

**Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto**

Mestrado em Desenho e Técnicas de Impressão

Dissertação de: Elisa Almeida Trindade

Orientado por: Doutora Cristina Mateus

2013



# *Desenho e Cinema*



**Agradecimentos:**

À minha orientadora Doutora Cristina Mateus,  
à minha família, aos meus amigos e  
a todos que tornaram possível este trabalho.



# Índice

Resumo/Abstract	9	3.1. Storyboards	93
Introdução: Breve enquadramento histórico.		3.2. Cenários	99
Projeto e método	11	<i>O gabinete do Dr. Caligari</i>	103
Capítulo 1		<i>Metropolis</i>	104
Realizadores desenhadores	17	<i>A Casa Encantada</i>	106
George Méliès	19	Ken Adam	107
Alfred Hitchcock	21	3.2.1. Desenhos técnicos e	
Fritz Lang	25	desenhos concetuais	109
Sergei Eisenstein	28	3.2.2. Desenhos de Artefactos	115
Akira Kurosawa	31	3.3. Desenho de Guarda-roupa	119
Orson Welles	36	Collen Atwood	122
Saul Bass	37	Ngila Dickson	124
Federico Fellini	41	Sandy Powell	125
Satyajit Ray	45	Jacqueline Durran	127
Roman Polanski	47	Eiko Ishiola	128
Ridley Scott	49	3.3.1. Outros Figurinos	129
Martin Scorsese	52	3.3.2. Desenhos de outros <i>personagens</i>	133
Peter Greenaway	55	Capítulo 4	
Tim Burton	56	Outros processos	137
1.1. Storyboards e outros realizadores	59	Carlos Saura	139
F.W. Murnau	61	Pedro Costa	141
Jonh Huston	62	Peter Greenaway	142
Terry Gillian	63	Capítulo 5	
Jane Campion	65	Do Cinema ao Desenho	143
Told Haynes	66	Gustav Deutsch	145
Capítulo 2		William Kentridge	147
O desenho como parte integrante do filme	67	Quentin Tarantino	148
<i>Voyage dans la Lune</i>	69	Reflexões finais	149
<i>A invenção de Hugo</i>	70	Bibliografia	153
<i>Sang d'un poète</i>	71	Índice de imagens	158
<i>O contrato do desenhador</i>	72		
<i>A walk through H</i>	72		
<i>O sol do marmeleiro</i>	74		
<i>American Splendor</i>	74		
<i>Quem tramou Roger Rabbit?</i>	75		
<i>Kill Bill</i>	75		
<i>Harry Potter e os Talismãs da Morte</i>	76		
<i>Detachment</i>	76		
<i>Tabu</i>	77		
<i>Argo</i>	78		
<i>Culpados por suspeita</i>	80		
Capítulo 3			
Função do desenhador de produção e			
do diretor artístico	81		
Henry Bumstead	85		
Dante Ferretti	87		
Stuart Craig	90		



**Resumo:** Esta dissertação dá uma pequena contribuição para a análise da utilidade do desenho na arte do cinema, em algumas das suas vertentes.

Em *Desenho e Cinema* é abordada principalmente a importância do desenho em todo o processo cinematográfico, desde a fase de pré-produção até à rodagem de um filme, incluindo os desenhos feitos pelos próprios realizadores, e de todos os outros profissionais que trabalham na equipa de produção, sob o seu escrutínio.

Nesse sentido, a dissertação analisa o método de trabalho dos cineastas, o desenho como um intermediário de fácil utilização, e transversal a todos os departamentos artísticos, mormente a relevância do storyboard como ferramenta que permite pré-visualizar um filme e outros desenhos de continuidade. Recorremos aos depoimentos de todos os intervenientes, porque os entendemos como um apoio fundamental para a nossa pesquisa, que começa nos primórdios do cinema.

**Abstract:** This dissertation aims to contribute to analysis of the usefulness of drawing in the art of the cinema, focusing on certain aspects.

*Drawing and Cinema* addresses above all the importance of drawing throughout the cinematographic process, from pre-production to filming, and including drawings made by directors themselves and by all the other professionals working in the production team under the supervision of directors.

The dissertation therefore analyses the working methods of filmmakers, drawing as an easily used intermediary found across all artistic departments and, above all, the importance of the storyboard, as well as other continuity drawings, as tools to pre-visualise a film. We make use of testimonies from all those involved, because we believe that they are a fundamental resources for our research, which starts with the earliest days of cinema.



**Introdução** – breve enquadramento histórico.  
**Projeto e método.**



Quando falamos da relação entre o **Desenho** e o **Cinema** a primeira coisa que nos vem à mente é o Cinema de Animação; e, de facto, este é um ótimo exemplo da utilidade do desenho no cinema, mas não é este género (contudo, considerado por Sergei Eisenstein a forma mais pura e completa de cinema) que pretendemos abordar. Em termos gerais, é nossa intenção fazer um “mapeamento” sobre o **processo** de trabalho dos realizadores que utilizam o desenho, seja como “intermediário”, para propor ou explicar as suas ideias, seja quando é usado para o “processo de visualização” que está implicado em todo o trabalho de conceção das imagens de um filme – caso da **função** do *storyboard* –, mas também quando o desenho é parte integrante de uma cena ou cenário.

As influências mútuas entre o Cinema e a Pintura são inegáveis, e isso acontece quase desde o início da invenção do cinematógrafo. A formação de muitos cineastas como artistas plásticos contribuiu para isso, trazendo ao cinema uma nova visão. Isso acontece tanto no cinema dito “comercial” como no de “autor”, e é ainda mais evidente no cinema de animação e no experimental. Tendo em conta esta evidência, o desenho tem um papel relevante.

