ficaram alojadas as equipas, que tipo de gravações se vão utilizar, em que laboratórios serão reveladas... Isso antigamente estava nas mãos do director de fotografia, mas hoje em dia e tal como estão as coisas é praticamente uma decisão da produção. A produção pode exigir que graves num determinado formato e que uses um determinado laboratório. Normalmente, tenta aceitar as nossas decisões, porque pode ser bastante frustrante alugar uma câmara num lugar que seja mais barato mas que não ofereça a fiabilidade necessária. Imagine-se que é necessária fazer uma gravação na China e há uma avaria na câmara principal: há empresas que te garantem que em vinte e quatro horas tens outro equipamento no local onde estás. Um exemplo é trabalhar com a *Panavision*: sempre é um pouco mais caro, mas disponibiliza-te uma câmara com um corpo de substituição, para se houver alguma avaria. Isto é importante. Depois das empresas de aluguer de câmaras, são definidas as de aluguer de aparelhos de iluminação. Estas são normalmente alugadas em grande quantidade, é nos dado um preço por um camião carregado de luzes.

E depois desta fase de “desenvolvimento”?

Uma vez que se chega a um acordo sobre o “como deveria ser” (que texturas deve haver, que cores, que penteados, que maquilhagens, que espaços e quais as características que devem ter...), vem a parte difícil que é a localização. Localizar os espaços é fundamental, normalmente é uma questão da produção, à qual são dadas umas directrizes de quais são as características essenciais dos lugares que se necessitam. E então tentam procurar cinco, seis, sete, oito lugares que tenham estas características. Será então feita uma equipa onde normalmente consta o realizador, o director de fotografia, o director artístico, primeiro ajudante de realização, chefe de som e director de produção, que irá visitar estes lugares um a um para ver qual será o ideal. É um trabalho árduo que pode durar por volta de dois meses, somente esta visita aos locais. Nesta fase é quando se relacionam os pontos definidos nas reuniões anteriores com a localização, e as coisas começam a ficar mais sólidas. Fazem-se esboços e começa-se a filmar para, por exemplo, fazer testes de luz, saber que quantidade de luz há, o ângulo, quais são as melhores horas de filmagem.

Então, este estudo já faz parte da pré-produção ou ainda é desenvolvimento?

A localização já é pré-produção, as reuniões são o desenvolvimento.

O livro que estou a fazer tem um capítulo dedicado ao tema, onde falo em todas as equipas humanas, particularmente na composição normal de uma equipa de fotografia e câmara, assim como nos passos que pressupõem estas primeiras reuniões. Na primeira reunião com o realizador, por exemplo, fala-se do tipo de luz a usar, que profundidade de campo, do contraste presente na imagem, a definição das sombras e onde serão aplicadas, do formato em que se vai gravar...

De que maneira colabora com o financiamento nesta fase criativa?

O trabalho feito pela equipa de câmara durante a pré-produção é de baixa intensidade. Circulam pelos locais de filmagem, acompanhando o director de fotografia, fazem o guião das luzes e das direcções das câmaras. A filmagem será o trabalho mais intenso, determinante pela correcção de cor. Por isso, o orçamento proposto pelo director de fotografia, tal como o de outros profissionais, não pode nunca ser o mesmo durante as três fases. Normalmente, ao começar o projecto, o director faz um orçamento aproximado para todo o filme e todas as etapas, ou então organizado num custo semanal. Na actualidade, um director fotográfico cobra, por semana, entre três mil e quatro mil euros.



Como se define a imagem global e as técnicas que vão ser utilizadas num filme de animação?

Normalmente temos um argumentista, um realizador, um criador gráfico e a equipa de produção. Estamos divididos em duas áreas: a parte criativa, que pode ter ideias fabulosas para as quais não há orçamento que as realize, e a parte de produção. E esta escolha do filme e da técnica nasce de um equilíbrio também é pensada consoante o orçamento que há para fazer o filme. E há aqui uma limitação sempre, por mais dinheiro que exista vai haver sempre a limitação da técnica. À partida há alguém que cria as ideias, o autor, que pode ser um ou vários. Pode ser o próprio realizador, que é ao mesmo tempo argumentista e criador gráfico. Ou podem existir várias pessoas, uma para cada função. Mas, sendo uma pessoa ou várias, continuam a haver estas três vertentes: o argumento, a realização e a criação de ambientes, de conceitos, de estética... Muitas vezes o realizador de uma animação opta com gerir a realização e a parte estética, auxiliado por um argumentista. Mas nem sempre é assim. Há casos em que se junta um artista gráfico à equipa para esta função, ou até mesmo casos em que se juntam vários.

A propósito da sua curta-metragem “Mi Vida en Tus Manos”. Como surgiu?

Este filme foi feito com pintura a óleo sobre vidro. Na altura animamos o filme duas vezes, porque eu queria que a animação fosse bastante fluída e até um bocadinho realista. Não imitando a imagem real, mas que transmitisse realismo porque a história assim o pedia. É um pouco poética, e achava que a pintura em vidro era ideal para transmitir esse lado poético. Mas na pintura em vidro é muito difícil conseguir proporções correctas, e ter uma animação que não seja de transformações e mutações é bastante difícil, é complicado trabalhar em vidro de forma rigorosa. O que fizemos foi animar quase todo o filme em 3D primeiro, e depois utilizamo-lo como base. Ou seja, tínhamos uma mesa de vidro, colocávamos um monitor por baixo da mesa com a animação feita, a pessoa que estava a pintar no vidro copiava por cima cada *frame* que estava a passar no monitor, retirava o monitor, fotografava com uma máquina posicionada por cima e fazia o mesmo para o próximo *frame*: aproximava o monitor, apagava tudo e voltava a desenhar tudo outra vez. Fazíamos uma média de 25 imagens por dia, o que dá dois segundos de vídeo aproximadamente. É só fazer as contas: demorámos mais ou menos dois anos a fazer o filme.



Figura A2

“Mi Vida en Tus Manos” 1

(Beato, *Mi Vida en Tus Manos*, 2009, 4:30)



Figura A3

“Mi Vida en Tus Manos” 2

(Beato, *Mi Vida en Tus Manos*, 2009, 7:58)

Como se caracterizam as três grandes fases da produção, no caso da animação?

Em animação, não sei se as coisas podem ser divididas de forma tão estruturada como em imagem real: é diferente. E também diferem bastante consoante a técnica de animação utilizada. Normalmente existem três grandes grupos: a animação tradicional (normalmente feita em papel, desenho por desenho), a animação em *stop motion* (a animação de volumes, como marionetas, baixo relevo, o uso de elementos como a areia, etc.) e a animação digital (3D, Flash ou outras variadíssimas técnicas). Cada um destes grupos implica uma forma de se trabalhar diferente.

