

UNIVERSIDADE SÃO JUDAS TADEU
Programa de Pós-Graduação Mestrado em
Arquitetura e Urbanismo

SANDRA REGINA MOREIRA DA SILVA VITA

A Percepção Visual do Espaço Arquitetônico e sua
Representação no Espaço Televisivo:
O Caso do Castelo Rá-Tim-Bum

São Paulo
2009

Livros Grátis

<http://www.livrosgratis.com.br>

Milhares de livros grátis para download.

UNIVERSIDADE SÃO JUDAS TADEU
Programa de Pós-Graduação Mestrado em
Arquitetura e Urbanismo

SANDRA REGINA MOREIRA DA SILVA VITA

A Percepção Visual do Espaço Arquitetônico e sua
Representação no Espaço Televisivo:
O Caso do Castelo Rá-Tim-Bum

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu em Arquitetura e Urbanismo da Universidade São Judas Tadeu, para obtenção do grau de Mestre.

Orientador Professor Doutor Sérgio Roberto de França Mendes Carneiro

São Paulo
2009

Vita, Sandra Regina Moreira da Silva

A percepção visual do espaço arquitetônico e sua representação no espaço televisivo: o caso do Castelo Rá-Tim-Bum / Sandra Regina Moreira da Silva Vita; orientador, Sérgio Roberto de França Mendes Carneiro. - São Paulo, 2009.

155 f.: il. ; 30 cm

Dissertação (mestrado) – Universidade São Judas Tadeu, São Paulo, 2009.

1. Percepção espacial. 2. Televisão - Representação arquitetônica. I. Carneiro, Sérgio Roberto de França Mendes. II. Universidade São Judas Tadeu, Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu em Arquitetura e Urbanismo. III. Título

Ficha catalográfica: *Elizangela L. de Almeida Ribeiro - CRB 8/6878*

UNIVERSIDADE SÃO JUDAS TADEU
Programa de Pós-Graduação Mestrado em
Arquitetura e Urbanismo

SANDRA REGINA MOREIRA DA SILVA VITA

A Percepção Visual do Espaço Arquitetônico e sua
Representação no Espaço Televisivo:
O Caso do Castelo Rá-Tim-Bum

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu em Arquitetura e Urbanismo da Universidade São Judas Tadeu, para obtenção do grau de Mestre.

Aprovada em

Orientador Professor Doutor Sérgio Roberto de França Mendes Carneiro

Este trabalho é dedicado a todos de minha família, aos meus amigos, alunos e em particular à minha mãe que sempre me incentivou.

AGRADECIMENTOS

À Universidade São Judas Tadeu, pela concessão da bolsa que me possibilitou a realização desse curso.

Ao meu orientador, Prof. Dr. Sérgio Roberto de França Mendes Carneiro, pela dedicação, palavras de incentivo e compreensão e, principalmente, pelas observações e orientações precisas ao longo da formulação deste trabalho. Por sua amizade, principalmente.

Ao corpo docente do Curso de Mestrado em Arquitetura e Urbanismo, sempre brilhantes, como profissionais e pessoas, que generosamente contribuíram para o aprofundamento de meu conhecimento.

Aos Professores Doutores Alexandre Emílio Lipai e Kátia Azevedo Teixeira, em especial, pelas contribuições dadas em seus respectivos cursos e, também, pelos valorosos apontamentos oferecidos durante o exame de qualificação.

Aos colegas da TV Cultura e, particularmente, a Marcelo Hiroyuki Oka, Luciene Greco Ferreira, José Eduardo Moraschi, Paulo César Dias, José Cláudio da Costa Manso, que enriqueceram este trabalho com seus depoimentos.

À ajuda e paciência incomensurável prestada pelo Professor Mestre Everaldo José de Campos Pinheiro na revisão e correção de texto.

Ao Professor Mestre Fernando Ferrari Duch, que me motivou e apoiou a dar os primeiros passos para a busca dessa tão nobre especialização.

Sou especialmente grata às minhas queridas amigas e colegas, Betina Goetjen, Mônica de Paula e Silvia Cavalli, que permitiram reunir as condições que muito me ajudaram a vencer as etapas desta produção.

RESUMO

VITA, Sandra Regina Moreira da Silva. **A Percepção do Espaço Arquitetônico e sua Representação no Espaço Televisivo: O Caso do Castelo Rá-Tim-Bum.** Dissertação. Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu da Universidade São Judas Tadeu, Mestrado em Arquitetura e Urbanismo. São Paulo, 155 p., 2009.

A pesquisa propõe apontar conhecimentos que abarcam a interdisciplinaridade em áreas afins, que serviram de auxílio à compreensão e realização de seqüências que envolvem percursos e deslocamentos no espaço-tempo. Aproveitando a experiência adquirida em anos de trabalho na Televisão Cultura de São Paulo, e na elaboração de vídeoartes e vinhetas gráficas para o programa Castelo Rá-Tim-Bum, analisaram-se os aspectos perceptivos do espaço arquitetônico como dinâmica visual, a percepção visual da imagem em movimento, a linguagem televisiva, a representação visual do espaço-tempo na televisão, enfocando, particularmente, o caso do Castelo Rá-Tim-Bum. Destacam-se os principais conceitos sobre percepção e representação visual entre o ambiente arquitetônico e o cenográfico de televisão. Os espaços gerados na construção de um ambiente os quais norteiam o indivíduo no deslocamento espacial e temporal. Justifica-se, portanto, ampla pesquisa bibliográfica para a fundamentação teórica do assunto e entrevistas semi-estruturadas com profissionais que participaram na criação cenográfica e na produção técnica operacional do programa.

Palavras-chave: Percepção; Espaço; Tempo; Representação; Linguagem televisiva.

ABSTRACT

VITA, Sandra Regina Moreira da Silva. **The Perception of the Architectural Space and its Representation on the Television Space: The Case of the Ra-Tim-Bum Castle.** Dissertation. Stricto Sensu Post Graduation Program of Sao Judas Tadeu University, Masters Degree in Architecture and Urbanism. Sao Paulo, 155 p., 2009.

The research considers designating knowledge that encloses the interdisciplinary studies in similar areas, which had aided to the understanding and accomplishment of sequences that involves passages and displacements in the space-time. Using the experience acquired in years of work in Cultura Television, and the elaboration of video arts and graphical vignettes for the program Ra-Tim-Bum Castle, the percipient aspects of the architectural space had been analyzed as visual dynamic, the visual perception of the image in movement, the television language, the visual representation of the space-time in television, focusing, particularly, the case of the Ra-Tim-Bum Castle. The main concepts on perception and visual representation between the architectural ambiance and the television scenography are distinguished. The spaces generated in the construction of an environment which guide the individual in the space and temporal displacement. It is justified, therefore, ample bibliographical research for the theoretical recital of the subject and interviews semi-structuralized with professionals who had participated in the scenographic creation and the technical operational production of the program.

Keywords: Perception; Space; Time; Representation; Television language.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Esquema ilustrativo do processo de percepção.....	17
Figura 2: Esquema ilustrativo – Coordenação de impressões espaciais.....	17
Figura 3: Formação da imagem da retina para o córtex visual (pólo occipital do cérebro)	23
Figura 4: Mecanismo da visão.....	24
Figura 5: Imagens da sequência que ilustram o Palácio de Xanadu.....	28
Figura 6: Visão Serial - Trajetória realizada a pé com registro esquemático dos pontos de vista	31
Figura 7: Visão Serial - (continuação fig. 6)	32
Figura 8: Sequência ilustrativa realizada a pé com registro fotográfico.	33
Figura 9: Sequência em <i>travelling</i> de animação.....	35
Figura 10: Registro de pinturas rupestres - Nicho policrômico.....	37
Figura 11: Registro de pinturas rupestres - Nicho policrômico.....	38
Figura 12: Representação em perspectiva de paisagem com barragem de retenção e aquedutos.	39
Figura 13: Representação em perspectiva do domo da Catedral de Florença.	40
Figura 14: Planta em corte – <i>Sagrestia Vecchia</i> - Florença, San Lorenzo, 1421.	40
Figura 15: Representação em planta de igreja florentina.	41
Figura 16: Película de filme.....	42
Figura 17: “Campo de Trigo com Corvos” - Óleo sobre tela - 1890 - Vicent Van Gogh.	44
Figura 18: Objeto se movimentando em relação à câmera estática.....	44
Figura 19: Villa Savoye – vista externa.....	46
Figura 20: Villa Savoye – vista externa.....	46
Figura 21: Villa Savoye – vista interna.	47
Figura 22: Vista aérea do Museu de Arte da Pampulha Belo Horizonte/MG.....	48
Figura 23: Praça da Liberdade - prédio de arquitetura clássica.....	48
Figura 24: Sequência de frames da abertura do filme Cidadão Kane.	58
Figura 25: The Long Island Duckling, Long Island, EUA.....	61
Figura 26: Piazza d’Italia New Orleans, 1975-1978	62
Figura 27: Projeto cenográfico do programa Vila Sésamo - Cenário em U	64
Figura 28: Cenário em U - Projeto cenográfico do programa Vila Sésamo	65
Figura 29: Cenário do programa Roda Viva – emissora, TV Cultura - vista em plano médio	66

Figura 30: Elenco de personagens crianças – programa “Castelo Rá-Tim-Bum”	74
Figura 31: Personagens principais – programa “Castelo Rá-Tim-Bum”	75
Figura 32: Porta de entrada principal do Castelo	77
Figura 33: Hall de entrada – Porteiro	78
Figura 34: Sala de estar – set de gravação principal.....	78
Figura 35: Sala de música.....	79
Figura 36: Biblioteca	79
Figura 37: Biblioteca – outro ângulo.....	80
Figura 38: Gato Pintado – em detalhe	80
Figura 39: Quarto do Nino.	81
Figura 40: Oficina do Dr. Victor	81
Figura 41: Quarto da Morgana	82
Figura 42: Cozinha	82
Figura 43: Tronco da árvore – onde mora a Cobra Celeste.....	83
Figura 44: Tronco da árvore – detalhe da Cobra Celeste	83
Figura 45: Encanamento do castelo – onde moram os personagens Mau e Godofredo	84
Figura 46: O laboratório de Tíbio e Perônio	84
Figura 47: Ninho de passarinhos – vista externa.....	85
Figura 48: Ninho de passarinhos – vista interna	85
Figura 49: Lustre das fadinhas Lana e Lara - vista externa.....	86
Figura 50: Lustre das fadinhas Lana e Lara - vista interna	86
Figura 51: Porta da toca do Rato na sala de música	87
Figura 52: Porta aberta, carro de Rato entrando na garagem	87
Figura 53: Planta do projeto cenográfico do programa “Castelo Rá-Tim-Bum”	95
Figura 54: Detalhe em planta para demonstração de paredes móveis	97
Figura 55: Recurso de passagem por planejamento cenográfico.	98
Figura 56: Detalhe em planta do posicionamento de câmeras para cena externa	99
Figura 57: Detalhe em planta do posicionamento de câmeras para cena interna	99
Figura 58: Detalhe em planta do posicionamento de câmeras passagem entre os ambientes	100
Figura 59: Sequência de passagem dos atores entre os ambientes da biblioteca e sala principal	101
Figura 60: Recurso de passagem por efeito visual	103

Figura 61: Recurso de passagem por eclipse de tempo	105
Figura 62: Recurso de passagem por elemento cenográfico	107
Figura 63: Ponto de vista interno da toca do rato	107
Figura 64: Recurso de passagem por elemento cenográfico	108
Figura 65: Detalhe da parede giratória - acesso da sala principal para o quarto do Nino.	108
Figura 66: A ilustração destaca a localização do elevador cenográfico.	109
Figura 67: Recurso de passagem por elemento cenográfico – Sequência no elevador.	110
Figura 68: Recurso de passagem por movimento de câmera e efeito	112
Figura 69: Maquete montada e iluminada para gravação.....	112
Figura 70: Sequência realizada para ilustrar a cena externa do Castelo em plano geral	113
Figura 71: Recurso de passagem por movimento de câmera e efeito	113
Figura 72: Recurso de passagem por elemento gráfico de animação - laboratório dos cientistas. ...	114
Figura 73: Recurso de passagem por elemento gráfico de animação – cenário do lustre.	115

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	13
2	CAPÍTULO 1 – A PERCEPÇÃO DO ESPAÇO ARQUITETÔNICO E MIDIÁTICO.....	15
2.1	Percepção.....	15
2.1.1	A percepção do espaço	18
2.1.2	A percepção polissensorial do espaço	19
2.1.3	A percepção visual do espaço.....	21
2.1.4	A percepção do espaço arquitetônico	26
2.1.5	A percepção do espaço arquitetônico como dinâmica visual	30
3	CAPÍTULO 2 – A REPRESENTAÇÃO DA PERCEPÇÃO VISUAL DO ESPAÇO TELEVISIVO.....	37
3.1	A imagem em movimento	41
3.1.1	A televisão como linguagem de representação.....	48
3.1.2	Espaço-tempo na televisão	51
3.1.3	A montagem	53
3.2	O espaço cenográfico na televisão.....	58
4	CAPÍTULO 3 – O CASO DO CASTELO RÁ-TIM-BUM	68
4.1	Castelo Rá-Tim-Bum: o programa televisivo.....	69
4.2	Aspectos da origem do programa televisivo.....	71
4.3	O projeto cenográfico: os ambientes da cenografia do Castelo.....	75
4.4	A dinâmica do espaço arquitetônico cenográfico e a representação televisiva.....	88
4.4.1	O cenário do Castelo como sequência visual	90
4.5	Os recursos visuais: A representação cenográfica televisiva	95
4.5.1	Recurso visual de deslocamento, realizado por planejamento cenográfico	96
4.5.2	Recurso visual de deslocamento, realizado por efeito.....	101
4.5.3	Recurso visual de deslocamento, realizado por <i>elipse</i> de tempo.....	103
4.5.4	Recurso visual de deslocamento, realizado por elemento cenográfico	105

4.5.5	Recurso visual de deslocamento, realizado por movimento de câmera e efeito .	111
4.5.6	Recurso visual de deslocamento, realizado por elemento gráfico de animação..	114
4.5.7	Recurso visual de deslocamento, realizado por elemento gráfico de animação e efeito	115
CONSIDERAÇÕES FINAIS		117
BIBLIOGRAFIA.....		121
GLOSSÁRIO.....		125
ANEXOS.....		131
Anexo 1 – Entrevistas.....		132
Anexo 1 A – Entrevistas na íntegra – CD-ROM.....		153
Anexo 2 – Sequências de imagens em movimento		154

1 INTRODUÇÃO

Esta pesquisa originou-se a partir de minha formação e experiência profissional. Formada como comunicadora visual, dediquei-me à realização de desenhos animados, produção de grafismos em movimento e vinhetas para a televisão, assim como a montagem e direção de vídeo-clipes. Atuo, também, como professora, no ensino e orientação de iniciantes na área.

Para a realização deste estudo e para uma análise exploratória e compreensiva da dinâmica espacial visual, foi necessária uma pesquisa mais aprofundada e ao mesmo tempo diversificada, que privilegia tanto a compreensão do audiovisual, como a do movimento em espaços físicos, buscando verificar os conceitos aplicados em situações do cotidiano, que são apresentados por meio da representação visual de imagens em movimento.

Os espaços gerados na construção de um ambiente criam relações entre si que norteiam o indivíduo no deslocamento espacial e temporal. A respeito desse conceito propõe-se uma discussão apoiada na relação entre o ambiente arquitetônico construído e projetado e a representação visual do cenográfico para televisão.

A ação no espaço e no tempo, nas duas manifestações da arquitetura (a construída no espaço urbano e a realizada no espaço midiático), é compreendida através da representação visual televisiva.

O repertório de investigação desta análise exploratória foi extraído dos elementos comuns, presentes na representação da arquitetura edificada e na cenografia do programa Castelo Rá-Tim-Bum.

O método da pesquisa foi composto por pesquisa bibliográfica, depoimentos de profissionais de direção de imagem, edição e cenografia, e a análise da organização e representação visual do espaço cenográfico do programa televisivo, de categoria infantil, “Castelo Rá-Tim-Bum”, produção de 1994, da TV Cultura de São Paulo.

Para melhor compreensão do procedimento de deslocamento de um ambiente para outro, na cenografia do Castelo Rá-Tim-Bum, procurou-se, dentro do âmbito desta pesquisa, identificar

e classificar critérios que permitissem a demonstração dessas transposições, observados em doze programas da série e, mais profundamente, em cinco deles, que serão utilizados neste estudo, por denominações dadas devido a sua funcionalidade.

No primeiro capítulo, foram investigados conceitos relativos à percepção, oriundos de diferentes áreas do conhecimento, como a psicologia, a semiótica, a arquitetura e urbanismo, em particular aquelas relativas à percepção visual.

No segundo capítulo, é apresentado o estudo realizado em conceitos envolvendo a representação visual do espaço, procurando salientar a interdisciplinaridade na busca de autores que se destacam na pesquisa sobre a imagem em movimento, nas áreas, como a psicologia, a comunicação e as artes visuais, especificamente, o cinema e a televisão.

O terceiro capítulo trata do estudo de caso selecionado, apresentando o projeto do programa Castelo Rá-Tim-Bum e o conjunto de seus espaços cenográficos, que permitiram o estabelecimento de critérios para a demonstração dos recursos visuais utilizados para deslocamento entre os ambientes.

Informações e dados foram retirados de entrevistas realizadas com profissionais, atuantes na produção do projeto, que constam nos anexos, e ajudaram no entendimento das principais questões relativas à representação do espaço visual.

Nas considerações finais, constam as verificações originárias das análises realizadas a partir das soluções apresentadas nas representações visuais da imagem em movimento, balizadas no estudo de caso já mencionado, salientando a necessidade da apreensão de conceitos explorados no processo de investigação na bibliografia especializada nas múltiplas áreas do conhecimento.

A exploração dos conceitos de percepção visual do espaço arquitetônico e de sua representação no espaço televisivo constitui o embasamento principal que permitiu compreender como se estabelece a relação entre as duas linguagens. As reflexões desenvolvidas pelos pesquisadores da percepção e representação visual e daqueles que seguiram tais pensamentos puderam esclarecer os pontos de congruência e aproximações entre as duas manifestações artísticas desenvolvidas para a elaboração do espaço-tempo nas linguagens em questão.

2 CAPÍTULO 1 – A PERCEPÇÃO DO ESPAÇO ARQUITETÔNICO E MIDIÁTICO

A percepção é um mecanismo importante que relaciona o homem ao seu meio ambiente. É um dos fenômenos mais antigos da pesquisa psicológica. Os estudos realizados pela psicologia e pelas ciências cognitivas sobre a percepção consideram que este fenômeno é uma função psicofisiológica que atribui significado às experiências sensoriais, promovidas pelas vivências.

2.1 Percepção

Para compreender a relevância da percepção visual do espaço fisicamente construído e a sua representação no espaço apresentado pela transmissão da imagem em mídia televisual é fundamental que se destaquem alguns conceitos dados por estudiosos, como psicólogos, semióticos, arquitetos, comunicólogos, roteiristas de cinema, pesquisadores e especialistas, da percepção do homem em relação ao espaço e o tempo e suas representações visuais.

James J. Gibson, psicólogo americano e estudioso da teoria da percepção esclarece a distinção entre a percepção e a sensação, ao relatar que

As percepções constituem-se no produto elaborado e dependem dos objetos, dos espaços. As sensações constituem a matéria prima da experiência humana. A sensação por si só não são coisas. A luz dentro do olho pode nos dar cores, mas não coisas. (1974: 29).

As sensações são cores, odores, tato, som e gosto. Estímulos básicos que tendem a ser iguais para todos, uma vez que fazem parte do organismo. As percepções se sobrepõem às sensações, o

percepto¹ é subjetivo e depende do observador, uma vez que está relacionado a peculiaridades e experiências anteriores que cada um desenvolve, podendo variar em cada indivíduo. Segundo GIBSON (1974), a mente quando nascemos é como uma página em branco, já que a experiência estabelece suas relações com o meio e é o agente causal do conhecimento, que tem seu desenvolvimento maior a partir da visão. Embora não seja o único sentido responsável pelo conhecimento, a visão é considerada o principal entre eles, mas o conhecimento do mundo não se obtém somente pelo sentido visual, sobretudo a exploração do espaço tridimensional. Existe um processo mental espacial que complementa e orienta as sensações visuais, e que elabora o mundo que se representa na mente. Esse processo poderia ser uma espécie de compreensão intuitiva dos dados dos sentidos, um processo de realização do ato do pensar.

Rudolf Arnheim² corrobora, ao pronunciar que “[...] a percepção e o pensamento não podem operar separadamente. [...] é impossível pensar sem recorrer a imagens perceptivas. O pensamento é principalmente visual”. (2001:13)

Lúcia Santaella³ acrescenta, dizendo que a percepção se caracteriza pelo “o senso de externalidade com que o percepto vem acompanhado” (1998: 96).

[...] Diante de qualquer coisa que se apresenta, nossos esquemas mentais já estão preparados para produzir um efeito interpretativo que, para a mente, é um primeiro. [...] nada podemos dizer sobre aquilo que aparece, senão pela mediação de um julgamento perceptivo, isto é, uma interpretação. (1998: 96-97)

O processo perceptivo inicia-se com a captação, através dos órgãos dos sentidos, de um estímulo que, em seguida, é enviado ao cérebro.

A percepção pode então ser definida como a recepção, por parte do cérebro, da chegada de um estímulo, ou como o processo através do qual um indivíduo seleciona, organiza e interpreta estímulos. Esse processo pode ser dividido em duas fases distintas: a sensação, mecanismo fisiológico através do qual os órgãos sensoriais registram e transmitem os estímulos externos como a luz, a cor, o som ou o tato; e a interpretação que permite organizar e dar significado aos estímulos recebidos.

¹ Entende-se percepto como o ato de perceber, de se dar conta de algo externo a nós.

² RUDOLF ARNHEIM - Filósofo, psicólogo e teórico da Arte, nasceu em Berlim em 1904, onde estudou Psicologia durante os anos 20.

³ MARIA LÚCIA SANTAELLA BRAGA - Pesquisadora brasileira livre-docente em Ciências da Comunicação na ECA/USP, em 1993.

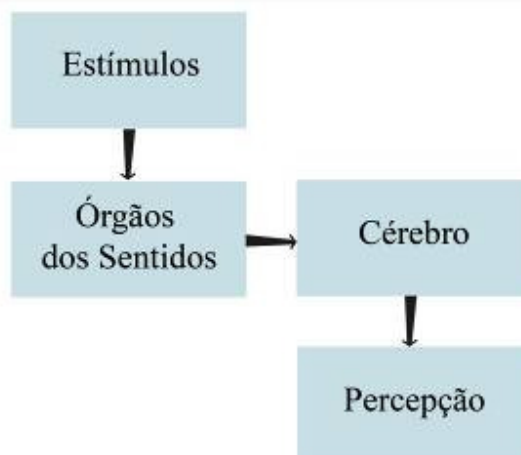


Figura 1: Esquema ilustrativo do processo de percepção.
Fonte: Produção da autora.

O ato da percepção depende da interação entre o organismo e o meio. As percepções são realizadas em referência à posição e funções do corpo. A teoria da percepção pela informação destaca que a percepção requer um mecanismo ativo, e a consciência do meio resulta em como ele reage aos nossos movimentos.

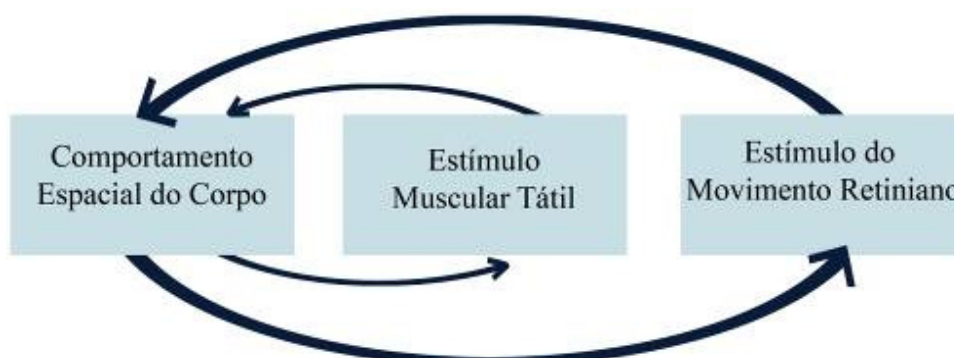


Figura 2: Esquema ilustrativo – Coordenação de impressões espaciais e o comportamento espacial
Fonte: Produção da autora.

Assim, a percepção atua como um agente direto, como processo mental mais elaborado, num trabalho *continuum* de cognição.

O entendimento de que a experiência adquirida pelo homem exerce influência na percepção já era considerado pelas teorias tradicionais de conhecimento. Assim, a cognição começa com a captação dos sentidos e, logo em seguida, ocorre a percepção. Portanto, a cognição é mais do que a aquisição de conhecimento é também processo de conversão do que é captado

para o nosso modo de ser interno. É, portanto, uma ação do conhecimento que tem como material a informação do meio em que vivemos e o que já está registrado na nossa memória.

Rudolf Arnheim também considera que “A intuição partilha de todo ato cognitivo, seja este mais caracteristicamente perceptivo ou mais semelhante ao raciocínio”. (2001: 13)

As teorias da Gestalt avançam na conceituação, ao ressaltar a importância da organização e dos relacionamentos dos estímulos, para que as pessoas percebam elementos visuais como padrões organizados ou como conjuntos visuais, ao invés de suas partes isoladas. Elaborou um processo metodológico de agrupamento de elementos, identificados por seis fatores principais: proximidade, similaridade ou semelhança, fechamento, simetria, destino comum e continuidade.

Em síntese, o homem busca significado nos objetos e nos espaços que o rodeiam, e esta é a principal função da percepção.

2.1.1 A percepção do espaço

A percepção do espaço é a interpretação dos estímulos das sensações de distâncias que ocorrem entre os objetos e podem ser efetivamente estimadas. Isso envolve a percepção da distância e do tamanho relativo dos objetos. A razão, para separar a percepção espacial das outras modalidades, baseia-se no fato de, aparentemente, a percepção espacial ser compartilhada pelas demais modalidades e utilizar elementos da percepção auditiva, visual e temporal.

As pessoas diferem na maneira de perceber seu espaço, na forma de interagir, de equacioná-lo, de medi-lo e de atribuir valores a ele. Essas variáveis dependem em princípio da diversidade cultural de cada um. Entretanto, existem algumas semelhanças culturais que possibilitam princípios básicos para a organização espacial, que são adquiridos em experiências do homem com seu próprio corpo e com outras pessoas. Esses fundamentos apoiam-se basicamente no fato de que “o homem é a medida de todas as coisas” [...] ⁴

Assim, fundamentalmente referenciada ao homem, a percepção de um espaço ou objeto é ato interpretativo que também faz parte de um processo mental espacial, como esclarecido anteriormente, o qual orienta as sensações e, portanto, depende de um pensamento. As

⁴ PROTÁGORAS de ABDERA (Abdera, 480 a.C. - Sicília, 410 a.C.), filósofo que cunhou a frase "o homem é a medida de todas as coisas, das coisas que são, enquanto são, das coisas que não são, enquanto não são.", tendo como base para isso o pensamento de Heráclito. In: HALL. E. T. *A dimensão oculta*. Rio de Janeiro: F. Alves, 2005.

capacidades mais atribuídas ao pensamento, que atuam diretamente na percepção elementar, são: a diferenciação, a comparação e a classificação.

Reforçando a importância da experiência humana na percepção espacial, o antropólogo Edward Hall⁵ conceitua o espaço como a “inter-relação entre observações e teorias do uso que o homem faz desse espaço como uma elaboração especializada da cultura.” (2005: 1).

E nesse sentido, através da proxêmica - termo criado pelo autor –, propõe o estudo do espaço orientado por seus três aspectos: o espaço de características fixas, como as paredes; o espaço de características semifixas, como a disposição dos mobiliários, obstáculos e adornos; o espaço informal, como o território pessoal ao redor do corpo do indivíduo.

A percepção do espaço se dá através dos receptores remotos e imediatos.

Classificam-se os receptores remotos como aqueles que se ocupam do exame de objetos distantes: olhos, ouvidos e nariz; e os receptores imediatos são usados para examinar o mundo de muito perto, o mundo do tato, as sensações que recebemos pela pele, membranas e músculos. (HALL, 2005: 51)

Portanto, a percepção do espaço pelo homem correlaciona todos os seus sentidos, o seu psiquismo e o seu meio ambiente, e a este fenômeno dá-se o nome de percepção polissensorial.

2.1.2 A percepção polissensorial do espaço

A percepção polissensorial do espaço manifesta-se como conjunto de nossas sensações.

O deslocamento de nosso corpo em ambiente construído nos traz sensações de distâncias de deslocamento, de profundidades, direção e sentido, portanto, dá-nos sensações de espaço e tempo.

Bruno Zevi, arquiteto italiano, importante no contexto da teorização e introdução da historiografia da arquitetura moderna, se expressa a respeito da percepção do espaço, destacando a importância da vivência experimental física e mental do homem.

[...] O caráter essencial da arquitetura – o que a distingue das outras atividades artísticas – está no fato de agir com um vocabulário tridimensional que inclui o homem. A pintura atua sobre duas dimensões, a despeito de

⁵ EDWARD HALL, antropólogo norte-americano, introduziu o termo “proxemics” para designar as observações inter-relacionadas e teóricas, sobre o uso do espaço do homem, em quanto uma elaboração especializada da cultura.

poderem sugerir três ou quatro delas. A escultura atua sobre três dimensões, mas o homem fica de fora, desligado, olhando do exterior as três dimensões, por sua vez, a arquitetura é como uma grande escultura escavada, em cujo interior o homem penetra e caminha. [...] A arquitetura não provém de um conjunto de larguras, comprimentos e alturas dos elementos construtivos que contêm o espaço, mas precisamente do vácuo, do espaço contido, do espaço interior que os homens andam e vivem. (ZEVI, 1994: 17-18)

Neste sentido, a arte arquitetônica é aquela que vai além das três dimensões físicas. No espaço-tempo, ou seja, na dinâmica do espaço arquitetônico, o homem é um elemento fundamental para manifestar a compreensão do espaço físico construído.

Nessa mesma linha de pensamento, o historiador de arquitetura e engenheiro de origem suíça, Siegfried Giedion (1888–1968), argumenta que a essência do espaço é sempre função de seu caráter multifacetado, do conjunto de relações possíveis que permite estabelecer:

[...] Uma descrição exaustiva de uma determinada área, a partir de um único ponto de vista, torna-se, desta forma, impossível; sua configuração se modifica de acordo com o ponto a partir do qual é observado. A fim de apreender a verdadeira natureza do espaço, o observador deve se projetar através dele. As escadarias nos andares superiores da Torre Eiffel constam entre as primeiras expressões arquitetônicas da contínua interpretação do espaço interno e externo. (2004:465)

Giedion compreende e considera a importância do homem na interpretação que este dá ao perceber que, nas dimensões do espaço, um quarto elemento, o “*Tempo*”, surge para romper com antigos paradigmas.

O cubismo rompe com a perspectiva renascentista. [...] Ao dissecar os objetos, percebe-os simultaneamente, por todos os lados - por cima e por baixo, por dentro e por fora, circundando-os e penetrando-os. Dessa maneira, às três dimensões do Renascimento, que haviam se mantido como fatos constituintes por tantos séculos, é acrescentada uma quarta – o **tempo**. (GIÉDION, 2004: 465).

Para maior compreensão do fenômeno, Gibson descreve a aplicação do termo cinestesia.

O termo cinestesia que significa sensibilidade ao movimento se aplica em comum à sensação muscular. Na realidade, existem receptores nos músculos, os tendões e as articulações que produzem impressões tanto de movimento como da posição de nossos membros. Assim há receptores no ouvido interno que produzem impressão de movimento na posição de nossa cabeça e de nosso corpo. Por outro lado os receptores de tato, existentes por todas as partes da pele, podem produzir impressões de movimento; e em particular fazem os que têm nas mãos e nos pés quando manipulamos coisas e caminhamos. (1974: 304).

A percepção polissensorial nos orienta na locomoção espacial e temporal, auxiliando na interpretação desses deslocamentos. Os espaços gerados na construção de um ambiente criam entre si relações que norteiam o indivíduo para a percepção de espaço, aí incluída a idéia de deslocamento, isto é, a passagem de um ambiente a outro, interno ou externo.

Portanto, o espaço é percebido dentro do contexto daquilo que contém, das sensações múltiplas, da dinâmica do corpo material e mental.

2.1.3 A percepção visual do espaço

As informações que chegam até nossos olhos por meio de estímulos luminosos interpretados e localizados pelo nosso sistema visual são codificadas pelo fenômeno da percepção visual.

Segundo Jacques Aumont, um dos mais destacados pensadores do cinema na atualidade, é incorreto falar sobre uma percepção visual do espaço.

[...] o sistema visual não possui aparato suficiente para perceber distâncias, além do mais a percepção do espaço não é puramente visual. A percepção do espaço está intimamente ligada ao nosso corpo e seu deslocamento, à verticalidade experienciada pela gravitação: quando vemos um objeto caindo verticalmente, sentimos a gravidade também em nosso corpo. Sendo assim, o conceito de espaço possui tanto uma origem tátil e cinestésica quanto visual. (AUMONT, 2006: 37)

No entanto, Gibson complementa a citação de Aumont e explica:

[...] a visão poderia tomar seu caráter espacial das impressões táteis e musculares que sempre a acompanham. [...] É muito certo que na primeira infância o ser humano explora seu ambiente e sente as coisas que vê, mas assim mesmo é certo que vê as coisas que sente. Se as impressões visuais adquirem significados motrizes, não é inevitável que as impressões motrizes adquiram significados visuais? [...] Para cada indivíduo que vê existe uma variação de estímulos retiniana e muscular-tátil no transcorrer da conduta. E não se deve supor que nenhuma delas será primordial. (1974: 303-304)

Embora a percepção do espaço dependa do deslocamento motor, a visão é considerada um dos sentidos preeminente para a exploração e compreensão do espaço.

Assim sendo, Gibson e muitos estudiosos da percepção do espaço, como Hall (2005), Santaella (1998), Arnheim (2001) e Giedion (2004), afirmam que a visão é o sentido mais complexo e o último a evoluir.

Hall cita que [...] “Um volume muito maior de dados é transmitido ao sistema nervoso através dos olhos e a uma velocidade muito mais alta do que pelo tato ou pela audição”. (2005:79)

Santaella aponta a quantidade de teorias da percepção que surgiram no século XX.

Só no nosso século, é grande o número de teorias da percepção que surgiram. Em todas elas, no entanto, embora muitas vezes não de modo explícito ou consciente, tem havido uma tendência dominante de redução dos processos da percepção exclusivamente à visualidade. Que isso tenha ocorrido não é de se estranhar, visto que **pesquisas empíricas revelam que, provavelmente devido a razões de especialização evolutiva, 75% da percepção humana, no estágio atual da evolução, é visual.** Isto é, a orientação do ser humano no espaço, grandemente responsável por seu poder de defesa e sobrevivência no ambiente em que vive, depende majoritariamente da visão. Os outros 20% são relativos à percepção sonora e os 5% restantes a todos os outros sentidos, ou seja, tato, olfato e paladar (SANTAELLA, 1998: 11)

Como mencionado acima, o olho é o órgão responsável por aproximadamente 75 % da nossa percepção. O impulso luminoso penetra no olho através da córnea, cuja forma e grau de curvatura são responsáveis por uma visão correta.

Na parte posterior do olho, existe o local de passagem dos vasos sanguíneos que alimentam o globo ocular e o nervo óptico, responsável por transmitir os estímulos visuais ao cérebro.

A visão binocular, isto é, a visão onde ambos os olhos são usados em conjunto, no homem é o resultado da superposição dos campos visuais de cada olho.

O esquema ilustrativo (fig. 3) representa o mecanismo da visão binocular na formação da imagem da retina para o córtex visual, no sentido de elucidar o processo.