Num dos textos do catálogo da exposição dedicada a David Lynch na Fondation Cartier (2007), em Paris, aquele que reproduz uma conversa entre Borys Groys e Andrei Ujica, encontra-se uma questão que é poucas vezes abordada. Segundo estes autores, que procuram deste modo realçar o caso singular de Lynch, os cineastas cujas origens se situam na Pintura foram sempre, no Cinema, uma minoria; para eles, são mesmo o grupo menos representativo. Como afirmam, «...a maior parte dos realizadores vem da literatura, de facto sobretudo da prosa; alguns também vêm do teatro, e uns poucos da poesia, o que torna manifesto que o cinema é essencialmente uma arte narrativa.»<sup>1</sup>

Porém, como também admitem, essa minoria não teve um papel propriamente insignificante na história do cinema. Os exemplos que dão desta minoria (e, sublinho, referem apenas estes) são: **Murnau** (1888 – 1943), que estudou História da Arte e cuja contribuição fundamental consistiu na transposição para o cinema de um estilo de pintura, o Expressionismo; **Tarkovsky**, (1932 – 1986), que teve como aspiração mais profunda ser um pintor, mas nunca exerceu essa atividade para além dum *hobby* (também nunca se tornou um poeta, o seu outro desejo maior); e, finalmente, **David Lynch** (1946). Segundo eles, o que distingue este último é ter trabalhado como artista plástico desde o início da sua carreira, algo que ainda continua a fazer, ainda que a partir do momento em que os seus filmes projetaram o seu nome a nível internacional essa faceta da sua obra tenha sido relegada, por assim dizer, para “segundo plano”.

O desconhecimento de Borys Groys e Andrei Ujica é algo estranho, porque não é preciso uma

---

<sup>1</sup> Borys GROYS e Andrei UJICA – “On the art of David Lynch, a conversation between Borys Groys and Andrey Ujica: Hochschule für Gestaltung, Karlsruhe, November, 20, 2006” in *DAVID Lynch: The air is on fire*. Paris: Fondation Cartier pour l’art contemporain, 2007, p. 107 [a tradução é nossa].

pesquisa muito aprofundada para constatar que aquilo que afirmam não é verdade. Num breve exercício de memória, para ilustrar o que acabamos de afirmar, constatamos que, além de Lynch, Peter Greenaway, Derek Jarman, Abbas Kiarostami, Jane Campion e Julian Schnabel também têm formação em pintura, e do mesmo modo que o cineasta americano continuaram a trabalhar como artistas plásticos (Schnabel foi mesmo um dos artistas mais importantes dos anos 80 do séc. XX). Para além destes, têm formação formal em artes – ou prática profissional e aprendizagem autodidata – em diversos ramos (incluindo o desenho), mais aprofundada nuns casos que noutros, muitos outros entres os quais se contam alguns dos nomes mais importantes da denominada 7ª Arte: Georges Méliès, Paul Leni, Fritz Lang, Sergei Eisenstein, Alfred Hitchcock, Saul Bass, Orson Welles, John Huston, Frederico Fellini, Akira Kurosawa, Kenji Mizoguchi, Satyajit Ray, Damiano Damiani, Andrzej Wajda, Ermanno Olmi, Ridley Scott, Carlos Saura, René Allio, Dennis Hopper, Tim Burton, Maurice Pialat, Terry Gilliam, Mike Figgis, Todd Haynes, Jean-Jacques Beineix, Takeshi Kitano, Kathryn Bigelow, Fredi M. Murer, e Lâm Lê. Acrescentaremos ainda Jean Cocteau (que para além de cineasta foi pintor, desenhador, escritor, músico e actor) e Robert Bresson, que um dia numa entrevista, colocado perante a pergunta “foi pintor antes de ser cineastas?”, deu a seguinte resposta significativa: **“Quer dizer sou pintor. Não se pode ter sido pintor e deixar de o ser”**.<sup>2</sup>

Na abordagem que fazemos ao tema damos relevo, sempre que possível, aos depoimentos dos realizadores, como fizemos *supra* com Robert Bresson. Sendo relativamente escassa a bibliografia sobre este tema, e nalguns casos pouco acessível, a nossa investigação requer para o seu prosseguimento uma forte pesquisa de fontes documentais, de modo a permitir uma produção documental séria.

Com esta dissertação pretendemos responder às questões que formulamos a seguir, e chegar a algumas conclusões: Porquê a utilização do desenho como componente do processo de trabalho preparatório, para a realização dos seus filmes, por parte de muitos realizadores? Quais os benefícios que a prática do desenho trazia ao cinema (e ainda traz)?

---

<sup>2</sup>Robert BRESSON cit. in “BRESSON explica BRESSON” in BRESSON. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 1978, p. 31. A entrevista foi publicada originalmente nos *Cahiers du Cinema*, nº 140, Fevereiro de 1963. Referimos ainda o caso muito particular de Josef von Sternberg, que também foi pintor autodidata (existem algumas pinturas suas na Cinemateca de Bruxelas). Como salienta o cineasta holandês Eric de KUYPER (“Os filmes apresentados por Eric de Kuypere” in *Cinema e Pintura*. Dir. João Bénard da COSTA e Jean Louis SCHEFER. Lisboa: Cinemateca Portuguesa – Museu do Cinema, 2005, p. 299), «...no séc. XIX teria sido um pintor, talvez um mau pintor, mas um pintor. Mas fez filmes, e fê-los inserido numa tradição, e é isso que quero realçar. Quero realçar que, embora não haja, evidentemente, uma relação directa com a pintura ou a escultura, os filmes dele – sobretudo *The devil is a woman* – têm como fundamento a ilusão, a utopia de fazer e controlar todo o processo.». O último aspeto levantado por Kuypere é importante, porque se relaciona com a reivindicação do cinema como uma arte, e Sternberg anuncia a noção posterior de “autor”.

Saliente-se, apenas por razões de limitação do número de palavras desta dissertação (imposto) não é possível apresentar dados mais completos, seja da formação dos cineastas referidos seja os referentes a datas e outros, embora os conheçamos.