Normalmente o início do projecto é sempre igual, a pré-produção é muito idêntica em todos os tipos de animação, mas quando se entra em produção os métodos já variam bastante. A pré-produção começa como na imagem real: escreve-se um guião, faz-se o estudo do guião e o chamado “estudo de ambientes” tal como na imagem real (embora nesta nunca seja tão aprofundado como na animação, porque aqui temos de criar tudo o que aparece). Há um estudo gráfico, que leva muitas vezes a descobrir qual é a técnica em que se vai trabalhar: pode ser uma única ou uma mistura de técnicas. Faz-se a visualização do filme e criam-se as personagens.

Depois de discutidos todos estes parâmetros, é preciso começar a passar a história. E nesta fase inicial há uma coisa que é essencial em animação: o *storyboard*.

E o storyboard é parte ainda da pré-produção?

No meu entender, o storyboard é feito acima de tudo na pré-produção. O que acontece é que depende de caso para caso. Se for uma curta ou uma longa-metragem, é perfeitamente normal que o storyboard esteja encaixado nesta fase de pré-produção. Primeiro faz-se o storyboard e só ao terminá-lo se começam as filmagens ou, neste caso, os desenhos ou a construção dos volumes: a produção propriamente dita. Mas se estivermos a falar de uma série, normalmente os storyboards vão sendo feitos enquanto outros episódios já estão em produção. Portanto não é muito fácil encontrar barreiras rígidas, mas em princípio o storyboard fará parte da pré-produção.

O storyboard em animação é essencial. Enquanto na imagem real muitas vezes se pode optar

O *storyboard* em animação é essencial. Enquanto na imagem real muitas vezes se pode optar por ter ou não ter *storyboard*, na animação não o ter não é opção. É essencial porque nós contamos tudo ao segundo, mais concretamente ao frame. Não se pode pegar num filme e mexer nas “pontas soltas”, ou seja, gravar mais um take para o caso de ser necessário corrigir posteriormente. Em animação isto é muito caro. Portanto nós temos de preparar o filme muito melhor antes de que este exista, quando o estamos a realizar temos de perceber muito bem como é que o filme vai ser. Quanto mais exaustiva for esta pré-produção, o *storyboard*, o *animatic* (que é a sequência de imagens já postas pela tempo do filme, ou seja, é como se fotografássemos cada quadradinho do *storyboard* e os puséssemos a correr no tempo que achamos adequado para o filme)... Portanto, todos estes estudos servem para percebermos como vai ficar o filme. Quanto melhor for a nossa ideia de como vai ficar o filme antes de avançarmos para a produção, menor é o risco de falhar. Quando o projecto entra em produção, o voltar atrás já é impossível ou muito complicado. É muito caro voltar atrás, porque tudo é trabalhado ao segundo. Fazer um minuto a mais de animação é muitíssimo: um minuto mais podem ser meses de trabalho.

Que características especiais tem a organização de um projecto de animação tradicional, em relação às outras técnicas?

Até à criação do *storyboard*, tudo é similar. Depois é feito o *animatic*, por vezes já com som: essa opção já depende do tipo de filme, da vontade do realizador e da organização da produção executiva. Depois passamos à gravação de vozes, caso exista o objectivo de pôr os personagens a falar, vozes que devem sair directamente pelas suas bocas. Em relação ao desenho, começa a parte do *layout*: o *layout* é a preparação, olhar para o *storyboard* e desenhar o que é pretendido já no formato final, um segundo *storyboard* mas já no tamanho correcto e preparado para receber cenários e entradas e saídas de personagens. Depois este trabalho passa para o animador, e nesta fase é importante que as vozes já estejam gravadas. Ele vai animar as personagens, e quando existe palavra ele irá animar as próprias bocas das personagens: não são os actores que irão encaixar as suas vozes nas bocas das personagens. No caso de uma dobragem é este o método de trabalho, mas numa versão original não é assim que acontece. Os animadores é que encaixam as bocas e os movimentos nas vozes feitas previamente.

O animador ou animadores fazem as posições principais dos movimentos e depois este trabalho passa para o intercalador, que irá fazer os desenhos que ficam entre os desenhos principais. Depois os desenhos são tratados, é-lhes dado o seu aspecto final. São redesenhados, é como passar a limpo os desenhos com um traço final e pintados. Hoje em dia o normal é que sejam pintados no computador, no entanto pode haver filmes em que sejam feitas determinadas coisas à mão, entre elas a pintura. Depois disto, passa para efeitos especiais, edição e sonorização.

Este é o método geral, não quer dizer que não haja um filme ou outro que se possa desviar um pouco deste método de trabalho.

E o que é que corresponde à pós-produção?

Neste caso, os efeitos especiais, edição e sonoplastia já pode ser considerado pós-produção. Embora muitas vezes a pós-produção está a ser feita ao mesmo tempo que a produção, não é necessário acabar uma coisa para começar a outra. Por isso é que eu digo que não é muito fácil fazer uma separação. Enquanto na imagem real, pelo menos nas curtas e longas-metragens, normalmente acabam as rodagens e só depois disso é que as gravações vão para estúdio para serem trabalhadas. Em animação não, e isto acontece também porque os tempos das coisas são muito prolongados. Demora muito tempo a fazer um filme. Se estivermos à espera que uma fase acabe totalmente para começar a outra, o tempo ainda é mais prolongado.

E no caso de animação digital ou 3D?

Na animação 3D, depois do *storyboard*, começamos a trabalhar a modelação das personagens e dos ambientes. Fazem-se estudos mais detalhados que os da pré-produção, em desenho, já com medidas e escalas, todos os objectos que aparecem têm de ser desenhados. E este é um trabalho feito, na maior parte das vezes em papel. Há casos em que as personagens são mesmo modeladas à mão, para haver uma noção melhor do volume. Isto depende dos projectos, há projectos em que se salta esta parte e se modela directamente em 3D. Depende das pessoas que estão atrás dos projectos, de como estas se sentem mais à vontade.

Depois, as personagens e cenários começam a ser modelados no computador. E para conhecer tudo o que aparece no filme temos o *storyboard*, para nos guiarmos. Depois é necessário preparar as personagens, criar-lhes um esqueleto e só depois disso é que se pode começar a animar. Entretanto começa a ser feito também um trabalho de texturização e coloração. Só na fase final é que é feita a iluminação e o render.

No caso deste tipo de animação, é o animador que trabalha as personagens: já não há várias profissões no meio. Depois há certas coisas que acabam por ser animadas considerando-as “efeito especial”, por exemplo cabelo, roupas, a água ou o fogo, explosões... Nem sempre o animador anima isto, até porque são feitos com cálculos matemáticos. Quando há essas situações, o animador passa o trabalho para uma equipa de efeitos especiais ou uma terceira pessoa mais especializada. Depois desta animação, é feita a iluminação e o render.