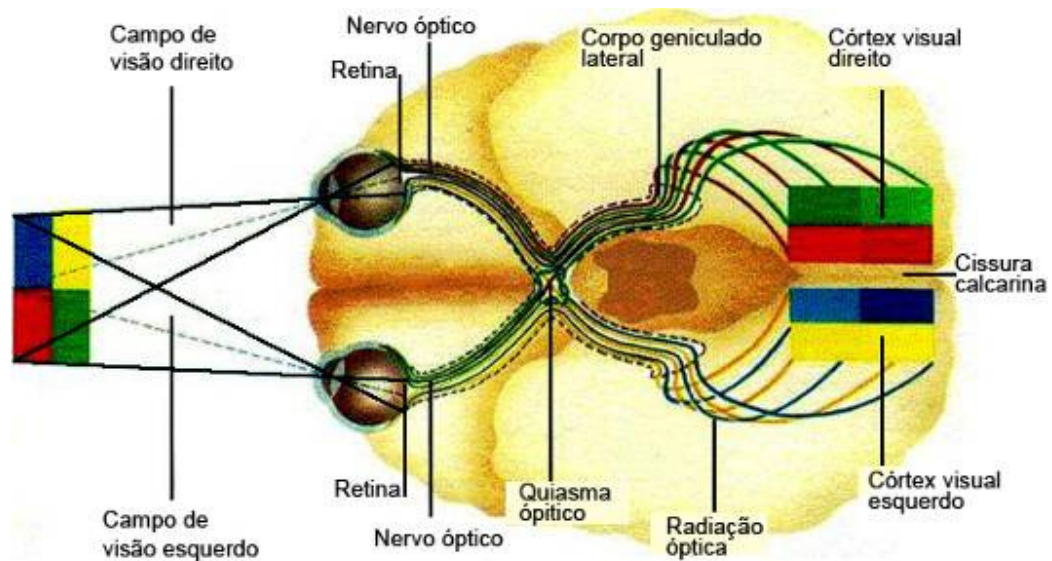


Figura 3: Formação da imagem da retina para o córtex visual (pólo occipital do cérebro)
 Fonte: www.cebatuira.org.br/ (27/11/2008)

GIBSON (1974) denomina “campo visual” o fenômeno pelo qual a imagem se forma na retina e de “mundo visual” o fenômeno da imagem que o homem percebe. Nesse contexto o indivíduo constrói seu mundo visual a partir dos registros da retina, ocasionados por padrões de luz em movimento constante que compõe o campo visual.

O processo de formação da imagem da retina até o córtex, guarda uma relação muito grande com a elaboração da imagem através da máquina fotográfica. O procedimento é igualmente realizado por ambos: os raios luminosos atravessam um meio transparente e são direcionados para uma superfície sensível à luz. No olho, a luz atravessa a córnea, o humor aquoso e o cristalino e dirige-se para a retina que exerce função semelhante à de um filme fotográfico, a imagem forma-se em posição invertida, assim como na retina. Vemos os objetos nas posições em que realmente eles se encontram devido aos raios luminosos que provocam o impulso nervoso transmitido pelo nervo óptico que chega até o cérebro, o qual interpreta e permite a correção da imagem que se forma.

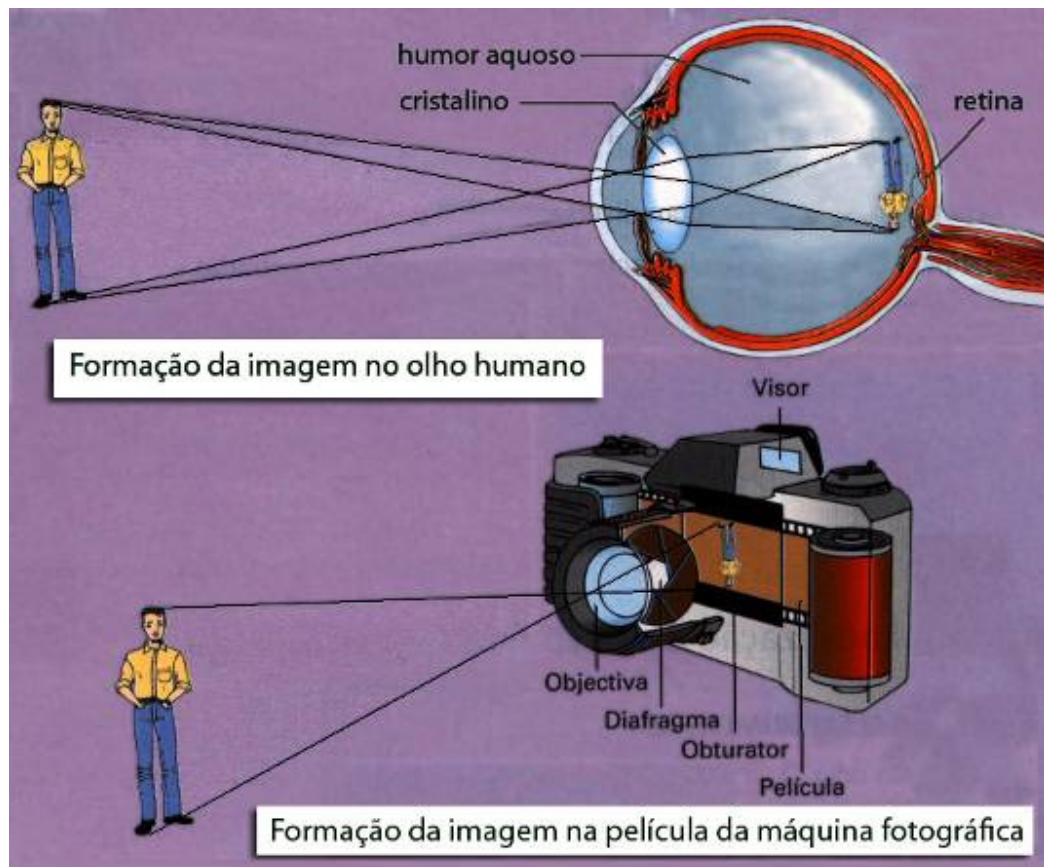


Figura 4: Mecanismo da visão
 Fonte: <http://campus.fortunecity.com/yale/757/olho.htm> (27/11/2008)

A visão monocular, isto é, quando a visão ocorre por apenas um dos olhos, limita a noção de profundidade, conseguem-se perceber apenas duas dimensões, a altura e a largura, enquanto que a visão binocular proporciona a noção da terceira dimensão, ou seja, a profundidade.

A percepção de profundidade é provocada pela emissão ao cérebro de duas imagens bidimensionais levemente diferentes entre si. Deste modo, cada olho alcança a imagem de um ângulo diferente. O cérebro processa as duas imagens emitidas pela retina, originando uma nova imagem estereoscópica. A convergência entre os dois olhos é maior quanto mais próximo for o objeto, contudo, podemos determinar mais exatamente a profundidade. Quando o observador se distancia do objeto, a noção de profundidade se perde.

Gibson (1974) ressalta que a profundidade é o grande problema do espaço visual, pois ela não é percebida imediatamente, como as outras duas dimensões. Porém, a óptica geométrica monocular envia informações interpretadas por nosso sistema visual em termos espaciais, o que

denominamos de índices de profundidade, como gradientes de textura, perspectiva linear, variações de iluminação e critérios locais.

No início do século XX, surge uma nova concepção de arquitetura e de cena urbana, gerada a partir da revolução óptica, abolindo o ponto de vista único da perspectiva. Novos elementos foram inseridos para interpenetração anteriormente desconhecida do espaço interno e externo, que obrigou a incorporação do movimento como um elemento indissociável da arquitetura.

Sigfried Giedion salienta:

Tudo isso nos interessa na medida em que afeta a nossa percepção de espaço. Assim como o cientista, o artista se deu conta de que as concepções clássicas de espaço e volume são limitadas e unilaterais. Tornou-se, sobretudo, evidente que as qualidades estéticas de espaço, para o olhar, não eram limitadas à sua infinitude, a exemplo dos jardins de Versalhes. A essência do espaço, tal qual é hoje concebida, está no seu caráter multifacetado, ou ainda na infinita potencialidade de relações que contém. (2004: 465)

Giedion salientara:

Em 1908, o grande matemático Hermann MinKowski concebeu um mundo em quatro dimensões, unindo espaço e tempo de modo a formar um *continuum* indivisível. Sua obra *Space and Time* [Espaço e Tempo], daquele ano, começa com a célebre afirmação: “De agora em diante o espaço em si, e o tempo em si, estão fadados a esvanecer em meras sombras, e somente uma espécie de união entre os dois preservará uma realidade independente”. Exatamente nesse momento os pintores cubistas e futuristas, na França e na Itália, desenvolveram o equivalente artístico do espaço-tempo, em busca de meios que expressassem sentimentos puramente contemporâneos. (2004:41)

A representação visual bidimensional do espaço caminha em busca da proximidade à natureza naquilo que tange às dimensões de profundidade do espaço tal como é registrado pela visão, ou seja, aproximando as descrições percebidas na natureza de suas representações bidimensionais, como a pintura e a fotografia. O cinema e a televisão incluem revolucionariamente a quarta dimensão, ou ainda o fator tempo.

Jun Okamoto⁶ (2002) entende que em nossos tempos o homem adquiriu um novo modo de compreender o espaço, que passou a ser apreendido em movimentamos velozes e, portanto, o abarcamos em deslocamento, isto é, o espaço em fluxo.

⁶ JUN OKAMOTO – arquiteto e urbanista, pesquisador em percepção ambiental e comportamento.

Giedion elucida a relação temporal entre o mecanismo do movimento e o da visão

O movimento pode ser fixado e analisado em frações de segundo, 1/1000.000 de segundo, um movimento completo é visto em suas fases sucessivas. [...] o olhar deve funcionar de modo análogo; deve colher cada vista isolada e relacioná-la a todas as outras, combinado numa sequência temporal. (2004: 876)

O homem percebe e interpreta o espaço físico perante um processo quase que vertiginoso de informação, em que todos os acontecimentos inseridos nesse espaço atuam ao mesmo tempo, necessitando cada vez mais de suas capacidades sensoriais, física e mental, para localizar-se numa realidade de convivência harmoniosa diante desse espaço, onde a visão tem participação predominante.

2.1.4 A Percepção do espaço arquitetônico

A percepção do espaço arquitetônico é abordada aqui em seus percursos e sequências, no âmbito do deslocamento entre os espaços edificados e urbanos. Mas, para que o ato da percepção transcenda a observação do mecanismo do *mover-se*, é preciso considerar sempre a relação entre o percebido pelo homem e a interferência do ambiente nessa vivência.

Segundo o arquiteto e urbanista Christian Norberg-Shulz,

A arquitetura ajudou ao homem a dar sentido à sua existência, fazendo com que ele conquistasse um equilíbrio no espaço e tempo, ocupando-se, desta maneira não só das necessidades práticas e econômicas, mas também dos significados existenciais, traduzindo-os em formas espaciais, que significam lugares percursos ou zonas, ou seja, a estrutura concreta do ambiente humano. (1996:22)

O homem, a partir dos estudos de sucessivos pontos de vista que realiza ao movimentar-se por um edifício, elabora a quarta dimensão, ou seja, proporciona ao espaço a sua realidade absoluta, como já mencionado.

Portanto, a quarta dimensão corresponde à condição essencial das dimensões da arquitetura, uma vez que o elemento “tempo” é indispensável à construção do espaço. Todas as obras de arquitetura, para que sejam vividas e compreendidas, necessitam do tempo da nossa caminhada. É esse fator que difere a arquitetura das demais artes, porque só a ela se atribui o fenômeno de maneira distinta e concreta.

Rudolf Arnheim argumenta que se torna

[...] agora evidente que em material de arquitetura temos de nos deslocar constantemente de um lado para o outro, entre o edifício enquanto objeto visto como um todo no espaço pela mente contemplativa, e o edifício como evento no tempo de que o homem em ação faz a experiência. (1988:110)

No entanto, ele ressalta para a questão da imagem unificada, compreendida como um todo sinóptico:

[...] a imagem que o observador tem do edifício contribue para a formação de um todo unificado quando o esquadrinha de alto a baixo, a todo o momento ele verá uma coisa incompleta e, portanto, desprovida de significado se o projetista não tomar as necessárias precauções.

A composição de um todo a partir de partes relativamente contidas em si próprias não é privilégio exclusivo da arquitetura. De um ponto de vista da percepção, permite que o observador capte unidades manejáveis, facilmente abarcáveis pelo olho, e atinja uma imagem do todo mediante a descoberta de relações entre as componentes. (1988:110-111)

Esse fenômeno verifica-se também nas expressões da linguagem cinematográfica e televisiva, quando na apresentação de sucessivas imagens que contenham a representação do espaço arquitetônico ou urbano, em enquadramentos* de câmera, diferentes ou não, que dão ao espectador referências imagéticas que permitem apreender o espaço como um todo.

Nas imagens que apresentam o “Palácio construído na legendária Xanadu”, no clássico e marco histórico do cinema, “Cidadão Kane”⁷ (1941), exibem-se pela primeira vez na narrativa do cinema partes do mencionado palácio, numa sucessão de cortes de imagem que interligados passam a idéia do lugar inteiramente edificado, possibilidade esta apreciada pelo espectador somente pela referência externa e bem distante da construção sobre uma montanha, observado em plano muito geral*.

* Vide Glossário

⁷ *Cidadão Kane*, considerado por grande parte da crítica de cinema o maior filme da história até o momento. Marcou sua época devido às inovações nas técnicas de narrativa e nos enquadramentos de câmara. É o primeiro filme a mostrar o teto dos ambientes cenográficos. http://pt.wikipedia.org/wiki/Citizen_Kane - 10-12-2008.



Figura 5: Imagens da sequência que ilustram o Palácio de Xanadu, na apresentação inicial do filme.
 Fonte: Sequência de frames retirados do filme *Cidadão Kane* (EUA/1941) – arquivo em cópia VHS da autora.

Vale destacar que na cenografia de *Cidadão Kane*, os espaços externos na maioria das cenas* de “Xanadu” não foram construídos, mas utilizadas imagens de arquivo (*stock shots**), que, através do efeito de recorte de imagem denominado *matte**, permitiu a sobreposição posterior de outros planos de ação, como a encenação de atores.

Essa idéia de composição do todo a partir de partes co-relacionadas, para que se obtenha a compreensão desejada pelo diretor geral do audiovisual, depende da habilidade do montador* ou editor* de imagens.

A exposição de elementos, a partir de diversos pontos de vista, altera um princípio que está fortemente ligado à vida moderna, a simultaneidade, a consciência temporal.

Rudolf Arnheim afirma que “A qualquer momento particular podemos não saber o que virá em seguida, mas não devemos descartar de nossa consciência o que ouvimos ou vimos antes”. Ele considera que

O trabalho cresce etapa por etapa no sentido de um todo, e à medida que acompanhamos seu progresso devemos constantemente voltar ao que desapareceu da percepção direta pelo ouvido ou olho, mas que sobrevive na memória. O passado como tal nunca é acessível como à mente. As percepções e sensações, não somente de ontem, mas de um segundo atrás, passaram. Elas sobrevivem apenas na medida em que dentro de nós deixaram vestígios, isto é, traços de memória. Qualquer que seja a natureza destes traços no cérebro, eles certamente persistem em simultaneidade espacial, influenciam-se reciprocamente e são modificados por novas aquisições. (2001:367)

Assim sendo, cada percepção adquirida encontrará um lugar na organização espacial da memória, ou seja, um novo traço que terá um endereço próprio. Essa estrutura organizacional decorre do intercâmbio dos traços deixados dentro da memória.

Portanto, considera-se que tudo que veio anteriormente é frequentemente alterado pelo que vem depois.

Arnheim sustenta que

Compreendemos agora que o que diferencia a percepção de acontecimentos da percepção de objetos não é que a primeira envolva a experiência do tempo que passa, mas que durante um acontecimento testemunhamos uma sequência organizada nas fases seguem-se umas às outras numa ordem significativa unidimensional. Quando o acontecimento é desorganizado ou incompreensível, a sequência se interrompe tornando-se uma mera sucessão. [...] Nenhum tempo liga essas fases momentâneas, porque só o tempo pode criar sucessão, mas não

* Vide glossário

ordem. Ao contrário, qualquer experiência de tempo pressupõe algum tipo de ordem. (sic) (2001: 368)

Contudo, verificamos que a aquisição do pensamento espacial é realizada aos poucos com a vivência prática do indivíduo sobre o espaço, e será através dessa experiência que ele fará o registro de sua memória espacial com a necessidade de certa ordem, sucessiva e temporal, para que seja realizada a compreensão do todo, ainda que visualizado em fragmentos.

2.1.5 A Percepção do espaço arquitetônico como dinâmica visual

A percepção visual do espaço na linguagem arquitetônica auxilia o ser humano em suas referências espaciais. Os espaços gerados na construção de um ambiente criam entre si relações que norteiam o indivíduo para a percepção de espaço, aí incluída a idéia de deslocamento espacial, isto é, a passagem de um ambiente a outro, interno ou externo.

A dinâmica temporal do espaço arquitetônico está intimamente vinculada ao conceito de percurso. O indivíduo se posiciona nas sequências que se estabelecem e se percebem nesses percursos.

Na arquitetura, esse fenômeno nos auxilia na compreensão das relações de percepção ligadas às sensações estimuladas pelos espaços abertos e fechados, uma vez que o corpo se relaciona de forma instintiva e contínua com o ambiente.

Segundo Thomas Gordon Cullen (1914-1994), influente arquiteto e *designer* urbano inglês,

[...] o sentido de localização não pode ser ignorado e entra forçosamente em linha de conta na planificação do ambiente. [...] Se na cidade não surgem contrastes tão marcados, o princípio mantém-se. Há uma reação emocional típica quando nos encontramos muito abaixo do nível médio do terreno ou muito acima dele. Há uma outra perante o encerramento, num túnel, por exemplo, e outra ainda perante a praça pública. (1983:11)

Cullen considera que tudo isso faz pensar que

[...] se os nossos centros urbanos forem desenhados segundo a ótica da pessoa que se desloca (quer a pé, quer de automóvel) a cidade passará a ser uma experiência eminentemente plástica, percurso através de zonas de compressão e de vazio, contraste entre espaços amplos e espaços delimitados, alternância de situações de tensão e momentos de tranquilidade. [...] Jogar com os elementos da cidade de forma que exerçam sobre as pessoas um impacto de ordem emocional. (1983:11-12)

O arquiteto coloca o conceito que denomina de Visão Serial na expressão: “Embora o transeunte possa atravessar a cidade a passo uniforme, a paisagem urbana surge na maioria das vezes como uma sucessão de surpresas ou revelações súbitas. É o que se entende por VISÃO SERIAL”.

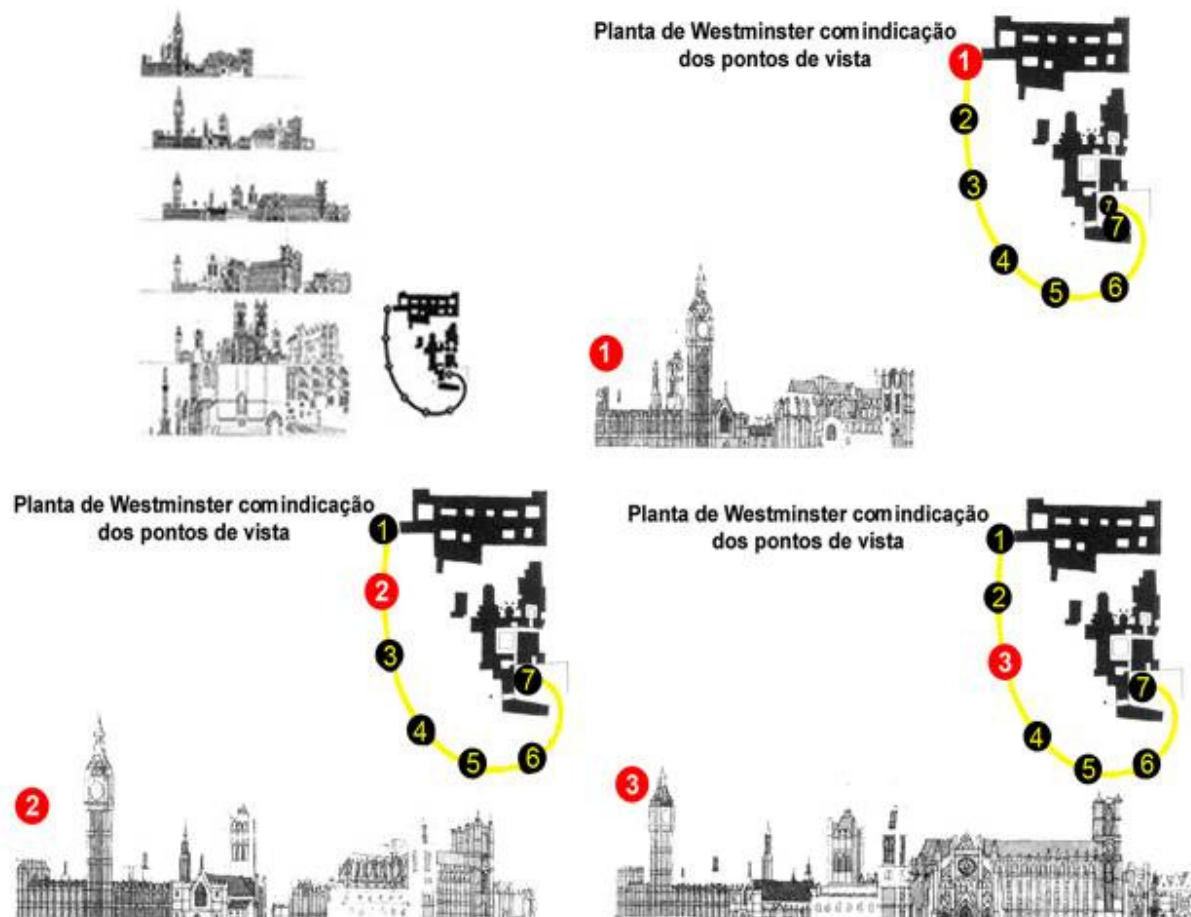


Figura 6: Visão Serial - Trajetória realizada a pé com registro esquemático dos pontos de vista
Fonte: Cullen, (1983: 21).

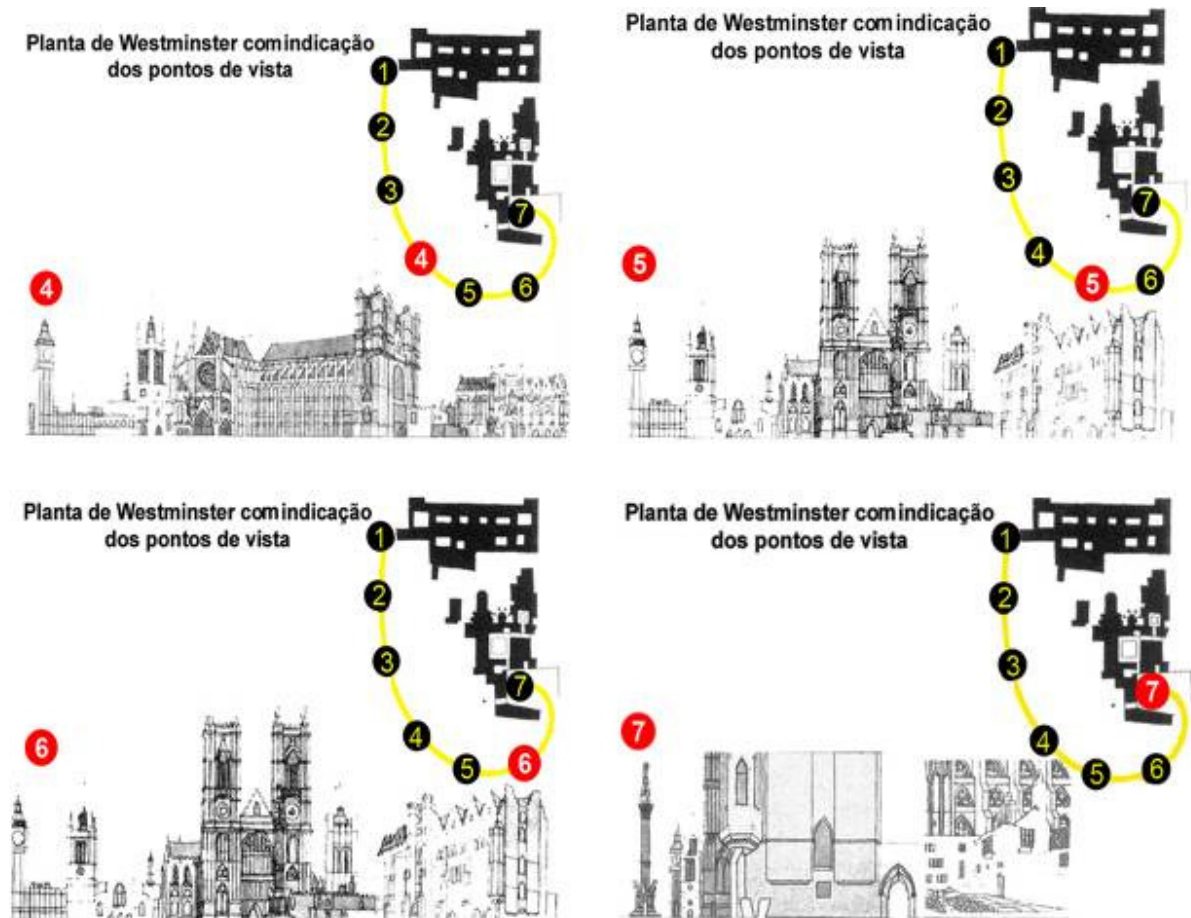


Figura 7: Visão Serial - (continuação fig. 6) - Trajetória realizada a pé com registro esquemático dos pontos de vista
Fonte: Cullen, (1983: 21).

Cullen ainda nos traz a reflexão de que a impressão de identificação com o meio ambiente, ou seja, o sentido de localização diante da posição que nos encontramos numa rua ou numa praça, é que nos faz pensar:

“Estou Aqui” ou “vou entrar para Ali”, ou ainda “vou sair Daqui”, mostra claramente que ao postular-se a existência de um Aqui se pressupõe automaticamente a de um Além, pois não se pode conceder um sem o outro. Alguns dos mais belos efeitos urbanísticos residem justamente na forma como é estabelecida a inter-relação de ambos (1983: 12).

A sensação de deslocamento que o indivíduo tem em relação a sua posição no espaço físico, também é elaborada no espaço midiático, com a intenção de causar a idéia de veracidade do percurso, nos seus diferentes pontos de vista, para aquele que observa as seqüências de imagens virtuais de um único ponto de vista como, o espectador sentado diante de uma tele de projeção.

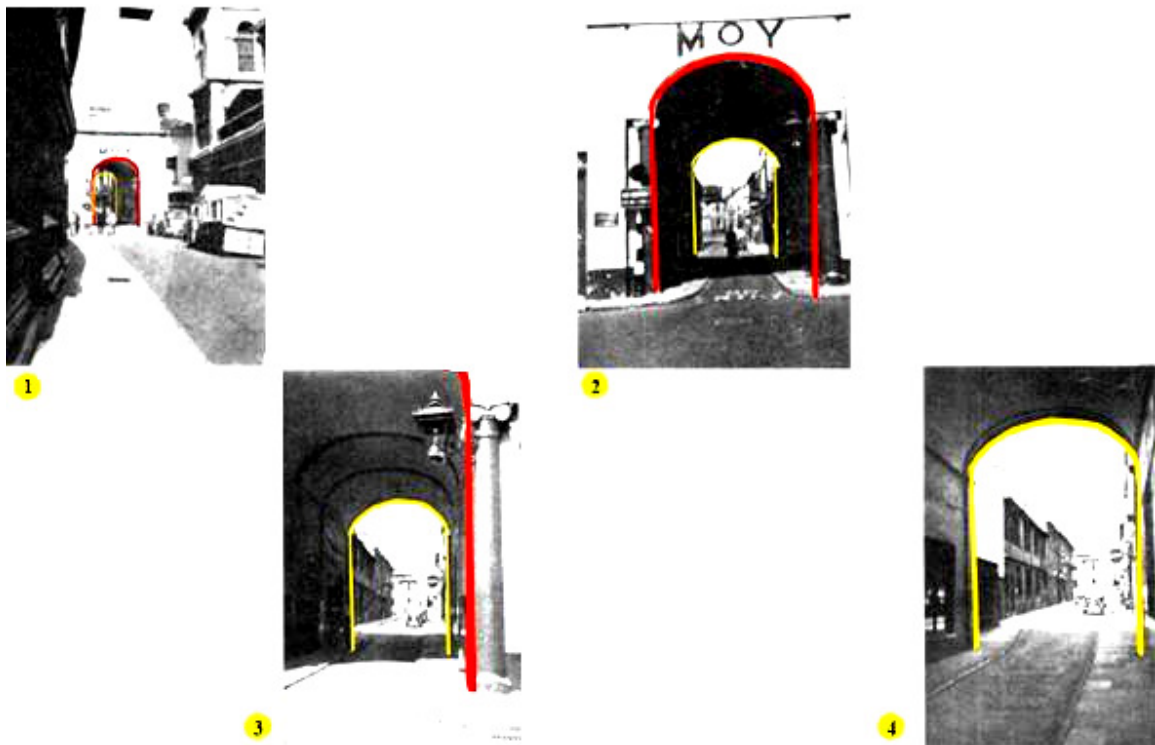


Figura 8: Sequência ilustrativa realizada a pé com registro fotográfico.
 Fonte: Cullen, (1983:12)

ARNHEIM afirma que

A experiência visual da locomoção é sempre uma questão relativa. É transmitida pela deslocação em relação ao meio que serve de quadro de referências. Também aqui, paradoxalmente, e à medida que nos movemos o nosso próprio corpo ou o veículo permanecem visualmente imóveis. Só a deslocação das coisas à nossa volta confirma aos nossos olhos a informação cinestésica da locomoção. Quando vamos de avião e atravessamos uma zona de nevoeiro ou de nuvens muito densas não vemos progresso algum, o mesmo acontecendo quando nos achamos na monotonia mortal dos corredores de um hotel. (1988: 131)

Ainda sobre o fenômeno visual percebido em razão do deslocamento, o estudioso acrescenta:

Em quase todas as experiências de locomoção verifica-se um antagonismo elementar, devido ao fato de, à medida que uma pessoa avança, parece que o cenário se move ao seu encontro, em direção oposta, portanto, o efeito de *travelling** no écran de cinema mostra que tem lugar uma experiência visual de movimento quando vemos o mundo desviar-se rapidamente do ponto de fuga na nossa frente passar por nós para a esquerda, para a direita e para cima. (1988:131)

* Vide glossário

No cinema ou na televisão o efeito de *travelling** é realizado para registrar um ator caminhando, ou para que se tenha a sensação do deslocamento dele, ou seja, quando a câmera toma a posição do ator em uma tomada de “câmera subjetiva*”.

Também no cinema de animação, mais propriamente na linguagem do desenho animado, para que se obtenha a sensação de um personagem caminhando, o animador utiliza precisamente dessa experiência do deslocamento e transfere ao desenho por meios de recursos próprios da técnica de animação, para que o espectador tenha a sensação de realidade.

O desenho do personagem animado é realizado quadro a quadro, em diferentes posições de pernas, pés, braços e cabeça, para que se obtenha a ilusão do caminhar do boneco. Ele é confeccionado bem no centro da folha do celulóide* ou da tela digital, em uma sequência cíclica de desenhos que são reproduzidos numa sequência de 24 fotogramas* por segundo, para o cinema analógico, ou 30 frames* por segundo, para o sistema digital de cinema ou televisão. O personagem se move sem sair da posição central do quadro, enquanto o cenário se desloca em movimento contrário ao sentido do desenho do personagem que está sobreposto a ele.

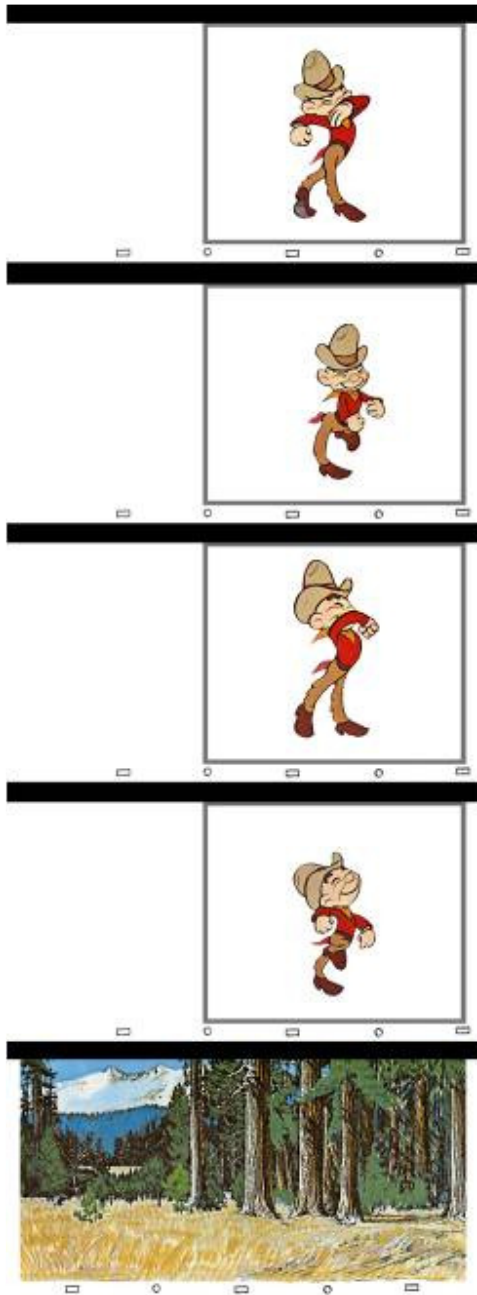
Dessa forma, no momento da exibição da cena podemos observar o personagem caminhando no ambiente, e os elementos que o compõem, como árvores, postes, ou ainda algum grafismo visual localizado na parede que serve de fundo, passando por ele, dando a perfeita ilusão de seu deslocamento.

Arnheim observa e cita uma das experiências de Kevin Andrew Lynch⁸:

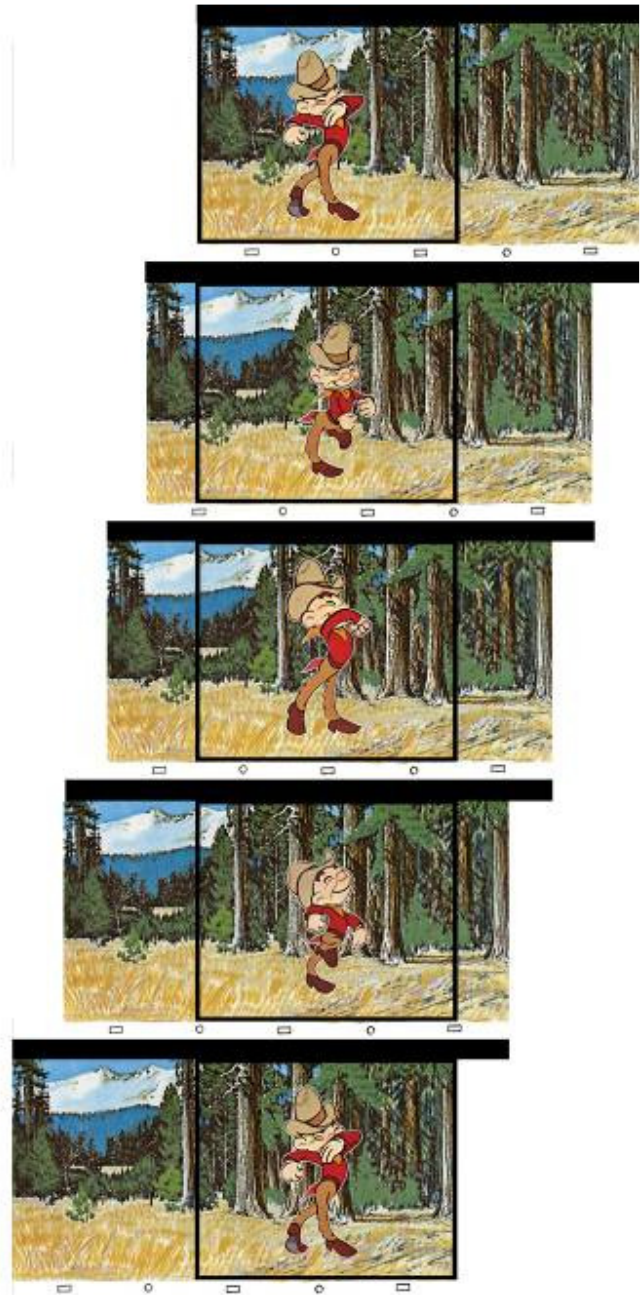
Kervin Lynch fala com pertinência do trajeto "melódico" que conduz, por exemplo, de Oakland até à baía de San Francisco: as torres da ponte que se aproximam as grinaldas oscilando ritmicamente dos cabos de aço, a ilha de Alcatraz deslizando nas águas a distância, a aproximação da ilha de Yerba Buena, a entrada no túnel, a revelação da linha do horizonte urbano quando emergimos da escuridão.

[...] Tais exemplos recordam-nos que até nas condições mais tranquilas da experiência arquitetônica, o meio caminha ao encontro do visitante quando ele entra num edifício e atravessa um átrio ou cruza um vestíbulo. (1988: 131-133).