À primeira vista, no cinema tradicional a utilização do desenho poderia parecer de pouca utilidade no processo de trabalho mas, na verdade, tem sido fundamental em todas as fases da produção cinematográfica, desde a criação das personagens à conceção visual da narrativa, do guarda-roupa aos cenários, da arquitetura ao mobiliário; e se em filmes de época, com referências históricas precisas, ou naqueles de “fantasia” como “O Senhor dos Anéis”, poderá ser mais evidente para o espetador comum a sua utilidade, contudo, aquela que será seguramente a função mais importante raramente tem oportunidade de ser apreciada, pois normalmente não figura no resultado final que pode ser visto no ecrã: referimo-nos aos *storyboards*, que quase sempre ficam guardados em arquivos dos estúdios/produtores ou, nalguns casos, na posse dos próprios cineastas.



**1**

*Os realizadores desenhadores*



# Gorges Méliès

(Paris, 1861 – 1938, Paris)

O desenho esteve presente no cinema quase desde o início da sua história, no país onde nasceu. Na verdade, Georges Méliès – como acontecerá posteriormente com Fritz Lang, Eisenstein, Hitchcock, Fellini ou Ridley Scott, entre outros – antes de ter sido cineasta já era desenhador. Era, segundo parece, um caricaturista com talento<sup>3</sup>, além de mágico, e até ao fim da sua vida nunca terá deixado de desenhar. Muito naturalmente, quando começou a realizar filmes soube tirar partido dos seus talentos gráficos.

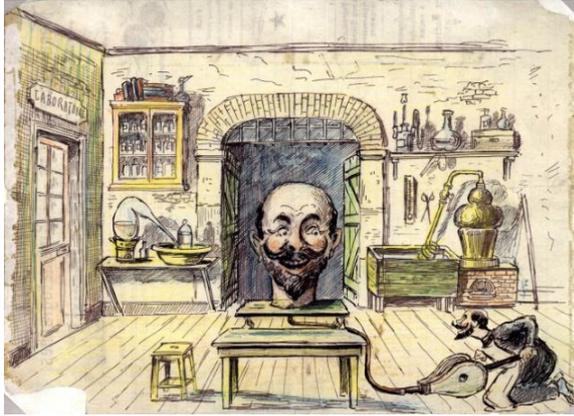
A utilização do desenho por parte de Méliès, enquanto cineasta pioneiro (quanto mais não seja dos efeitos especiais, de que é considerado o “pai”), autor de mais de 500 filmes, começou desde que instalou em Montreuil, no distante ano de 1897, o primeiro estúdio da história do cinema. Ao contrário dos Irmãos Lumière (Auguste e Louis), que eram avessos a qualquer espécie de encenação e manipulação – tratava-se, portanto, de captar meramente a sensação do movimento real, e da vida –, estava mais

interessado em colocar o cinema ao serviço dos seus espetáculos em palco, enriquecendo-os com a imaginação, apresentando mundos e viagens inventados; em suma: criando *magia*.

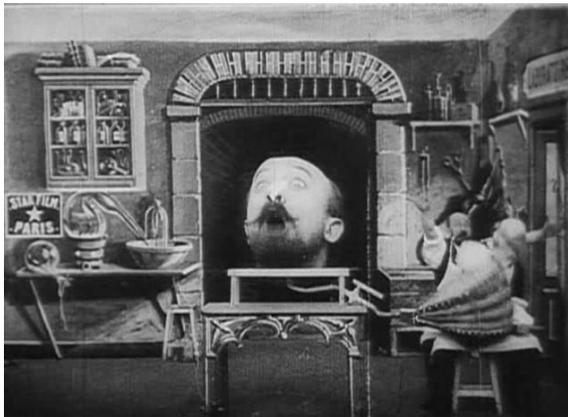
Méliès compreendeu bem que o desenho podia ser um auxiliar precioso na preparação dum filme, nos mais pequenos detalhes. Assim, num texto que escreveu em 1906 esclarece o papel que cabia ao desenho nessa fase de pré-produção, como diríamos hoje: **«La composition d’une scène demande naturellement l’établissement d’un scénario tiré de l’imagination; puis la recherche des effets qui porteront sur le public; l’établissement des croquis et maquettes des décors et costumes; l’invention du clou principal sans lequel aucune vue n’a de chance de succès. Lorsqu’il s’agit d’illusions ou de féeries, l’invention, la combinaison, les croquis des trucs et l’étude préalable de leur construction demandent un soin tout spécial. La mise en scène est également préparée à l’avance, ainsi que les mouvements de figuration et le placement du personnel. C’est un travail absolument analogue à la préparation d’une pièce de théâtre; avec la différence que l’auteur doit savoir tout combiner lui-même sur le papier, et être, par conséquent, auteur, metteur en scène, dessinateur et souvent acteur, s’il veut obtenir un tout qui se tienne.»**<sup>4</sup>

<sup>3</sup> Segundo Madeleine MALTHÈTE-MÉLIÈS (*Méliès l’enchanteur*. Paris: Hachette, 1973, cit. in Benoît PEETERS – “Le cinéma dessiné – Histoire du cinéma: allers-retours” in Jacques FATON, Benoît PEETERS e Philippe de PIERPONT – *Storyboard – le cinéma dessiné*. Paris: Editions Yellow Now, 1992, p. 11), «...il s’est moqué du général Boulanger dans le journal *la Griffè*, avec “un coup de crayon à faire tomber le régime” (...).»

<sup>4</sup> Georges MÉLIÈS – “Les Vues cinématographiques” in Georges SADOUL – *Lumière et Méliès*. Paris: Lherminier, 1985, p. 209, cit. in Benoît PEETERS – “Le cinéma...”, p. 11. O negrito e o itálico são nossos.



1



2



3

Quanto aos desenhos que aqui apresentamos, sabemos que um deles [fig. 1] é o único documento preparatório hoje conhecido para o filme *L'Homme à la tête en caoutchouc* (1901). Trata-se dum desenho a lápis de cor e tinta sobre papel, que inicialmente estava colado sobre um cartão de formato maior.