Após o render, o método é igual à animação tradicional. Mesmo em relação ao som é igual: se existem vozes têm que ser gravadas primeiro, são adaptadas as personagens às vozes durante a animação. Gravar as vozes é muito mais rápido do que animar, por isso normalmente começa-se a animar planos que não precisam de vozes e espera-se pela sua gravação para passar a planos com diálogo. Mas em princípio pede-se as vozes já gravadas para poder avançar. E depois é feita a edição (o “corta e cola”).

E em relação ao stop motion?

O *stop motion* acaba por ter um caminho igual ao 3D. Depois do *storyboard*, *animatic* e gravação de vozes, passa-se à construção. Tal como a modelação no 3D, tem de se construir tudo: cenário, personagens, o esqueleto das personagens (embora, neste caso, não fazemos o esqueleto depois de modelar, o esqueleto é interior). Também são feitos previamente desenhos técnicos, à escala. E depois a construção depende muito do tipo de filme que é, pode incluir moldes ou não. O tempo de construção também depende do tipo de filme e do seu nível de detalhe, mas normalmente esta fase ocupa um espaço de tempo muito maior do que a da animação. Mesmo no caso do 3D, a fase de construção acaba por ter um peso maior do que a animação.

Depois de tudo construído, passa-se para as filmagens. E neste caso já funcionam de forma idêntica à imagem real em estúdio.

Quem desenvolve esses desenhos técnicos e a modelagem/construção? O animador?

Não. A construção não é feita pelo animador, são profissionais específicos para a construção. O animador apenas move o boneco quando este já está no platô. Quanto à direcção artística, todos os desenhos técnicos são dirigidos pela mesma pessoa que criou as personagens e os ambientes. Claro que não tem que ser ele a fazer tudo, não necessariamente, pode ser ou não. Pode contratar terceiros para fazerem estes trabalhos de desenho técnico. Mas à partida a direcção é feita por quem criou as personagens. Depois na animação, na fase de filmagens, temos o director de iluminação, que controla a luz, o animador, o realizador, e as pessoas que ajudam a montar e desmontar platôs. Segue para edição e sonoplastia, tendo em conta que a sonoplastia da animação é mais trabalhosa que a da imagem real, porque temos

que a criar toda, não há sons gravados na altura. Não temos que andar com microfones durante as gravações já que as personagens não fazem barulho, tudo é feito depois.

Como se relaciona a equipa criativa com a produção?

A produção tem dois papéis: o primeiro é ajudar a solucionar problemas e o segundo é controlar o filme dentro dos custos. Porque é muito fácil um filme derrapar, e os realizadores têm muita tendência a fazer derrapar filmes. E aqui, o papel da produção é o papel do “mau da fita”, quando nos diz que o que não se pode fazer, que planos têm que ficar como estão porque já não se podem alterar por a fazer derrapar filmes. E aqui, o papel da produção é o papel do “mau da fita”, quando nos diz que o que não se pode fazer, que planos têm que ficar como estão porque já não se podem alterar por questões orçamentais. O difícil na produção acaba por ser isso: o conseguir perceber até onde é que pode deixar ir. Mesmo em longas-metragens, mas especialmente em curtas-metragens e projectos mais orçamentais isso acaba por ser muito importante. Não se pode fazer orçamentos muito justos à partida, nos quais não há espaço para a experimentação. Se isso acontecer, o filme não irá ser bom e a produção também quer ter um bom filme. Há aqui o cuidado de tentar coordenar um filme com qualidade, mas que ao mesmo tempo não seja uma catástrofe na qual não é possível acabar o filme porque não há dinheiro para o fazer. Para além disso, irá ajudar a promover e distribuir, função que normalmente têm os distribuidores, mas será a produção a encontrá-los.

E de que forma este director gráfico é visto pelo realizador?

Como eu disse, muitas vezes trata-se da mesma pessoa. Mas não em todos os casos. Quando é a mesma pessoa não há a dificuldade de transmitir emoções, o que é sempre complicado. É muito difícil eu passar a seja quem for a minha emoção de como é que é aquela personagem... Mas a verdade é que juntar autores também é muito mais rico, porque eu junto as minhas ideias às tuas. A meu ver, o mais importante nestas situações é que haja um espírito aberto de ambas as partes: que o realizador saiba aceitar as ideias das outras pessoas, mas sem nunca desvirtuar o seu princípio, aquilo que ele considera mais importante no filme. Se começar a aceitar todas as ideias, o filme acaba por perder personalidade e é o realizador o que consegue manter a personalidade do filme, uma forma de contar a história que seja única. Quando isto deixa de ser pessoal, o filme perde “sal”. É importante aprender a discutir as coisas e não é fácil chegar a consensos, são dois artistas diferentes a criar com pontos de vista diferentes e normalmente, quando se escolhe o criador gráfico, já se escolhe alguém que o realizador considere que tem a ver com aquele projecto. Já trabalhei das duas formas: sendo eu a criar as personagens e em parceria, em que eu criava as personagens mas com a colaboração de uma pessoa com uma experiência diferente, e ambas são interessantes.

**É o director artístico que define o tipo, a composição ou o enquadramento de cada plano?**

Não, normalmente é o realizador. Há realizadores que se aplicam bastante nessa parte, o Manuel de Oliveira por exemplo desenhava relativamente bem. Outros não, não têm esse tipo de formação.

Alguma vez sentiu dificuldades em, ao ler o guião, visualizar um espaço ou uma personagem?

Isso acontece muitas vezes. Mas até o próprio argumentista pode interferir nessa parte, dar a sua opinião, o argumento é dele. Havia um grande escritor, o Manuel da Fonseca, que acompanhava sempre as filmagens e os trabalhos que se fossem fazendo no departamento artístico para que fosse respeitada a ideia dele. Há outros que não acompanham o filme, e quando aparece feito ficam irritadíssimos porque não tem nada a ver com a sua visão.

Em direcção artística, existe diferença entre trabalhar para televisão e para cinema?

Sim, existe. E depois essa diferença também depende do lugar onde estamos. Em Inglaterra trabalha-se de uma maneira, em França de outra... Eu já trabalhei fora de Portugal, em Itália, Inglaterra, Brasil, e conheço a diferença.

Costuma dizer que prefere a direcção artística para teatro que para televisão ou cinema. Porquê?