⁸ KEVIN ANDREW LYNCH – urbanista e pesquisador da percepção visual do espaço urbanístico.



Sequência 1- Desenhos dos personagens de número 1 à 4 que, no ciclo repete o desenho de número 1 que completa a ilusão de movimento.



Sequência 2- A mesma sequência de desenhos agora com fundo, como se verifica na filmagem – a marca retangular delimita o enquadramento como é visto na exibição

Figura 9: Sequência em *travelling* de animação
Fonte: Blair, (1994: 141-216) – montagem realizada pela designer Mônica de Paula.

Os conceitos relevados nessas reflexões colaboram no pensar sobre a importância da percepção de nossos sentidos diante do espaço arquitetônico e urbano, para compreender sua representação em outra linguagem que se prevaleça da manifestação do tempo enquanto sequência temporal.

Edward Hall considera que

Um elemento-chave no entendimento humano é o reconhecimento de que o homem, em certos pontos críticos, sintetiza a experiência. Em outras palavras, o homem aprende enquanto vê, e aquilo que vê influencia seu aprendizado. Isto contribui para uma maior adaptabilidade do homem e o capacita a explorar a experiência passada. Se o homem não aprendesse vendo, a camuflagem, por exemplo, seria sempre efetiva e ele estaria sem defesa contra organismos bem camuflados. Sua capacidade de penetrar a camuflagem demonstra que ele altera a percepção, como resultado do aprendizado. (2005:80)

Tudo isso só faz sentido, se tomarmos o homem como protagonista dessa história, como agente emissor e receptor num ciclo contínuo do conhecimento.

Não se esgotam aqui as teorias que definem a percepção, entretanto, apresenta-se uma linha de raciocínio que se destaca pelos conceitos: uma operação determinada do homem em suas relações com o ambiente requer capacidade mental; depende de experiências anteriores; a percepção não está separada do pensamento; percepção e pensamento se relacionam com intuição e intelecto no ato da cognição.

3 **CAPITULO 2 – A REPRESENTAÇÃO DA PERCEPÇÃO VISUAL DO ESPAÇO TELEVISIVO**

A representação da percepção visual há muito é uma das constantes preocupações do homem.

A primeira comunicação impressa, realizada pelo homem, de que se tem conhecimento são as expressões simbólicas realizadas nas rochas de cavernas. Segundo historiadores arqueológicos, a arte pré-histórica é considerada uma das manifestações da comunicação mais antiga de que se tem conhecimento, servindo para registros das atividades do cotidiano. A produção do homem pré-histórico é representada por procedimentos em grande parte portadores de uma utilidade, seja ela doméstica ou religiosa como: grupo de pessoas, animais, ferramentas, armas ou outras figuras com uma simbologia específica.

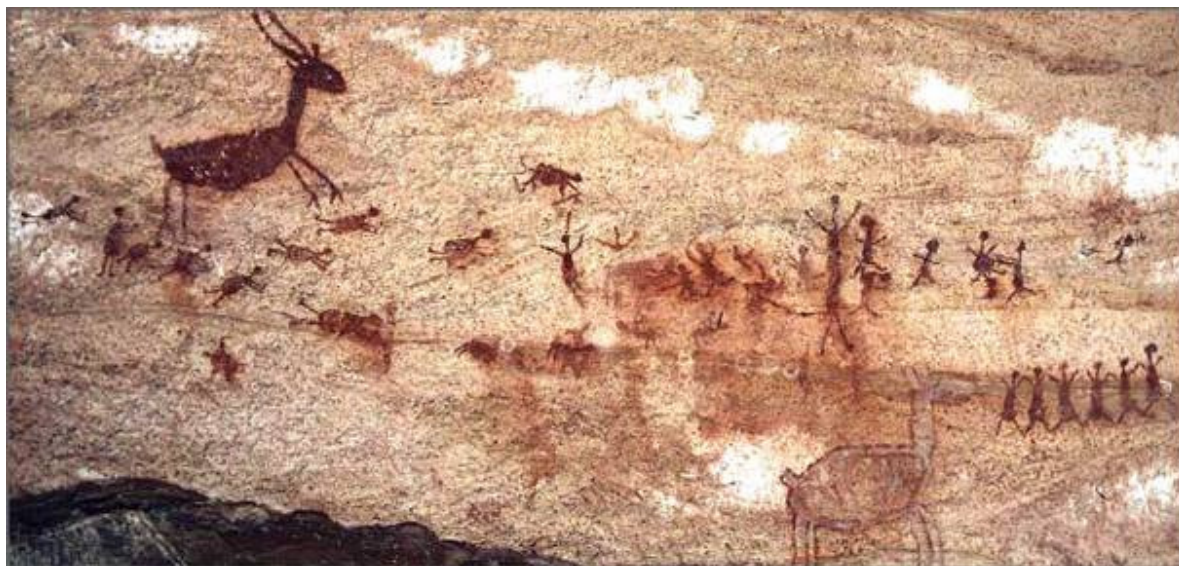


Figura 10: Registro de pinturas rupestres - Nicho policrômico

Fonte: Parque Nacional da Serra da Capivara-Piauí - www.fumdam.org.br/fotos/pintura - 16/12/2008



Toca do Boqueirão da pedra Furada



Toca do Arapuá do Gongo

Figura 11: Registro de pinturas rupestres - Nicho policrômico

Fonte: Parque Nacional da Serra da Capivara-Piauí - www.fumdham.org.br/fotos/pintura - 16/12/2008

Entende-se por *Representação*, expressão de origem medieval, a imagem e/ou a idéia do objeto. Representar significa assemelhar-se àquilo que se representa. Entre os vários sentidos que o termo apresenta, compreende-se como sendo [...] “aquilo por meio do qual se conhece alguma coisa e desta forma o conhecimento é representativo representar significa ser aquilo por meio de que se conhece alguma coisa.” (sic) ABBAGNANO (1970: 820 - 821).

Compreendemos que a representação acontece através de signos que podem ser identificados por tipo de uma imagem, por um vestígio, através de um espelho e também por meio de um livro.

A representação por imagens, que é o ponto em que nos detemos, pode ser verificada tanto na condição de signos, que representam aspectos do mundo visível, quanto em si mesma como figura pura e abstrata.

Sobre a idéia de representação, de ilusão, ou mesmo de alteração e interpretação de conhecimentos e experiências, Ernst Gombrich⁹ ressalta a necessidade de uma compreensão e sutilezas plásticas que estão acima da mera realização do ato de transposição. Vale, para ilustrar esse pensamento, uma passagem de Leon Battista Alberti¹⁰, em seu tratado sobre escultura, *De Statua* escrito em 1438:

⁹ ERNEST HANS JOSEF GOMBRICH – foi um dos mais célebres historiadores da arte sobre o Renascimento do século XX.

¹⁰ LEON BATTISTA ALBERTI - foi arquiteto, teórico de arte, filósofo da arquitetura e do urbanismo, pintor, músico e escultor – (1404 – 1472).

Creio que as artes que têm por objetivo imitar as criações da Natureza originam-se da seguinte maneira: num tronco de árvore, num monte de terra ou em alguma outra coisa, foram acidentalmente descobertos, um belo dia, contornos que exigiam apenas uma ligeira alteração para parecerem de modo surpreendente com algum objeto natural. **Observando isso, as pessoas procuraram ver se não seria possível, por adição ou subtração, completar o que faltava para chegar à semelhança perfeita.** [...] Desse dia em diante, a capacidade do homem de criar imagens cresceu a passos largos, até que ele foi capaz de criar qualquer reprodução, mesmo sem nenhum vago esboço no material para guiá-lo. (2007: 90) (sic)

Portanto, a representação não é uma réplica. Não precisa ser idêntica ao motivo. Um desenho, ou uma fotografia ou a planta de uma casa não é a *casa*. Mas, é a sua representação, e por meio dela compreende-se todo significado que a matriz contém, porque sua reprodução desencadeia na elaboração mental a mesma reação. A qualidade da imagem não está, portanto, em sua fidelidade ao natural, mas em sua eficácia no contexto da ação; a imagem é a representação visual de um objeto que já foi elaborado pela mente.

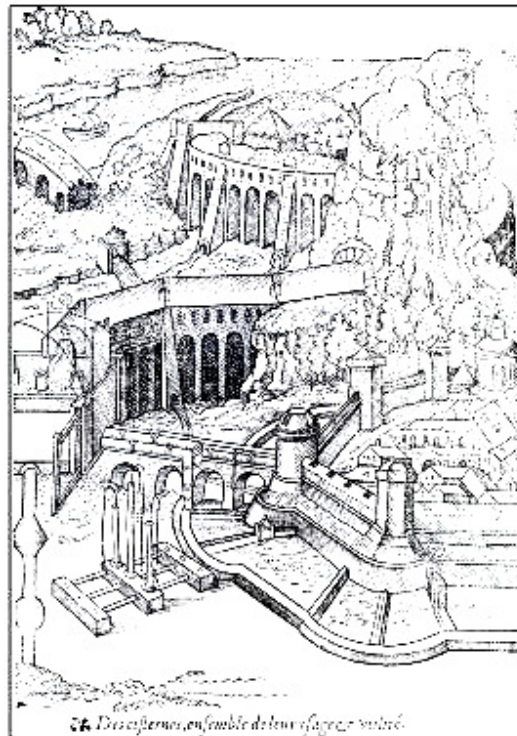
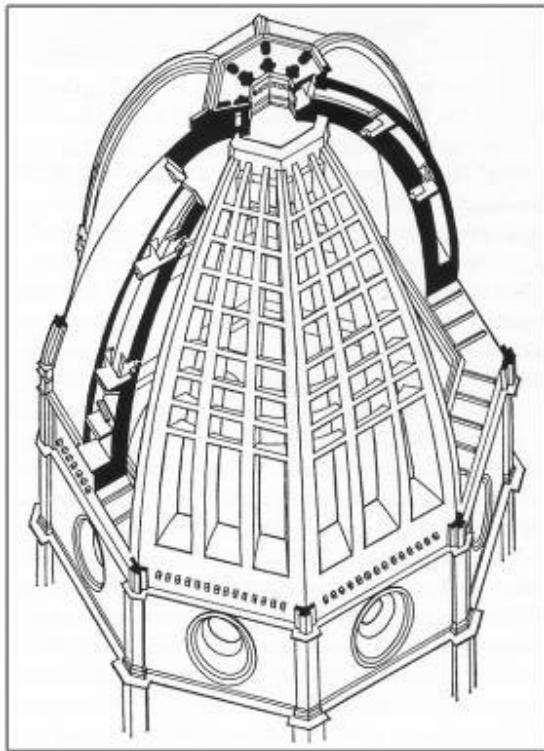


Ilustração das cisternas - conjunto de sua utilização e utilidade.

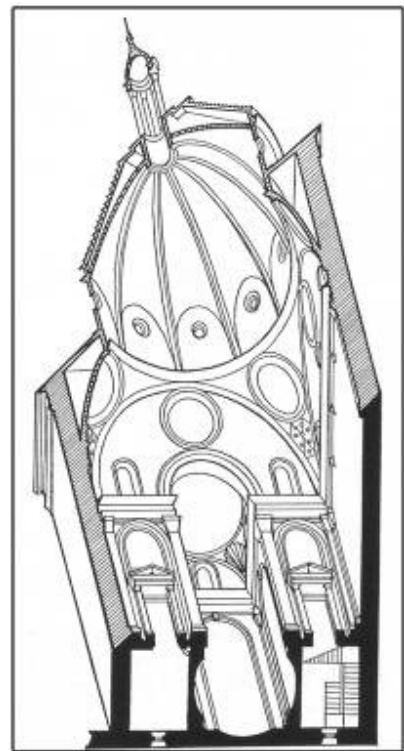
Figura 12: Representação em perspectiva de paisagem com barragem de retenção e aquedutos.
Fonte: Albert, (1553: 214 apud LAMERS-SCHÜTZE, 2006: 27)

No planejamento das edificações arquitetônicas observamos o uso de esboços realizados por desenhos apresentados em esquema de planta baixa utilizando-se de diferentes pontos de vista, ou ainda, representações em perspectivas.

O arquiteto Filippo Brunelleschi (1998) escultor e arquiteto renascentista florentino iniciou a representação plana de objetos em três dimensões e tornou-se um dos mais importantes arquitetos da estética renascentista em Florença. Inventou um método de apresentação da construção geométrica pelo qual é possível produzir uma minuciosa representação de um sistema de objetos tal como o olho percebe, realizou desenhos precisos para todos os andaimes suspensos e para cada tipo de tijolo utilizado para a construção do domo de 40 metros de diâmetro e 56 metros de altura até a base da lanterna, na gigantesca obra da Catedral de Florença em 1420, findada em 1436, em dezesseis anos de trabalho ininterruptos.



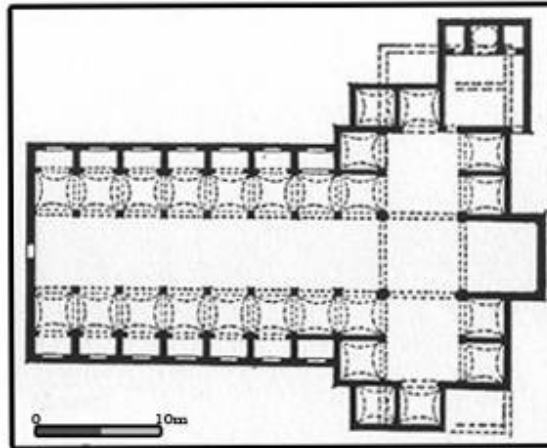
Filippo Brunelleschi: Representação em perspectiva



Filippo Brunelleschi: planta em corte.

Figura 13: Representação em perspectiva do domo da Catedral de Florença.
Fonte: HEYDENREICH, (1998: 13)

Figura 14: Planta em corte – *Sagrestia Vecchia* - Florença, San Lorenzo, 1421.
Fonte: HEYDENREICH, (1998: 17)



Filippo Brunelleschi: Igreja de San Lorenzo, iniciada em 1421.

Figura 15: Representação em planta de igreja florentina.
Fonte: HEYDENREICH, (1998: 17)

Existem muitos domínios de expressão imagética, quer na criação pela arte, quer como o registro fotomecânico. A pintura, o desenho, a gravura, a fotografia, o cinema e a televisão compõem as técnicas de registro da imagem.

O artista plástico e teórico de novas mídias Edmond Couchot ressalta a imagem enquanto produto de realização técnica e o indivíduo como agente realizador.

A imagem é uma atividade que coloca em jogo técnicas e um sujeito (operário, artesão ou artista, segundo cada cultura) operando com estas técnicas, mas possuidor de um saber-fazer que leva sempre o traço voluntário, ou não, de uma certa singularidade. Como operador, este sujeito controla e manipula técnicas através das quais vive uma *experiência tecnéstica*. As técnicas, lembremo-nos, não são somente modos de produção, são também modos de percepção, formas de representações elementares, fragmentárias e estilhaçadas do mundo, que não tomam a via dos símbolos. (sic) (2003: 15)

Em síntese, a imagem, como o desenho, a fotografia ou ainda em outras formas de registros, está ligada a um sistema de signos que resulta, conseqüentemente, dos estímulos visuais recebidos, os quais, por sua vez, desencadeiam uma seqüência lógica de sensações. As mensagens bidimensionais proporcionam uma estrutura perceptiva que permite o pensamento tridimensional. A relação entre a imagem visual e a imagem espacial, adquirida através do raciocínio lógico, faz que, por meio de uma representação bidimensional, se perceba ou se construa um espaço tridimensional. A transformação de uma imagem visual mental em uma imagem representada, de maneira que se tenha uma relação de correspondência e de semelhança

entre as duas, só acontece através do desenvolvimento perceptivo do espaço, ou seja, do processo de formação de imagens visuais. Assim, as diferentes linguagens de registro da imagem, como nos exemplos já mencionados, são as representações de uma imagem mental, um elemento de comunicação entre o espaço percebido e interpretado pelo indivíduo.

3.1 A imagem em movimento

Na representação da imagem em movimento, como entendemos nos dias de hoje, o que se tem é a ilusão do movimento.

O cinema, a primeira linguagem a demonstrar essa ilusão óptica, seguido pelo cinema de animação, projetava em uma tela, em ritmo constante de intervalo, uma sequência de fotogramas com imagens estáticas, impressas na película cinematográfica, separadas uma e outra por uma faixa preta, ocasionada pela parte do filme não sensibilizado pela luz.

Esse intervalo escuro entre um fotograma e outro rompe o estímulo luminoso contínuo provocado pelo projetor, e essa operação acaba por gerar um estímulo descontínuo de luz, que resulta na ilusão de movimento interno à imagem, como ilustra a figura 16.



Figura 16: Película de filme.
Fonte: Ilustração gráfica - Mônica de Paula

A esse respeito o pesquisador da área de comunicações Arlindo Machado¹¹, esclarece, dando detalhes mais precisos sobre o mecanismo do processo cinematográfico de exibição da imagem em movimento.

[...] no filme, a imagem é inscrita em fotogramas separados entre um quadro e outro, o obturador se fecha impedindo a entrada de luz, e uma nova porção de película virgem são empurradas para a abertura. Esse movimento fragmentário, que denuncia a base fotográfica do cinema, é dissimulado, entretanto, por um dispositivo técnico para que se possa recompor a ilusão do movimento. (1990:41)

No entanto, o processo mecânico de captação e reprodução da imagem em movimento não é o único recurso para se obter o resultado da imagem em movimento, outros fatores essenciais à ilusão do movimento somam-se a este, como enumera Arnheim (1989), ao ressaltar que a ilusão de movimento é vista pelos espectadores, balizada pelos seguintes fatores:

1) Os movimentos dos objetos, vivos ou mortos, fotografados pela câmera; 2) o efeito da perspectiva e da distância da câmera ao objeto; 3) o efeito da câmera móvel; 4) a síntese das cenas individuais realizada pela montagem, numa composição total do movimento; 5) a interação dos movimentos colocados em sequência pela montagem. (1989: 145-146).

O movimento contribui para a impressão de realidade de maneira indireta, dando consistência aos objetos, mas também de modo direto, porque ele próprio aparece como um movimento real, onde o real pode ser irresistivelmente confundido com o fato representado, como quando nos encontramos sentados diante de uma tela de projeção, imersos pelas sucessivas imagens que nos conduzem, visualmente, por uma longa estrada, onde as grandiosas árvores passam por nós em alta velocidade, deixando uma nuvem de poeira para trás e, de súbito, prendemos a respiração ao ver um obstáculo no caminho. Essa sensação é possível diante da reprodução bastante convincente que a imagem em movimento desencadeia na platéia como fenômenos de participação, afetiva e perceptiva, que contribuem para conferir realidade ao filme.

A idéia de movimento não é exclusividade do cinema ou da televisão. Outras artes manifestam-se na representação do movimento, como a pintura com as ágeis pinceladas de Van

¹¹ MACHADO, A. *A arte do vídeo*. São Paulo: Brasiliense, 1990. Arlindo Machado é doutor em comunicações e professor do programa de pós-graduação em comunicação e semiótica da PUC/SP e do Departamento de Cinema, Rádio e Televisão da ECA/USP. Seu campo de pesquisas abrange o universo das chamadas "imagens técnicas", ou seja, aquelas imagens produzidas por meio de mediações tecnológicas diversas, tais como a fotografia, o cinema, o vídeo e as atuais mídias digitais e telemáticas.

Gogh, ao representar as aves voando sobre a plantação de trigo ou a fotografia ao registrar um brinquedo em movimento, com manchas desfocadas, quase borrões, um rastro colorido do deslocamento.



Figura 17: “Campo de Trigo com Corvos” - Óleo sobre tela - 1890 - Vicent Van Gogh.
Fonte: www.cchla.ufpb.br/debate2005/van_gogh_03.jpg - 20/12/08



Figura 18: Objeto se movimentando em relação à câmera estática.
Fonte: www.forum.outerspace.com.br - 20/12/08.

Entretanto, nenhuma expressão artística coloca o movimento tão precisamente na ação e interação do homem como a arquitetura e o audiovisual.

O arquiteto Fábio Duarte ressalta a importância que as transformações dos meios de produção e representação, na transição entre o século XIX e o século XX, exerceram sobre a conceitualização e produção da arquitetura:

Os carros, aviões e sobretudo os trens trouxeram aos projetos arquitetônicos não só a idéia de movimento através de jogos geométricos, mas a intenção real de que a obra fosse apreendida pelo deslocamento dos usuários. Assim, para que a idéia do arquiteto se realizasse, era preciso a determinação de percursos, roteiros, imagens em movimento. A idéia do movimento “real” representado pelos meios de transportes foi crucial à arquitetura desde então. (2003: 116)

Essas novas condições permitiram que arquitetos e teóricos compreendessem o tempo como uma dimensão essencial para se considerar o espaço arquitetônico em sua totalidade.

Le Corbusier¹² (2000: 66) criou a idéia do “passeio arquitetural”, implicando uma Arquitetura que precisava ser percorrida para ser apreendida – “o jogo sábio, correto e magnífico dos volumes sob a luz”. Em texto extraído de sua obra completa volume 2 (1929-1934) o arquiteto explana seu pensamento sobre essa arquitetura:

L’architecture arabe nous donne un enseignement précieux. Elle s’apprécie à la *marche*, avec le pied : c’est en marchant, en se déplaçant que l’on voit se développer les ordonnances de l’architecture. C’est un principe contraire à l’architecture baroque qui est conçue sur le papier, autour d’un point fixe théorique. Je préfère l’enseignement de l’architecture arabe.
Dans cette maison-ci [la Villa Savoye], il s’agit d’une véritable promenade architecturale, offrant des aspects constamment variés, inattendus, parfois étonnants. Il est intéressant d’obtenir tant de diversité quand on a, par exemple, admis au point de vues constructif, un schéma de poteaux et de poutres d’une rigueur absolue.¹³ (1999 : 24)

As figuras 19, 20 e 21 ilustram a casa ‘Villa Savoye’ considerada um verdadeiro passeio arquitetural, com volumes gerados sob a incidência da luz natural do sol.

¹² LE CORBUSIER - Arquiteto francês de origem suíça estabeleceu os princípios básicos da técnica de construção racionalista e funcional, que influenciou o desenvolvimento da arquitetura a partir dos anos 20.

¹³ A arquitetura árabe nos dá uma preciosa lição. Ela é apreciada *ao caminhar*, no andar a pé : é caminhando, se movendo que vemos desenvolver os arranjos arquitetônicos. É um princípio contrário ao da arquitetura barroca que é concebida no papel, em torno de um ponto fixo teórico. Eu prefiro a lição da arquitetura árabe.

Nesta casa [a Villa Savoye], temos um verdadeiro passeio arquitetural, oferecendo aspectos variados, inesperados e por vezes surpreendentes. É interessante obter tanta diversidade quando temos, por exemplo, do ponto de vista da construção, um esquema de postes e vigas de um rigor absoluto.



Figura 19: Villa Savoye – vista externa.

Fonte: www.honoluluacademy.org/cmshaa/uploadedImages/academy/Education/Villa%20Savoye.jpg – 02/05/09.



Figura 20: Villa Savoye – vista externa.

Fonte: http://ekjjang.files.wordpress.com/2009/01/800px-villa_savoye1.jpg - (02/05/09).



Figura 21: Villa Savoye – vista interna.

Fonte: <http://architypes.net/image/villa-savoye-circulation-in-every-direction> - 02/05/09.

O arquiteto José dos Santos Cabral Filho (2005) afirma que, embora a arquitetura necessitasse do tempo para ser compreendida, incorporando aqui a idéia de percurso, o espaço permanecia a matéria-prima da Arquitetura.

O Museu da Pampulha, de Oscar Niemeyer, em Belo Horizonte, como verifica-se na figura 22, é um exemplo dessa arquitetura que necessita da caminhada para ser apreendida em todo o seu potencial, o oposto da arquitetura clássica, de fachadas simétricas, como ilustra a figura 23 referente às secretarias da Praça da Liberdade, que apreendemos de um único ponto de vista.

Quando percebemos e apreendemos o espaço e o tempo por meio de percursos reais, onde temos a oportunidade de desvendar sequências de imagens que instigam os nossos sentidos nas suas diferentes potencialidades sensoriais, provocando as mais diversas sensações, torna-se esta ação, o agente principal do ato de deslocar-se, imediatamente, transformando-se em conhecimento que proporcionará subsídios fundamentais para alimentar a imaginação, aproximando o real do imaginário.



Figura 22: Vista aérea do Museu de Arte da Pampulha Belo Horizonte/MG. Oscar Niemeyer, Belo Horizonte/MG.¹⁴
 Fonte: Foto - www.olhares.aeiou.pt/.../foto1810473.html - 20/12/2008



Figura 23: Praça da Liberdade -prédio de arquitetura clássica, tendo ao fundo Edifício Niemeyer, de Oscar Niemeyer.
 Fonte: Foto Jornal BHZ SUL Online - www.vitruvius.com.br/arquitextos/arq000/esp266.asp - 20/12/2008.

¹⁴ Museu de Arte da Pampulha, Belo Horizonte, MG, é um dos ícones do cartão postal de Belo Horizonte. O complexo arquitetônico da Lagoa da Pampulha foi projetado por Oscar Niemeyer na época em que Juscelino Kubitschek era o governador de Minas Gerais. www.olhares.aeiou.pt/.../foto1810473.html - 20-12-2008.

Na linguagem do cinema, o real e o imaginário se fundem na intenção de conduzir o espectador ao contexto narrativo da apresentação.

Apesar de o cinema e a televisão utilizarem processos técnicos diferentes de registro e exibição das imagens, os conceitos de linguagem cinematográfica, como o discurso narrativo, a estética da imagem, os procedimentos de composição da imagem como iluminação e enquadramento adotados no cinema, passaram a valer também para a televisão.

Assim sendo, a televisão com conceitos de elaboração da imagem muito semelhantes ao do cinema, utiliza-se dos avanços tecnológicos eletrônicos a favor da comunicação e da agilidade da informação.

3.1.1 A televisão como linguagem de representação

Embora oficialmente a primeira grande transmissão tenha sido um discurso político do presidente Roosevelt, em 1937, nos Estados Unidos, somente após a Segunda Guerra Mundial, em 1944, começaram a surgir os primeiros programas televisivos no mundo. Nesse contexto, o Brasil foi o quarto país a contar com tal inovação: no dia 18 de setembro de 1950, às 22 horas, pela TV Tupi canal 3 de São Paulo, fundada por Francisco de Assis Chateaubriand Bandeira de Melo¹⁵, e integrante do Grupo Diários Associados, foi ao ar o primeiro programa da televisão brasileira. O evento foi resultado do trabalho entusiasmado e dedicado de alguns radialistas, escolhidos por Chateaubriand que, depois de poucos meses de treinamento, iniciaram a aventura de fazer TV.

A televisão, considerada como meio de comunicação, demanda uma forma específica para transmitir suas informações, apoiada em outros repertórios, signos e formas de organização de mensagens, que possam constituir-se em novas linguagens. A esse respeito, Décio Pignatari¹⁶ esclarece:

¹⁵ FRANCISCO DE ASSIS CHATEAUBRIAND BANDEIRA DE MELO - mais conhecido por Assis Chateaubriand ou por Chatô, foi um dos homens mais influentes do Brasil nas décadas de 1940 e 50. Dono de um império jornalístico - os Diários Associados, que reuniram dezenas de jornais, revistas e estações de rádio.

¹⁶ DÉCIO PIGNATARI - Teórico da comunicação, além da produção crítica e literária, faz pesquisas na área de semiótica - em 1969, ajuda a fundar L'Association Internationale de Sémiotique - AIS, na França, e participa, em 1975, do lançamento da Associação Brasileira de Semiótica - ABS.

[...] Toda relação que se estabelece entre duas coisas estabelece um vínculo de alguma ordem que é expresso em termos de linguagem – e isto vale tanto para as realidades do mundo físico como para as do mundo social e cultural. Donde a necessidade de uma visão totalizante do mundo dos signos, do mundo da linguagem, vinculada aos meios de veiculação, e a necessidade de precisão e economia na organização e transmissão das mensagens. (PIGNATARI, 1997: 15-16)

A linguagem da televisão é uma mídia de comunicação de massa e, como tal, exerce o domínio da informação, muitas vezes de forma rápida e sintetizada, através da sucessão de imagens que reproduzem um espaço que, agregado a um tempo, induz o espectador a uma vivência espacial que requer por parte dele uma aproximação, ainda que mínima, dos signos da linguagem da imagem em movimento.

A característica fundamental da linguagem televisiva está na capacidade de transmitir a imagem no momento de sua captação, ou seja, no exato momento da tomada da cena. Portanto, o tempo de gravação e o de representação ocorrem simultaneamente. O observador entra em contato visual com a realidade imediatamente, independente da distância em que se encontra da apresentação, considerado por McLuhan (1969) o grande diferencial entre as linguagens cinematográfica e televisiva.

A televisão trazia inovações contundentes, como a transmissão ao vivo via satélite, que possibilitou a informação imediata, unindo pessoas distantes, transformando assim o comportamento nos ambientes onde estavam inseridas.

Couchot, a respeito da transmissão da imagem ao vivo, esclarece:

[...] A imagem televisiva não é então um recorte móvel na duração, como o cinema, completada em seguida pela transferência da reapresentação, nem um levantamento parcial descolado do tempo. [...] A *sobreapresentação* dota o observador de uma verdadeira ubiquidade perceptiva, ao mesmo tempo em que o esquarteja entre duas temporalidades e dois espaços, o tempo, e o lugar onde ocorre, o tempo e o lugar onde a imagem é captada. (2003: 83)

O autor, acerca do tempo de transmissão das imagens apreendidas pelo espectador no momento da exibição, completa:

Enquanto o espectador cinematográfico tende a se evadir de si mesmo por um efeito de projeção e de identificação, o espectador televisivo tende a se deixar captar por um efeito de invasão, um movimento dificilmente reprimível do fora em direção ao dentro, em direção de si mesmo. Daí a fascinação da transmissão direta, pela qual assistimos de longe aos acontecimentos mais espetaculares e à sua irreversibilidade fatal, na qualidade de testemunhas impotentes gozando de sua impotência. (2003:83)

A linguagem televisiva, assim como a linguagem cinematográfica, compreende o tempo e o espaço em dois aspectos essenciais. O tempo-espaço de exibição, considerado o ‘tempo externo’, e o da ação e da elaboração da montagem, o ‘tempo interno’.

O tempo externo é o da duração de um filme ou de um programa de televisão, o tempo físico da exibição total ou de suas partes, como o tempo de duração de uma cena ou de um bloco, exibido entre um intervalo e outro.

O tempo interno corresponde ao tempo subjetivo, o tempo que o espectador compreende de cada ação é o tempo planejado para a compreensão do contexto, da idéia que o diretor quer transmitir. Esse tempo está interligado a uma circunstância de ritmo, o *timing*^{*}, que pode estar relacionado à encenação dos atores ou à cadência entre uma e outra ação, ou ainda entre um plano e outro interrompidos por cortes secos ou efeitos visuais elaborados eletrônica ou digitalmente.

Na linguagem do audiovisual, o tempo pode ser facilmente manipulado, para que se entenda a passagem de anos, apresentada em fração de segundos, ou ainda sequências de imagens que duram minutos, ou às vezes dias, no caso de seriados ou novelas, para exibir a simples ação do antagonista que sobe as escadas e abre a porta do cômodo em que se encontra o personagem indefeso.

A *elipse*, segundo os roteiristas e diretores de cinema David Howard e Edward Mabley (1900: 67), salta períodos pequenos ou grandes de tempo sem tirar o público de seu sonho ininterrupto, por meio da subtração do tempo de exibição real da ação, ou seja, não é preciso ver o ator subir uma longa escada para compreender seu percurso, basta que a primeira cena o mostre subindo os primeiros degraus e, logo a seguir, exiba-o cansado, amparando-se na parede do corredor.

Há também a *elipse* de tempo, em que o tempo real foi elaborado para que se tenha sensação dramática prolongada, por exemplo, enquanto o vilão sobe as escadas, outras cenas interagem, como o garoto que indefeso dorme no quarto e a mãe do garoto que conversa tranquilamente no jardim, sem perceber o que está acontecendo. Um *close*^{*} no rosto do vilão realça o suor que escorre. A porta do quarto entre aberta. O vilão se aproxima da porta, o telefone toca, interrompendo a conversa da mãe que entra e tem uma sensação estranha.

* Vide glossário

Tudo isso para aumentar a emoção do espectador que passa a aguardar o desfecho da sequência com maior interesse e curiosidade do que se o roteirista optasse por apresentar essa mesma sequência em tempo real, ou seja, o tempo da ação em que se verificaria o vilão subindo as escadas e chegando à porta.

Entretanto, em qualquer uma das situações, é imprescindível que se ordenem as sequências de cenas com habilidade, de maneira a dar sentido e compreensão à mensagem que se queira transmitir.

É preciso, ainda, salientar a possibilidade de entender outras formas de “tempo” na linguagem audiovisual, além do “tempo externo” e do “tempo interno”. Há ainda o tempo da elaboração das sequências de imagens, denominado “tempo fílmico”, e o “tempo real” aquele registrado, impresso no filme ou no vídeo, no momento da gravação.

Como se pode verificar, o “tempo” apresenta diferentes características. E é necessário compreendê-lo para interpretá-lo em diferentes linguagens. No entanto, mais uma vez destaca-se que o tempo fílmico não é necessariamente o mesmo daquele que se compreende por tempo real, como o tempo que estamos habituados a sentir e perceber na linguagem arquitetônica.

3.1.2 Espaço-tempo na televisão

A televisão apresenta suas sequências de imagem, planejando a estrutura do espaço e tempo compreendidos em intervalos entre programas distintos, interrompidos por anúncios de diversos fabricantes que se alternam entre campanhas sociais, políticas e as informações de ordem pública.

Um importante fator a considerar, numa visão macro do espaço televisivo, é em relação ao espaço-tempo desta mídia, por ser realizada em uma estrutura fragmentária, uma colagem planejada por profissionais especialistas em programação de TV. Em outra esfera da realização desse espaço-tempo, estão os diretores e editores de imagem que elaboram a estrutura de montagem relacionada propriamente à apresentação das imagens internas ao programa, planejando-as em uma sequência de exibição que possa ser interrompida para a entrada de um comercial.

Estabelece-se, então, uma diferença importante entre a montagem de imagens em cinema, que prioriza a continuidade da ação, e a televisão que em diferentes momentos e com frequência, precisa e se apóia em cortes, necessariamente estratégicos e oportunos. Como o especialista em comunicação Arlindo Machado descreve:

Há, em primeiro lugar, a montagem interna do programa. Há uma outra “montagem*”, na macro estrutura da televisão, que faz coexistir o programa *stricto sensu* (uma telenovela, um telejornal etc.) com os breaks comerciais e outras interrupções, além de amarrar cada capítulo ou unidade com sua continuidade no dia seguinte. Por fim, há a “montagem” que o próprio espectador realiza, com sua unidade de controle remoto, pulando de um programa para outro, de uma emissora a outra como um viajante errando nas ondas hertzianas. (1990:108)

O autor continua esclarecendo essas composições em três estruturas de montagem, que se interagem uma com as outras:

[...] a montagem interna concorre para possibilitar a montagem macro estrutural, uma vez que o programa será interrompido a qualquer momento, e ao mesmo tempo precisa arranjar o material de tal forma a prender e interessar o espectador eventual, que está de passagem por aquele canal e que precisa de imediato entender o que está se passando, mesmo sem ter as informações apresentadas anteriormente. (MACHADO, 1990:108)

A televisão apresenta uma organização quebrada e solta como a estrutura realizada pelos folhetins, enquanto que o cinema apresenta uma estrutura orgânica como a dos romances oitocentistas.

Na verdade, a união entre as imagens de televisão, com fragmentos de diferentes informações durante a apresentação de sua programação, é apreciada como uma grande colagem que de certa forma estabelece uma harmonia própria de sua linguagem.

Contudo, a estrutura de montagem, que abordaremos daqui em diante, está voltada à organização do espaço-tempo interno aos programas e filmes elaborados nas sequências de cenas.

* Vide glossário

3.1.3 A montagem

A respeito da representação do espaço-tempo do audiovisual, os elementos mais evidentes são a organização e a combinação de cenas, uma vez que, na linguagem do cinema, da televisão ou do vídeo-clipe, sempre se integra certa quantidade de imagens, sons, elementos visuais gráficos em disposição e proporções variáveis, para proporcionar a compreensão das sequências apresentadas. Dá-se início ao processo da montagem.

A montagem, termo designado mais propriamente ao cinema, ou a edição, terminologia específica da televisão e dos componentes digitais, significam a realização da mesma operação, e neste trabalho não se fará distinção entre as duas denominações.