Em 2002 foi restaurado, e depois de retirado o cartão ficou reduzido às dimensões do desenho original. O terceiro [fig. 3], a tinta e aguarela sobre papel, não é certo se se trata dum estudo preparatório para alguma cena fílmica, ou antes para um espectáculo mágico-teatral, como sugere o título: *Illusion sur la scène du théâtre Robert Houdin*. Contudo, conhecidos os filmes de Méliès, não seria estranho que este desenho de 1930, apresentando uma sucessão de diversos fenómenos mágicos em cima dum palco, pudesse ter servido de facto como estudo para alguma sequência cinematográfica, com efeitos especiais, porque é semelhante a outras conhecidas.

1. Desenho para *L'Homme à la tête en caoutchouc* (1901). Lápis de cor e tinta s/papel, 19,7 cm x 26,8 cm.

2. Fotograma do filme *L'Homme à la tête en caoutchouc* (1901).

3. *Illusion sur la scène du théâtre Robert Houdin* (c. 1930). Tinta e aguarela s/papel, 19 x 26,2 cm.

# A lfred Hitchcock

(Londres, 1889 – 1980, L. Angeles)

Começou a trabalhar em 1915 como técnico da Henley Telegraph and Cable Company; enquanto frequentava aulas noturnas de História da Arte, começou a desenhar, e devido a esse seu interesse acabou por ser transferido para a secção publicitária da Henley, onde trabalhava dia e noite com grande entusiasmo. Em 1926 foi contratado para desenhar os intertítulos dos filmes mudos; numa primeira fase a tempo parcial, depois com contrato a tempo inteiro. Quando Hitchcock chegou aos Estados Unidos com a sua família já levava consigo uma larga experiência, adquirida nos estúdios da Companhia Cinematográfica *Famours Player Lasky* que Hollywood abriu em Londres. Ao longo da sua carreira realizou vários filmes que estão classificados entre os melhores da história do cinema. Ainda hoje é referência para muitos cineastas, e um dos que tem exercido uma influência mais evidente na arte contemporânea.

Hitchcock ganhou alguma fama de perder mais tempo na preparação das suas películas do que nas filmagens propriamente ditas que, segundo se diz, o aborreciam um pouco. E parte dessa fama deve-se aos storyboards e desenhos doutro tipo, que para alguns dos filmes terão sido feitos em grande número. A partir de certa altura, sabe-se hoje, tendo conhecimento disso e tirando partido dela, chegou a mandar fazer desenhos e

storyboards *a posteriori* (ou seja, depois dos filmes rodados), [fig. 12] só com o intuito de corresponder às expectativas e interesse da imprensa.

Era para a imprensa que procurava trabalhar porque, como tinha consciência, ela é que iria influenciar o público. Talvez por essa razão, quando era entrevistado respondia com entusiasmo às perguntas que lhe faziam, explicando com detalhe as técnicas e as posições da câmara. Num almoço com o futuro realizador francês Jules Dassin, que assistiu às filmagens de *O Senhor e a Senhora Smith* (1941), Hitchcock terá pegado nos guardanapos para fazer desenhos, para que este percebesse melhor os ângulos de câmara das cenas que estava a filmar, como mais tarde recordava Dassin.

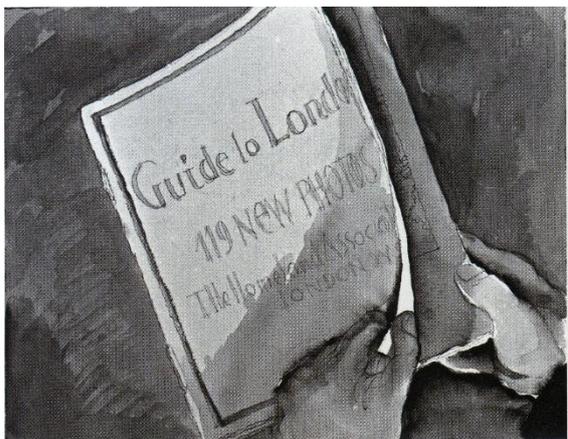
Hitchcock fazia ele próprio muitos desenhos para os seus filmes, até porque teria alguma destreza, mas trabalhou igualmente com muitos dos melhores desenhadores que estavam ao serviço da indústria cinematográfica. Mesmo assim, parece que nem sempre valorizava muito os desenhos, que consideraria uma mera etapa. E Elisa María M. Martínez cita mesmo uma declaração do realizador, em que recomenda a realização de storyboards apenas para as cenas mais importantes: **«A veces hago storyboards, no siempre. Puede hacerse. Haces storyboards para escenas clave. Los planos menos importantes, no son nada. En Psicosis se hace el storyboard para el hombre que sube las escaleras, para asegurar que se consigue el**



4



5



6

4 e 5. Desenhos de Hitchcock, para a produção de *Os 39 degraus* (1935). Os desenhos transmitem o ambiente que ele pretendia criar na sua adaptação do romance de John Buchan.

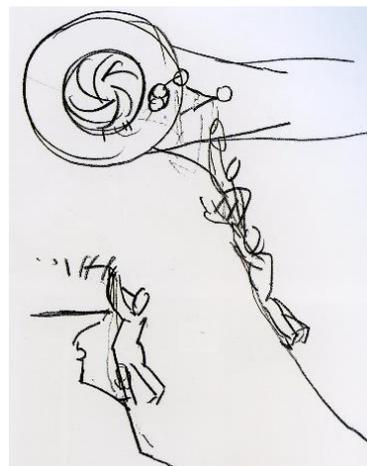
6. Desenho de *Os 39 degraus*.

7. Esboços para o filme *Sabotagem* (1942).

contraste en el tamaño de la imagen.