O teatro é raiz, é com o teatro que nasce a noção de espaço cénico e de representação. Fazer teatro é muito diferente de fazer cinema ou televisão, muito diferente. O cinema faz-se por *takes*, às vezes grava-se vários planos seguidos mas depois são cortados em montagem. A televisão depende, à programas que se gravam directamente e outras não, mas também é baseada na montagem. O teatro é uma arte muito mais pura do que o que é o cinema ou a televisão. Claro que também se podem juntar os dois mundos, há autores que colocam vídeo nas suas peças de teatro.

A televisão normalmente é feita em estúdio, a montagem é diferente e os colaboradores são diferentes. Normalmente em cinema só colaboram especialistas de cinema. A televisão tem muitas tipologias diferentes, tem os musicais, concursos, programas de jornalismo... quando são séries para televisão, as técnicas já são diferentes, são as técnicas cinematográficas. No caso das telenovelas, por exemplo, a linguagem já é diferente: tem umas características muito especiais.

Qual é o tipo de estética ou ambiente cuja representação o coloca mais confortável?

Eu gosto muito de trabalhar em histórias passadas no século XIX ou então inícios de século XX. Ou então, criar coisas que possam vir a existir. Para esses casos, baseio-me em abstracções, procuro sem ter uma área em concreto... às vezes procuro coisas na banda desenhada dos anos cinquenta, por exemplo. Também gosto de fazer espaços neutros, ou seja, sem uma ambiência definida.

Ao longo da pré-produção, o director artístico também desenvolve projectos de design gráfico?

Sim, por vezes é necessário desenvolver a imagem de uma firma, com logótipo. No caso da *"Raia dos Medos"* tivemos que desenhar este brasão da família Cortez que seria usado para adornar os cavalos, os coches, fazer esta marca em ferro... O projecto inclui esse nível de detalhe.

Figura A4

Estudo de símbolo - Raia dos Medos
disponibilizado por António Casimiro

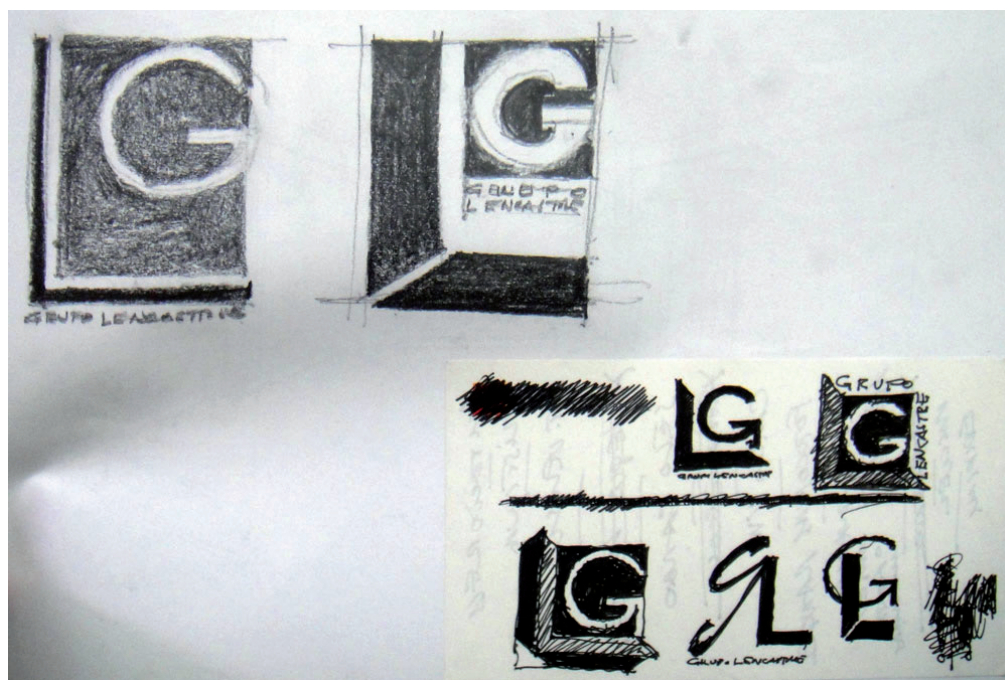


Figura A5

Estudo de logotipo para uma produção
disponibilizado por António Casimiro



Figura A6
Estudo de cartaz para uma produção
disponibilizado por António Casimiro

Costuma usar maquetes nos seus projectos para cinema?

No cinema, aqui, é raro usarem-se maquetes volumétricas, normalmente são usadas mais para teatro. É uma ferramenta muito trabalhosa, que costuma ser útil para mostrar o projecto aos construtores, porque é normal que não saibam interpretar exactamente os desenhos técnicos. Por vezes até nos pedem para marcar com giz no próprio piso os pontos importantes da planta. A maquete ajuda-os a visualizarem o cenário.

Como surge o storyboard da narrativa num filme de imagem real?

O storyboard é feito, normalmente, entre o realizador e o director artístico. Às vezes é o próprio director artístico que faz o storyboard, outras vezes não: há ilustradores que se ocupam dessa parte, ilustradores de banda desenhada por exemplo... O director de fotografia normalmente não participa nesta fase, apenas se serve do storyboard posteriormente.

Como deve começar a execução de um projecto?

A primeira coisa que eu faço, quando é em estúdio, é ver como vou arrumar os espaços no local. É como um *puzzle*, pegamos na planta feita num quadriculado e com papel vegetal começo a arrumar os espaços. Quando se pretende fazer exteriores em estúdio é necessário fazer uma visita prévia aos locais a reproduzir. Por exemplo, no “*Conta-me como Foi*” reproduzimos uma rua de Lisboa no exterior do estúdio, portanto tínhamos um grande armazém e aquilo que eu fiz foi aproveitar a parte exterior que revesti com paredes, janelas diferentes, portas... As próprias portas do estúdio foram aproveitadas como portas da rua Lisboa.

O projecto inicia-se com uma série de esboços, com uma implantação das cenas (a ocupação em estúdio). Este exemplo que lhe mostro era para televisão. Depois são finalizados, normalmente tenho um assistente que trabalha em *AutoCAD*, ele faz os projectos, acompanha a execução na ausência do director artístico...