A montagem ou a edição evidenciam alguns acontecimentos em razão de outros, para dar maior significado aos acontecimentos. Apenas as partes mais relevantes de uma cena são selecionadas e extraídas do material filmado ou gravado, e a esse procedimento de seleção denomina-se decupagem.

Marcel Martin¹⁷ (1990: 132) explica que “A montagem é a organização dos planos de um filme em certas condições de ordem e de duração”. Essa afirmação é considerada por muitos autores uma definição do processo concreto de montagem.

Na montagem, costumam-se associar planos que, embora sem ligação real, estão relacionados à condição conceitual ou poética.

A pesquisadora em teoria da montagem cinematográfica Maria de Fátima Augusto esclarece:

[...] que o plano cinematográfico é o lugar onde surgem e se propagam os movimentos que exprimem as mudanças do devir.
O plano comporta o tempo. E o modelo do todo, da totalidade em movimento, supõe que haja relações entre imagens, na própria imagem, entre a imagem e o todo. (AUGUSTO, 2004: 41)

Para o filósofo Gilles Deleuze (1990), o plano é composto por uma série de parâmetros, como dimensões, quadro, ponto de vista, movimento, duração, ritmo, e a relação com outras imagens. A ordenação justaposta e sequencial desses planos proporciona a criação de um espaço

¹⁷ MARCEL MARTIN - crítico de cinema e durante muitos anos foi secretário geral da Federação Internacional da Imprensa Cinematográfica.

global e sintético, percebido como único pelo espectador, embora seja um resultado ilusório ocasionado por espaços fragmentados. Uma outra forma de representação do espaço, tanto no cinema como na televisão, são as reproduções por movimentos de câmera como os *travellings*.

Portanto, o plano deixa de ser espacial para tornar-se temporal, e a montagem é a imagem indireta do tempo, da duração.

Para Maria de Fátima Augusto, “A montagem tem a função de compor as imagens em movimento num todo”.

E esta é uma operação que oferece uma imagem indireta da duração, pois o modelo do todo supõe que haja relações ou cortes racionais entre as imagens. [...] a imagem movimento tem duas faces: a face movimento que se estabelece entre as partes do conjunto ou de um conjunto a outro e a face do movimento que impede qualquer conjunto de fechar em si mesmo, a face que expressa o todo. (AUGUSTO, 2004: 95)

Aumont, a respeito da montagem, explica:

[...] a montagem é o que garante o encadeamento dos elementos da ação segundo uma relação que, globalmente, é uma relação de causalidade e/ou temporalidade diégéticas: trata-se sempre, dessa perspectiva, de fazer com que o “drama” seja mais bem percebido e compreendido com correção pelo espectador. Essa função fundamental e até fundadora da montagem é, na maioria das vezes, oposta a uma outra grande função, [...] a montagem expressiva, isto é, uma montagem que segundo Marcel Martin (1977) ‘não é um meio, mas um fim’ e que ‘visa a exprimir por si mesma, pelo choque de duas imagens, um sentimento ou uma idéia’ (2002: 64-65).

Deleuze (1990:191), em seus estudos sobre a imagem-tempo, ressalta que “O choque tem um efeito sobre o espírito, ele o força a pensar, e a pensar o Todo”. A representação indireta do tempo que resulta do movimento só pode ser pensada como todo, porque ele não é lógico, analítico. É um tempo sintético, um efeito dinâmico da imagem, “sobre o córtex inteiro”.

Por isso depende da montagem, embora resulte da imagem: ele não é uma soma, mas um *produto*, uma unidade de ordem superior. O todo é a totalidade orgânica que se afirma opondo e sobrepujando suas próprias partes, e que se constrói como a grande Espiral, seguindo as leis da dialética. O todo é o conceito. Por isso o cinema é dito “cinema intelectual”, e a montagem, “montagem-pensamento”. A montagem é no pensamento o próprio “processo intelectual”, ou o que, ante o choque, pensa o choque. (DELEUZE, 1990: 191)

Entretanto, ele diferencia a imagem visual, destacando que o indivíduo, ao ver uma projeção representativa de uma onda de calor, não pode dizer “vejo”, mas “SINTO”, uma sensação fisiológica, uma relação totalmente supra-sensorial.

E é o conjunto dos harmônicos agindo sobre o córtex que faz nascer o pensamento, o PENSO cinematográfico: o todo como sujeito. [...] A imagem cinematográfica deve ter um efeito de choque sobre o pensamento e forçar o pensamento a pensar tanto em si mesmo quanto no todo. É esta a definição precisa do sublime. (DELEUZE, 1990: 192)

Vale lembrar que os fundamentos aqui apresentados em função da linguagem do cinema são também utilizados na linguagem televisiva, uma vez que ela utiliza os recursos técnicos e conceituais desenvolvidos *a priori* para o cinema. Portanto, para que não pareça redundante, apresentamos os apontamentos sobre “montagem” na linguagem cinematográfica.

A televisão, enquanto linguagem representativa de sequências de imagens em movimento, quer reproduzir o real em sua continuidade física e factual. Portanto, é necessário que o imaginário tenha a densidade espacial do real que será determinada pela edição, ou montagem de transparência.

Na televisão, podemos ver dois atores conversando em um quarto e, em seguida, um deles se despede, e o observamos terminando de descer as escadas. Em um outro plano, esse ator se aproximando da porta da rua, em seguida ele abre a porta e sai. Em um plano mais aberto, vemos-lo saindo pelo portão do jardim e, por fim, em um contra plano* já na calçada fechando o portão.

Essa sequência de planos interrompidos de maneira a sintetizar espaço e tempo, mas que colocados em ordem visualmente sequencial desse espaço e tempo, nos dá a sensação de continuidade linear e descritiva e denomina-se edição de transparência.

O exemplo colocado tenta ilustrar a representação televisiva de uma ação na vida real.

Arnheim, ao colocar-se sobre a ausência de continuidade no espaço-tempo, explica:

Na vida real todas as ações são ordenadas para todos os observadores numa sequência ininterrupta, tanto no espaço como no tempo. Posso ver, por exemplo, duas pessoas num quarto a falar uma com a outra. Suponhamos que estou a dez passos delas. Posso alterar a distância existente entre nós; mas a alteração não se dá repentinamente. Não poderei estar subitamente a cinco passos; terei de percorrer o espaço que nos separa. Posso sair do quarto, mas não poderei estar

* Vide glossário

imediatamente na rua. Para lá chegar, terei que sair do quarto e descer as escadas. (1989: 26)

Arnheim, em continuidade, considera a mesma afirmação para o fenômeno do tempo.

O mesmo se passa com o tempo. Não poderei ver neste momento o que estas duas pessoas estiverem a fazer daqui a dez minutos. Estes dez minutos terão de passar completamente. Na vida real não há saltos no espaço e no tempo. O tempo e o espaço são contínuos. (1989: 26)

Na televisão ou no cinema, o período de tempo que está sendo gravado pode ser interrompido em qualquer momento, assim como a continuidade de espaço.

Por meio dos recursos cinematográficos de efeitos visuais, como a fusão*, é possível passar de um ambiente para outro, ainda que localizados em espaços geograficamente dissociados. Através dos efeitos de *fade-out* e *fade-in**, convencionados na linguagem do audiovisual como passagem de tempo, é possível transportar imaginariamente o espectador de uma cidade a outra em segundos; ou ainda de um ambiente externo, em uma cena noturna, para outra cena interna diurna, como no clássico já citado anteriormente “Cidadão Kane”.

Na sequência logo no início do filme, ao entrar no quarto do senhor Charles Foster Kane, nota-se a passagem que inicia no exterior do palácio, onde observamos o portão em primeiro plano e o palácio no segundo. A transposição da cena externa para a interna é realizada por meio de uma sucessão de fusões e um longo *travelling**, até se avistar a janela na parte superior do palácio. A cena fica toda escura (*fade-out**) e, quando lentamente vai clareando (*fade-in**), já se pode ver a cena interna, que apresenta uma peça cenográfica, e corta para um *big close* do senhor Kane, deitado na cama de seu quarto. A figura 24 mostra a sequência de frames da abertura do filme Cidadão Kane que ilustram os conceitos apontados a cerca da continuidade espacial e temporal.

Destaca-se esse filme como exemplo por ser o primeiro a explorar tecnicamente a profundidade de campo na linguagem cinematográfica. Esse estudo de Orson Welles abriu um vasto caminho para o progresso da representação da imagem no cinema e na televisão.

* Vide glossário



Figura 24: Sequência de frames da abertura do filme Cidadão Kane.

Fonte: Sequência de frames retirados do filme *Cidadão Kane* (EUA/1941) - arquivo em cópia VHS da autora

As imagens demonstram que, ao contrário da vida real, a televisão e o cinema permitem saltos no espaço e no tempo, e a montagem é a grande responsável pela compreensão lógica da união dos planos de cenas que ocorrem em tempos e espaços diferentes.

Além dos efeitos que permitem a transição entre as cenas, a montagem também utiliza as referências visuais reais ou cenográficas.

Atualmente podemos observar nas novelas em que, para passar a idéia de que um núcleo de atores contracenando em um luxuoso condomínio de um bairro nobre irá se deslocar para um bairro da periferia da cidade, o editor insere, entre as duas tomadas de cena principais, imagens de avenidas e ruas passando carros e ônibus, por vezes, imagens de trem ou de metrô, para que o espectador sinta o percurso realizado pelos atores e se localize no tempo e espaço elaborado pela edição.

O cenário ou os elementos cenográficos auxiliam o editor a fazer a relação de continuidade espacial entre um ambiente e outro.

A porta ou a escada são componentes que na arquitetura são planejados para dividir os ambientes, ou melhor, servem de elementos de ligação entre os espaços.

Na televisão, utilizam-se os mesmos recursos cenograficamente elaborados para unir cenas de ambientes que, por vezes, não compartilham do mesmo espaço físico onde é realizada a gravação. Esses elementos atuam para o diretor e editor de imagem como signos de passagem que permitem ao espectador percorrer visualmente a trajetória determinada pelo diretor geral.

3.2 O espaço cenográfico na televisão

Nos programas de televisão, ou nos filmes, todos os espaços apresentados são possíveis de elaborações pela mente humana que os vivencia de maneira pessoal, com impressões e emoções diferenciadas, mas, embora a sensação de vivência seja próxima da experiência de espaço real, são apenas representações descontextualizadas do espaço original que representam, baseadas em conceitos, ideologias e sentimentos comuns ao espectador e aos diretores de imagem.

Entretanto, o espectador, ao longo do tempo, vem estabelecendo uma cumplicidade diante dos eventos que o coloca “prisioneiro da elaboração mental”.

A pesquisadora em cenografia Ana Mantovani (1989) coloca que os primeiros espetáculos públicos de que se tem conhecimento histórico são as apresentações teatrais em praças públicas de origem grega. Desde então, o espectador vem estabelecendo um grandioso aprendizado diante das encenações que contavam com o suporte de informações visuais, que seriam hoje denominadas como cenografia.

Mantovani relata que

[...] a cenografia servia para designar certos embelezamentos da *skené*. Posteriormente é encontrado nos textos em latim (De arquitetura, de Vitruvio): *scenographia*. Era usado provavelmente para definir no desenho uma noção de profundidade. No renascimento os textos de Vitruvio foram traduzidos, e o termo cenografia passou a ser usado para designar os traços em perspectiva e notadamente os traços em perspectiva do cenário no espetáculo teatral. A cenografia existe desde que existe o espetáculo teatral na Grécia Antiga, mas em cada época teve um significado diferente, dependendo da proposta do espetáculo teatral. (1989: 13)

A apresentação de uma imagem, que sustenta a paisagem no cinema ou na televisão, é, na maioria das vezes, conseguida por um *establishing shot*^{*}, plano que tem como função localizar a ação da trama, orientando o espectador.

Portanto, a cenografia, seja ela utilizada do espaço urbano como, por exemplo, nas gravações de telenovelas ou filmes que se utilizam imagens de ruas, vilarejos ou outros espaços da cidade ou da natureza para comporem a ambientação da cena, ou a cenografia projetada e construída em estúdio fazem parte do espetáculo, com o objetivo de dar contexto histórico, espacial e temporal.

Essa cenografia, que representa um lugar, por mais semelhante e fiel que seja, será sempre uma representação, um símbolo deste lugar.

Lucrecia Ferrara pesquisadora em comunicação, semiologia e arquitetura, afirma que

Toda representação é uma imagem, um simulacro do mundo a partir de um sistema de signos, ou seja, em última ou em primeira instância, toda representação é gesto que codifica o universo, daí se infere que o objeto mais presente, ao mesmo tempo, mais exigente de todo processo de comunicação é o próprio universo, o próprio real. (1997: 7)

Jair Ferreira dos Santos estudioso em comunicação corrobora, ressaltando que

* Vide glossário

[...] desde a perspectiva renascentista até a televisão, que pega o fato ao vivo, a cultura ocidental foi uma corrida em busca do *simulacro* perfeito da realidade. Simular por imagens como na TV, que dá o mundo acontecendo, significa apagar a diferença entre o real e o imaginário, ser e aparência. Fica apenas o simulacro passando por real. Mas o simulacro, tal qual a fotografia a cores, embeleza, intensifica o real. Ele fabrica um *hipier-real*, espetacular, um real e mais interessante que a própria realidade. (1980:12)

O fascínio da cenografia está em percorrer o limite entre o falso e o verdadeiro. No entanto, quando a arquitetura dá soluções pelo simulacro, como nos projetos de *shopping center* ou nas fachadas de estabelecimentos comerciais, ela também trabalha nesse limite entre verdade e mentira.

Os simulacros criam ilusão, que é parte fundamental do espetáculo, quase um artifício da estética que transcende ao espaço do espetáculo.

A figura 25 ilustra uma obra arquitetônica de um edifício convencional muito especial, um símbolo. Um *drive-in* em *Long Island* com espaço e estrutura alterados por uma forma simbólica com aparência de pato: “*The Long Island Duckling*”.

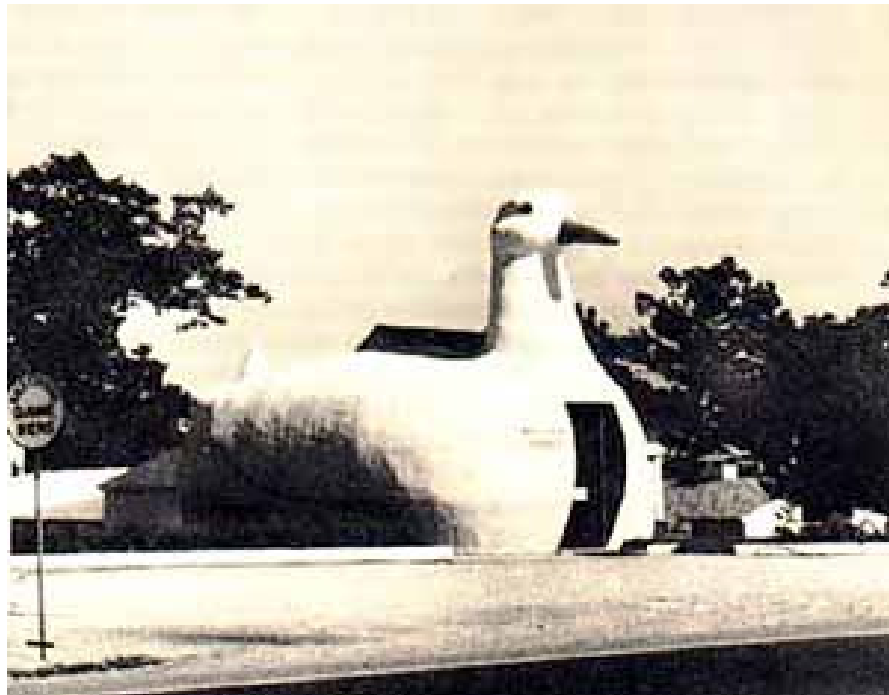


Figura 25: The Long Island Duckling, Long Island, EUA.
 Fonte: www.vitruvius.com.br/arquitextos/arq024/arq024_01.asp - VENTURI, R.; BROWN, D. S.
Aprendiendo de Las Vegas. Barcelona: Gustavo Gilli, 1972. - 20/09/07



Figura 26: Piazza d'Italia New Orleans, 1975-1978

Fonte: www.dkimages.com/discover/previews/1411/11288954.JPG - 18/09/2007

Acerca da forma simbólica, compreende-se segundo o arquiteto Robert Venturi (2003) sob dois aspectos: a “escultura de pato” que constitui na distorção dos sistemas de espaço, estrutura e programa em razão de uma forma simbólica global e o “galpão decorado” que são edifícios onde os adereços são colocados de maneira independente dos sistemas de espaço e estrutura que estão a serviço do programa.

Contudo, esses edifícios são considerados “arquitetura do espetáculo”, e nesse contexto, os ambientes cenográficos podem ser considerados lugares da memória, que são acionados na vivência cotidiana do ambiente real, tornando-se constante elemento comparativo.

Décio Pignatari afirma que,

No teatro, no cinema e na televisão, há uma cenografia viva e há uma cenografia morta. Cenografia não é apenas um signo que denota e conota um ambiente ou uma época, ou que informa um espaço, configurando-o: a boa cenografia é a que participa também da ação narrativa, que não é apenas algo externo à ação, decorativamente, mas que se identifica até com o estado psicológico dos personagens ou o ambiente da cena. Como o nome está dizendo, a cenografia é uma escritura da cena, é uma escrita não verbal, icônica, que deve imbricar-se nos demais elementos dramáticos, trágicos ou cômicos. (1984: 72)

A cenografia é ato de trabalho planejado e calculado, que começa pela pesquisa do tema principal a ser representado, e termina na verificação do ator, de sua atuação e de seu figurino. É

preciso interagir com todas as áreas da produção do evento, para que seja realizado um trabalho harmonioso. É necessário passar para a linguagem cenográfica toda a intenção conceitual que o diretor pretende colocar na realização do programa, para que o espectador compreenda todo o conjunto exibido nas cenas.

Os diálogos, a iluminação, o percurso de deslocamento dos atores, os elementos de cena, tudo exposto na tela deve ter a importância do todo, e a cenografia, quanto menos percebida, mais integrada ela estará a esse conjunto.

Ana Mantovani ressalta que “o espaço cênico é o local onde o ator atua e desenvolve a cena, é tridimensional, que se utiliza de volumes, formas, linhas, possuindo equilíbrio, desequilíbrio, movimento e tensões onde é realizada a composição cenográfica”. (1989: 7)

O espaço cênico em televisão é o resultado de um trabalho não só de cenógrafos, mas de uma grande equipe de profissionais, como *cameras-men*, iluminadores, atores e diretores, que visam ao bom resultado na apresentação do programa que nem sempre pode ser retomado, como acontece com os programas exibidos ao vivo.

É muito comum que os atores colaborem com a cenografia, salientando os conceitos espaciais e temporais, como quando têm que andar a passos mais lentos para não revelar a distância muito próxima entre o espaço cenográfico e o da movimentação de câmera, ou ainda ao passar por uma porta tendo o cuidado de não revelar os bastidores que estão por trás dela.

Quando falamos de cenografia, estamos nos referindo ao espaço cenográfico propriamente dito, o espaço planejado e pensado especificamente para cada situação, assim como já foi mencionado. O cenário é uma das várias possibilidades de realização da cenografia. Podemos afirmar que o cenário é a parte física da cenografia, sendo possível a elaboração de diversos cenários no mesmo espaço.

Os cenários para televisão são planejados para serem muito utilizados, como no caso de novelas, seriados e programas diários como telejornais que normalmente são cenários fixos, montados em estúdio para serem utilizados nas gravações por vários meses. Já os programas semanais ou os shows são realizados para serem montados e desmontados após as gravações, mas também são utilizados por muito tempo.

É preciso planejar todas as possibilidades de uso de câmeras para diferentes ângulos de enquadramentos. Por essa razão, na maioria dos casos, utiliza-se o sistema de cenário em U, que significa que ele só terá três paredes, e, no lugar da quarta parede, fica a equipe técnica de

gravação. Quando for necessário um contra-plano* para mostrar o lado oposto (a quarta parede), uma parede de defesa (móvel) será colocada para que prossiga a gravação.

Os cenários realizados em formato de “U”, ou em aspectos similares, favorecem o posicionamento da equipe operacional para as tomadas de câmera.

O projeto cenográfico da nova série do programa Vila Sésamo, da TV Cultura de São Paulo, foi planejado para a construção de uma pequena vila de casas que, no espaço do estúdio se organizam numa disposição em formato de U, permitindo o desempenho da equipe técnica nas tomadas de cena pela posição da frente, com a câmera percorrendo sobre o trilho na realização de *travellings** e as demais câmeras posicionadas nas laterais do cenário, como mostram as figuras 27 e 28.



Figura 27: Projeto cenográfico do programa Vila Sésamo - Cenário em U – diferentes pontos de vista
Fonte: fotos de produção da autora (20/10/2007)

* Vide glossário



Figura 28: Cenário em U - o detalhe na foto, em tom mais claro, mostra o espaço de trabalho da equipe técnica – Projeto cenográfico do programa Vila Sésamo – TV Cultura São Paulo.
 Fonte: Fotos de produção da autora. 20/10/2007

O projeto cenográfico do programa Roda Viva, da mesma emissora, foi planejado para dar sensação de arena pública, conforme a figura 29. O convidado ocupa a posição central do cenário, que é configurado em formato de semicírculo, os interlocutores posicionam-se nas arquibancadas em níveis de altura diferentes que circundam o espaço.

A parte frontal desse ambiente é destinada às três câmeras, que registram os planos frontais e laterais da composição, nas duas lacunas mais próximas ao fundo, à direita e à esquerda, ficam duas câmeras auxiliares que registram os contra-planos*.

* Vide glossário



Figura 29: Cenário do programa Roda Viva – emissora, TV Cultura - vista em plano médio
 Fonte: Foto - <http://blogtelevisual.com/2008/05/31/tv-cultura-nova-identidade-visual/> - 12/12/2008 –
 Montagem gráfica da autora.

O diretor de fotografia Edgar Moura reforça que

O cenário de televisão, em geral, só tem três paredes, como num teatro, e as três câmeras ficam na mesma posição em que fica o público num teatro, de frente para a cena. Como no teatro, há um certo acordo entre atores e público. O acordo estipula que nem as câmeras passem para trás do palco, nem os atores fiquem de costas para o público. A quarta parede da TV são as câmeras. Se a quarta parede são as câmeras, é possível determinar uma direção de ataque para a luz. O ataque virá das paredes do cenário à direita e à esquerda das câmeras. A parede do fundo vai ser equipada com uma bateria de refletores que assegurará a contraluz para todos os atores, em qualquer posição que eles estejam. Pela frente, virá uma compensação geral. (1999: 372)

O cenógrafo, quando realiza um projeto para televisão, deve considerar todos os elementos que envolvem esta cenografia: além da distribuição e do planejamento da linguagem visual do espaço, o olhar da câmera, e o olhar do espectador.

Considerar o olhar da câmera, um olhar mecânico frio, porém muito sensível ao registrar a imagem pura e sintética, sem interpretação, analisar os planos e ângulos da câmera, para ressaltar as melhores composições da imagem, levar em consideração a iluminação, que irá compor visualmente esse espaço, e também os materiais que devem passar o efeito de acabamento perfeito e darão veracidade à representação cênica.

Do ponto de vista do espectador, o cenógrafo deve ponderar que as imagens apresentadas ao observador terão diferentes enquadramentos e planos gerais que darão uma visão do espaço como um todo; planos de detalhe, que mostrarão o cenário mais próximo, mais fechado, com a possibilidade de mostrar mais pormenores. A visão do espectador em casa, de certa forma, será interpretada pela câmera, pelo diretor de TV e pelo editor, isto é, terá um olhar dirigido e planejado.

O uso de lentes, iluminação adequada e enquadramentos planejados conseguem dar a ilusão de que se trata de um lugar de dimensões reais. A grandiosidade de um castelo ou da delicadeza de um ninho de passarinhos, tal qual se compreende na vida real.

Vale a pena salientar que, a representação do espaço cenográfico, para o teatro, o cinema ou a televisão, é fundamentalmente considerada a percepção visual, a observação realizada pelo sentido da visão, enquanto que na linguagem arquitetônica, a percepção se dá por meio da interação polissensorial e cinestésica do corpo. Contudo, devemos considerar que a representação cenográfica tem muitas aproximações com a linguagem arquitetônica.

A cenografia cada vez mais está se aproximando da arquitetura. Com o advento da TV digital, os cenógrafos terão que utilizar de recursos mais sofisticados de confecção e acabamento para os cenários.

Segundo relato da arquiteta e cenógrafa Luciene Greco Ferreira¹⁸, “Quando se faz um cenário para cinema, já existe uma preocupação maior com o acabamento, com as texturas e tonalidades de cores utilizadas, [...] porque o cinema registra a imagem em película.”

O processo de registro e exibição da imagem em televisão não é tão sensível quanto no cinema, as câmeras e a película cinematográfica são suportes muito sensíveis de formação da imagem, portanto, segundo Luciene, a preocupação com os materiais utilizados na cenografia televisiva não é tão rigorosa, “muitas texturas, tramas de tecido e alguns acabamentos, usados nos

¹⁸ Luciene Greco Ferreira – em entrevista cedida em 20/11/2008. Arquiteta e cenógrafa – participou da criação e elaboração do projeto cenográfico do programa televisivo Castelo Rá-Tim-Bum - TV Cultura.

cenários, não apareciam, podendo se despreocupar até certo ponto em relação à qualidade dos materiais”.

A televisão digital de alta definição começa a transmitir a imagem aos aparelhos com uma qualidade que chega a 1080 linhas no padrão HDTV*. Só para que se tenha um fator comparativo, os aparelhos analógicos transmitem a imagem com a qualidade de 545 linhas, ou seja, a transmissão digital utiliza o dobro de linhas da transmissão analógica, o dobro de qualidade na constituição da imagem nos aparelhos de TV digital. Portanto, a potência das lentes das câmeras digitais põe fim à era da “fita crepe” na televisão.

Os avanços tecnológicos permitiram nos últimos anos grandes evoluções na estética visual da televisão, e a cenografia contribuiu essencialmente para esse progresso estético, com isso, ela fará parte da evolução tecnológica, com o aprimoramento de espaços reais e/ou virtuais.

* Vide glossário

4 CAPÍTULO 3 – O CASO DO CASTELO RÁ-TIM-BUM

A escolha do programa televisivo de categoria infantil “Castelo Rá-Tim-Bum”, da TV Cultura de São Paulo, como estudo se deve ao fato de a cenografia do “Castelo” apresentar um espaço que articula muitos ambientes construídos física ou digitalmente, o que favorece um estudo mais abrangente da representação das inter-relações espaciais e temporais desses lugares, de seus elementos de ligação e das soluções apresentadas.

Um aspecto decisivo para a escolha do programa foi o conhecimento de que as gravações ocorreram fundamentalmente em um único estúdio. Esse fato tornou-se componente relevante para a pesquisa, uma vez que as soluções de representação do Castelo originaram-se a partir de um único espaço cenográfico, projetado para a série completa.

Todas as soluções de reprodução de ambientes e transições espaciais necessitaram de muito planejamento e criatividade. As resoluções de espaços surgem de objetos de cena, como a caixa de música que, quando é manuseada, leva o espectador para um outro lugar, onde ele percorre visualmente os pentagramas da partitura de música. Ou ainda a parede de livros da biblioteca, que se levanta e descortina um elevador, proporcionando a sensação de deslocamento espacial até à oficina do Dr. Víctor, que está construída cenograficamente do lado oposto ao cenário da biblioteca.

Ainda se considerou o fato de os episódios apresentarem enredo central com estrutura fixa de procedimentos e exibição dos ambientes cenográficos, o que favorece fundamentalmente a análise dos espaços visualmente percorridos.

A seguir, discorre-se um panorama dos aspectos televisivo e histórico do programa infantil Castelo Rá-Tim-Bum e das origens do projeto televisual e cenográfico, para que se compreenda a escolha do objeto de pesquisa.

O levantamento realizado através de arquivos de mídia impressa e eletrônica da TV procura dar uma visão da relevância do programa, perante as produções televisivas de categoria infantil.

4.1 Castelo Rá-Tim-Bum: o programa televisivo

Em 09 de maio de 1994, às 19h, estreava na TV Cultura da cidade de São Paulo o programa Castelo Rá-Tim-Bum, com direção geral de Cao Hamburger, uma nova referência infantil na grade da programação televisiva. A TV Cultura de São Paulo estabelecia um marco na sua história, com índices de audiência registrados pelo IBOPE acima das emissoras líderes no horário. “Entre os programas mais vistos pela família nos dias de semana, O Castelo ocupa a sexta posição, com 7% (Folha de São Paulo 05/06/94)”.

Um mês após a estréia, a mídia impressa divulgou índices altos de referência do IBOPE:

- 09/05/94: 08 pontos - Folha de São Paulo - 13/05/94 e /OESP 15/05/94
- 10/05/94: 08 pontos - Folha de São Paulo - 13/05/94
- 11/05/94: 10 pontos - Folha de São Paulo - 13/05/94

A TV Cultura, sob a presidência do jornalista Roberto Muylaert, já caminhava, com o objetivo principal na educação, investindo intensamente na programação infantil, como os premiados programas:

- PRÊMIO APCA - Melhor Programa Infantil: Bambalalão. (1987)
- PRÊMIO APCA - Melhor Programa Infanto Juvenil: Revistinha. (1988-89)
- PRÊMIO GRANDE VENCEDOR no 2º Festival de Vídeo Educativo ECA/USP - Castelo Rá-Tim-Bum. (1990)
- PRÊMIO CRIANÇA 1990 da Fundação da Fundação ABRINQ pelos Direitos da Criança - Rá-Tim-Bum.
- PRÊMIO CORAL do 12º Festival Internacional del Nuevo Cine Latino Americano de Cuba - Rá-Tim-Bum. (1990)
- TROFÉU COMPETÊNCIA, do Diário Popular - Rá-Tim-Bum. (1990)
- MELHOR DO ANO, do Caderno 2 - O Estado de São Paulo - Rá-Tim-Bum. (1990)
- MEDALHA DE OURO do Festival de Nova York - Melhor Programa Infantil: Rá-Tim-Bum. (1990)
- PRÊMIO APCA - Melhor Programa Infantil: Mundo da Lua. (1991)
- PRÊMIO APCA - Melhor Programa Infantil: Rá-Tim-Bum. (1992)
- FESTIVAL DE VÍDEO DA CIDADE DE PORTO ALEGRE - Melhor Roteiro e Melhor Vídeo Institucional: Lucas e Juquinha em Perigo, Perigo, Perigo. (1993)

- MEDALHA DE OURO do Festival de New York - Melhor Vídeo Institucional / Educativo para TV. (1993)
- PRÊMIO APCA - Melhores Programas Infantis do Ano de 1993. (1993)
- PRÊMIO APCA - Melhor Programa Infantil: Castelo Rá-Tim-Bum. (1994)
- FESTIVAL DE NEW YORK - Medalha de Prata - Categoria Infantil - Castelo Rá-Tim-Bum. (1994)
- PRÊMIO O MAGNÍFICO - Câmara Municipal de São Paulo - X-Tudo. (1995)
- 9º PRÊMIO SHARP DE MÚSICA - Melhor Disco Infantil - Castelo Rá-Tim-Bum. (1995)
- FESTIVAL DE NOVA YORK - Medalha de Prata - Castelo Rá-Tim-Bum - Melhor Programa Infantil. (1995)

A série Castelo Rá-Tim-Bum transformava-se no carro chefe da programação da emissora. Crianças de todas as idades assistiam ao programa, comentavam os conceitos apresentados nos quadros, cantavam as músicas e repetiam as falas dos personagens.

O sucesso do programa virou notícia nas principais mídias escritas:

“Gigantes da TV paga disputam os direitos do Castelo” (OESP 04/08/96).

“Em um dos horários nobres da TV, a faixa das 18h às 20h, a TV Cultura desponta como vice-líder com programas infantis. Entre os dias 19 e 23/08/96, o Castelo Rá-Tim-Bum obteve média de 09 pontos de audiência” (Folha de São Paulo 01/09/96).

Durante mais de três anos, já em fase de reprise, o programa permanecia líder de audiência.

O Castelo gerou a produção de revista infantil, uma peça de teatro, um filme e uma exposição, todos com o nome original do programa. Ainda gerou cópias da série em mídias de VHS e DVD.

Foi uma verdadeira *Castelomania*¹⁹. Uma geração de crianças, hoje jovens adultos, lembra-se de episódios inteiros.

Em pesquisa realizada no ano de 2000 pela própria emissora, os dados apontavam que o “Castelo” detinha os maiores índices, ‘03 a 04 pontos’ de audiência, registrados pelo IBOPE, entre os infantis da TV Cultura.

Essa investigação efetivada em dossiê²⁰ do programa possibilitou o conhecimento de um marco na história da TV Cultura.

¹⁹ *Boletim de Programação TV Cultura, São Paulo, 1994.*

²⁰ Dossiê elaborado pelo setor de programação da própria emissora por meio de informativos, de boletins de programação da TV Cultura, no período de 1994 a 2002.

4.2 Aspectos da origem do programa televisivo

As primeiras idéias do projeto “Castelo Rá-Tim-Bum” começaram a surgir em 1992. O foco do projeto, segundo a diretora de programação da emissora, Beth Carmona²¹, em entrevista cedida em 1994 ao programa Vitrine, fundamentava-se em “ter uma relação inteligente com a criança e fazer um programa onde aprender é divertido”.

A previsão orçamentária inicial para o projeto era de U\$ 1.200 milhão. Entretanto, na estréia, o orçamento oficialmente divulgado foi de U\$ 3 milhões, ou, em algumas matérias, U\$ 30 mil por episódio. O projeto foi uma co-produção TV Cultura, SESI e FIESP.

O programa infantil Castelo Rá-Tim-Bum criado no formato seriado de ficção educativo, foi permeado por vinte e sete quadros emblemáticos, que passam conceitos temáticos de origem pedagógica, fixos na série, porém, divididos em oito quadros por episódio, num total de noventa episódios de 30 minutos cada, e um Especial de Natal de uma hora. Inicialmente planejado para exibição de segunda a sexta-feira, às 19h, com reprises às 10h e às 15h30min.; aos sábados, às 18h e, aos domingos, às 16h30min.

No início de fevereiro de 1993, começam as gravações que permaneceram ativas até agosto de 1994.

Constituído por um enredo central e oito quadros que ilustram conteúdos didáticos. Contou com a participação de seis personagens principais, cinco convidados e nove personagens bonecos.

Uma equipe de 250 profissionais entre atores, diretores, produtores, músicos, autores, ilustradores, cenógrafos, especialistas em efeitos especiais, figurinistas, editores e equipe operacional, efetivaram o projeto.

Aproximadamente 800 figurinos foram confeccionados para cerca de 6.000 horas de gravação e, mais ou menos, 3.400 horas de edição.

Para a elaboração dos episódios, o projeto contou com a equipe de criação e produção da própria emissora e de outros profissionais que integraram a equipe da TV, sendo eles:

²¹ Beth Carmona - em entrevista para o programa Vitrine, para making off do Castelo Rá-Tim-Bum em 1994 – arquivo TV Cultura.

- Idéia Original - Flávio de Souza e Cao Hamburger;
- Roteiros - Flávio de Souza, Cláudia Dalla Verde, Marcelo Tas, Fernando Bonassi, Victor Navas, Ícaro C. Martins, Bosco Brasil e Mario Teixeira;
- Coordenação de Texto - Anna Muylaert;
- Animação - Flávio Del Carlo, Arnaldo Galvão, Ricardo Dantas, Kiko Mistrorigo, Célia Catunda, Marcos Magalhães e Jarbas Agneli;
- Trilha Sonora - Luiz Macedo, André Abjumra, Hélio Ziskind, Paulo Tatit, Sandra Peres, Luiz Henrique Xavier, Jarbas Agneli, Lulu Camargo, Fábio Golfetti e Rodolfo Stroeter;
- Direção de Fotografia - Marcelo Coutinho
- Coordenação de Edição - Sílvio Mattos
- Coordenação de Produção - Áurea Gil
- Direção - Cao Hamburger, Carlos Nascimbeni e Fernando Rodrigues de Souza no enredo central e mais treze diretores que dividiram a direção dos quadros.
- Direção Geral - Cao Hamburger

Para a realização do projeto foram necessárias várias equipes entre, elas destacam-se duas equipes operacionais de gravação e duas de produção, sendo entre elas, uma fixa de base, para gravação e outra para produção que participaram do início ao fim do projeto e outras duas equipes cenográficas, uma para a produção de cenários e elementos cenográficos, e outra para os efeitos especiais de cenografia.

Os episódios foram essencialmente gravados em estúdio, sendo 97% deles em um único estúdio, apenas três gravações externas para a série foram realizadas: as ruas para a apresentação do primeiro episódio, o Jardim Zoológico e o Teatro Municipal.