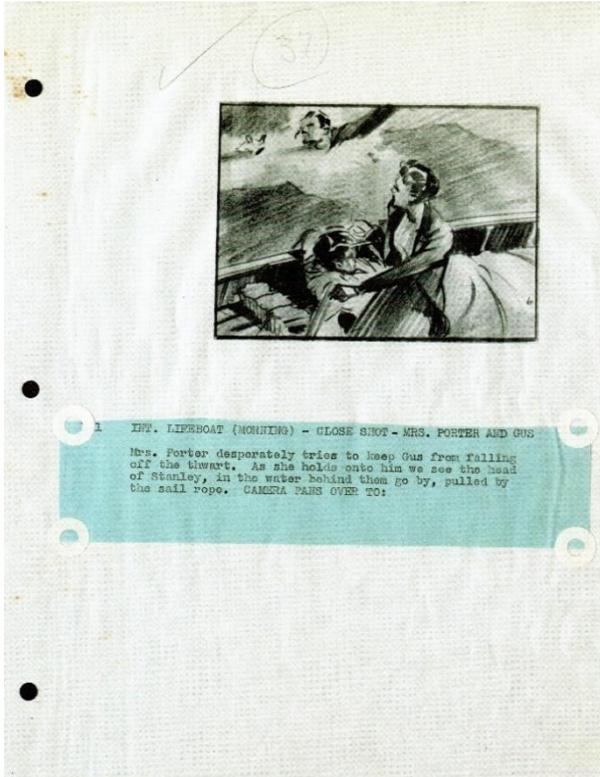
En *Vértigo*, habían momentos en los que se necesitaba eso, pero no necesariamente se hace el *storyboard* para todo, porque es muy difícil hacer los movimientos de cámara. El artista normalmente dibuja una flecha grande, que no da a entender realmente a donde va la cámara.»<sup>5</sup>

Mas é também a mesma autora, que para a sua tese de doutoramento dedicada a Hitchcock, e da qual extraímos a citação anterior, se deslocou à biblioteca Margaret Herrick Library, em Los Angeles, onde se encontram depositados muitos desenhos do realizador inglês, quem manifesta a sua surpresa por ter encontrado, apesar da declaração de Hitchcock, uma enorme quantidade de material gráfico pertencente à preparação dos seus filmes, incluindo storyboards praticamente completos de muitos dos seus filmes.

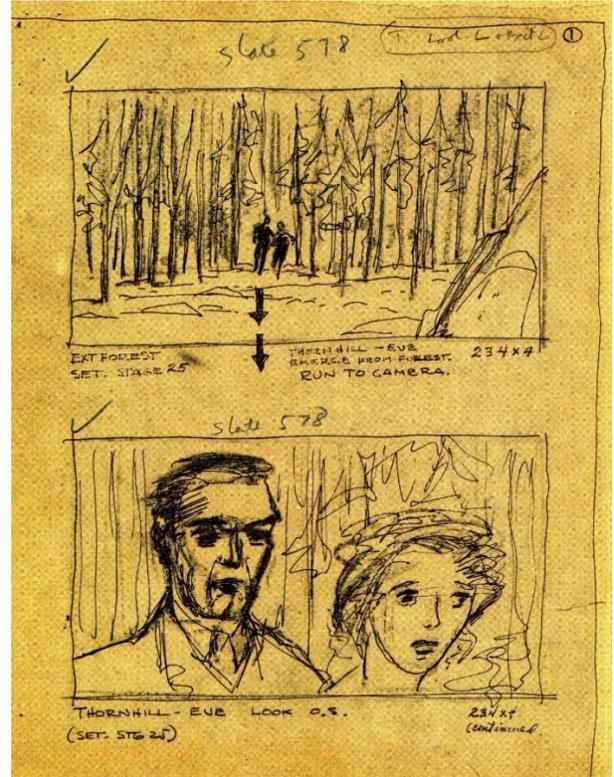


7

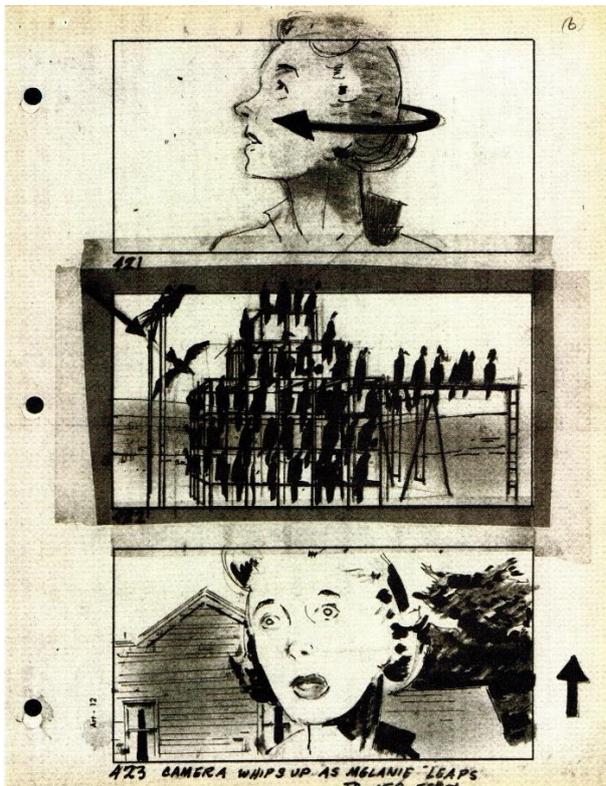
<sup>5</sup> Alfred HITCHCOCK cit. in Elisa María MARTÍNEZ MARTÍNEZ – *Hitchcock: imágenes entre líneas*. València: Publicaciones de la Universitat de València / Biblioteca Javier Coy d'estudis nord-americans, 2011, p. 92.