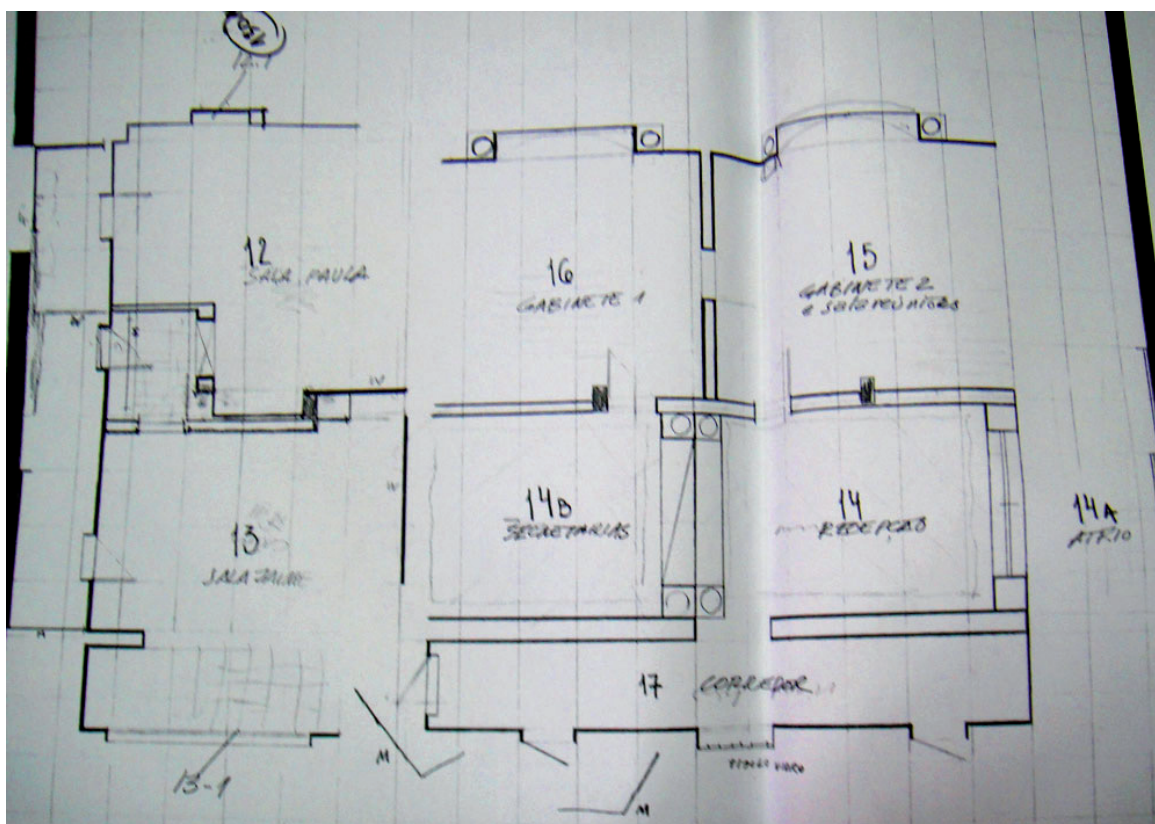


Figura A7

Ocupação de um estúdio - esboço 2
disponibilizado por António Casimiro

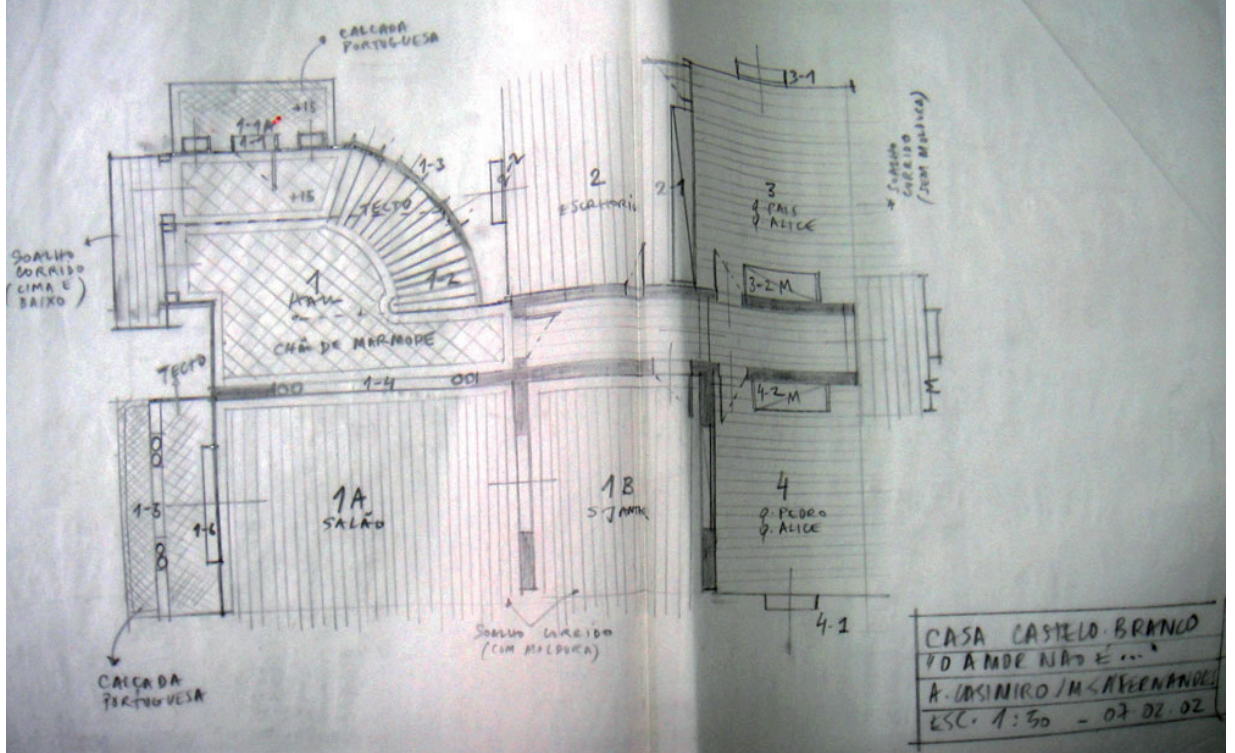


Figura A8
 Ocupação de um estúdio - esboço 2
 disponibilizado por António Casimiro