O programa foi concebido para o público de quatro a oito anos de idade, sob a consultoria pedagógica de Zélia Cavalcanti e assessoria pedagógica da TV Cultura.

As diretrizes pedagógicas visavam “colaborar para a formação das crianças, criando condições para que elas pudessem estabelecer relações produtivas e prazerosas com o processo de aprendizagem escolar, com noções de Ciências, História, Matemática, Música, incentivando a leitura, artes plásticas, ecologia e cidadania. Tudo isso de forma divertida e mágica”²².

O enredo inaugural do programa é a história do “garoto” Nino que se vê impossibilitado de ir à escola porque tem 300 anos de idade. Ele mora num castelo com seu tio Víctor e sua tia-

²² Boletim de Programação TV Cultura, São Paulo, 1994-2002.

avó Morgana. Nino que não tem amigos, através de um feitiço, faz com que três crianças, Pedro, Biba e Zequinha, entrem no castelo, seguindo uma bola que os conduz até à porta principal. Os três acabam se tornando amigos de Nino e passam visitar o castelo em todos os episódios.

O programa é constituído por um elenco principal, composto pelas personagens: Dr. Víctor, Morgana, Nino, Pedro, Biba e Zequinha; por convidados, que visitam o Castelo de acordo com o tema do episódio, como as personagens Etevaldo, Caipora, Penélope, Bongô e Dr. Abobrinha; e por um elenco de bonecos, como o Relógio, o Gato Pintado, o Porteiro, o Mau, o Godofredo, a cobra Celeste, o Fura-bolos, o Ratinho, o par de sapatos Flip-Flap, e a Gralha.



Figura 30: Elenco de personagens crianças – programa “Castelo Rá-Tim-Bum”
Fonte: www.vestiarior.org/blog/2008/08/porque-sim-zequinha/ - 20/12/2008

A seguir a figura 31 apresenta uma sequência de imagens retiradas de diferentes episódios da série do programa, com a intenção de ilustrar o elenco de personagens principais, que desenvolvem a narrativa do programa.



1- Dr. Víctor – Tio de Nino.
Fonte: Frame retirado do episódio - “Dor de dente”



2- Morgana – Tia avó de Nino.
Fonte: Frame retirado do episódio - “Falta de água”



3- Biba e Pedro – Amigos de Nino.
Fonte: Frame retirado do episódio -
“Uma viagem pelo Brasil”



4- Zequinha – Amigo de Nino
Fonte: Frame retirado do episódio -
“Voltando a ser criança”



5- Nino – Personagem principal da história.
Fonte: Frame retirado do episódio “Exploradores”

Figura 31: Personagens principais – programa “Castelo Rá-Tim-Bum”
Fonte: Episódio do arquivo particular da autora.

4.3 O projeto cenográfico: os ambientes da cenografia do Castelo

O cenário é ambiente de muito significado no contexto televisivo, porque proporciona a referência e a identidade visual ao contexto dramático. No entanto, devemos levar em conta todos os outros elementos presentes na cena, como o figurino dos atores e os objetos de cena, que completarão a relação visual e sonora, a fim de conceber a composição da imagem em todos seus aspectos informativos, ou seja, o cenário não é projetado com o objetivo de ser a principal atração.

A forma visual do projeto seguiu a orientação do diretor geral, que deveria “fugir do estereótipo dos castelos de contos de fadas ou de bruxas”.²³

Contudo, deveria ser um castelo misterioso, alegre e rico em termos de fantasia, sem transmitir ostentação.

Luciene G. Ferreira relata em entrevista que

Foi um mergulho profundo no contexto do castelo, para entender como é que eram esses personagens, como era essa concepção física numa cidade grande, um castelo que não era típico, e... criar, criar, criar, porque nada podia ser comprado pronto ou reconhecido pela criança num supermercado ou numa loja de móveis, ou ainda numa loja de brinquedos.

O Castelo, segundo Luciene, é atemporal, não está situado num momento histórico preciso, “é uma compilação de diversos momentos”, por essa razão, é um cenário que permite e exige uma quantidade de elementos que possam representar várias épocas da nossa civilização.

Dr. Víctor, com três mil anos, construiu o castelo antes do nosso mundo ocidental, então “o Castelo deveria ter referências de várias épocas e de várias nacionalidades.”

Contudo, para o planejamento do espaço interno do Castelo, a equipe de cenografia elaborou o projeto, seguindo as necessidades dos ambientes planejados no roteiro do programa.

Era preciso uma entrada principal, para abrigar o *Porteiro* (personagem boneco); uma sala de estar, onde, logo no início do episódio, o problema da narrativa é apresentado. Uma sala de música, um ambiente de estudos (biblioteca), onde mora o *Gato Pintado* (personagem boneco),

²³ Cao Hamburger, em entrevista para o programa Vitrine, para making off do Castelo Rá-Tim-Bum em 1994 – arquivo TV Cultura.

que é apaixonado pelos livros e costuma passar seu tempo lendo. Um quarto para *Nino*, personagem central das histórias, um garoto de 300 anos, aprendiz de feiticeiro de seu tio o *Dr. Víctor*, que utiliza uma oficina para elaborar suas invenções. Um outro quarto para a feiticeira *Morgana*, de 6000 anos, e tia-avó de *Nino*, e um ambiente para a cozinha.

Além desses espaços, onde se desenvolveu a idéia central dos episódios, também foi necessário o planejamento de ambientes para outros habitantes do castelo, como tronco de uma árvore, para abrigar a *Cobra Celeste*; os encanamentos, onde residem *Mau* e o *Godofredo*; o ninho para os *Passarinhos*; o lustre para receber as fadinhas *Lana* e *Lara*; o laboratório e o buraco de rato com garagem para acolherem os cientistas *Tíbio* e *Perônio* e o *Ratinho*, respectivamente.

Os ambientes mencionados são ilustrados pelas imagens a seguir, que foram retiradas digitalmente de difentes seqüências do programa. As legendadas são inseridas para esclarecer e compreender a descrição feita sobre os ambientes cenográficos.



Figura 32: Porta de entrada principal do Castelo

Fonte: Episódio “Uma viagem pelo Brasil” - frame retirado do programa – arquivo particular da autora.



Figura 33: Hall de entrada – Porteiro

Fonte: *Making of* - programa “Castelo Rá-Tim-Bum” - frame retirado do programa Vitrine - TV Cultura - arquivo particular da autora.

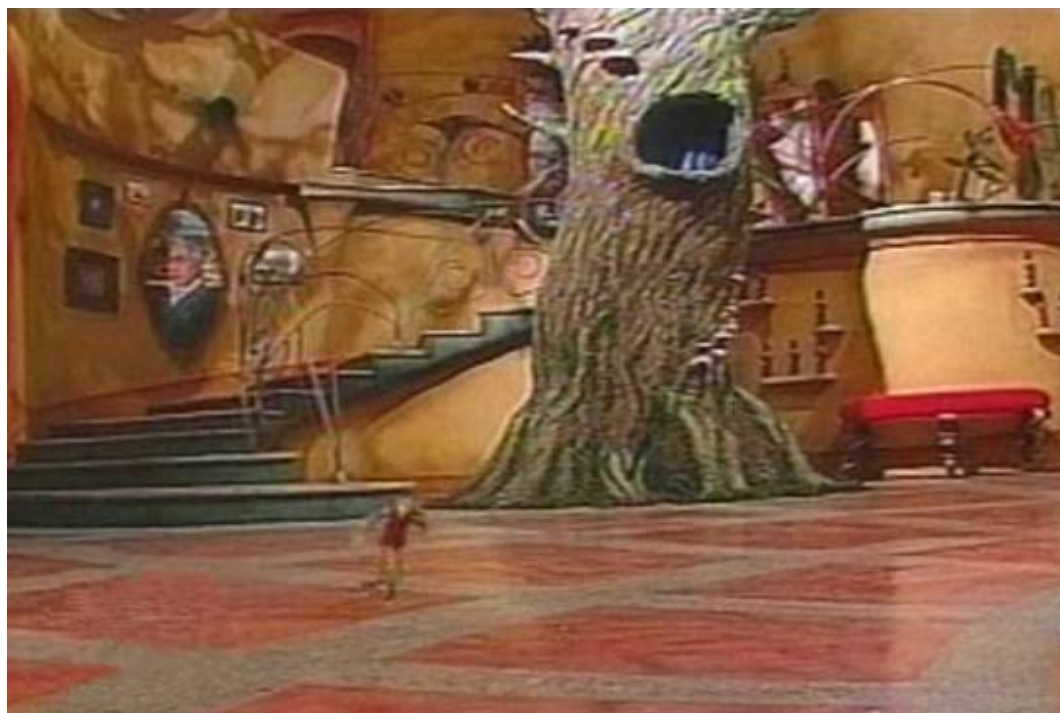


Figura 34: Sala de estar – set de gravação principal

Fonte: Episódio “Alguém viu os meus sapatos?” - frame retirado do programa – arquivo particular da autora.



Figura 35: Sala de música

Fonte: Episódio “Quem procura acha” - frame retirado do programa – arquivo particular da autora.



Figura 36: Biblioteca

Fonte: *Making of* - programa “Castelo Rá-Tim-Bum” - frame retirado do programa Vitrine - TV Cultura - arquivo particular da autora.



Figura 37: Biblioteca – outro ângulo
Fonte: Episódio “Quem procura acha” - frame retirado do programa – arquivo particular da autora.



Figura 38: Gato Pintado – em detalhe
Fonte: Episódio “Quem procura acha” - frame retirado do programa – arquivo particular da autora.



Figura 39: Quarto do Nino.

Fonte: Episódio “Alguém viu os meus sapatos?” - frame retirado do programa – arquivo particular da autora.



Figura 40: Oficina do Dr. Victor

Fonte: Episódio “Sole mio” - frame retirado do programa – arquivo particular da autora.



Figura 41: Quarto da Morgana

Fonte: Episódio “Uma viagem pelo Brasil” - frame retirado do programa – arquivo particular da autora.



Figura 42: Cozinha

Fonte: Episódio “Alguém viu os meus sapatos?” - frame retirado do programa – arquivo particular da autora.



Figura 43: Tronco da árvore – onde mora a Cobra Celeste
Fonte: Episódio “Sole mio” - frame retirado do programa – arquivo particular da autora



Figura 44: Tronco da árvore – detalhe da Cobra Celeste
Fonte: Episódio “Sole mio” - frame retirado do programa – arquivo particular da autora



Figura 45: Encanamento do castelo – onde moram os personagens Mau e Godofredo
 Fonte: Episódio “Uma viagem pelo Brasil” - frame retirado do programa – arquivo particular da autora



Figura 46: O laboratório de Tíbio e Perônio
 Fonte: *Making of* - programa “Castelo Rá-Tim-Bum” - frame retirado do programa Vitrine - TV Cultura - arquivo particular da autora.



Figura 47: Ninho de passarinhos – vista externa

Fonte: Episódio “Luz, câmera e ação!” - frame retirado do programa – arquivo particular da autora



Figura 48: Ninho de passarinhos – vista interna

Fonte: Episódio “Luz, câmera e ação!” - frame retirado do programa – arquivo particular da autora

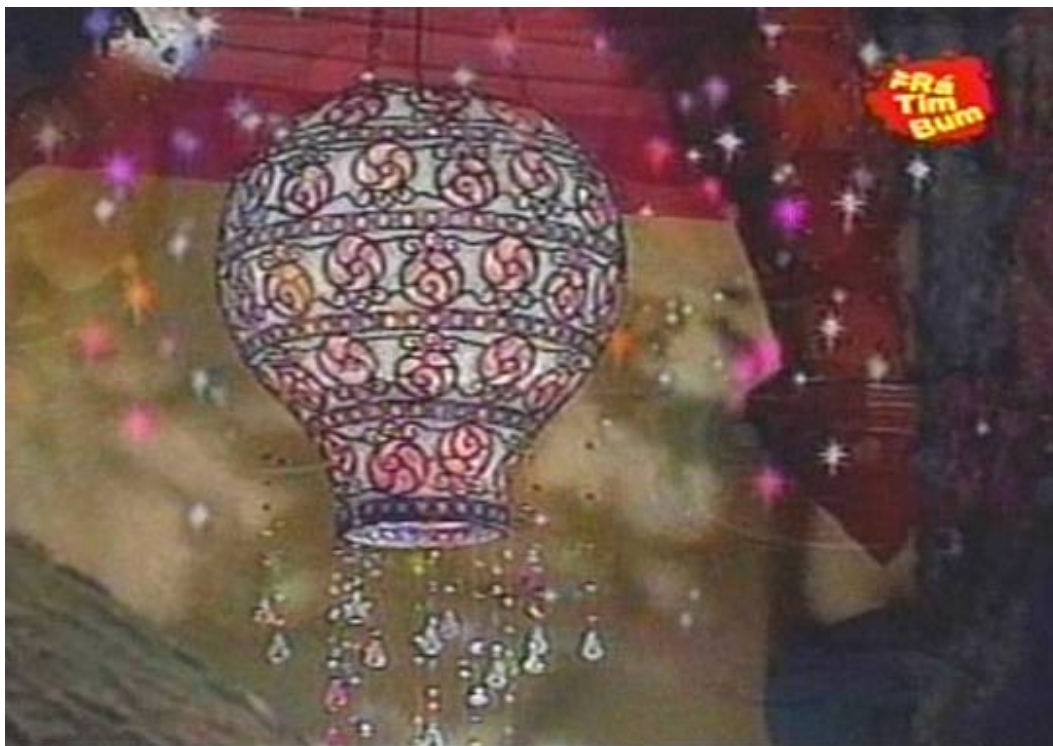


Figura 49: Lustre das fadinhas Lana e Lara - vista externa

Fonte: Episódio "Falta de água" - frame retirado do programa – arquivo particular da autora



Figura 50: Lustre das fadinhas Lana e Lara - vista interna

Fonte: Episódio "Falta de água" - frame retirado do programa – arquivo particular da autora



Figura 51: Porta da toca do Rato na sala de música

Fonte: Episódio "Uma viagem pelo Brasil" - frame retirado do programa – arquivo particular da autora



Figura 52: Porta aberta, carro de Rato entrando na garagem

Fonte: Episódio "Uma viagem pelo Brasil" - frame retirado do programa – arquivo particular da autora

A interpretação dos atores nos espaços cenográficos desenvolve-se conforme o roteiro do episódio, e cada ator possui uma marcação de cena adequada a sua realização. No Castelo, os personagens principais atuam nos ambientes cenográficos, como no hall de entrada, nas salas, no quarto do Nino e da Morgana, na cozinha, e na biblioteca.

As personagens bonecos, habitantes do castelo, basicamente atuam em ambientes cenográficos fixos, como a árvore, o ninho, o encanamento de esgoto, o lustre, o laboratório, e o buraco do rato.

A história desenvolvida pelas personagens-atores e bonecos; com locais próprios e definidos no roteiro, também se compunha de quadros fixos, com conceitos pedagógicos e temáticos e necessitavam de ambientação.

Marcelo Oka²⁴, cenógrafo responsável pelo projeto, em sua entrevista, esclarece a criação desses ambientes.

“Cao já tinha elaborado quais eram os quadros que compunham o programa, e esses quadros requeriam que na arquitetura ou na decoração desses ambientes, um elemento fizesse o link para a entrada dos quadros. Então acabamos criando a sala da lareira, a sala de música, e a biblioteca”.

Na sala de música, por exemplo, há uma caixinha de música e um instrumento musical parecido com um órgão que, ao ser manuseado, apresenta um quadro que traz embasamento relacionado ao ritmo musical. Esses elementos cenográficos fazem o *link* para a entrada das cenas sobre conceitos de educação musical.

Portanto, essa necessidade fez que os cenógrafos criassem a linguagem visual dos espaços, segundo os conceitos de abordagem narrativa, em que, para conceitos de música, um ambiente com características musicais, para os conceitos de literatura, a biblioteca, e para outros conceitos, como o de cultura de outros países, a sala da lareira.

Esses ambientes constituem espaços projetados e construídos cenograficamente para gravação em estúdio. Eles foram pensados e elaborados para atender a três importantes aspectos do desenvolvimento da série: a necessidade de circulação e movimentação dos atores, conforme a determinação do roteiro, estimado o número de personagens por ambiente, a funcionalidade da equipe técnica para a gravação, como o uso de câmeras fixas e em movimento, iluminação e

²⁴ Entrevista gravada com o cenógrafo Marcelo Oka em 28 de Novembro de 2008. Marcelo Hiroyuki Oka, cenógrafo responsável pelo projeto cenográfico do programa Castelo Rá-Tim-Bum. Nesse período ocupava o cargo de supervisor do setor de cenografia da TV Cultura de São Paulo.

áudio, e a organização espacial para a representação visual do conjunto da imagem a que se propõe o ambiente.

Mas como se elabora a representação visual do espaço na televisão? E da representação visual do espaço-tempo a partir da percepção da dinâmica visual do espaço arquitetônico?

Como se dá a representação visual nas sequências do espaço cenográfico na televisão? E a ilusão deste espaço-tempo virtual?

4.4 A dinâmica do espaço arquitetônico cenográfico e a representação televisiva

A transferência da idéia de espaço vivencial e edificado para o meio midiático da televisão enfrenta, frequentemente, questões problemáticas de linguagem que despertam reflexões sobre o fenômeno.

Considerando que a televisão apresenta um tipo de linguagem visual que envolve imagens bidimensionais em movimento sequencial, é de fundamental importância a percepção visual do espaço arquitetônico, apreendido polissensorialmente, com a compreensão de seus discursos, para a efetivação de sua representação expressiva e convincente.

Com base no conceito de Bruno Zevi (1994:17-18) acerca da percepção do espaço arquitetônico através do deslocamento do homem, observou-se como ocorre a elaboração da transferência do espaço vivenciado na arquitetura para as situações que representam essa realidade por meio da expressão televisiva.

Para tanto, a cenografia é fundamentalmente necessária para a concretização das referências espaciais. Ela cria e favorece o percurso no deslocamento entre os atores e no posicionamento de câmeras para o registro da imagem, tornando possíveis as sensações de credibilidade visual para a compreensão do telespectador.

José Eduardo Moraschi²⁵, diretor de imagem, a respeito do cenário televisivo, argumenta que

²⁵ Entrevista gravada com o diretor de TV José Eduardo Moraschi em 25/11/2008.

É o elemento que eu necessito, é a ferramenta de trabalho, o cenário faz parte do preenchimento da imagem. [...] sem o cenário nós estaríamos no vácuo. Imagine você no meio do espaço sideral, a mesma coisa um ator sem cenário, ele não saberia nem para onde andar. O cenário é a referência de tudo, é a referência de espaço, é a referência de direção, de equilíbrio, de onde colocar as câmeras, de como trabalhar. O cenário é o que faz [...] pensar em como trabalhar naquele espaço. A cena vem depois. Primeiramente quando o cenário é montado a gente já está pensando em como nós vamos colocar as câmeras para fazer as captações. [...] O cenário é a referência toda, é o centro, o pilar da coisa. (sic)

Aqueles que trabalham com as imagens em movimento na referida mídia, necessitam transmitir ao espectador a compreensão imediata do real nas situações de deslocamento que aparecem entre as cenas.

Compreende-se aqui ambientais como espaço-tempo, ou seja, a dinâmica do espaço arquitetônico, um fenômeno com que a arquitetura colabora, aprofundando-se em seus estudos desde muito tempo.

A elaboração, realizada por uma equipe de profissionais, como diretores de imagem, câmeras-men, cinegrafistas, iluminadores, editores, montadores, cenógrafos e muitos outros, requer por parte desses a sensibilidade cuidadosa na capacidade de observação. No entanto, por vezes faltam-lhes elementos para que a simulação aconteça de forma clara e convincente.

Essa observação pondera que não basta a compreensão dos estudos de espaço-tempo isolados da apreensão de valores dos sentidos, para que se faça a interpretação da imagem.

O profissional da área da direção de imagem e de edição deve perceber essas sensações, para transmiti-las na passagem do físico para o midiático, através das sequências de imagens para elaborar a compreensão da idéia de deslocamento.

Entretanto, é preciso ir além do conhecimento experimental, há que saber interpretar as mensagens, passando-as assim por um processo de análise e compreensão de âmbito objetivo e subjetivo, apontados por Couchot (2003:15), conduzindo a procedimentos da linguagem da representação visual.

O conceito de linguagem como o sistema de signos serve de meio de comunicação de idéias ou sentimentos representados por meio de gestos, sons, sinais gráficos, entre outros, que possibilitam a percepção pelos órgãos do sentido.

Contudo, na linguagem televisiva, espaço e tempo são dois conceitos principais, necessariamente apresentados e representados, com recursos distintos daqueles da realidade: o transcorrer de vários anos, por exemplo, pode ser informado pela troca de um ator mirim por

outro já adulto. O deslocamento de um edifício a outro a grande distância pode ser percebido apenas com a imagem da saída de um veículo do primeiro edifício, na seqüência, uma outra imagem do mesmo veículo em deslocamento pela estrada e, completando a ação, o veículo chegando ao segundo edifício.

Essa fragmentação própria das linguagens que se apoiam em cenografias apresenta diferentes aspectos de realidade, elaboradas ora no tempo, ora no espaço, ora em ambos.

De qualquer forma, como elucidou Aumont (2002: 64-65), a percepção do indivíduo dessas rupturas na idéia de tempo e de espaço é função, naturalmente, tanto de seu próprio repertório, aquele que alimenta as articulações que é capaz de identificar e reconhecer, como da qualidade simbólica, representativa e discursiva, com que tais passagens são concebidas.

Entretanto, para editores ou diretores de imagem iniciantes, as seqüências que envolvem a elaboração de tempo e de espaço com frequência implicam um grau maior de dificuldade de elaboração.

Essa dificuldade vem, em geral, da maneira de perceber, daqueles que elaboram a imagem na linguagem do audiovisual, pelo fato de que ainda não conseguem compreender, no instante da execução das seqüências, a falta ou, por vezes, o exagero de elementos fundamentais para que os elos entre as cenas sejam realizados de forma coerente e ritmados para leitura do espectador.

A análise da representação televisiva do espaço arquitetônico, através do programa Castelo Rá-Tim-Bum, verificou como a percepção visual do espaço edificado, compreendido na organização sequencial de espaço-tempo é percebida e sintetizada na linguagem das imagens em movimento.

4.4.1 O cenário do Castelo como seqüência visual

O cenário do Castelo, como elemento de representação do espaço, é compreendido pela percepção visual através da seleção e organização de seus ambientes, dos estímulos emitidos através das seqüências espaciais realizadas. Essa seleção e organização de suas seqüências são elaboradas e controladas pelos profissionais de direção do programa, cenografia, direção de imagem, edição e videografia que, por meio de suas especialidades, elegem as cenas de imagens

mais significativas em conteúdo narrativo e na composição fotográfica, para a compreensão e entretenimento do espectador.

Considerando que a percepção visual do espaço está diretamente relacionada ao tempo, como anteriormente apontado em conceitos elucidados por Gibson (1974: 303-304) e Giedion (2004: 41), procurou-se entender as descrições que virão a seguir.

Os ambientes cenográficos interligam-se conforme o desenvolvimento da história. Dessa forma, o ator caminha entre um ambiente e outro de maneira planejada para atender à narração da história.

Contudo, é mister um breve esclarecimento sobre outra possibilidade de organização do espaço cenográfico em função do lugar onde será projetado.

Quando a realização do projeto cenográfico não ocorre no mesmo ambiente, por razões de dimensão de espaço ou por motivos ocasionados pela narrativa da história, que pode necessitar, por exemplo, da locação de um espaço já ambientado, a gravação não acontecerá em sequência espacial e na continuidade do roteiro, ela acontecerá pelo número de cenas planejadas para aquele espaço cenográfico, independentemente de estar em seguimento com os demais cenários, podendo, em um mesmo dia, gravar diferentes roteiros, de diferentes episódios ou capítulos, o que requer, por parte das equipes de produção, direção e atores, domínio total das diferentes cenas que serão produzidas.

Essa estratégia de gravação é realizada para estabelecer o mínimo de produtividade em tempo utilizado nos recursos técnicos e de equipe, uma vez que todo o conjunto operacional se organiza, elaborando a composição cenográfica, com objetos de cena, como mobília e adereços, iluminação referente ao cenário e atores, e o posicionamento de câmeras e microfones.

A opção de gravar em função da montagem de equipamentos é válida pela otimização em montar e desmontar todos os aparelhamentos técnicos, como também pela distribuição orçamentária, quantificada em horas de uso dos equipamentos e, por vezes, no aluguel do espaço cenográfico em que será realizada a gravação.

Porém, no projeto cenográfico do programa Castelo Rá-Tim-Bum, quase que integralmente, os cenários foram construídos em um único estúdio, seguindo o planejamento de uma estrutura espacial (fig. 53) próxima ao planejamento da arquitetura edificada, guardando as relações entre as linguagens, fundamentadas na representação do espaço cenográfico. O arquiteto

e pesquisador em cenografia Jorge Osvaldo Caron ressalta essa representação, ao diferenciar o ambiente arquitetônico do cenográfico.

[...] De alguma forma, o fato de o cenário ser construído, empregar materiais em sua linguagem expressiva, permitir o tráfego espacial dos protagonistas, até de sugerir um lugar real, induz uma aproximação à arquitetura. A identificação falaciosa deriva mais do envolvimento cúmplice que tende a associar a simbologia de um ambiente à realidade factual de outro. Em outras palavras, que tende a fundir linguagens autônomas com discursos distintos pelo fato do encantamento. (1994: 69)

Como anteriormente colocado, o planejamento cenográfico seguiu a lógica da estrutura dos roteiros, uma vez que todos os episódios do Castelo propunham encenações no hall de entrada, na sala principal com a árvore e na biblioteca. Esses ambientes determinaram para a equipe cenográfica a coerência de que deveriam ser construídos preferencialmente no mesmo local, considerado aqui como o mesmo estúdio.

Mas a experiência profissional do cenógrafo responsável pelo projeto e de sua equipe foram de fundamental importância para o sucesso da elaboração cenográfica.

Marcelo Oka relata:

Eu tive uma experiência anterior no cenário do programa Mundo da Lua, em que nós pretendíamos [...] fazer com que todos os cenários estivessem de uma certa maneira já conectados uns aos outros, o que permitiria fazer plano sequência. Essa experiência no Mundo da Lua foi relativamente bem sucedida e nós levamos essa experiência para o Castelo. Então no Castelo todos os ambientes, quase todos, exceto o quarto da Morgana e a oficina (do Dr. Víctor), porque a área física não permitia, mas todos os ambientes estavam conectados. O que permitia [...] um plano sequência.

Ele continua esclarecendo que

Todos os ambientes estavam conectados, sendo que cada um, possuía uma parede removível que possibilitava também a entrada de câmera, e de uma maneira bem prática todos àqueles ambientes, da sala, da lareira, a biblioteca, a cozinha, todos eles tinham paredes ou pontos de observação de câmera.

Luciene complementa:

Então no caso do Castelo, por exemplo, foi utilizada a concepção de um cenário de 360°, para utilizar melhor o espaço do estúdio, sacrificando um pouco a área operacional, seja de equipe, de equipamento, para otimizar o espaço físico, porque era um cenário muito grande com necessidade de muitos ambientes, [...]

então a nossa opção foi sacrificar um pouco o espaço operacional, ou seja, era mais trabalhoso trabalhar com um cenário 360 graus porque não se tem justamente a quarta parede livre mas por outro lado o resultado é muito melhor, dá mais amplitude, mais profundidade.

As sequências se estabeleciam com a entrada pela porta principal, que dá acesso ao hall de entrada, que antecede a sala principal com a árvore e a escada. Essa sala, como um ambiente social, dá acesso e interliga-se aos demais ambientes da “arquitetura”, como podemos observar melhor na planta do projeto cenográfico. A biblioteca fica ao lado direito do hall; uma fonte e a passagem para a cozinha ficam à esquerda dele e, na parede de frente, a passagem giratória, que permite o acesso ao quarto do Nino, com um pequeno sofá, à direita, a sala de música localizada próxima à escada.

Esse planejamento foi realizado não só para dar entendimento na passagem de um ambiente para outro, com clareza de deslocamento das personagens entre esses espaços, mas também é um procedimento muito utilizado para que as gravações sejam otimizadas, possibilitando a gravação de mais de um episódio durante a semana, além de permitir a organização de escalas das equipes de atores para as gravações. Esse planejamento também é importante para a reutilização do estúdio de gravação que, uma vez desocupado, serve para a montagem de novo cenário para a continuidade das gravações ou ainda para a gravação de outro programa.

A partir da observação de doze episódios, verificou-se a apresentação de todos os personagens e de seus respectivos ambientes. Considerando que os programas têm formatação estrutural cênica fixa, elegeram-se quatro dentre eles que exemplificam de maneira mais completa e de mais fácil compreensão os aspectos investigados, como o deslocamento das personagens, as transposições e os elementos de ligação entre esses espaços.

Tendo como objetivo a representação do deslocamento espacial através da percepção visual entre o espaço arquitetônico e sua representação na cenografia televisiva, foi descartado qualquer outro tipo de informação, como texto escrito ou falado e as pontuações de efeito sonoro.

Verificou-se que a representação visual do espaço-tempo como dinâmica do espaço arquitetônico pode ser compreendida segundo a distinção entre as passagens de ambientes realizadas por recursos visuais, como *Elipse* de tempo, elementos cenográficos, como portas e parede giratória, por efeitos cinematográficos, combinados com a cenografia somados a grafismos animados e finalmente os produzidos por técnicas de animação.

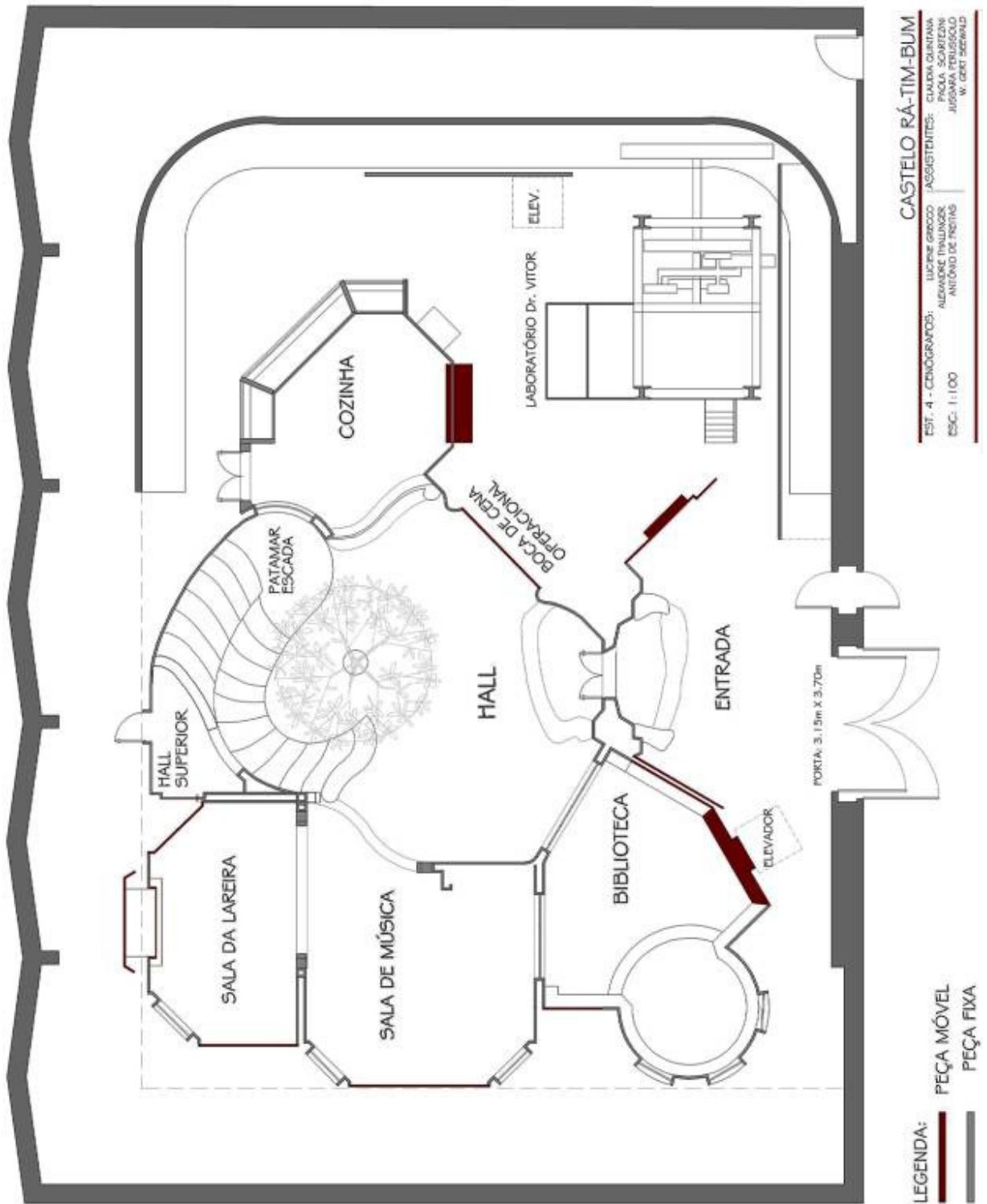


Figura 53: Planta do projeto cenográfico do programa “Castelo Rá-Tim-Bum”

Fonte: redesenho de Janisse de Paula Gomes – aluna do Curso de Arquitetura e Urbanismo da Universidade São Judas Tadeu – planta realizada a partir de cópia xerográfica do original cedido pela cenógrafa Luciene G. Ferreira.

4.5 Os recursos visuais: A representação cenográfica televisiva

As passagens entre os espaços cenográficos na televisão são realizadas essencialmente por dois processos: a passagem física, realizada por movimentos de câmera que se desloca entre os cenários no momento da gravação, e por edição de imagens.

No primeiro caso, é necessário o planejamento do espaço cenográfico, considerando o espaço cênico e o de movimentação da equipe operacional e dos equipamentos para a gravação.

No segundo caso, a edição de imagens requer um procedimento posterior à gravação, realizado a partir da seleção de imagens já gravadas com recursos visuais pertinentes aos procedimentos da montagem.

O projeto cenográfico do Castelo Rá-Tim-Bum permitiu a utilização dos dois procedimentos para a realização do deslocamento espacial entre os cenários, segundo a necessidade da cena e das limitações físicas ou técnicas para seu registro.

Portanto, as soluções realizadas para a transposição dos ambientes partiram de elaborações de recursos visuais próprios da linguagem midiática, pensados e planejados para cada caso, com o objetivo de manter a verossimilhança do deslocamento espacial, nas articulações entre as sequências.

Para melhor compreensão do procedimento de deslocamento de um ambiente para outro na cenografia do Castelo Rá-Tim-Bum, procurou-se, dentro do âmbito desta pesquisa, identificar a demonstração dessas transposições, descritos no item a seguir.

Para ilustrar as sequências de deslocamento usou-se o esquema e a nomenclatura das linguagens de televisão e animação, com representação esquematizada em story board, uma sequência constituída de diversos quadros (*frames**), organizados na ordem de apresentação.

* Vide glossário

4.5.1 Recurso visual de deslocamento, realizado por planejamento cenográfico

O registro da sequência de imagem da entrada das personagens pela porta principal (cena externa) até à sala do Castelo (cena interna) foi realizado devido ao planejamento cenográfico de cenários, com paredes móveis que permitiam a expansão de áreas, possibilitando o posicionamento de câmeras, beneficiando ângulos e enquadramentos para a gravação.

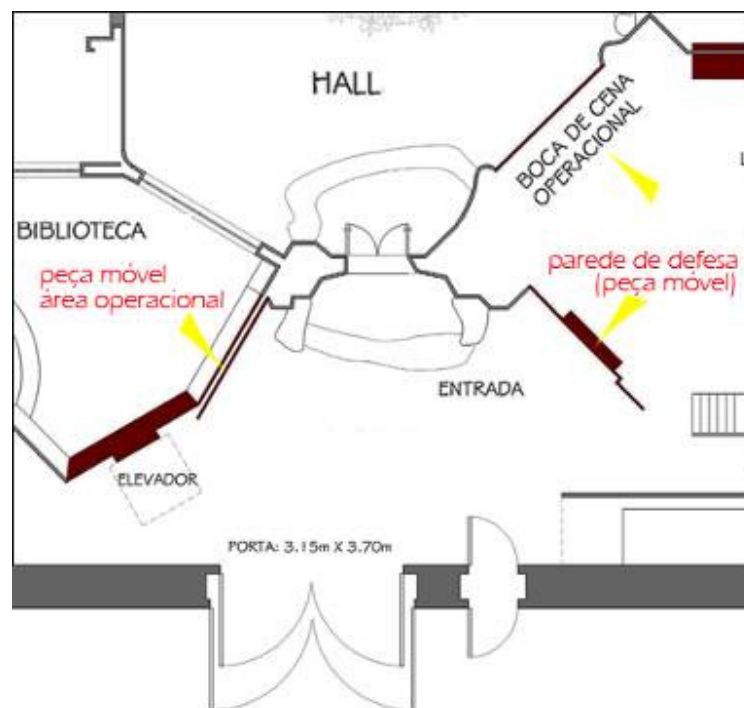


Figura 54: Detalhe em planta para demonstração de paredes móveis
 Fonte: Montagem gráfica realizada pela autora a partir do redesenho da planta do projeto cenográfico

A cena inicia em um plano geral com um *travelling** de aproximação em direção à porta de entrada (maquete do Castelo). A montagem se dá pelo efeito de fusão para a cena da porta em plano médio. Nesse momento, a imagem mostra o cenário externo da porta principal, também com movimento de *travelling**, para passar a sensação de continuidade entre os espaços.