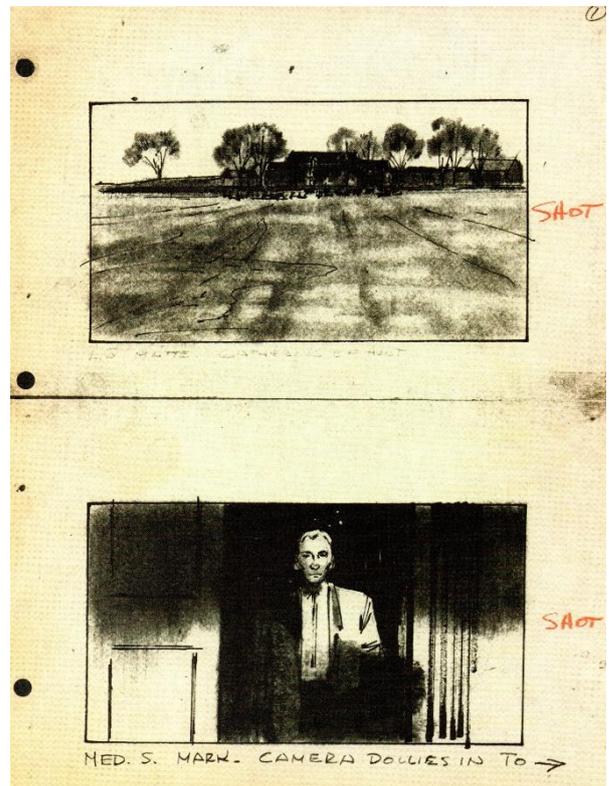
8



9

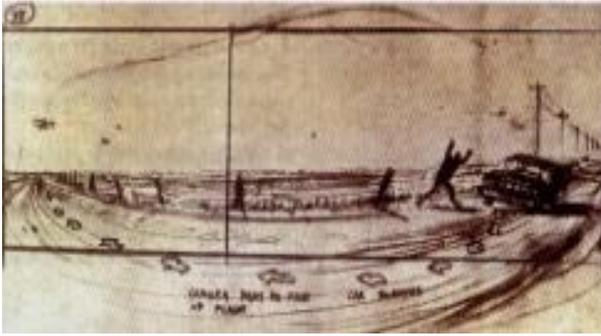


10



11

8. Storyboard para *Um barco e nove destinos* (1944).  
 9. Storyboard para *Intriga Internacional* (1959).  
 10. Storyboard para *Os pássaros* (1963).  
 11. Storyboard para *Marnie* (1964).



12

12. Desenho de Hitchcock feito depois da rodagem do filme *Intriga Internacional* (1959).

13, 14 e 15. Desenhos de Hitchcock para o guarda-roupa de *Intriga em Família* (1976).



13



14



15

# Fritz Lang

(Viena, 1890 – 1976, L. Angeles)

Nascido no seio duma família rica vienense, antes da primeira I Guerra Mundial estudou pintura e escultura, tendo almejado seguir uma carreira como pintor, antes de enveredar pelo cinema, onde começou por ser argumentista. Todavia, os dados hoje existentes sobre a sua formação artística são confusos: não é conhecida ao certo a sua extensão, nem o grau de educação formal ou informal (um aspecto que não tratou de esclarecer em entrevistas posteriores); além de Viena, poderá ainda ter tido alguma educação formal em Munique, onde permaneceu algum tempo. Sabe-se que terá vivido como artista profissional em Bruxelas, e que antes de estalar a guerra se encontrava em Paris, onde se preparava para realizar uma exposição individual do seu trabalho.<sup>6</sup>

Os pintores Egon Schiele e Gustav Klimt eram as suas referências, e principalmente o primeiro, como aliás denota um conhecido autorretrato do cineasta, feito segundo o estilo daquele: há até uma espécie de identificação com Schiele, na pose e no modo como representa as mãos. O interesse nas *mãos* atingiu em Schiele uma proporção

obsessiva; nos seus autorretratos, tanto em pinturas como desenhos, representou amiúde as mãos num gesto característico seu, com os dedos abertos em forma de **V**, que no desenho de Lang também se distingue na da esquerda, virada para o espetador.<sup>7</sup>

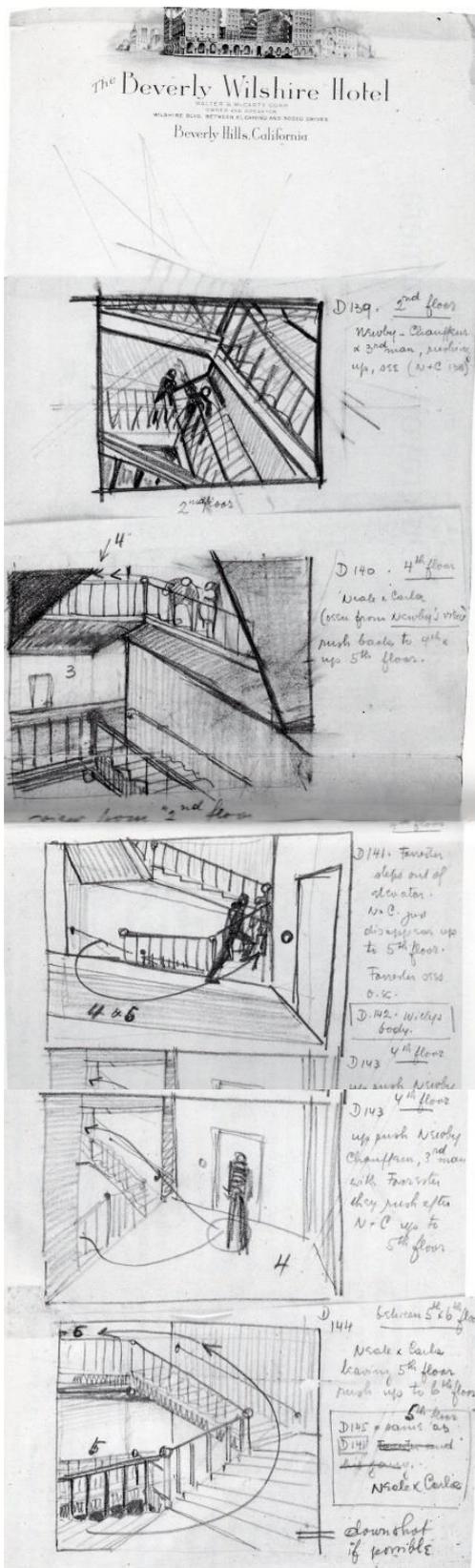


16. Fritz Lang, *Autorretrato*.

Não é possível afirmar, por ausência de dados seguros, que Lang no início da sua carreira cinematográfica realizou storyboards; em contrapartida, sabe-se que filmes tão famosos como os *Nibelungos*, *Metrópolis*, *M (Matou)* ou *O Testamento do Dr. Mabuse*, tiveram uma preparação gráfica muito elaborada. Théo Lingon, ator nos dois últimos filmes citados, deixou mesmo uma declaração

<sup>6</sup> Sobre as dificuldades de estabelecer com rigor a formação artística de Lang, *vd.* Karl FRENCH – *Art by Film Directors*. London: Mitchell Beazley, 2004, pp. 140 e 143. Como aponta o autor restam hoje poucas evidências do seu trabalho como pintor; mas sobreviveu um certo número de esculturas: algumas delas são reproduzidas na obra citada.