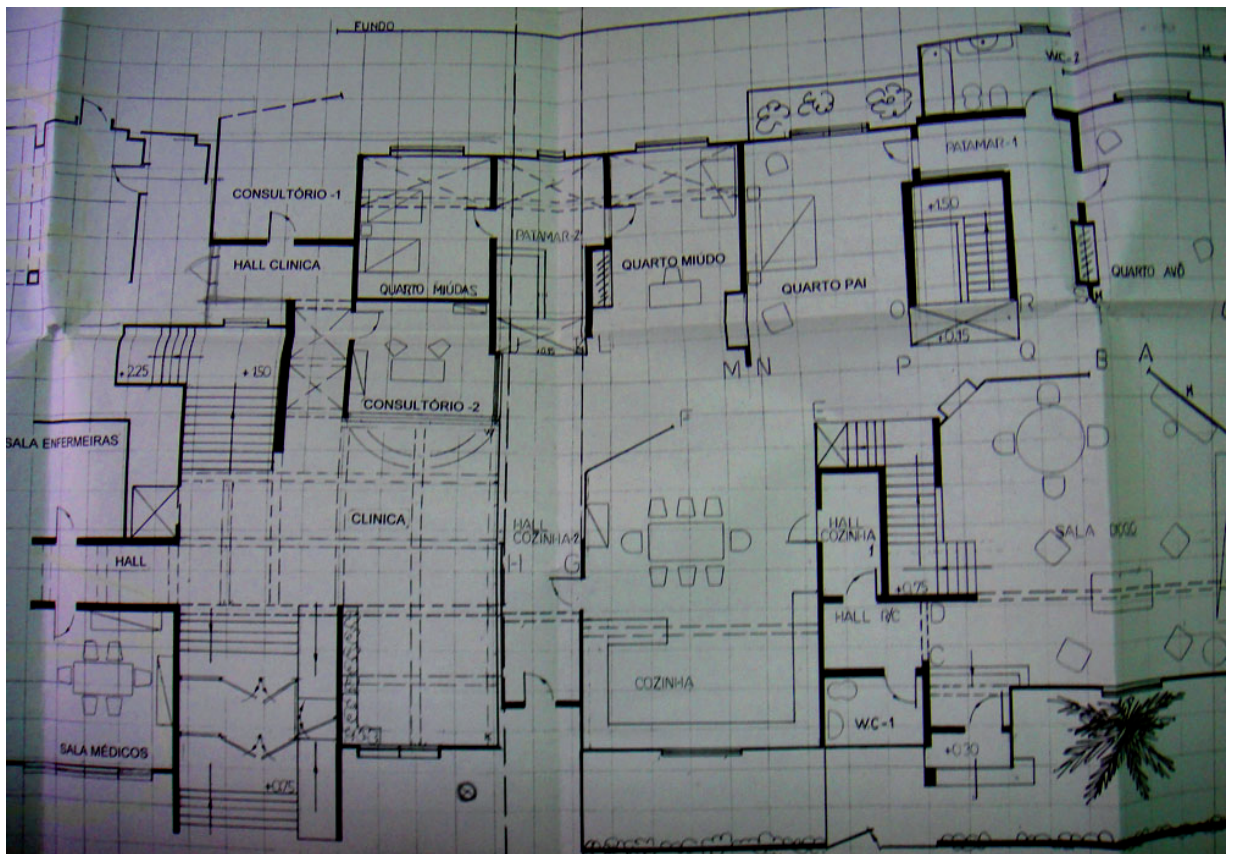


Figura A9
 Ocupação de um estúdio - finalização
 disponibilizado por António Casimiro

Depois são feitos também esboços de perspectivas. Enquanto os esboços anteriores serão usados para a conversa com os construtores, estes são para os decoradores. Cada cena deve ser desenhada de vários ângulos, com ou sem estudos de cor. As cores são escolhidas fazendo experiências, mas também tenho documentos de onde posso retirar conjugações de cores já feitas, aconselhadas para determinado efeito.