O ator chega ao hall de entrada principal do Castelo. Bongô, passa pelas portas que se abrem. Nesse momento, as câmeras estão na posição frontal à porta e gravam a passagem dele para o lado interno do hall até as portas se fecharem. A imagem da porta fechada permite na

*Vide glossário

edição que se insira a cena seguinte. No entanto, a gravação acontece em sequência direta. As câmeras que estão no interior da sala ocupam a posição lateral, à esquerda de Bongô, que continua a interpretação, agora de costas para a porta. Essa tomada de cena reforça a profundidade de campo da imagem, uma vez que o posicionamento frontal das câmeras prejudicaria a perspectiva, dando a sensação de achatamento da personagem na parede de fundo. Ilusão visual ocasionada pela pequena distância entre a porta e a personagem.



1- Plano geral - cena externa maquete
- travelling de aproximação



2- Fusão - porta de entrada
- cenário em estúdio.



3- Travelling de aproximação
- cenário em estúdio.



4- Ator entra em cena



5- Travelling de aproximação
com correção de câmera



6- Câmera termina o movimento



7- Câmera fixa - Ator passa pela porta
Veja posição de câmera no detalhe



8- Câmera mantém a posição
- as portas se fecham



8- Câmeras dentro da sala-cena interna
Veja posição de câmeras no detalhe

Figura 55: Recurso de passagem por planejamento cenográfico - Sequência de entrada pela porta principal.
Fonte: Episódio "Uma viagem pelo Brasil" - frame retirado do programa – arquivo particular da autora

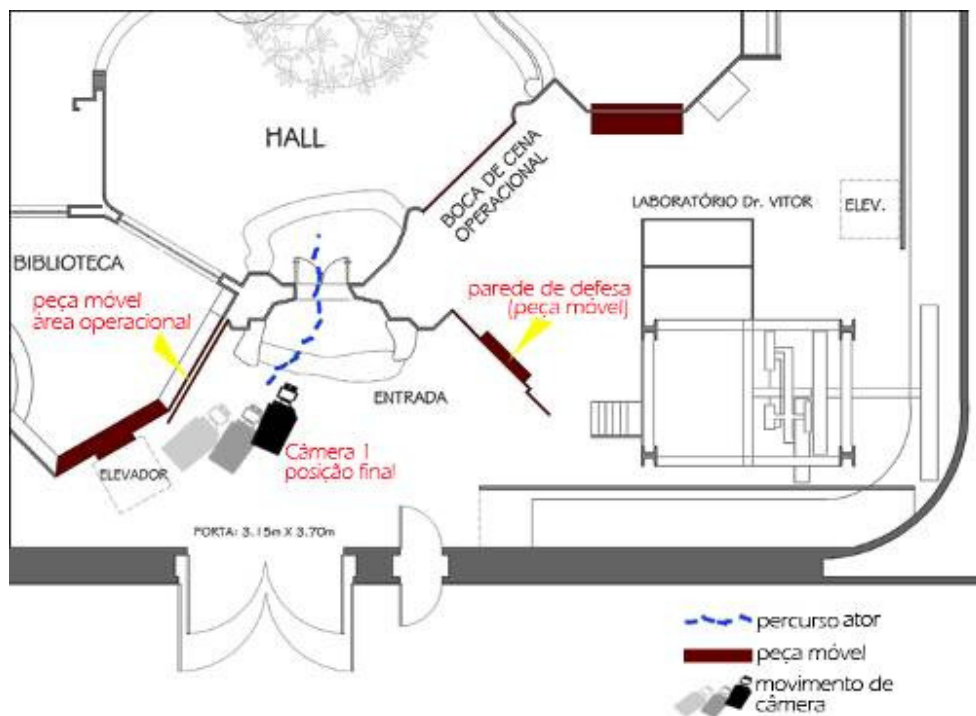


Figura 56: Detalhe em planta do posicionamento de câmeras para cena externa
 Fonte: Montagem gráfica realizada pela autora a partir do redesenho da planta do projeto cenográfico

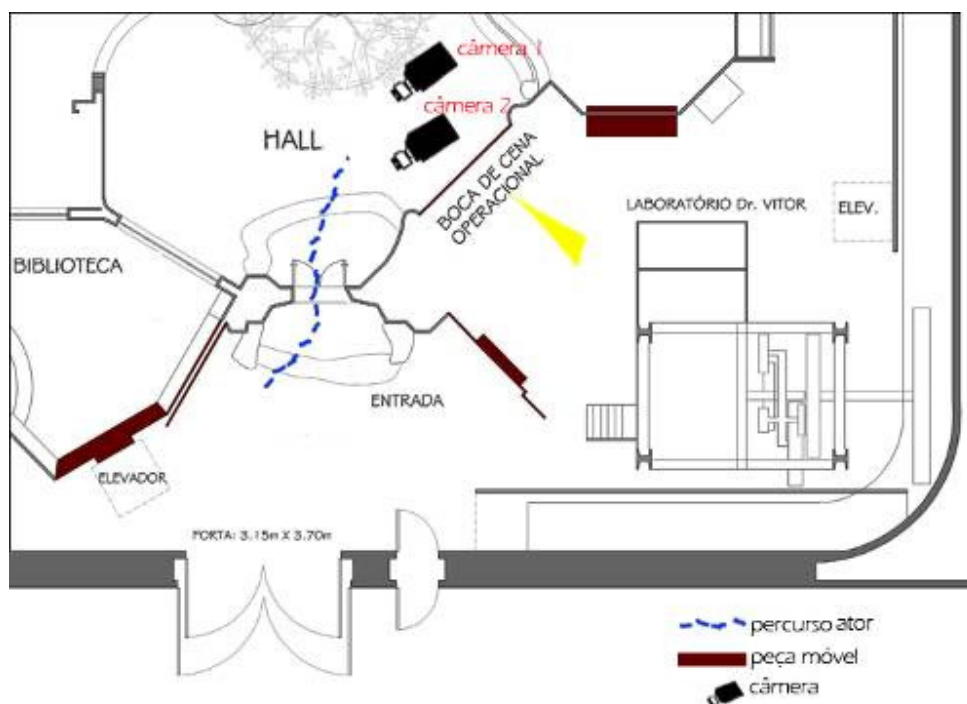


Figura 57: Detalhe em planta do posicionamento de câmeras para cena interna
 Fonte: Montagem gráfica realizada pela autora a partir do redesenho da planta do projeto cenográfico

A respeito da profundidade de campo, Luciene Ferreira comenta que é um aspecto difícil de resolver na cenografia.

[...] estamos sempre preocupados em conseguir mais profundidade. E no caso do castelo, com a sequência de ambientes periféricos a um ambiente central, e com passagens diretas, com aberturas, com vãos grandes, espaçosos, a profundidade foi bem grande e deu um resultado bem interessante.

O diretor de imagem Moraschi, relata sua experiência nas gravações do hall de entrada do Castelo, dizendo que

[...] mostrava a porta abrindo e eles (personagens) entrando, mas ali a gente já cortava a cena [...] parava a gravação, a equipe entrava com as câmeras ali no hall e já fazia a entrada deles (os personagens), lá dentro. As cenas eram paradas, era cena a cena.

[...] De um ambiente para outro ambiente existem várias formas de fazer isso. E também existem cenários que possibilitam essa passagem de um lado para o outro como se fosse ao vivo. (sic)

Esse recurso também foi utilizado para as gravações da trajetória realizada pelas personagens quando saíam da sala principal para entrar na biblioteca ou no caminho contrário.

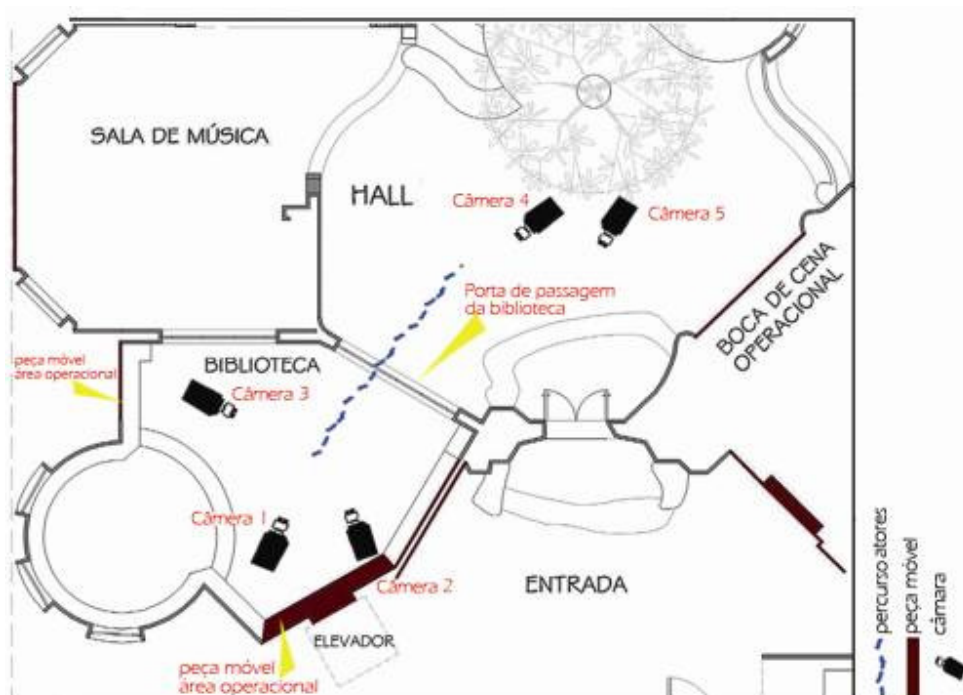


Figura 58: Detalhe em planta do posicionamento de câmeras para cena de passagem entre os ambientes internos. Fonte: Montagem gráfica realizada pela autora a partir do redesenho da planta do projeto cenográfico

As figuras 58 e 59 ilustram a sequência de passagem realizada por planejamento cenográfico.



1- Plano próximo – Nino – cena interna biblioteca – câmera 2



2- Plano médio – Dr. Víctor entra – câmera 1



3- Nino – correção de ângulo – câmera 2.



4- Plano próximo – Gato – câmera 3



5- Plano próximo – Dr. Víctor – câmera 2



6- Câmera 4 – na sala – grava Dr. Víctor passando pela porta



7- Plano próximo – Dr. Victor câmera 4 - Nino fecha a porta - as câmaras na biblioteca são desativadas



8- Plano americano – Dr. Víctor e Nino – câmera 5



9- Plano próximo – Nino câmera 4

Figura 59: Sequência de passagem dos atores entre os ambientes da biblioteca e sala principal.
Fonte: Episódio “Professor contratado” - frame retirado do programa – arquivo particular da autora

4.5.2 Recurso visual de deslocamento, realizado por efeito

A fusão, um efeito de passagem já consagrado pelo cinema, poderia por si só realizar todas as transposições de espaço e de tempo. No entanto, poderia ser considerada monótona ou pouco criativa, uma apresentação discursiva, com pouco interesse visual, em que o espectador seria deslocado imaginariamente de um ambiente a outro, sem qualquer recurso que o conduzisse com credibilidade substancial.

A televisão, por ser um veículo de comunicação de massa e de informações de consumo muito rápido, tem uma linguagem que necessita de recursos lúdicos e de ação para que prenda a atenção do público.

Portanto, é constante a inquietação dos diretores, editores e cenógrafos no planejamento da apresentação das sequências que representam as transposições de lugares.

Nos episódios analisados, a sequência visual se estabelece seguindo a estrutura básica do projeto, começando por uma cena externa em plano geral da fachada do castelo, um *travelling* de aproximação, conjugado ao efeito de fusão, realizam a passagem visual para a imagem interna do castelo. Essa apresentação está contida na estrutura básica de abertura dos episódios.

A elaboração de passagem de um ambiente externo para outro interno nas representações da dramaturgia é planejada para que se estabeleça compreensão de continuidade espacial, necessária para a desenvoltura da narrativa.

Entretanto, o diretor de imagem, ou editor, quando lança mão desses efeitos técnicos atribui aí todo um preparo conceitual no entendimento entre o real e a ficção, o simulacro, a síntese da representação da percepção do deslocamento espacial, dos conceitos colocados por Giedion (2005: 465) a cerca da percepção polissensorial do espaço.

As imagens em esquema de *story board*^{*}, representada pela figura 60, ilustram a sequência de início do programa, para aludir à entrada no Castelo.

* Vide glossário



1- Vista geral do Castelo



2- Movimento de aproximação para a porta.



3- Continuação do movimento



4- Efeito de fusão para passagem de imagem interna do Castelo



5- Continuação do movimento salão principal.



6- Salão principal

Figura 60: Recurso de passagem por efeito visual - Sequência de imagens para entrada no Castelo.
Fonte: Episódio "Falta de água" - frame retirado do programa – arquivo particular da autora

4.5.3 Recurso visual de deslocamento, realizado por *elipse* de tempo

No episódio sobre a temática *Água*, Nino em plano médio, aborrecido por ter de tomar banho, aparece subindo a escada para ir tomar banho. A sequência é interrompida em corte seco* enquanto ele ainda sobe. Em plano médio, a edição faz surgir a cena com as personagens Mau e Godofredo que estão atrapalhados com o fato de a personagem Mau ter-se entalado no cano de água do Castelo. Corta para plano médio do cenário do banheiro. Nino entra em cena feliz por não ter água para tomar banho. A troca de espaço foi realizada pela sucessão de cenas, com ação realizada em outro ambiente.

A cena não mostra o final da subida de Nino. No deslocamento real, o que se espera é que ele chegasse ao ambiente externo do banheiro para depois entrar para o lado interno dele. Mas o tempo foi minimizado, possibilidade compatível à linguagem da ficção, onde a ação de deslocamento espacial foi concluída mentalmente.

A ligação mental por meio de outras cenas, que fazem parte do contexto narrativo, são apresentadas, fazendo que o espectador se distraia da sequência do percurso não apresentado. É o que podemos entender por... “*enquanto isso*”... Assim, de um modo ilusório, concomitantemente, outra ação acontece. Sem que o telespectador perceba, ele acaba concluindo mentalmente a trajetória da personagem que chegou ao interior do banheiro, enquanto as personagens Mau e Godofredo se viam atrapalhados com a tubulação de água.

No cinema, ou na televisão, a essa manipulação realizada pela montagem de cenas na edição dá-se o nome de *Elipse**.

No entanto, pode-se entender, através dos conceitos colocados por Lynch, que essa manipulação realizada nas sequências de cenas está inserida em nossas realizações através de capacidades atribuídas à imagem mental, o que o autor denomina de imaginabilidade.

[...] imaginabilidade não tem, necessariamente, conotações com algo de fixo, limitados, precisos, unificados ou ordenado regularmente, embora possa, por vezes, ter estas qualidades. Também não significa visível, óbvio, evidente ou claro (LYNCH, 1999, p.20).(sic)

* Vide glossário



Figura 61: Recurso de passagem por elipse de tempo - Sequência do ator se deslocando da sala para o banheiro. Fonte: Episódio “Falta de água” - frame retirado do programa – arquivo particular da autora

Na categoria de programa infantil, o Castelo permite a fantasia em todos os seus aspectos, e não poderia ser diferente nos ambientes de um castelo mágico, onde os espaços extrapolam as barreiras físicas, ao construir conexões com ambientes virtuais e animados, uma transposição de espaço-tempo comum de encontrarmos nas trajetórias realizadas entre os cenários desse Castelo.

As passagens entre os cenários também podem ser planejadas por meio de objetos, elementos cenográficos, ou na construção de partes de um complemento do cenário, que auxiliam na compreensão geral da movimentação espacial descrita na narrativa da cena.

4.5.4 Recurso visual de deslocamento, realizado por elemento cenográfico

Durante o episódio, um carrinho com aparência de Rato atravessa a sala e entra no buraco da parede. A porta da toca se abre, e o espaço por onde ele circula passa a ser uma representação cenográfica virtual, realizada por meio de processos de animação gráfica.

Para esse quadro temático do ratinho que passa noções de higiene, foi projetada uma entrada cenográfica na parede da sala de música. A porta que se movimenta por controle remoto, ao fechar-se depois da passagem do carrinho (ratinho), permite o ponto de corte para a edição completar a sequência com a tomada de cena da imagem do carrinho já em outro cenário, como podemos observar na figura 62. Esse percurso, até à toca é registrado por mais de uma câmera, permitindo realizar na edição uma sequência com diferentes pontos de vista.

O carrinho termina sua trajetória em um cenário de desenho animado, onde o Rato, feito de massa de modelar pela técnica de *Stop Motion*^{*}, desenvolve coreografia sob um tema musical. Terminada a encenação, corta para a cena do Nino em enquadramento fechado, como se estivesse observando o lado de dentro da toca. Essa cena do Nino (fig.63), que mostra em close a entrada da toca, colocada logo na sequência da cena da toca virtual, faz a ligação entre o espaço cenográfico físico e o virtual.

Esse cenário foi projetado para as tomadas de câmera em contra plano* e é montado em outro set de gravação quando necessário, o enquadramento é realizado sempre em plano detalhe*, para não revelar a falta de paredes nas laterais.

A passagem de ambientes realizada por elemento cenográfico pode ocorrer por um elemento de ligação entre esses espaços, como uma porta, um corredor, uma escada ou ainda por uma passagem realizada através de uma parede giratória.

Em baixo da escada da sala principal foi projetada uma parede giratória, com um sofá fixo a ela (fig.64 e 65), que proporciona a passagem da sala para o quarto do Nino e vice-versa.

* Vide glossário

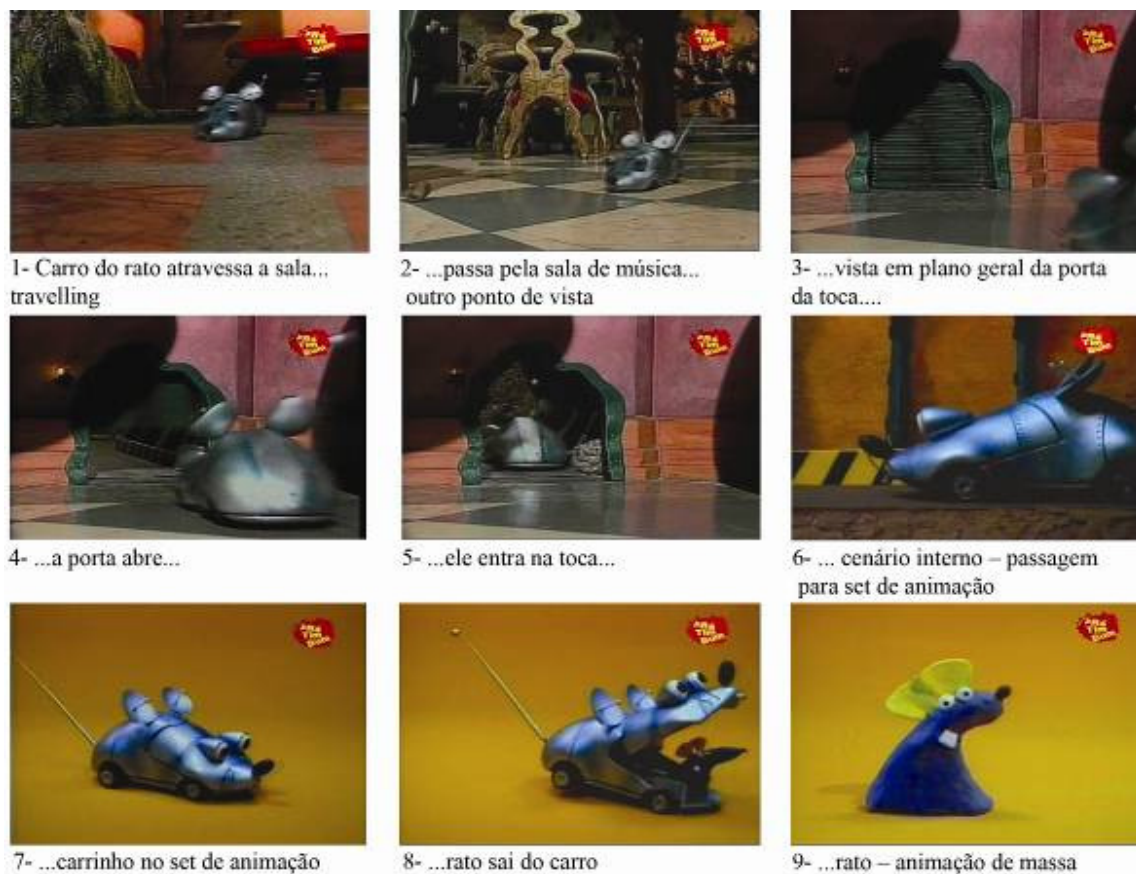


Figura 62: Recurso de passagem por elemento cenográfico – Sequência para entrada na “Toca do rato”.
Fonte: Episódio “Falta de água” - frame retirado do programa – arquivo particular da autora



Figura 63: Ponto de vista interno da toca do rato – Cenário construído montado em outro set de gravação.
Fonte: Episódio “Falta de água” - frame retirado do programa – arquivo particular da autora

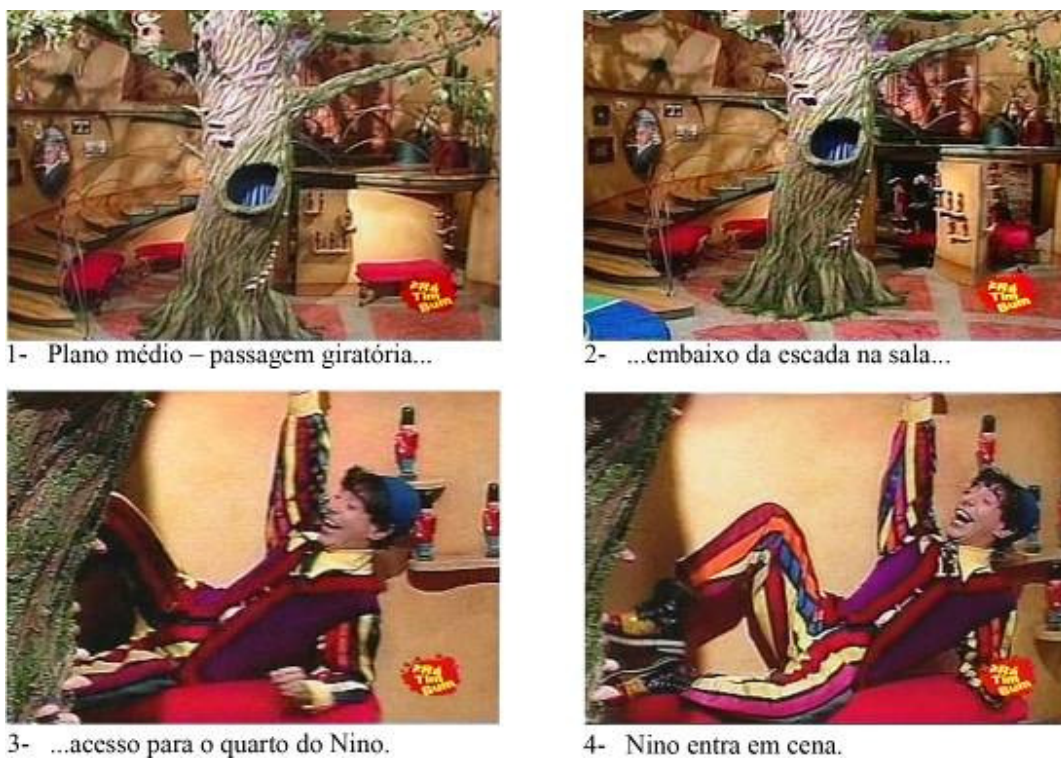


Figura 64: Recurso de passagem por elemento cenográfico – Passagem do quarto do Nino para a sala principal.
 Fonte: Episódio “Alguém viu os meus sapatos?” - frame retirado do programa – arquivo particular da autora



Figura 65: Detalhe da parede giratória, ainda em construção - acesso da sala principal para o quarto do Nino.
 Fonte: *Making of* - programa “Castelo Rá-Tim-Bum” - frame retirado do programa Vitrine - TV Cultura - arquivo particular da autora.

Embora os cenários da sala e do quarto do Nino estejam construídos no mesmo estúdio, não foi possível a gravação contínua por uma limitação técnica de posicionamento de câmeras para registro simultâneo, devido ao espaço limitado em que estava construído o quarto.

Primeiramente foram gravadas as cenas de um lado, por exemplo, na sala, e em outro momento, as do quarto.

Outra referência de passagem cenográfica é a entrada para a oficina do Dr. Víctor.

Na biblioteca, uma passagem secreta aparece quando uma parede camuflada por livros é suspensa. Encontra-se ali um elevador que conduz as personagens até à oficina onde o Dr. Víctor realiza suas invenções.

O deslocamento das personagens é compreendido pela imagem do elevador que sugere descer, e, novamente através da realização do corte seco, é inserida na edição a imagem da porta do elevador em outro ambiente que, ao se abrir, permite a passagem das personagens agora já no ambiente cenográfico da oficina.

Nesse caso, foram construídas duas portas para o elevador, uma no cenário da biblioteca e outra no cenário da oficina. Elas mantêm as mesmas características visuais para que a compreensão por parte do telespectador seja de ligação direta entre os espaços.

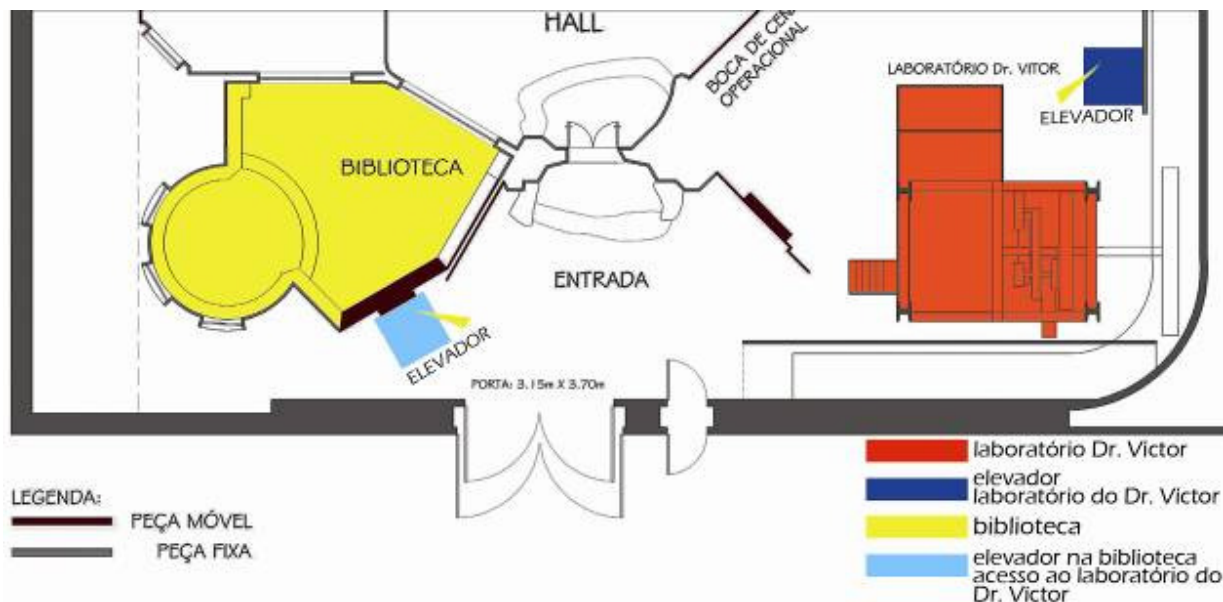


Figura 66: A ilustração destaca a localização do elevador cenográfico nos ambientes da biblioteca e do laboratório. Fonte: Montagem gráfica realizada pela autora a partir do redesenho da planta do projeto cenográfico



1- Parede de livros na biblioteca



2- A porta secreta sobe...



3- ...revela o elevador...



4- ... eles entram - a porta se fecha ...



5- ... a parede secreta desce.



6- Na oficina ...



7- ...a porta do elevador abre ...



8- ... eles entram no laboratório.

Figura 67: Recurso de passagem por elemento cenográfico – Sequência no elevador.
 Fonte: Episódio “Sole Mio” - frame retirado do programa – arquivo particular da autora

O editor de imagens Paulo César Dias²⁶, na entrevista, contribui com sua experiência em edição para televisão dizendo que;

Na vida real, é uma coisa até simples, para você sair de um ambiente para outro, você vai passar por um corredor, atravessar uma porta, pular uma janela, descer uma escada. Na edição, você tem a liberdade de fazer isso de forma diferente. Na edição, eu poderia simplesmente trocar de um ambiente para o outro através de fusão, através de efeitos, acelerar uma imagem, como passagem de tempo. [...] poderia passar de ambientes através dos efeitos. Na vida real é exatamente isso que acontece, a diferença é que você precisa se deslocar. Na edição, você pode fazer isso com menor tempo, ou até prolongando mais (o tempo), você trabalha com espaço e tempo.

Ao esclarecer sobre a falta de continuidade no espaço-tempo, Arnheim afirma que as ações na vida real seguem uma ordem no espaço e no tempo. Não podemos sair de um lugar e subitamente aparecer em outro como acontece nas imagens de televisão, temos de “percorrer o espaço que nos separa”. (1989: 26)

No entanto, a ação descontínua de espaço e tempo na representação visual é linguagem própria dos recursos de edição para o audiovisual.

4.5.5 Recurso visual de deslocamento, realizado por movimento de câmera e efeito

Esse recurso é muito utilizado em articulações de cenas realizadas em cenários que não são interligados, ou seja, são construídos em lugares distantes. A esse recurso pode-se acrescentar a idéia de espaço-tempo, não só na transposição de ambiente, mas também na de horas, dias ou séculos.

No programa, esse recurso é realizado para entrar no quarto da feiticeira Morgana que imaginariamente está localizado na torre do Castelo. Optaram os diretores pelo uso da imagem externa (a maquete), com a realização de um *travelling* para cima, até alto da torre. Uma fusão faz a passagem para o cenário do quarto da Morgana, que foi construído em outro estúdio.

A imagem da cena interna do quarto pode ser alterada em sua apresentação, variando a tomada que mostra direto Morgana em ação no quarto ou a imagem da janela interna do ambiente

²⁶ Paulo César Dias editor de imagem em entrevista em 25/11/2008

com uma vista externa do céu, para dar mais credibilidade ao público acerca da altura da torre onde localiza o quarto da feiticeira.



1- Vista externa do Castelo – maquete



2- Travelling para cima em direção à janela...



3- close – torre



4- Fusão – cena interna



5- Cenário do quarto – ponto de vista da janela para a rua



6- Outro ponto de vista – quarto da feiticeira Morgana

Figura 68: Recurso de passagem por movimento de câmera e efeito – Sequência de passagem - quarto da Morgana..
 Fonte: Episódio “Uma viagem pelo Brasil” - frame retirado do programa – arquivo particular da autora



Figura 69: Maquete montada e iluminada para gravação.
 Fonte: Episódio “Falta de água” - frame retirado do programa – arquivo particular da autora



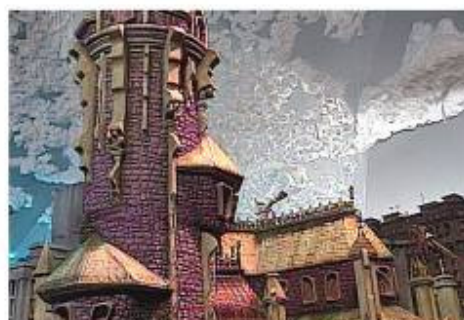
1- Maquete em fase de montagem



2- Set de gravação - externa do Castelo ...



3- Travelling em direção à janela da torre ...



4-...passagem para o quarto da Morgana

Figura 70: Sequência realizada para ilustrar a tomada de cena externa do Castelo em plano geral.

Fonte: *Making of* - programa “Castelo Rá-Tim-Bum” - frame retirado do programa *Vitrine* - TV Cultura - arquivo particular da autora.

O mesmo procedimento de passagem entre os ambientes cenográficos é utilizado para o quadro dos passarinhos.



1- Plano próximo – árvore na sala...



2- ...travelling de aproximação em direção ao ninho...



3- ...elemento cenográfico na árvore...



4- ... fusão cena interna.



5- Plano geral – cenário dos passarinhos...



6- ...travelling de aproximação.

Figura 71: Recurso de passagem por movimento de câmera e efeito – Passagem para o ninho de passarinhos.

Fonte: Episódio “O relógio do tempo” - frame retirado do programa – arquivo particular da autora

4.5.6 Recurso visual de deslocamento, realizado por elemento gráfico de animação

No quadro em que aparecem os cientistas Tíbio e Perônio, o cenário foi projetado e construído em outro estúdio. Para a transposição entre os cenários foi planejada uma passagem em animação gráfica, realizada pela técnica de animação 2D, muito utilizada como recurso, de passagem de uma cena a outra.

No quadro dos cientistas planejou-se uma animação com a realização de uma experiência química que termina em explosão. Essa representação feita por grafismo descortina totalmente o campo visual, revelando a cena interna do laboratório cenográfico.

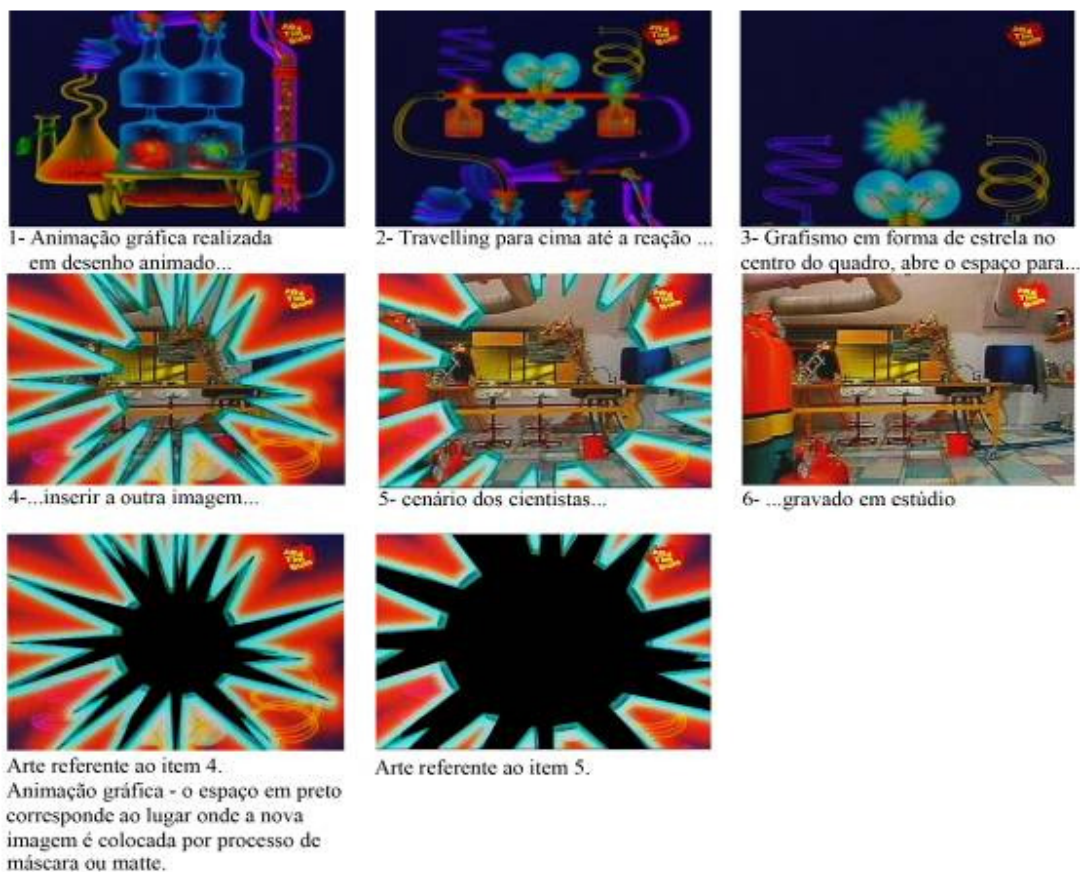


Figura 72: Recurso de passagem por elemento gráfico de animação – Passagem para o laboratório dos cientistas.
Fonte: Episódio “O relógio do tempo” - frame retirado do programa – arquivo particular da autora

4.5.7 Recurso visual de deslocamento, realizado por elemento gráfico de animação e efeito

Uma outra forma de passagem de ambiente é realizada para entrar no lustre das Fadinhas.