<sup>7</sup> O significado deste gesto, em Schiele, nunca foi muito claro. Mas há quem o tenha interpretado como tendo uma conotação sexual (a posição dos dedos desenharia, então, as partes íntimas da mulher), e até como um misterioso signo ocultista ou cabalista. Sobre este aspecto, *vd.* Simon WILSON – *Egon Schiele*. Oxford: Phaidon Press Limited, 3ª edição, 1989, p. 25.



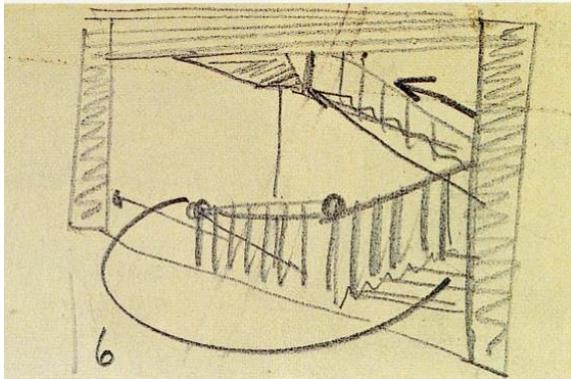
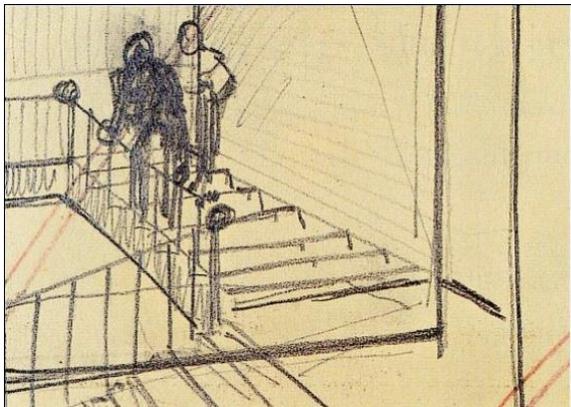
17. Storyboard para *Feras Humanas* (1944).

muito impressiva sobre as suas recordações dessa altura, referindo-se à enorme quantidade de “recortes” amontoada sobre a secretária do cineasta, os quais conteriam um trabalho muito minucioso, onde tudo era anotado e assinalado com precisão: posição das câmaras e dos atores, enquadramentos, acentuação dos diálogos, e até a montagem prevista.<sup>8</sup>

Os desenhos que apresentamos ao lado pertencem a um storyboard desenhado pelo próprio Lang, para um *thriller* de espionagem da sua “fase americana”: *Feras Humanas* (1944). Como se constata foram realizados em papel timbrado dum hotel de Beverly Hills, e registam sinteticamente os movimentos dos personagens numa cena passada nos lanços de uma escadaria dum edifício, além de conterem outras anotações complementares escritas nas margens. Em termos gerais, para o cineasta expressionista alemã o storyboard parece ter funcionado como uma maneira de poupar tempo na rodagem dum filme. Frequentemente, Lang desenhava mesmo após as filmagens: «Il faut penser en termes de simple arithmétique: si je travaille

<sup>8</sup> A declaração está contida na seguinte obra: Fritz Lang – *Trois Lumières, textes réunies et présentés par Alfred Eibel*. Paris: Flammarion, 1988, pp. 72-73. É citada por Benoît PEETERS (“Le cinéma dessiné...”, pp. 15-16), que também chama a atenção para os esboços de Otto Hunte, Erich Kettelhut ou Emil Hasler, colaboradores de Lang, publicados na obra de Lotte EISNER – *Fritz Lang*. Paris: Cahiers du Cinéma/ Cinémathèque française, 1984, que denotam uma grande proximidade com as imagens finais observáveis nos filmes para os quais foram realizados, confirmando um trabalho metucioso da pré-produção, pelo que, como afirma (*idem*, p. 16) «...le premier cinéma de Lang m’apparaît comme l’un des cas les plus exemplaires de *cinégraphie*.»

chez moi 2 heures tous les soirs après les rushes, 36 fois 2 font 72 heures, divisées par 10 heures de travail (8 plus les supplémentaires) cela fait 7 jours de travail que je peux gagner en travaillant chez moi. C'est pourquoi j'insiste toujours pour avoir des dessins très exacts des décors, et je me mets à mon bureau pour travailler mes plans, ou pour savoir si je dois utiliser un objectif de 35 millimètres, un 40 ou un 25.»<sup>9</sup>

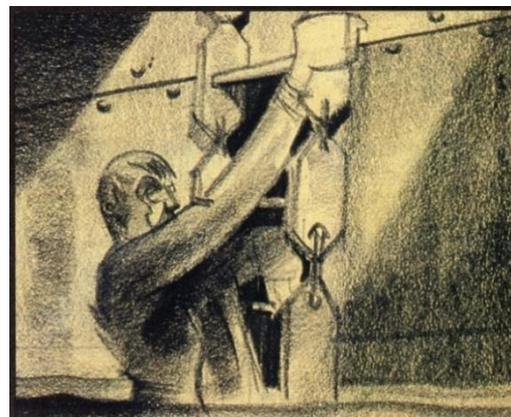


18

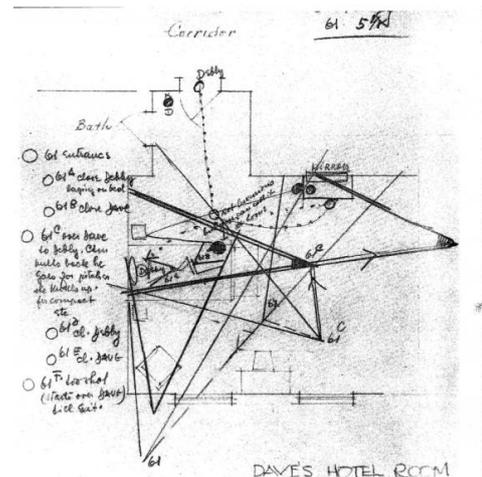
Os dois desenhos de Lang reproduzidos a seguir têm características diferentes do storyboard de *Feras Humanas*. O primeiro, feito para o filme *Man Hunt*, é menos