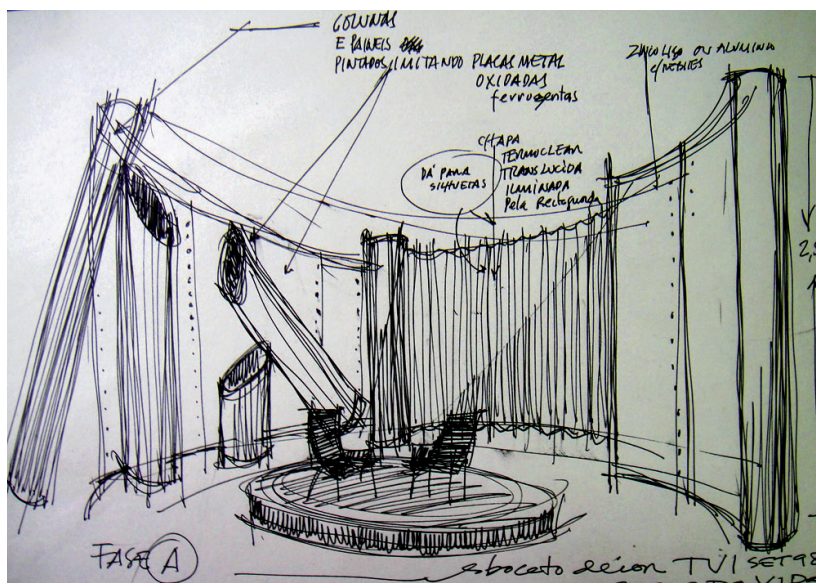


Figura A10

Perspectiva - esboço 1

disponibilizado por António Casimiro

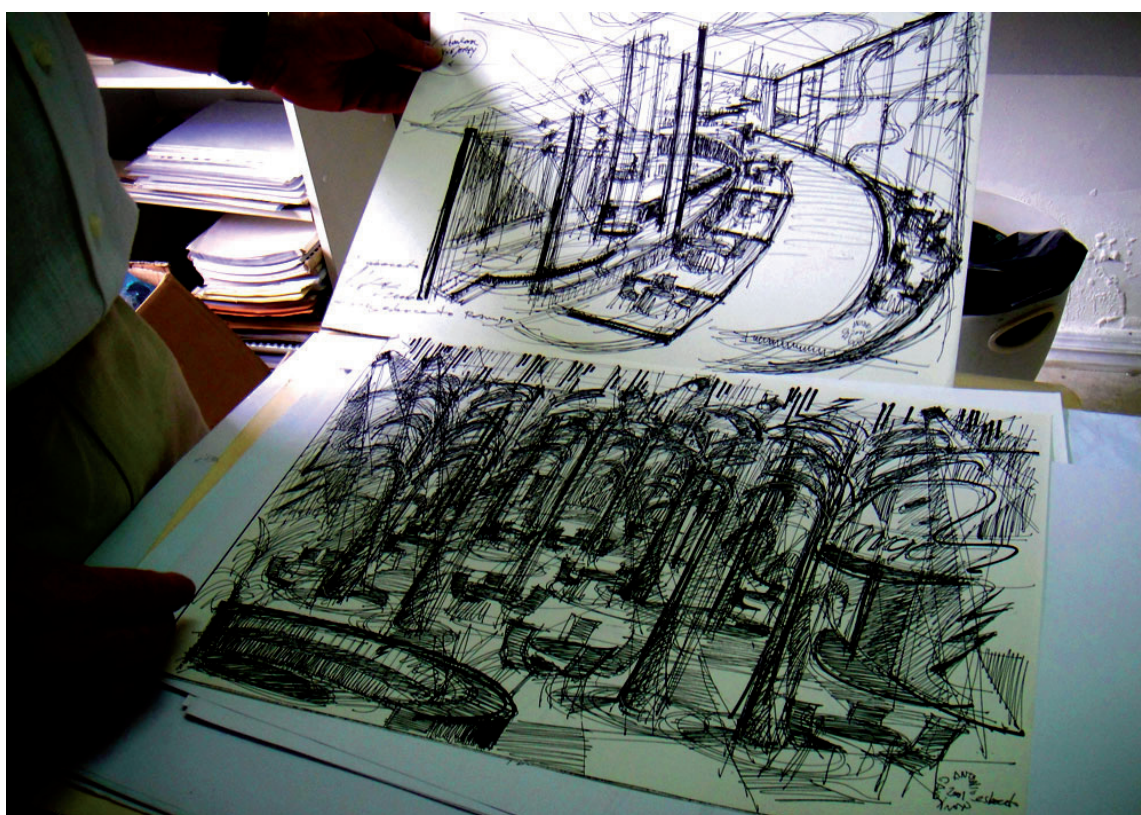


Figura A11

Perspectiva - Esboço 2

disponibilizado por António Casimiro

Quanto aos figurinos, primeiro são feitos uma série de apontamentos, indicações sobre os personagens, isto eu faço normalmente enquanto os actores estão a ensaiar. Documento-me no próprio texto e em informação sobre a época e o local. A partir daqui, são pensados os figurinos, a maquilhagem e o cabelo, claro que com o apoio de maquilhadores ou cabeleireiros.

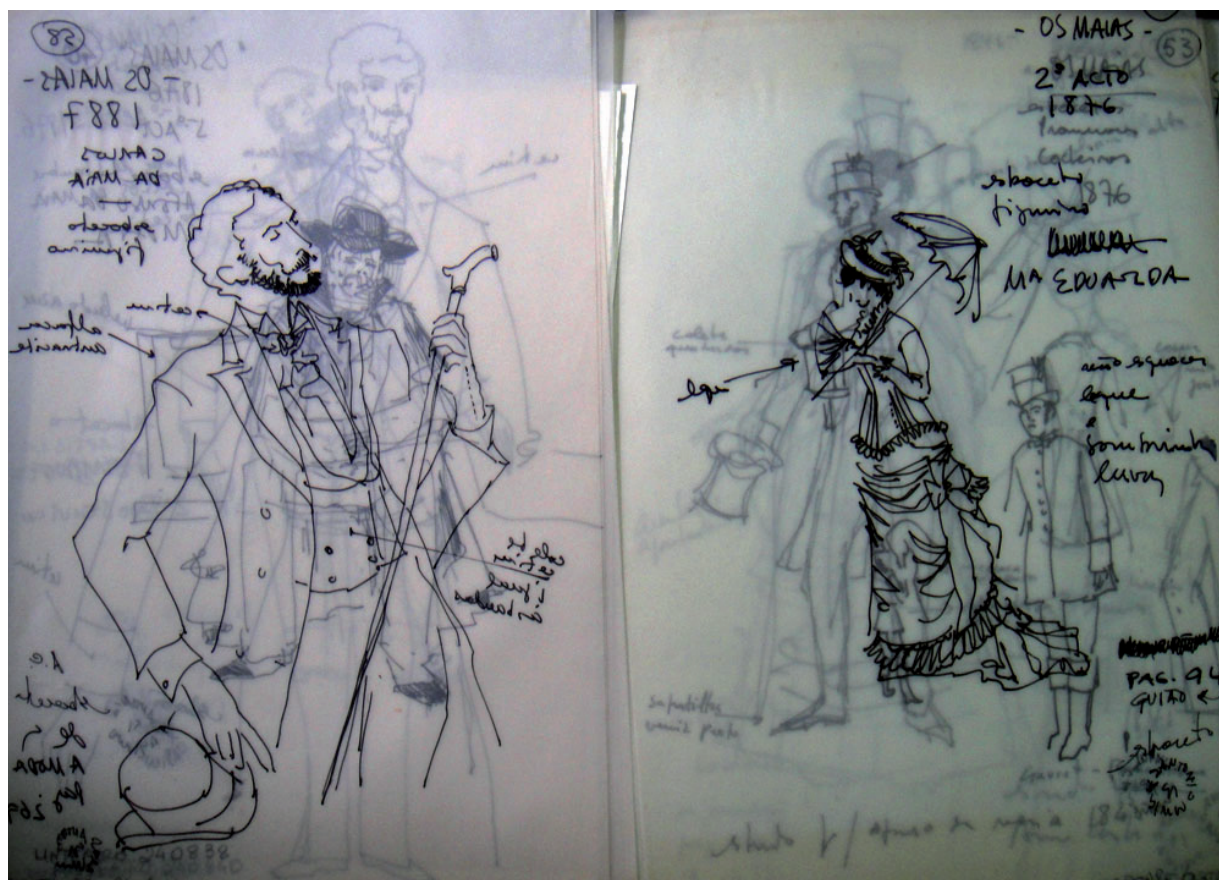


Figura A12
Estudo de figurinos 1
disponibilizado por António Casimiro



Figura A13
Estudo de figurinos 2
disponibilizado por António Casimiro



Figura A14
Estudo de figurinos com cor
disponibilizado por António Casimiro

Para começar tudo isto há uma coisa muito importante: o produtor deve esclarecer ao director artístico qual o lugar onde serão feitas as filmagens (se não o sabe, se forem estúdios pré-estipulados), qual é a verba disponível, com que pessoal vai trabalhar (quem e quantos são os técnicos, às vezes são escolhidos pelo director artístico e outras vezes são propostos pelo director de produção) e quanto tempo vai durar a produção. Isso é fundamental, porque já têm aparecido trabalhos nos quais o dinheiro até chega mas o prazo é curto, ou o prazo é bom mas os estúdios não prestam... Normalmente uma produção demora dois, três meses a ser preparada.

Quais as pessoas que, no departamento artístico, trabalham directamente consigo?

A equipa de arte, normalmente, tem assistentes directos de direcção artística que têm já bastantes conhecimentos de cenografia e cinematografia, são despachados e experientes: são o primeiro e o segundo assistentes. Depois há os assistentes de decoração, que trabalham directamente comigo, são aqueles que vão fazer a pesquisa e saber os preços. Há depois a equipa de construção, que pode ser escolhida por mim ou não. Por vezes os criativos ou criadores até estão a trabalhar sem receber, por motivos experimentais ou não, mas estas equipas têm sempre de ser pagas.

Que parte do projecto de figurinos é feita pelo director artístico e que parte é feita pelo designer de figurinos?