Nesse caso é utilizado um número maior de recursos. No início da passagem, é feito um *travelling* de aproximação muito lento em direção ao lustre, passando pela árvore. Ao mesmo tempo, sobrepõe-se a essa imagem (fusão) um efeito de estrelinhas realizada pelo processo de animação que dá um ar de magia ao lustre. Novamente um efeito de fusão completa a passagem, no cenário interno do lustre com as Fadinhas.

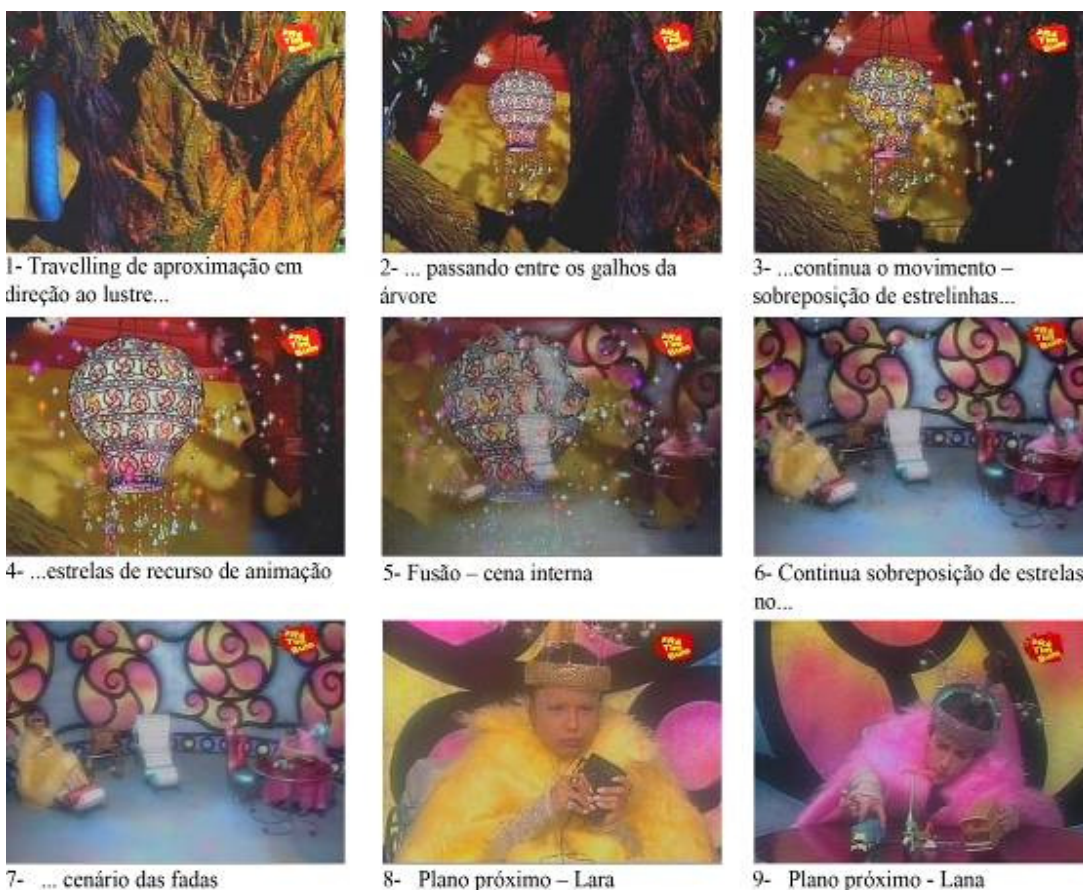


Figura 73: Recurso de passagem por elemento gráfico de animação – Passagem para o cenário do lustre. Fonte: Episódio “SoleMio” - frame retirado do programa – arquivo particular da autora

O efeito de estrelas foi realizado pelo processo de animação tradicional, depois de gravado quadro a quadro, esse material era colorizado eletronicamente em mesa de *switcher*, e duplicado em diferentes tamanhos e posições para ampliar a profundidade do efeito de animação. O mesmo processo de animação era também utilizado para as passagens de efeito de magia como, da feiticeira Morgana, ou ainda de um convidado especial como a Caipora.

Essa técnica, nos dias de hoje, foi substituída pelas técnicas dos processos digitais elaborados em computadores com softwares minuciosamente preparados para efeitos especiais. No entanto, independente de qualquer fator tecnológico a sobreposição de imagens por recortes de máscaras é muito utilizado na linguagem imagética para a realização de artes vídeo-gráficas nas passagens de espaço e tempo.

A simultaneidade espacial é experimentada como uma sequência temporal, como apresentado mais detalhadamente no item sobre “A Percepção do Espaço Arquitetônico como Dinâmica Visual” pelo arquiteto Gordon Cullen (1983: 12), quando coloca que “a existência de um Aqui se pressupõe automaticamente a de um Além”.

Percebe-se que os recursos utilizados para a representação das sequências de passagens de cenas, sejam elas físicas ou virtuais, próximas do real ou da ficção, dependem intrinsecamente da compreensão daqueles que montam essas passagens. A questão não se encontra na tecnologia dos recursos, mas na percepção detalhada daqueles que realizaram o processo de transposição, dando o entendimento para aquele que assiste à ilusão do que se entende por real.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir do estudo proposto sobre a percepção visual do espaço arquitetônico e suas representações nas linguagens das imagens em movimento, especificamente na televisão, foi possível examinar os desdobramentos dessas relações, como a percepção visual e polissensorial do espaço, os percursos e sequências de deslocamento espacial, o espaço cenográfico e sua representação nas imagens em movimento e as suas sequências de montagem, para analisar as manifestações sobre a representação no espaço midiático.

No estudo foram apontados vários procedimentos para a efetivação das sequências de deslocamento espacial nas representações do espaço televisivo, proporcionando resultados que indicam aproximações diretas à percepção visual, aplicadas nas trajetórias realizadas no espaço arquitetônico, ressaltando as características específicas e restritas de cada linguagem.

Os percursos realizados pelo indivíduo, no ambiente urbano ou edificado, percebido e compreendido pelo sentido polissensorial, também são observados em momentos fragmentados pelo sentido da visão, assim como o olhar de uma câmera, que só é capaz de focar um campo visual por vez.

Ao caminhar no espaço físico, a pessoa observa e seleciona o que quer ver, estabelecendo sua ordem visual, a partir de estímulos que provocam o seu interesse no ambiente, ou seja, ela dirige e prioriza suas intenções, da mesma forma como ocorre com a realização da edição, em que as imagens são apresentadas na sequência escolhida pelo diretor de imagem e o editor para que provoquem no público maior interesse e compreensão.

A montagem em planos de enquadramento, que se alternam em grandes planos e planos próximos, como o percebido nas trajetórias realizadas no espaço real, quando o transeunte abarca pela visão o domínio geral do ambiente e é repentinamente surpreendido por uma nova imagem que o domina, é similar ao resultado muitas vezes provocado pelo corte seco em televisão. Essa ação dinâmica, que revela e atrai detalhes ao público, também é vivenciada no espaço real,

quando o transeunte nos trajetos explorados no espaço físico, num olhar muito interessado e arrojado, vai buscar na concentração extrema da visão o ponto de maior interesse.

A distância entre as edificações, o sentido e a direção desenvolvidos na trajetória ao atravessar uma rua ou ao dobrar uma esquina são como os *travellings*, movimentos de sequência contínua que proporcionam indícios espaciais. Apesar das limitações na representação televisiva em duas dimensões, a sequência de imagens gravada representa o deslocamento realizado no espaço tridimensional, considerando a quarta dimensão do tempo, como nas trajetórias percebidas no espaço real.

Constatou-se que a arquitetura proporciona a referência espacial e temporal a partir de seus espaços edificados, de pontos de tensão e arejamento percebidos pelo deslocamento, vivenciados pelo indivíduo nos ambientes projetados, em um processo mental espacial que orienta as sensações visuais, ação que estabelece o mundo que se constrói na mente.

Nesse contexto, podemos considerar que a cenografia cumpre seu papel “arquitetônico” na linguagem televisiva. Observamos no projeto cenográfico do Castelo Rá-Tim-Bum que os ambientes e os elementos de cena foram colocados em lugares estrategicamente planejados na intenção exata de desempenhar as funções de possibilidades e de alusão às transposições espaciais.

O planejamento cenográfico apresentou estratégias de construção de cenários que permitiram à equipe operacional a exploração de ângulos de câmera, que provocam perspectivas e profundidade de campo, privilegiando a composição e a fotografia das cenas. Possibilitou as tomadas de câmera em plano sequência, projetando paredes móveis entre os ambientes do Castelo.

O estudo elaborado a partir dos cenários do programa Castelo Rá-Tim-Bum permitiu a apreensão das diferentes possibilidades de solução nos processos de transição de ambientes pela diversidade de elementos de referencial imagético cenográfico, de efeitos visuais da linguagem de edição e de animação.

Observamos que necessariamente são utilizados elementos indiciais visuais como recursos de ligação entre as cenas que necessitam de continuidade espacial. Essencialmente situações de artifício que preencham totalmente a tela escondendo o que se poderia ver na extensão daquele lugar. Portas que se fecham para que não se perceba a falta de recursos operacionais de posicionamento de câmeras ou da ausência de espaço para a realização contínua da tomada de

cena (fig. 55 e 59), explosões que descortinam outras imagens (fig. 72), fusões que transcendem no espaço e no tempo (fig. 73).

Constatou-se que o cenário interage com os personagens e auxilia na representação das passagens entre os espaços na televisão que ultrapassam as barreiras físicas e estabelecem conexões virtuais com os ambientes. O Castelo nos mostra que o espaço-tempo deve estar aberto à imaginação e deve possibilitar novas experiências perceptivas e representativas. Dessa forma, o cenário se mantém ativo, estabelecendo frequentes relações entre os diversos signos da apresentação.

Contudo, compreende-se que, apesar de o deslocamento espacial realizado no ambiente construído utilizar-se dos recursos de ligação, como portas, corredores e escadas, ele necessita do desenvolvimento completo da ação no espaço-tempo, fato que ocorre diferentemente na linguagem midiática, em que a ação pode ser sintetizada através da compreensão e interpretação dos conceitos de percepção e representação visual apontados por Gibson (1974), ao conceituar a percepção como um produto elaborado pela mente e dependente das sensações. Arnheim (2001-1988), ao elucidar que o homem consegue aprender enquanto vê, apesar de em algumas situações ver uma composição em fragmentos, do ponto de vista da percepção, aponta que ele consegue abarcar a imagem como um todo. Também, Zevi (1994) argumenta que os espaços são compreendidos pelo homem por meio de sua inquietação diante da exploração dos ambientes em que penetra e percebe o conjunto de elementos construídos e do vácuo que eles originam.

O espaço-tempo vivido no audiovisual pode ser considerado, portanto, um recurso da memória que, como demonstrado pelos fenomenólogos, é incorporado na vivência cotidiana da cidade, tornando-se constante elemento de comparação que demonstra ser o fator responsável pelo conhecimento produzido a partir daquilo que se vê.

As mensagens codificadas em sinais que representam espaço e tempo são interpretadas e aplicadas pelos profissionais, de cenografia, direção de imagem e edição, por meio da compreensão das sequências de imagens, realizadas no âmbito objetivo e subjetivo, conduzindo-os a procedimentos da linguagem da representação visual.

Consideramos que o estudo mais aprofundado nas diretrizes da percepção visual e espacial, com referências substanciais ao espaço construído, aprimora as sensações percebidas entre parâmetros de distância, profundidade, luminosidade e tempo. Essas percepções resultam na forma com que as sequências serão elaboradas na representação da imagem bidimensional em

movimento e auxiliam nas interpretações desses fenômenos que, aplicados na formatação do registro da imagem de um programa televisivo, inferem ao telespectador a compreensão mais precisa do deslocamento espacial, seja ele solucionado por recursos cenográficos em continuidade, ou somados aos efeitos digitais.

Os conceitos analisados neste estudo sobre a percepção visual do espaço arquitetônico e sua representação visual no espaço televisivo nos levam a refletir que aqueles que lidam ou pretendem lidar com as linguagens de representação midiática, e que fazem uso da dinâmica espacial, assim como aqueles que constroem o espaço físico ou virtual deveriam inquietar-se diante das soluções espontâneas da montagem e dos percursos sequenciais imediatos.

Considerar a exploração de recursos, criando soluções de representação visual que causem o inesperado, a perplexidade e, sobretudo, a veracidade dos deslocamentos espaciais, aplicados no espaço midiático da televisão, poderiam alcançar maior interesse e atenção do público diante de uma tela que não só preencherá o “espaço” como avançará as barreiras da ilusão no espaço e no tempo.

BIBLIOGRAFIA

ABBAGNANO, N. *Dicionário de filosofia*. São Paulo: Mestre Jou, 1970.

ARGAN, G. C. *Arte Moderna: do Iluminismo aos movimentos contemporâneos*. Trad. Denise Bottman e Federico Garott. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.

ARNHEIM, R. *A Dinâmica da forma arquitetônica*. Lisboa: Editorial Presença, 1988.

_____. *Arte e percepção visual: uma psicologia da visão criadora, nova versão*. São Paulo: Pioneira, 2001.

_____. *Intuição e intelecto na arte*. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

_____. *A arte do cinema*. Lisboa: 70, 1989.

ARTHUR, J.C. *Antoni Gaudí: Arquitecto Visionário do Sagrado ao Profano*. Tradução Len Berg. São Paulo: Cosac Naify, 2000.

AUGUSTO, M. F. *A Montagem cinematográfica e a lógica das imagens*. São Paulo: Annablume; Belo Horizonte: FUMEC, 2004.

AUMONT, J. *A Imagem*. Trad. Estela dos Santos Abreu. Campinas /SP: Papyrus, 1993.

_____. *A Estética do filme*. Campinas/ SP: Papyrus, 2002.

BLAIR, P. *Cartoon animation*. Laguna Hills, CA: Walter Foster, c1994.

BRANDÃO, L. L. *A casa subjetiva: matérias, afectos e espaços domésticos*. São Paulo: Perspectiva, 2002.

CRIPPA, M. A. *Antoni Gaudí 1852-1926: Da Natureza à Arquitetura*. Alemanha: Taschen Gmbh, 2003.

CREMANINI, R.S.C. *A Percepção do Espaço Físico pelo Usuário: Uma Compreensão através dos Mapas Mentais*. Florianópolis, 1998, Mestrado: UFSC.

- COUCHOT, E. *A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual*. Tradução: Sandra Rey. Rio Grande do Sul: UFRGS, 2003.
- CULLEN, G. *Paisagem urbana*. São Paulo: Edições 70, 1983.
- DELEUZE, G. *A imagem-tempo*. São Paulo: Brasiliense, 1990.
- DUARTE, F. *Arquitetura e tecnologias de informação: da revolução industrial à revolução digital*. In: FUNDAÇÃO DE AMPARO À PESQUISA DO ESTADO DE SÃO PAULO. São Paulo: FAPESP : UNICAMP, 2003.
- FERRARA, L. D'A. *A Estratégia dos Signos*. São Paulo: Perspectiva, 1986.
- _____. *Leitura sem palavras*. São Paulo: Ática, 1997.
- FERREIRA, A. Buarque de Holanda. *Dicionário Aurélio básico da Língua Portuguesa*. São Paulo: Nova Fronteira, 1995.
- FLICK, U. *Uma introdução à pesquisa qualitativa*. Porto Alegre: Bookman, 2004.
- FUÃO, F.F. *Arquiteturas Fantásticas*. Porto Alegre: Ed.da Universidade UFRGS, 1999.
- GIBSON, J. J. *La Percepción del Mundo Visual*. Argentina: Infinito Rodriguez Pena, 1974.
- GIEDION, S. *Espaço, tempo e arquitetura: o desenvolvimento de uma nova tradição*. São Paulo: Martins Fontes, 2004.
- GOMBRICH, E. H. *Arte e ilusão: um estudo da psicologia da representação pictórica*. São Paulo: Martins Fontes, 2007.
- GÜELL, X. *Antoni Gaudí*. São Paulo: Martins Fontes, 1994.
- HALL, E. T. *A dimensão oculta*. Rio de Janeiro: F. Alves, 2005.
- HEYDENREICH, L. H. *Arquitetura na Itália: 1400-1500*. São Paulo: Cosac & Naify, 1998.
- HOWARD, D.; MABLEY, E. *Teoria e prática do roteiro: um guia para escritores de cinema e televisão - com análises de 16 filmes famosos*. São Paulo: Globo, 1993.
- LAMERS-SCHÜTZE, P. (Coord.). *Teoria da arquitetura: do renascimento aos nossos dias*. Köln: Taschen, 2006.
- LE CORBUSIER. *Por uma arquitetura*. São Paulo: Perspectiva, 2000.

- LE CORBUSIER. *Oeuvre Complète*. Suíça: Birkhäuser - 14ª re-impressão 1999.
- LEONE, E.; MOURÃO, M. D. *Cinema e montagem*. São Paulo: Ática, 1987.
- LYNCH, K. *A Imagem da Cidade*. São Paulo: Martins Fontes, 2006.
- MACHADO, A. *A televisão levada a sério*. São Paulo: SENAC São Paulo, 2000.
- _____. *Máquina e Imaginário. O desafio das poéticas tecnológicas*. São Paulo: EDUSP, 2001.
- _____. *A arte do vídeo*. São Paulo: Brasiliense, 1990.
- MALARD, M.L. *Cinco Textos sobre Arquitetura*. Belo Horizonte: UFMG, 2005.
- MANTOVANI, A. *Cenografia*. São Paulo: Ática, 1989.
- MARTIN, M. *A linguagem cinematográfica*. São Paulo: Brasiliense, 1990.
- MARTINS, G. A. *Estudo de caso: uma estratégia de pesquisa*. São Paulo: Atlas, 2006.
- MCLUHAN, M. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. São Paulo: Cultrix, 1969.
- MOURA, E. *50 anos luz, câmera e ação*. São Paulo: SENAC, 1999.
- NORBERG-SHULZ, C. *II Significado nel'architettura occidentale*, Milano: Electa, 1996.
- OKAMOTO, J. *Percepção ambiental e comportamento: visão holística da percepção ambiental na arquitetura e na comunicação*. São Paulo: Mackenzie, 2002.
- OLIVEIRA, A. S. *A Construção da Aparência*. São Carlos, 2000, Mestrado: UFSCAR/USP.
- OTAKE, T.I. *Gaudí a Procura da Forma*. São Paulo: Aquarela, 2004.
- PEIRCE, C.S. *Semiótica*. São Paulo: Perspectiva, 1995.
- PIGNATARI, D. *Semiótica da arte e da arquitetura*. São Paulo: Cultrix, 1983.
- _____. *Informação, linguagem, comunicação*. São Paulo: Perspectiva, 1997.
- _____. *Signagem da Televisão*. São Paulo: Brasiliense, 1984.
- SANTAELLA, L. *A percepção: uma teoria semiótica*. São Paulo: Experimento, 1993.
- SANTAELLA, L.; Winfried Nöth. *Imagem, cognição, semiótica, mídia*. São Paulo: Iluminarias Ltda, 1999.

SANTOS, J. F. *O que é pós-moderno*. São Paulo, Brasiliense, 1980.

SERRONI, J. C. *Uma experiência cenográfica*. São Paulo: SESC, 1989.

TRIVINOS, A. N. S. *Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação - o positivismo, a fenomenologia, o marxismo*. São Paulo: Atlas, 1995.

WERTHEIM, M. *Uma história do espaço de Dante à Internet*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

VENTURI, R.; SCOTT BROWN, D.; IZENOUR, S. *Aprendendo com Las Vegas: o simbolismo (esquecido) da forma arquitetônica*. São Paulo: Cosac & Naify, 2003.

ZERBST, R. *Antoni Gaudí i Coenet 1852-1926: Uma Vida na Arquitetura*. Trad. Casa das Línguas Ltda. Benedikt Taschen, 1985.

ZEVI, B. *Saber ver a arquitetura*. São Paulo: M. Fontes, 1994.

TV CULTURA DE SÃO PAULO. Dossiê Projeto Programa Castelo Rá-tim-Bum. In: *Boletim de Programação da TV Cultura de São Paulo*. São Paulo: TV Cultura de São Paulo, 1994 a 2002.

GLOSSÁRIO

Analógico: a forma de um sinal eletrônico composto por variações de níveis de voltagem. Sinais analógicos são de qualidade mais baixa do que sinais digitais.

Ângulo de câmera: o ponto de vista criado pela posição da câmera diante do objeto. O posicionamento resulta na composição, que tem características particulares de acordo com o ângulo.

Câmera (equipamento): equipamento utilizado para a captação de imagens paradas ou movimento.

Câmera direta: também se refere ao cinema-verdade. Um estilo de filmar cenas da vida real sem equipamentos elaborados. O resultado é uma menor intrusão nas atividades do sujeito filmado do que na técnica padrão.

Câmera lenta: um movimento ou plano que acontece mais lentamente que na realidade.

Câmera Objetiva: Posicionamento da câmera quando ela permite a filmagem de uma cena do ponto de vista de um público imaginário.

Câmera subjetiva: câmera que funciona como se fosse o olhar do ator. A câmera é tratada como "participante da ação", ou seja, a pessoa que está sendo filmada olha diretamente para a lente e a representa o ponto de vista de outra personagem participando dessa mesma cena.

Celulóide: matéria plástica natural de origem protéica. Quando revestida com uma emulsão sensibilizada de gelatina é utilizada em fotografia e no cinema. Filme.

Cena: unidade dramática do roteiro, seção contínua de ação, dentro de uma mesma localização. Sequência dramática com unidade de lugar e tempo, que pode ser "coberta" de vários ângulos no momento da filmagem. Cada um desses ângulos pode ser chamado de plano ou tomada.

Cenografia: Arte e técnica de criar, desenhar e supervisionar a construção dos cenários de um filme.

Chroma key (mate): termo técnico que indica o efeito que permite substituir os fundos de enquadramentos em que prevalece determinada cor.

Continuidade: sequência lógica que deve haver entre as diversas cenas, sem a qual o filme torna-se apenas uma série de imagens, com pulos de ação e tempo. Há diversos tipos de continuidade: de tempo, de espaço, direcional dinâmica, direcional estática, etc.

Contra-plano (contra-campo): tomada efetuada com a câmera na direção oposta à posição da tomada anterior.

Corte seco: uma mudança instantânea de um plano para outro.

Corte contínuo: um corte cujo fim de um plano liga-se logicamente e visualmente ao início do segundo plano. Um exemplo é o corte de um personagem saindo de um quadro pela direita e entrando no próximo plano pela esquerda.

Digital: um sistema de sinal eletrônico composto por voltagens que são ligadas ou desligadas. A informação em forma digital pode ser copiada muitas vezes sem perda de qualidade (degradação) porque a informação não é alterada ou distorcida à medida que atravessa um sistema eletrônico.

Dolly: Veículo que transporta a câmera e o operador, para facilitar a movimentação durante as tomadas.

Edição linear: um método eletrônico de transferir imagens e sons de um videotape para outro. A cópia nova ou editada é considerada uma cópia de segunda geração.

Edição não-linear: edição fora de sequência que ocorre dentro de um computador. Isso permite ao montador construir ou alterar segmentos de qualquer maneira.

Eixo de ação: Linha imaginária traçada exatamente no mesmo itinerário de um ator, de um veículo ou de um animal em movimento. É também a linha imaginária que interliga os olhares de duas ou mais pessoas paradas em cena.

Elipse: Passar a ideia de tempo de uma forma sintetizada para que não se estenda em imagens que não acrescentariam nada à informação da ideia principal.

Enquadramento: Limites laterais, superior e inferior da cena filmada. É a imagem que aparece no visor da câmera. Área no interior da qual se faz a composição da imagem, no vídeo corresponde à tela da televisão.

Establishing shot: plano que tem como função localizar a ação da trama, orientando o espectador.

Externa: filmagem ou gravação fora de estúdio que usa câmeras portáteis.

Fade-in: um plano que inicia na escuridão e gradualmente clareia até a total luminosidade. Usado geralmente para indicar passagem de tempo.

Fade-out: um plano que inicia com uma total luminosidade e gradualmente escurece até o preto. Usado normalmente após o fade-out como passagem de tempo.

Flash frame: um quadro extra do filme, geralmente visto no ponto de corte. Ele aparece como um flash momentâneo.

Formato: em vídeo, há vários sistemas: meia polegada, $\frac{3}{4}$ de polegada, uma polegada. A fita pode ser Beta, VHS, super VHS, DVCAM, mini DV etc. Cada uma tem diferentes características. Vários formatos também refletem os propósitos de amador e consumidor, assim como o uso profissional na televisão.

Fotograma: ou quadro corresponde a cada uma das imagens que compõem um rolo de filme cinematográfico. Quando projetadas na frequência de 24 quadros por segundo criam a ilusão de movimento.

Frame: um quadro completo, parado, em vídeo. O vídeo é composto por uma série de frames. Cada frame de vídeo é composto por dois campos (fields) entrelaçados.

Frame rate: o padrão no qual o filme funciona por meio da câmera ou projetor. O padrão americano é de 24 quadros por segundo. O padrão europeu é de 25 quadros por segundo. Para a televisão, o padrão NTSC é de 30 quadros por segundo. O padrão PAL e SECAM é de 25 quadros por segundo.

Freeze: Manter uma mesma imagem por repetição de quadro. Congelar.

Fundo: plano mais afastado no enquadramento, que fica por trás do objeto principal.

Fusão: um gradual desaparecimento do fim de um plano com o início de um próximo, produzido por uma superposição de um fade-out com um fade-in de igual comprimento. Serve para mudar de cena ou enfatizar a relação entre elas.

Gravador de videoteipe (VTR): equipamento usado para gravar e reproduzir imagens e sons de televisão em uma fita magnética.

HDTV (High Definition Television): televisor capaz de reproduzir imagens com definição de 720 ou 1080 linhas horizontais, pode exibir a melhor definição disponível em alta definição.

Insert: um plano não-fundamental usado para “quebrar” ou ligar a principal ação do plano.

Mate: ver *chroma key*

Mixagem: a combinação de vários sons separados da locação ou a combinação de várias trilhas sonoras para fazer uma composição suave.

Montagem: uma compilação de imagens.

Moviola: o nome da marca de uma máquina de montar. É baseada no mesmo conceito técnico que o projetor de imagens em movimento. O som corre em separado da imagem para permitir a montagem de cada som ou imagem individualmente ou as duas juntas.

NTSC (National Television Systems Committee): padrão norte-americano de televisão com um sistema de 525 linhas que varre 30 frames de televisão entrelaçados por segundo.

Objetos de cena: todos os objetos que concorrem para criar uma encenação: cinzeiros, vasos, telefones, objetos de arte, etc..

PAL (Phase Alternation Line): o código-padrão da televisão colorida européia com 625 linhas e sistema de transmissão televisiva de 50hz.

Panorâmica: um movimento de câmera no qual a câmera se move ao longo do eixo horizontal, vertical ou oblíquo. Uma panorâmica é geralmente usada para definir a locação ou a ação seguinte.

Passagem de tempo: Artifício usado para mostrar que o tempo passou.

Pixel: unidade mínima constituinte da imagem eletrônica.

Plano americano: um plano mais aberto que um close-up. Um plano americano de um ator, por exemplo, enquadra tudo a partir do joelho para cima ou meio da coxa. É usado para seres humanos e personagens de animais em desenhos animados com características humanas, por exemplo, o coelho Pernalonga.

Plano big close ou big close-up: mostra uma situação bem mais próxima do assunto principal, na figura humana mostra parte da cabeça como olhos, boca, nariz, dedos, anel.

Plano close ou close-up: mostra uma situação bem próxima do assunto principal, um enquadramento de câmera bem “fechado”, mostra da altura da cabeça até a altura do pescoço ou centímetros dos ombros, tornando bastante nítidas as expressões faciais, também as mãos, etc.

Plano de conjunto: um plano no qual a pessoa ou objeto é visto inteiro.

Plano de detalhe: plano de enquadramento geralmente feito em plano próximo, close ou big close, de uma situação que não faz parte do contexto da cena, mas que pode vir trazendo um código de mensagem que se completará a seguir.

Plano de ligação: um plano usado para cobrir um pulo no tempo ou outra quebra de continuidade.

Plano geral: um plano relativamente amplo, de longa distância, usado geralmente para estabelecer uma cena e dar ao público um ponto de referência pra os planos subsequentes. O assunto principal sem nenhum corte e parte da geografia fílmica.

Plano médio: parte intermediária do plano geral. Para a figura humana, um plano que enquadra a pessoa da cintura para cima.

Plano muito geral: plano de enquadramento cinematográfico que mostra uma área de ação muito ampla, toda a geografia fílmica, geralmente um enquadramento com câmera alta. Por exemplo, tomadas feitas por helicópteros, que mostram parte da cidade, campo de futebol, parte de florestas, ruas ou ainda toda extensão do ambiente em que está se filmando, com maior abertura de câmera.

Plano próximo: parte intermediária do plano médio ou parte próxima do assunto principal. É o enquadramento que mostra da altura da cabeça até o tórax da figura humana.

Plano sequência: É a filmagem de toda uma ação contínua através de um único plano (sem cortes).

Pós-produção: a montagem do material pré-gravado, incluindo o uso de efeitos especiais.

Primeiro plano: Posição ocupada pelas pessoas ou objetos mais próximos à câmera, à frente dos demais elementos que compõem o quadro.

Profundidade de campo: distância dentro da qual os objetos que compõem a cena estão focados.

Quadro: área dentro da qual se encontra a composição da imagem: no vídeo é a tela do televisor.

SD (Standard Definition): Refere-se aos vídeos que não são em alta definição (HD).

Sequência: material gravado pela câmera durante uma só filmagem.

Set: local de filmagem.

Stock shot: sequência previamente gravada e que pode ser retirada de um arquivo.

Stop Motion: é a técnica de animação na qual o animador trabalha fotografando objetos, fotograma por fotograma, ou seja, quadro a quadro. Entre um fotograma e outro, o animador muda um pouco a posição dos objetos. Quando o filme é projetado a 24 fotogramas por segundo, temos a ilusão de que os objetos estão se movimentando.

Televisão de alta definição (HDTV): um sistema de televisão que contém 1.125 linhas horizontais por quadro. A televisão convencional dispõe de 525 linhas por quadro. A janela de tela do HDTV é 1,78:1 em oposição ao padrão de televisão 1,33:1

Temperatura de cor: expressa em graus Kelvin fornece o número de lumens necessário à fotografia em cores.

Tilt: movimento de câmera no eixo vertical: de cima para baixo, de baixo para cima.

Time code: sistema de código, geralmente binário, gravado no audiotape, videoteipe e algumas vezes no filme para subseqüente sincronização e montagem. Ele indica horas, minutos e segundos e permite que os quadros sejam identificados.

Tomada: uma única gravação do plano.

Travelling: câmera em movimento na dolly acompanhando, por exemplo, o andar dos atores, na mesma velocidade. Também, qualquer deslocamento horizontal da câmera.

Trilhos: são usados para colocar o carrinho para movimentar a câmera.

Vinheta: abertura animada de programa de TV e vídeo, filme para TV e cinema, site, CD-ROM.

Zoom: Efeito óptico de aproximação ou distanciamento repentino de personagens e detalhes. Serve para dramatizar ou esclarecer lances do roteiro.

Zoom in: Aumento na distância focal da lente da câmera durante uma tomada, o que dá ao espectador a impressão de aproximação do elemento que está sendo filmado.

Zoom out: Diminuição da distância focal da lente durante uma tomada, o que dá ao espectador a impressão de que está se afastando do elemento que está sendo filmado.

ANEXOS

Anexo 1 – Entrevistas

Estas entrevistas direcionaram-se ao entendimento das questões que envolvem o papel da percepção espaço-visual no universo da representação visual do espaço arquitetônico na televisão, através de imagens em movimento, especificamente no programa infantil Castelo Rá-Tim-Bum.

Os profissionais selecionados para as entrevistas foram os das áreas de concepção e produção cenográfica nas soluções dos espaços, na prática do registro das imagens e na edição de suas seqüências que estiveram relacionados com a criação, elaboração e pós-produção do programa: os cenógrafos Marcelo Hiroyuki Oka e Luciene Greco Ferreira, o *câmera-man* e diretor de imagem José Eduardo Moraschi e os editores José Cláudio da Costa Manso e Paulo César Dias.

As entrevistas foram realizadas em tom de conversa e seguiram roteiro semi-estruturado, possibilitando a realização de outras perguntas que poderiam completar a idéia ou a intenção desejada. Os entrevistados tiveram conhecimento das perguntas no momento da gravação e responderam-nas de forma espontânea.

O resumo das entrevistas apresentado nesta transcrição foi elaborado a partir do resultado de conversas individuais, gravadas em fitas *microcassette* e, posteriormente, copiadas na íntegra para a mídia digital em CD-ROM.

Esta síntese apresenta uma seleção de perguntas e respostas destacadas das entrevistas, abarcando os objetivos da pesquisa. Assim sendo, a transcrição aparece aqui de forma editada. Portanto, as questões colocadas neste momento não se apresentam necessariamente iguais para todos os entrevistados.

As entrevistas podem ser consultadas na íntegra, no anexo digital em CD-ROM. (Anexo 1-A).

Entrevista 1:

Luciene Greco Ferreira – Arquiteta - cenógrafa do programa Castelo Rá-Tim-Bum.
Gravada em 18/11/2008.

Principais abordagens.

1) O que é cenografia?

Basicamente é a materialização do atendimento a uma necessidade de cena e de direção, ou seja, é atender fisicamente a necessidade espacial de um roteiro.

A concepção da cenografia é similar à arquitetura no aspecto de espaços construídos, mas a função é o grande diferencial. Para conceber a cenografia, você precisa pensar como arquitetura, porém, é preciso adequar para o uso fragmentado, uma vez que o uso se dará sob o olhar da câmera, ou de um espectador. O cenógrafo não pode simplesmente realizar um espaço arquitetonicamente bem composto, com toda a coerência de entradas e saídas, circulação, ventilação, se ele não for aproveitado para o tipo de recurso técnico que foi solicitado.

O que interessa primeiro é a dramaturgia, o conteúdo que vem de um texto, a gente está com a cenografia atendendo a estas necessidades, apoiando essas necessidades. A cenografia é um elemento de apoio, que acaba aparecendo muito, porque justamente é um elemento visual, que tem que estar de acordo com as necessidades, não pode estar querendo dizer coisas desnecessárias, além do que precisa passar para o espectador compreender e formatar aquela ação, mas também não pode ficar devendo, se no texto não tem uma informação, a cenografia tem que colocar algum elemento ali para completar a informação, ou num figurino, ou num adereço, ou num objeto de cena, as vezes até na luz, tem várias formas de contar coisas num cena, mas se já está no texto só vai o reforço.

2) O que é cenário?

O cenário no estúdio (falando de cenário para TV), além das possibilidades de enquadramento, tem a possibilidade de utilização de posicionamento de câmera de movimento de câmera, de lentes, de iluminação, de chroma key, então todos estes recursos técnicos fazem com que o cenógrafo tenha que conceber um cenário feito para aquele tipo de utilização.

No caso do Castelo Rá-Tim-Bum, optou-se por fazer um cenário de 360°, para utilizar melhor o espaço do estúdio, sacrificando um pouco a área operacional, para otimizar o espaço físico, porque era um cenário muito grande com necessidade de muitos ambientes, que já vinham previstos pelos roteiristas, para desenvolver certas atividades que faziam parte do conteúdo do programa então a nossa opção foi sacrificar um pouco do espaço operacional ou seja era mais trabalhoso trabalhar com um cenário 360 graus porque não se tem justamente esta quarta parede livre mas por outro lado o resultado é muito melhor, dá mais amplitude, mais profundidade que é uma coisa difícil para cenografia para o estúdio, a gente está sempre preocupada em conseguir mais profundidade. E no caso do castelo, com a sequência de ambientes periféricos a um ambiente central, e com passagens diretas, com aberturas, com vãos grandes, espaçosos, a profundidade foi bem grande e um resultado bem interessante.

3) Quais as responsabilidades específicas do trabalho de um cenógrafo?

A princípio, o trabalho do cenógrafo é atender às necessidades do roteiro, da direção e ajudar a compor um contexto onde uma cena, ou um personagem ou vários, vão desenvolver a ação.

4) Qual sua participação no desenvolvimento do projeto cenográfico do programa “Castelo Rá-Tim-Bum”?

Foi um processo longo, em termos de televisão, um mergulho profundo no contexto do Castelo, entender como eram esses personagens, a concepção física numa cidade grande de um castelo que não era típico. Esse universo totalmente novo e desconhecido, devido ao perfil dos personagens principais, o criador do castelo Dr. Víctor, da Morgana, do Nino que além de ser uma família atípica, anormal, vamos dizer assim, que vivem há centenas de anos e vivenciaram uma história longa, também são inventores, no caso do Dr. Víctor, então o ambiente tinha que ser repleto de invenções, e para isso a gente tinha que inventar as coisas que a personagem inventavam. Um projeto que, além de ter toda uma coerência cenográfica em questão técnica, e de estilo, tinha todas as necessidades básicas de um cenário de ficção, tinha também muitos elementos cenográficos criados para justificar e embasar os próprios personagens. Então muitas traquitanas, muitas engenhocas, muita invenção, muita criação, que é diferente de um projeto que você pode comprar coisas prontas, cenografar, adaptar, então além dessa concepção do cenário,

os elementos cenográficos, as invenções, também deram muito trabalho, trabalho gostoso, de inventar, de criar, mas foi mais trabalhoso que o normal.

5) O cenário foi elaborado para interessar a criança, por essa razão tem tantos adereços, tantos pormenores, tantos elementos?

Com certeza, não só para aguçar, mas para embasar as ações. Como seria possível desenvolver a riqueza dos personagens em termos de magia sem ter elementos para serem trabalhados, seria impossível. O olhar da criança percorre o cenário, e cada vez ele vê uma coisa nova, é um cenário que estimula a curiosidade, o fato de ter muitas curvas, muitas formas orgânicas, é agradável o passear do olhar por esse espaço.

6) É um espaço que não se revela num primeiro momento?

Além de ter muitos elementos para serem descobertos, existe também uma brincadeira de escalas, por exemplo, o ambiente das fadinhas, é um elemento de decoração, uma luminária no saguão principal, e, depois que as fadinhas aparecem, o telespectador é transportado para o ambiente interno, um cenário em outra escala. Configura na idéia da criança, do espectador em geral, que pode ser muito mais do que aquilo que ele enxerga isso aumenta a magia.

7) Como foi elaborada a visão do todo do programa, de um lugar, a relação entre as partes do cenário e a relação entre os cenários, na representação coerente do mesmo?

O roteiro não diz pra gente como tem que ser distribuído o espaço, ele só diz que existem tais personagens e se eles têm seus ambientes próprios ou não.

No caso do Castelo, existia assim o quarto da Morgana, o laboratório do Dr. Víctor, existia a necessidade de uma cozinha, de um hall comum principal aonde as crianças chegavam e dali as atividades iriam se desenrolar no programa, a biblioteca, e a sala de música. Agora como formatar tudo isso, como combinar todas essas necessidades, é muito análogo a um programa de arquitetura, você vai fazer um projeto então você precisa saber, no caso de uma residência quantas pessoas vivem, se o casal quer um quarto para cada um, se quer dois banheiros, isso a gente chama de programa. Quantos ambientes e para que funções eles vão ser necessários para você poder elaborar o projeto espacial, a distribuição espacial desses cômodos. A mesma coisa no projeto do castelo, mas não estava formatado nem detalhado, onde ficavam, que tamanho tinha,

se tinha janela se não tinha, se era fogão a lenha, se era fogão a gás, nada disso vem detalhado. Nem se o quarto da Morgana era numa torre, se era num subterrâneo, isso tudo ficou a critério da nossa equipe elaborar um projeto que fosse coerente com a existência de todos esses ambientes, que fosse favorável a utilização em estúdio, para gravação, para iluminação, para o tamanho de equipe, para o tamanho do elenco e outro fator importante que sempre tem que se levar em consideração antes mesmo de começar a tratar o projeto de cenografia, é o espaço disponível para se instalar o cenário. Que, no caso, nós tínhamos a disponibilidade de um estúdio, pra ser um cenário fixo que seria o corpo principal do castelo, e um outro estúdio menor para revezar as montagens de cenários específicos que poderiam ser isolados fisicamente do corpo principal.

8) Como você percebe o espaço no ambiente arquitetônico no urbano e cenográfico?

A relação entre um ambiente arquitetônico urbano e cenográfico é muito íntima. Da mesma forma que um ator busca referências na vida comum, no dia-a-dia, para compor um personagem, o cenógrafo também busca, na realidade arquitetônica urbana, os elementos para referenciar um projeto cenográfico, o público se identifica com os elementos presentes do seu universo.

9) Costuma utilizar dessas sensações perceptivas para o desenvolvimento de seu trabalho?
Como?

Quase que 100% das vezes, porque quando a gente está pensando em soluções espaciais a gente está como usuário desses espaços. Então todas as percepções são extremamente úteis., inclusive no espaço que você nem conhece. Para isso é necessário pesquisar, visitar esse ambiente e sentir como é utilizado. No caso da televisão você pode, através de coisas que não se vê, conseguir gerar uma espacialidade, com sombras, com ausências de paredes, com possibilidades de acesso, compor um espaço que de certa forma gera um entendimento. Por exemplo, a torre do castelo, ... a Morgana, existe o cenário do quarto dela e a parte de fora é uma maquete, que é a maquete do castelo como um todo, então quando a gente a vê saindo pela janela e voando é uma maquete, mas existe uma borda do cenário em volta da janela que é de verdade, na mesma escala do cenário, que é só uma limitação de enquadramento, a partir daquele enquadramento, se abrir um pouquinho, você vai ver o estúdio, já não tem mais o tratamento da parede, mas aquilo ajuda muito a fazer esse link, essa ligação entre o momento da ação que ela

está saindo de dentro do cenário que é real e o vôo dela em *chroma key*, pela maquete. Esse pequeno *take*, entre um *take* e outro, amarra a idéia de que ela realmente está saindo lá da torre. Você não vê a torre como um todo, mas ela ajuda a formatar essa sequência toda para ficar uma coisa real, possível.

10) Quais os recursos utilizados para representar o deslocamento de um ator pelos diversos ambientes de um cenário na televisão?

Quando o cenário é contíguo, um ambiente é colado no outro, não tem problema nenhum, muito embora, por exemplo, uma situação residencial, a pessoa está na sala de estar e vai para um corredor, para um quarto, mas o quarto está construído em outro ambiente, em outro set, vai ter aí uma emenda na edição. Então a pessoa sai da sala, e a câmera está pegando ela por essa boca de cena operacional, essa parede que não existe, vai acompanhando durante a passagem no corredor e quando chega à porta do tal quarto, a cena é interrompida, ou pode ser utilizada também uma defesa, um painel com uma pintura ou um tratamento que tenha coerência com o ambiente e que é utilizado só nesses momentos de passagem. Então vamos supor que o diretor quer mostrar essa pessoa abrindo essa porta do quarto, mas o quarto não está ali, mas quer mostrar abrindo, o início da ação, quando ela vai entrar lá no quarto e vai ter lá uma situação de surpresa que ela vai encontrar. Aí a gente pode colocar uma defesa, ou seja, um trequinho dessa parede igual, semelhante ao do quarto, que é de um outro cenário, para depois ele fazer a outra parte da cena no quarto e ter coerência. Então na edição você tem total entendimento que aquela pessoa realmente percorreu aquele percurso todo e chegou naquele ambiente, então dá a sensação de que tudo aquilo está ligado, mesmo que não esteja. No Castelo tem vários exemplos. Tem na entrada, quando as crianças chegam, a entrada onde tem a porta, a escadinha, o jardinzinho, e onde o porteiro recebe as crianças, ela tem uma parede de defesa que fica no lado oposto, ou seja quando a porta abre e se vê as crianças entrando, de dentro para fora, existe uma defesa colocada depois da porta com uma pintura da rua. Inclusive a gente até colocava essa defesa pro lado de fora do estúdio, que era pra ficar com mais recuo. Então foi proposital que a gente posicionou a porta do cenário em frente à porta de serviço do estúdio, para justamente poder abrir essa porta e ter um recuo maior. A gente colocava a defesa do outro lado do corredor do estúdio, para ficar mais distanciado e aumentar um pouco a profundidade. Na visão de quem chega ao castelo do lado direito uma defesa para não aparecer a oficina do Dr. Víctor, que está construída logo depois.

Outro espaço também que é uma defesa para esconder o estúdio é no saguão, no saguão principal, onde tem uma parede móvel que é movimentada por contrapeso, ela ficava suspensa no estúdio, durante o tempo todo e quando enquadrava aquele lado ela era posicionada para baixo para fechar o saguão.

11) Qual a relação entre a cenografia e a edição?

A relação entre a cenografia e a edição ela existe mais enquanto resultado. Na verdade, quando a gente planeja um cenário a gente não pensa na edição. A gente pensa assim “Ah! Isso pode ser resolvido na edição”, mas não que seja elaborado em parceria um plano de composição de cenário e edição. Muitas coisas ficam já previstas para serem resolvidas na edição em acordo com a direção que vai coordenar essa edição em função dessa cenografia. Porque é muito mais fácil a edição trabalhar em cima do que já está feito do que a cenografia ficar planejando um cenário em função da edição. Mas sem dúvida que as duas têm que funcionar juntas. Porque senão, por exemplo, esses truques de passagens, passagens de tempo, não funcionam se a edição não trabalhar em cima desse planejamento. O editor precisa conhecer bem os recursos do cenário que é para ele poder editar de forma a ficar coerente, ou ter alguém nesse intermédio que oriente a edição para que funcione dentro da utilização da cenografia.

12) Com a vinda do sistema HDTV, o que você considera de importância fundamental para o desenvolvimento da cenografia televisiva?

Sobre o sistema HDTV, a qualidade da imagem é muito maior, então a cenografia, a princípio terá que se preocupar com os detalhes, com o acabamento, com texturas, com as tonalidades das cores, com o que a iluminação vai revelar. Esses cuidados já são realizados quando se projeta a cenografia para o cinema, porque a película é mais sensível do que os recursos de captação para TV. Com a transmissão de TV em HD o cuidado para o desenvolvimento do projeto no que diz respeito ao acabamento será muito maior.

Entrevista 2:

Marcelo Hiroyuki Oka – Cenógrafo - Diretor de Cenografia do programa Castelo Rá-Tim-Bum.
Gravada em 28/11/2008.

Principais abordagens.

1) O que é cenário?

O cenário tem que transmitir a personalidade da personagem. A cenografia, popularmente dita, é taxada de arquitetura efêmera. No caso do Castelo havia a história de uma família com mais de três mil anos, então a arquitetura era eclética, foi usado o estilo Art Nouveau pelo seu ar fantasioso. O Art Nouveau é um período da arquitetura onde já não se construía mais castelos e nós conseguimos que as pessoas sentissem o castelo num estilo que não comportava, é essa a função do cenógrafo, criar essa ambientação e as pessoas acreditarem.

2) Quais as responsabilidades específicas do trabalho de um cenógrafo?

Fundamentalmente é a parte técnica. O cenógrafo tem que entender, principalmente em televisão, dos pontos de vista de câmera, operação e inclusive tem a parte de áudio, que muitas pessoas podem não notar, mas faz diferença. A maneira como você monta o cenário, você dispõe, tem a operacionalidade, que no Castelo foi muito bem estudada, essa questão, e a responsabilidade técnica de uma construção, assim como um arquiteto tem que assinar um projeto, um engenheiro se responsabilizar pela construção, o cenógrafo também.

3) Como foi sua participação no desenvolvimento do projeto cenográfico do Castelo?

Eu fiz a direção de cenografia do projeto todo. Foi todo um processo em conjunto, eu com o Cao (Hamburger) e a minha equipe. O Cao queria trazer um pouco da ambientação também dos casarões do Bixiga, e aí nós mesclamos um pouco dessa ambientação dos casarões do Bixiga para esse castelo. Foi um processo que foi caminhando à medida que as necessidades apareciam, porque o Cao já tinha elaborado quais eram os quadros que compunham esse programa, e esses quadros requeriam que na arquitetura ou na decoração desses ambientes tivesse um elemento que fizesse o link para a entrada dos quadros. Então, por isso que acabamos criando sala da lareira, sala da música, biblioteca e tinha as personagens também com seus ambientes. O Gato gostava de ficar na biblioteca. E surgiu até uma

necessidade no meio do caminho que era o quarto do Nino que não estava previsto, e não tinha mais espaço físico dentro do estúdio, e também não tinha mais verba. E aí na construção da escada, da escadaria descobrimos que debaixo da escada tinha espaço, e que criança não gosta de brincar embaixo de uma escada, não é? Então alguns ambientes surgiram no desenvolver do projeto, na construção.

4) Você poderia explicar melhor a questão da operacionalidade no projeto do Castelo?

Eu tive uma experiência anterior no cenário do programa Mundo da Lua, em que nós pretendíamos... normalmente os cenários de novela, desses programas de ficção, eles são separados uns dos outros, ou seja, o ambiente quarto ele é separado do ambiente cozinha, da sala e eles são gravados separadamente e depois a edição faz a união dessas cenas. No cenário do Mundo da Lua nós pensamos fazer com que todos os cenários estivessem de certa maneira já conectados uns aos outros, o que permitiria fazer plano sequência. Essa experiência no Mundo da Lua foi relativamente bem sucedida e nós levamos essa experiência para o Castelo. Então no Castelo, todos os ambientes, ou quase todos, exceto o quarto da Morgana, a oficina, porque a área física não permitia, mas todos os ambientes estavam conectados. O que permitia fazer uma cena de perseguição, perseguição no bom sentido, em plano sequência. Então todos esses ambientes estavam conectados, sendo que cada um, possuía uma parede removível que possibilitava também a entrada de câmera, e de uma maneira bem prática. Todos aqueles ambientes, da sala, da lareira, a biblioteca, a cozinha, todos eles tinham paredes ou pontos de observação de câmera.

5) Na representação específica de uma área construída para uma outra escala, para um outro meio de representação, como você percebe a questão das escalas, das distâncias, dos espaços percorridos, dos deslocamentos vivenciados, e transcreve isso para a cenografia?

É isso depende muito do programa, do roteiro, do que o projeto exige. Mas a intenção é sempre ampliar os horizontes focais, sempre tentamos mostrar uma profundidade no espaço, porque plano raso é sempre desagradável para o telespectador.

6) Quais os recursos que o cenógrafo utiliza para representar o deslocamento de um ator entre os ambientes? Existem alguns recursos específicos da cenografia?

Primeiramente existe a coerência arquitetônica, se um ator vai para a direita tem que dar a impressão da continuidade de cena. São utilizados alguns recursos de casa, como portas, corredores,

mas basicamente a coerência do projeto arquitetônico mesmo, por mais que os ambientes não estejam conectados você tem que ter essa continuidade.

7) Qual é a relação entre cenografia e edição? Você que trabalha com televisão, quando projeta a cenografia, sabe que depois terá uma montagem? Você vê uma relação entre isso, você trabalha pensando nisso?

Com certeza, tem a questão da continuidade, da iluminação. Eu vi um projeto da própria TV Cultura que tinha muitos problemas, a edição teve muito trabalho para resolver a questão da luz. Ele era gravado num cenário com iluminação de estúdio e também com luz externa, (o editor) deve ter sofrido demais para dar essa continuidade, a preocupação com a continuidade é muito grande. Senão a história passa a ser incoerente pela visibilidade do material.

8) Com a vinda do sistema HDTV o que você considera que seja importante para o desenvolvimento da cenografia televisiva?

Para nós é um elemento complicador, porque os acabamentos têm que ser muito mais refinados, nós temos que nos preocupar muito mais com cores, mas não que isso seja um agravante, é uma questão de nos adaptarmos, tudo que é feito na cenografia será mais evidente.

Entrevista 3:

José Eduardo Moraschi – Diretor de TV - *Câmera-man* do programa Castelo Rá-Tim-Bum.

Gravada em 25/11/2008.

Principais abordagens.

1) O que é direção de TV?

Direção de TV é fazer a coordenação das câmeras que você tem disponíveis para poder trabalhar ... cortar as imagens ...tem que levar a idéia do que está se passando naquele ambiente, essa é a verdadeira função do diretor de TV, passar para quem está assistindo o entendimento do que está acontecendo.

2) É o diretor de TV quem decide qual a ordem das câmeras para passar essa mensagem?

É, porque o diretor de TV é o grande elo entre a direção, produção e a equipe técnica, ele fica no meio entre a direção (do programa), a produção e a equipe técnica. O diretor geral faz o programa, mas quem vai fazer a direção com as câmeras é o diretor de TV.

3) Com a vinda do sistema HDTV você considera de importância fundamental o que para o seu trabalho?

Fora uma atualização de equipamentos, de recursos que nós vamos ter, também a qualidade de imagens, tudo vai ser repensado. Por exemplo, os cenários vão ter que ser refeitos, e pensar em todos os detalhes. A HDTV revela muito mais que nossos olhos. Às vezes a gente não vê tanto defeito e ela (HDTV) mostra. O grande diferencial do HDTV é fazer com que todo mundo pense numa nova Era. Como fazer cenário, como fazer uma maquiagem, com que roupa uma pessoa vai se expor frente a essas câmeras, um apresentador, no caso. Os detalhes dessa roupa, pequenas maquiagens, qualquer coisinha pode deixar muito bonito como pode deixar muito tosco, pode derrubar tudo.

4) Como foi sua participação no projeto do programa Castelo Rá-tim-bum?

Na época, minha função em televisão era câmera e eu fui um dos câmeras do Castelo Rá-tim-bum.

5) O que você fazia efetivamente?

Na verdade as gravações do Castelo Rá-tim-bum foram num estúdio grande e quase todos os cenários, todos os sets estavam dentro desse estúdio. E eram usados muitos recursos de luz. Eram utilizadas câmeras com diversas alturas e câmeras também no chão, tiveram muitos trabalhos com trilho, usamos grua dentro do estúdio para fazer alguns trabalhos também. E foi assim muito legal, uma dramaturgia, um trabalho que exigia bastante e que tinha muitas mudanças de cenário, cenas de continuidade com as quais aprendemos muito também. A gente aprendeu muito com o trabalho do Castelo Rá-tim-bum naquela época, e foi uma alavanca pra muita gente ali porque revolucionou mesmo. Eu acredito que fora a história do Castelo Rá-tim-bum, trabalhando como câmera lá, o que ele mais se destacou mesmo foi o cenário. A gente admirava muito aquele cenário que foi construído, que nos levou nos teletransportou para aquele mundo mágico que a gente queria mostrar para as pessoas.

6) Você disse que tinha muitas mudanças de cenário, de espaços, de um lugar para outro, você se recorda de uma situação que tenha planejado essas mudanças de espaço?

Tiveram muitas, isso ocorria constantemente, porque a cena começava lá fora no castelo, depois chegavam os meninos, eles tinham que entrar, eles batiam na porta, tinham que falar a senha para entrar. Então tinha que mostrar eles ali fora conversando, depois a gente (equipe técnica) esperava eles lá dentro, para depois eles entrarem. As câmeras trabalhavam tanto no ambiente interno como externo, então as cenas eram feitas num ambiente e depois mudava-se toda a equipe e ia para um outro ambiente e lá a gente fazia a sequência da cena, na verdade onde uma cena terminava começava a outra. Na edição, faz a sequência como se estivessem todas as câmeras lá fora e depois todas lá dentro, na sala.

7) Você também colocou que no cenário vocês tinham um trilho e uma grua. Você pode relatar em qual situação utilizou esses equipamentos?

A grua eu me lembro que algumas vezes no hall de entrada onde tinha a escada a gente fez algumas imagens de quando a pessoa estava descendo as escadas, a grua descia junto. E o trilho eu me lembro de uma câmera subjetiva do rato que corria a câmera correndo assim como se fosse o ponto de vista do rato. Acho que na biblioteca a gente chegou a usar grua.

8) Como você percebe o espaço no ambiente arquitetônico, urbano e no cenográfico? Você costuma utilizar dessas sensações perceptivas no desenvolvimento do seu trabalho?

Sim, toda vez que existe um deslocamento de espaço para espaços diferentes, os cenários onde começa a cena até onde ela vai terminar, aí tem toda essa trajetória (contínua) do ator, que sai de uma sala, pega um corredor e vai até a cozinha, depois ele volta e sobe para o quarto. A gente pode acompanhar o ator se tiver condições de iluminar tudo isso e fazer como se fosse uma cena só, tendo cenário em todas essa trajetória a gente pode fazer com uma câmera só e revelar tudo, mostrar todo o espaço que existe e todos os elementos de um ponto até outro ponto.

9) Como um plano sequência?

Como um plano sequência. Um plano sequência na realidade é um plano que dá sequência a outro plano seria fazer com várias câmeras. Vamos supor a gente tem assim um cenário de uma sala, um cenário de um quarto, de um escada, do quarto para a sala tem a escada, a gente teria que dividir todas essas cenas para dar uma continuidade depois. Porque aí seria na verdade cenário de cada set, então a gente faria a cena da sala, mostraria subindo a escada, pararia, subiria lá e faria chegando à escada, ele ia abrir a porta de um quarto, a gente mostra abrindo, para, e depois a gente coloca uma câmera dentro do quarto e mostra ele entrando no quarto. Aí esse tipo de cena que tem uma em relação à outra, normalmente a cena começa onde termina a outra, então mostra a sequência certa para mostrar que ele começou num local e terminou em outro local e dá à mesma sensação como se existisse cenário em todos os espaços feitos com uma câmera só.

10) Como tecnicamente era feita essa parte do registro da imagem, quando estavam do lado de fora do Castelo?

Era uma imagem que induzia que nós estávamos trabalhando externo, mas nós estávamos trabalhando interno, dentro do estúdio, então a captação, a luz era um pouco mais fria, tinha que ter uma luz com a temperatura 5600K para mostrar que era uma luz com uma claridade do dia, mas não era, teve um trabalho todo de luz para fazer, do lado da porta as câmeras conseguem pegar as pessoas de frente porque as câmeras recuam além da porta, existia uma cavidade ali, além do degrau a gente conseguia dar esse take de frente, e mostrava as pessoas que estavam chegando ali na porta. O diálogo que eles tinham ali também nunca foi muito grande. Então eles conversavam, às vezes a gente também pegava pelo outro lado, um falando com o outro, sem inverter o eixo, porque a gente trabalhava na parte da frente. E quando a gente não trabalhava de frente, enquadrava eles olhando para a porta. Eles conversavam ali, falavam a senha e funcionava muito bem.

11) Quando eles entravam pela porta, como acontecia?

Mostrava a porta abrindo, e eles entrando, mas ali a gente já cortava a cena. Parava a gravação naquele momento que a porta abria, que eles estavam entrando no Castelo, então ali parava a gravação, a equipe entrava com as câmeras ali no hall (da sala) e já fazia a entrada deles lá dentro.

12) Você utiliza recursos visuais para representar, através da imagem televisiva, o deslocamento de um ator entre dois ambientes próximos? De que forma?

De um ambiente para outro ambiente existem várias formas de fazer isso. E também existem cenários que possibilitam essa passagem de um para o outro como se fosse ao vivo. A gente mostra que existe essa passagem de um para o outro e tem também o cenário que não tem essa passagem de um para o outro, quando a pessoa está para sair de um cenário, a gente dá um corte ou um *fade* e espera ela na entrada do outro cenário. Então nós usamos recursos de câmera, um *travelling* ou um *steadycam*, acompanhando a pessoa.

13) No seu entendimento, o cenário contribui para o registro de imagem? De que maneira acontece essa contribuição?

Total. É o elemento que eu necessito, é a ferramenta de trabalho, o cenário ele faz parte do preenchimento da imagem. Sem o cenário não haveria ..., nós trabalharíamos aonde? Sem o cenário nós estaríamos no vácuo, não tem o que trabalhar sem o cenário. Tudo é cenário, tem que existir a imagem.

14) Então o cenário para você é a representação do espaço construído?

Imagine você no meio do espaço sideral, a mesma coisa um ator sem cenário, ele não saberia nem para onde andar. O cenário é a referência de tudo, é a referência de espaço, é a referência de direção, de equilíbrio, de onde colocar as câmeras, de como trabalhar. O cenário é que faz com que nós tenhamos que pensar em como trabalhar naquele espaço. A cena vem depois. Primeiramente quando o cenário é montado a gente já está pensando em como nós vamos colocar as câmeras para fazer as captações. É o cenário que nos faz raciocinar e pensar em como trabalhar isso. O cenário é a referência toda, é o centro, o pilar da coisa.

Em televisão falar sobre imagem, falar sobre essa captação, quer dizer pegar uma imagem real e transformar em imagem eletrônica, isso é uma percepção, uma coisa muito única de cada pessoa. Por isso que cada profissional de televisão é muito único, porque tem uma percepção diferente um do outro. O que acontece é a sensibilidade de cada pessoa de poder absorver aquilo que está vendo. É uma parte artística que

cada profissional de televisão tem, cada câmera, cada operador de áudio, cada iluminador, a produção, a cenografia como foi criada na cabeça do cenógrafo, como que ele pensou aquilo, tudo isso é único de cada um, cada equipe faria de uma forma diferente, cada um faria de uma forma diferente. Então a gente está gravando um musical, eu procuro colocar para as pessoas assistirem do jeito que eu escuto aquele musical. Do jeito que eu estou vendo aquilo e escutando, não vai ser do mesmo modo que uma outra pessoa vai fazer, pode fazer mais bonito, mas não vai ser como eu, porque ela não vai conseguir escutar da mesma forma que eu escuto, ela escuta diferente, ela vê diferente. O ser humano, nós somos únicos, é uma arte mesmo.

Entrevista 4:

Paulo César Dias – Editor de imagens do programa Castelo Rá-Tim-Bum.

Gravada em 25/11/2008.

Principais abordagens.

1) O que é edição?

A edição é a finalização de todo um processo de criação de um roteiro, de uma história, que pode ser um drama, pode ser um programa infantil, um institucional. Haverá a captação de imagens, e o editor vai seguir o roteiro. Ele vai montar as imagens e seguir aquela sequência. Primeiro será feito um pré-corte de todo o material, porque existe um tempo aproximado do que existe no roteiro, já pré-definido. Ele (editor) vai seguir todos os ambientes que estão definidos no roteiro, as externas, as gravações internas, as partes que são de efeitos especiais, vai colar tudo isso. Depois que esse trabalho foi feito, mais ou menos, na pré (edição), tem a pós-produção que vai afinar todo o pré-corte, é o toque final de todos os *takes*, de acordo com a necessidade de fechar exatamente o que está no roteiro.

2) O que é montagem?

Edição e montagem são as mesmas coisas. A diferença é a linguagem, edição é a linguagem de televisão e montagem é uma linguagem de cinema.

3) Como é o trabalho do editor de televisão?

A partir do *briefing* do que tem para ser feito, o editor vai usando sua criatividade para resolver a montagem: quais os elementos visuais que serão utilizados na ligação de ambientes e as passagens de tempo. Hoje em dia, a linguagem da televisão tem que ser rápida. Foram desenvolvidos recursos de efeitos digitais para resolver as diversas situações colocadas.

4) Como foi seu trabalho na edição do programa “Castelo-Rá-Tim-Bum”?

No Castelo Rá-tim-bum, eu trabalhei fazendo a parte de efeitos, interferências em quadros que eram editados em outra ilha. Esse trabalho chegava para eu acrescentar a pós-produção,

como fazer a passagem de tempo entre dois personagens, por exemplo da Lana e Lara, que eram duas fadinhas que moravam dentro de um lustre.

5) Como você percebe o espaço no ambiente arquitetônico urbano e no cenográfico? De que modo você aborda essas referências em seu trabalho?

Na vida real, para você sair de um ambiente para outro, você vai passar por um corredor, atravessar uma porta, pular uma janela, descer uma escada. Na edição, podemos simplesmente trocar de um ambiente para o outro através de *fusão*, de efeitos, da aceleração de uma imagem, como passagem de tempo. Na vida real, a diferença é que você precisa se deslocar, na edição você pode fazer isso com menor tempo, ou até prolongando mais, você trabalha com espaço e tempo.

6) Você utiliza recursos visuais para representar através da imagem televisiva, o deslocamento de um ator entre dois ambientes próximos?

Os elementos visuais que utilizamos na ligação de ambientes. Tem várias situações, você pode fazer a iluminação de um cenário, de uma luz totalmente azul, e na edição vai ser feita uma iluminação mais quente, toda amarelada, é o mesmo cenário, o mesmo ambiente, e você mudou completamente a situação, era noite, você pode fazer uma transição para o dia e depois apenas com uma *fusão*, para passagem de tempo.

7) Quais os elementos visuais que utiliza como ligação entre ambientes diferentes?

Você pode usar do mais simples que seriam cortes descontínuos, você pode usar *fusão*, pode usar *fade-in*, *fade-out*, pode acelerar a imagem, trabalhar com aceleração ou desaceleração da imagem, com *desfoque*, várias passagens de efeitos digitais.

8) Como elabora a representação do tempo? E a idéia de espaço e lugar no trabalho de edição?

Vamos supor uma pessoa, ela vai sair do apartamento onde ela mora. Você a coloca puxando a fechadura da porta e imediatamente você faz um corte com ela trancando já saindo do prédio, ao invés dela estar fechando a porta que ela acabou de abrir, ela já estaria fechando a porta do prédio lá fora, isso é chamado de corte descontínuo, você simplesmente faz uma

passagem de tempo super rápida. Ou você poderia fazer, ela abrindo a porta, corta para ela dentro do elevador, corta para ela saindo na rua e corta para ela entrando no carro. Você estaria em vários ambientes, passando por várias situações, tudo com corte seco. Ou tudo isso poderia ser feito através de *fusão*, daria uma sensação de um tempo maior e ficaria uma coisa mais suave. Isso seria um exemplo de você estar em vários ambientes, passando por vários cenários.

9) No seu entendimento, o cenário contribui para a o momento da edição? De que maneira acontece essa contribuição?

O cenário é importante para várias situações, para você conseguir ambientar alguma coisa.

10) Com a vinda do sistema HDTV, o que você considera de importância fundamental para o desenvolvimento da edição e do registro da imagem?

A qualidade do HDTV é muito superior aos padrões SD (*standard*) e analógicos. As imagens captadas têm mais detalhes de cenário e até na expressão dos atores. Também o campo da imagem é maior, da relação 4:3 passamos para 16:9 (está se referindo à proporção do tamanho da imagem).

Entrevista 5

José Cláudio da Costa Manso – Editor de imagens do programa Castelo Rá-Tim-Bum.

Gravada em 25/11/2008.

Principais abordagens.

1) O que é edição?

Edição é uma montagem, uma seleção de imagens, que envolve também o áudio, o uso das transições, de acordo com o assunto a ser tratado.

E depende do assunto que vai tratar, se é uma entrevista, se é um documentário, se é uma novela. Cada um tem um grau de dificuldade maior que a outra, enfim, edição é um agrupamento de imagens, a gente interpreta uma idéia através da edição.

2) O que é montagem?

Olha, para mim montagem se aplica mais a filmes.

3) Qual o trabalho do editor de televisão?

Eu acho que para televisão a gente pega (edita) muitos programas, como musicais, entrevista, e a realização é uma coisa mais lenta do que a edição para publicidade.

4) Com a vinda do sistema HDTV, o que você considera de importância fundamental para o desenvolvimento da edição e do registro da imagem?

Bom, no momento eu ainda não estou editando em HDTV, mas eu acho que num futuro bem próximo vai modificar bastante coisa, vai melhorar aí a definição da imagem.

Haverá mais linhas de leitura de imagens, uma melhora fundamental para o Brasil, eu acho que em termos de televisão digital e tudo mais.

[...] muda o formato, que é dezesseis por nove ...vai mudar um pouco, mas tecnicamente para a edição, acho que não muda.

5) Como foi seu trabalho na edição do programa “Castelo-Rá-Tim-Bum”?

Ah, eu fazia uma pré-edição e uma edição também. Fazia uma edição de quadros do programa. Os quadros eram da bruxa Morgana ... e do passarinho. Fazia também uma pré-edição da árvore, e depois finalizava tudo ... fazia uma pós-produção da edição.

6) Como você percebe o espaço no ambiente arquitetônico, urbano, e no cenográfico? De que modo você aborda essas referências em seu trabalho?

Eu acho que a gente tem uma intuição. Existem técnicas, como ângulos de câmera, que fazem o telespectador perceber uma coerência na passagem de um ambiente para outro.

Uma questão de linguagem, são códigos, são técnicas que a gente usa para a pessoa que está assistindo perceber, para não ficar aquele oco de edição, ou seja, tem que ter certa coerência de passagem de um lugar para outro.

7) Que tipos de passagem, de códigos, e que você se referiu, para fazer a ligação dessas passagens?

Por exemplo, uma pessoa acaba de se levantar, e eu quero mostrar que ela foi para o banheiro, escovar os dentes. A gente utiliza uma *fusão* , ela está na cama e faz uma *fusão* para ela no banheiro. Para o público que está assistindo já é um código que eles aceitam como passagem de tempo.

8) Você poderia comentar alguma dessas passagens que tenha realizado no Castelo?

Ah, sim, no Castelo, na bruxa Morgana, por exemplo, utilizava muito na parte de mágica, utilizava estrelinhas, essas estrelinhas eram montadas, elas vinham branquinhas passavam pelo *switcher* e coria, multiplicava e faziam com que a Morgana, quando desse um toque, em alguma coisa aquilo se transformava em outra coisa, ...existia o recurso da estrelinha que iludia um pouco... fazendo a passagem.

9) Como elabora a representação do tempo? E a idéia de espaço no trabalho de edição?

Normalmente se utilizam imagens externas de passagem de tempo de dia para noite, como um luar. Uma câmera capta uma imagem de lua, e a gente faz uma passagem para a lua e depois para uma pessoa de dia.

10) No seu entendimento, o cenário contribui para a o momento da edição? De que maneira acontece essa contribuição?

Contribui e muito, porque às vezes a gente quer uma peça cenográfica, por exemplo, uma caneta que a personagem pega, isso faz com que crie um argumento para uma passagem.

No caso da Morgana, ela não pegava uma caneta, pegava uma varinha de condão para fazer uma passagem de uma coisa irreal no caso, uma coisa fictícia. Ela mudava as pessoas, mudava as roupas das pessoas e tudo mais.

Anexo 1 A – Entrevistas na integra – CD-ROM

Anexo 2 – Sequências de imagens em movimento

Livros Grátis

(<http://www.livrosgratis.com.br>)

Milhares de Livros para Download:

[Baixar livros de Administração](#)

[Baixar livros de Agronomia](#)

[Baixar livros de Arquitetura](#)

[Baixar livros de Artes](#)

[Baixar livros de Astronomia](#)

[Baixar livros de Biologia Geral](#)

[Baixar livros de Ciência da Computação](#)

[Baixar livros de Ciência da Informação](#)

[Baixar livros de Ciência Política](#)

[Baixar livros de Ciências da Saúde](#)

[Baixar livros de Comunicação](#)

[Baixar livros do Conselho Nacional de Educação - CNE](#)

[Baixar livros de Defesa civil](#)

[Baixar livros de Direito](#)

[Baixar livros de Direitos humanos](#)

[Baixar livros de Economia](#)

[Baixar livros de Economia Doméstica](#)

[Baixar livros de Educação](#)

[Baixar livros de Educação - Trânsito](#)

[Baixar livros de Educação Física](#)

[Baixar livros de Engenharia Aeroespacial](#)

[Baixar livros de Farmácia](#)

[Baixar livros de Filosofia](#)

[Baixar livros de Física](#)

[Baixar livros de Geociências](#)

[Baixar livros de Geografia](#)

[Baixar livros de História](#)

[Baixar livros de Línguas](#)

[Baixar livros de Literatura](#)
[Baixar livros de Literatura de Cordel](#)
[Baixar livros de Literatura Infantil](#)
[Baixar livros de Matemática](#)
[Baixar livros de Medicina](#)
[Baixar livros de Medicina Veterinária](#)
[Baixar livros de Meio Ambiente](#)
[Baixar livros de Meteorologia](#)
[Baixar Monografias e TCC](#)
[Baixar livros Multidisciplinar](#)
[Baixar livros de Música](#)
[Baixar livros de Psicologia](#)
[Baixar livros de Química](#)
[Baixar livros de Saúde Coletiva](#)
[Baixar livros de Serviço Social](#)
[Baixar livros de Sociologia](#)
[Baixar livros de Teologia](#)
[Baixar livros de Trabalho](#)
[Baixar livros de Turismo](#)