Eu não faço parte do trabalho do designer de figurinos. Se faço o design de figurinos, depois tenho uma costureira que os leva para execução. Se há um filme ou uma peça de teatro em que é contratado um figurinista, eu não intervenho no seu trabalho. A não ser num determinado estudo de cores, a relação com as paredes do cenário, dos espaços... tudo isso é falado, mas eu não intervenho minimamente no design dos figurinos. Se for um profissional com quem eu tenho confiança posso comunicar-lhe a minha opinião em relação ao seu trabalho.

Há outra coisa que é necessária, aquilo que é dado aos decoradores: uma revelação de todos os móveis e objectos que são necessários na cena. Esta lista vem com especificações de cena, personagens envolvidos... eles, quando vão à procura dos objectos, é que podem fazer o controlo de custos, sendo que têm um orçamento que têm que gerir.

Quais são os profissionais mais decisivos dentro de uma produção?

Quando surge um projecto, procura-se um produtor: ou o realizador vai arranjar um produtor, ou o produtor procura um realizador e os restantes elementos. O realizador pode recusar ou não os elementos que tem. Depois, o director artístico, juntamente com o produtor, o realizador e o director de fotografia, reúnem-se para considerar acerca dos restantes elementos. Claro que depois há um profissional que é fundamental também: o editor. Um filme ou uma produção para televisão pode correr maravilhosamente ou pelo contrário, dependendo do editor. Havendo muito ou pouco material, o editor pode fazer milagres. A função do director artístico é conceber o espaço cénico, conceber a geografia do cenário, colocá-lo em estúdio (e para isso é fundamental que tenha conhecimentos de arquitectura, as pessoas que têm que ter mais conhecimentos de várias áreas são o realizador e o art director), tem de saber relacionar a época, a estação do ano e o estatuto de cada personagem com o espaço. Mas claro, o director artístico pode ser muito bom e toda a equipa de design pode ser excelente, e depois tudo acabar com muito mal aspecto porque o editor não soube mexer naquilo. Ou porque não houve cuidado visual: responsabilidade do director de fotografia. O grande sucesso de um filme, para mim, é determinado se o editor souber trabalhar o que lhe é dado.

E que outros conhecimentos, para além de arquitectura, deve ter o director artístico?

Tem de ter uma cultura geral bastante abrangente e, de maneira geral, muito “calo”. Tal como em todas as profissões, primeiro começa por copiar o que já foi feito e depois começa a adquirir experiência. Portanto, é fundamental uma grande cultura geral, uma cultura artística, sobretudo um conhecimento de estilos, de épocas. Deve ter conhecimentos não só de cinema, mas também de literatura. Tudo isto é muito necessário.

Qual a diferença prática entre um designer de produção e um director artístico?

Não são bem a mesma coisa... O nome que era usado para a profissão vinha do francês, *Décorateur*. Foi assim durante muitos anos. Depois os ingleses começaram a usar o *Art Director*, quiseram fazer uma tradução directa, mas o director artístico já era a pessoa que escolhia e tratava do elenco: era o conceito que havia na época. De modo que sempre houve uma grande confusão em relação a isso. Isso é coisa que não me importa muito, mas é preciso ter um certo cuidado.

Entre os portugueses usava-se o “cenografista”. Poderia ser cenógrafo, mas este já existia, agora há poucos mas antes havia dezenas: era o homem que pintava, se era necessária uma paisagem atrás de uma janela, ele pintava-a. Ou se era necessário decorar uma parede com uma tapeçaria, ele reproduzia-a. Em Inglaterra ou França ainda se trabalha muito assim. Aqui não.

O criativo é chamado *Art Director* ou *Art Producer*, é o director artístico. A parte logística é deixada para um sector muito secundário. O director artístico trabalha directamente com o realizador, há de facto um produtor geral que é a pessoa que coordena os financiamentos que irá por vezes condicionar o método como o realizador trabalha, e inclusive satisfaz também as suas necessidades.

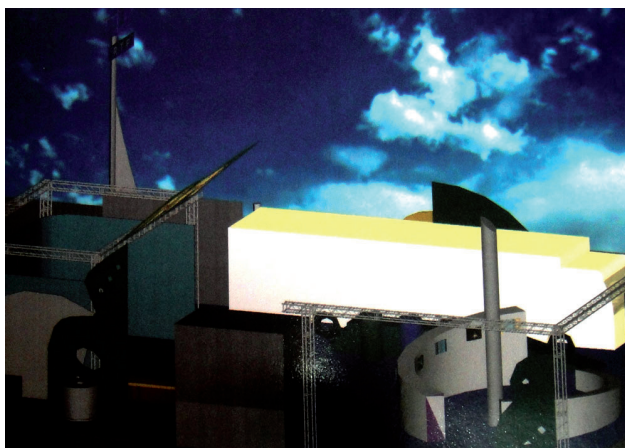


Figura A15

Maquete digital

disponibilizado por António Casimiro

Figura A16
Ilustração de ambiente 1
disponibilizado por António Casimiro

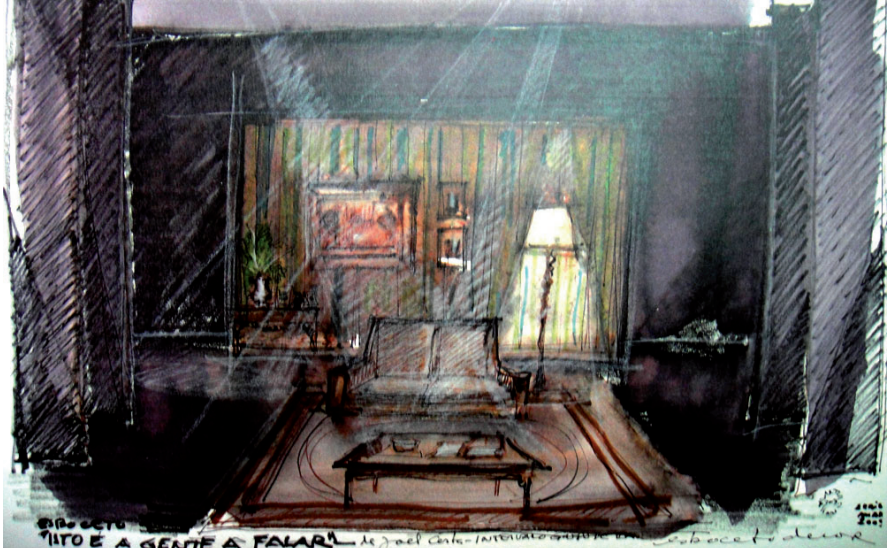


Figura A17
Ilustração de ambiente 2
disponibilizado por António Casimiro



Figura A18
Ilustração de ambiente 3
disponibilizado por António Casimiro



Figura A19
Ilustração de ambiente 4
disponibilizado por António Casimiro