<sup>9</sup>Fritz LANG cit. in Benoît PEETERS “Le cinéma dessiné – Du crayon à la caméra” in Jacques FATON, Benoît PEETERS e Philippe de PIERPONT – *Storyboard...*, p. 156. O autor extrai a declaração da seguinte referência bibliográfica: *Fritz Lang en Amérique*, entretien par Peter Bogdanovich, Cahiers du Cinéma, Ed.de L’Etoile, 1990, p. 50.

“arquitetural”; não se limita a enquadrar a cena e indicar o movimento, sendo mais detalhado a nível da caracterização dos elementos, e prestando atenção à luz num jogo de claro-escuro. O segundo é um desenho mais técnico, uma planta dum quarto de hotel para o filme *The Big Heat*, com indicações de movimentos e colocações das câmaras para as filmagens.



19



20

18. Desenhos de Lang para *Feras Humanas* (1944).

19. Desenho de Lang para *Man Hunt* (1941).

20. Desenho de Lang para *The Big Heat* (1953).

# Sergei Eisenstein

(Riga, 1898 – 1948, Moscovo)

Filho dum arquiteto, estudou arquitetura e engenharia no Instituto de Engenharia Civil de Petrograd (São Petersburgo). Desde pequeno manteve uma paixão pelo desenho, que o acompanhou toda a vida. Após a revolução bolchevique de 1917 tornou-se um cartoonista satírico: as suas caricaturas foram publicadas no *Sz. Petersburg Gazette*; por volta de 1920 interessou-se pela cultura japonesa, particularmente pelo Kabuki e pela estrutura dos ideogramas, que irá influenciar a sua teoria de montagem. Antes do cinema, começou por trabalhar no teatro como cenógrafo, no Teatro Proletcult de Moscovo, em cerca de vinte produções: uma das suas contribuições mais importantes consistiu nos cenários que concebeu e desenhou para uma adaptação (1921) de “O Mexicano”, de Jack London.

“Segundo o próprio Eisenstein a encenação serviu-lhe para experimentar uma série de ideias novas referentes a iluminação e cor, e à relação entre os cenários e os intérpretes, que iria utilizar exaustivamente em **Ivan o Terrível**.

No fim de contas, toda a carreira artística de Eisenstein parece resumir-se a este movimento que o leva, numa espiral ascendente, a cruzar todas as formas artísticas até culminar numa síntese que é o filme. Ela é a melhor ilustração dum aforismo famoso do próprio Eisenstein,

que afirmou ser o cinema a síntese das artes e das ciências”<sup>10</sup>

Em 1931 viajou para o México, para começar a preparação do filme *Que viva o México*, projeto que ficou inconcluso – como muitos outros; é o caso de *American Tragedy* (1931), que nem começou a ser rodado mas do qual sobrevivem folhas com esboços preparatórios, como aquela aqui reproduzida [fig. 21] – por vários motivos: um deles, a falta de financiamento. Eisenstein desenhou antes e durante a rodagem do filme, em papel de carta dos hotéis em que esteve hospedado, fazendo pequenas anotações pessoais sobre as cenas [fig. 22]; aliás, grande parte desses desenhos parecem ter-se destinado mais a si próprio, eram registos de memória do trabalho cinematográfico que pretendia levar a cabo: ou seja, serviam para tornar consciente o processo de criação, articular o pensamento; e não tanto, no meu entender, a um storyboard para discutir com os seus colaboradores.

Como menciona José Carlos Avellar, «Desenha muito e desenha muito rapidamente – algo próximo de uma escrita automática, comenta o pintor Jean Charlot (que em 1931 viu Eisenstein desenhando em diversas ocasiões), num depoimento para o livro **Sergei M. Eisenstein, a biography** de Marie Seton (The Bodley Head,

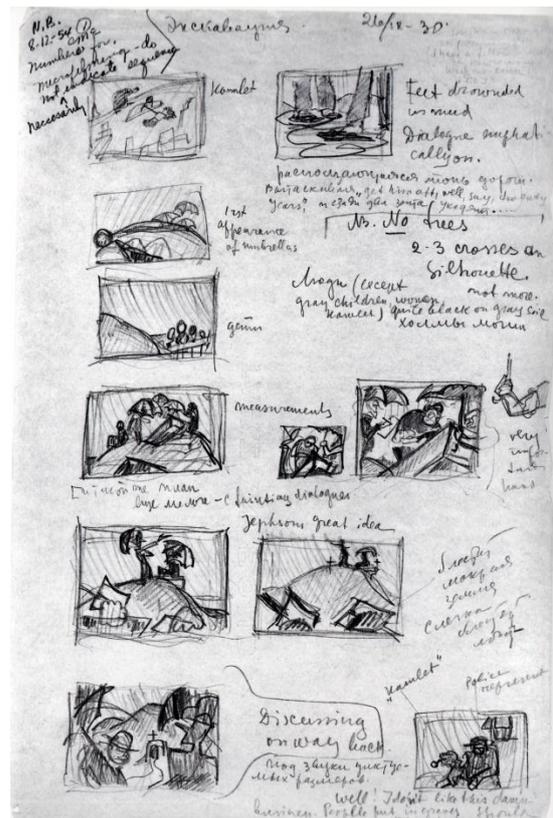
---

<sup>10</sup> Manuel Cintra FERREIRA – “Statchka (A Greve)” in *SERGEI Eisenstein*. Lisboa: Cinemateca Portuguesa – Museu do Cinema, 1998, p. 11. Sobre o seu trabalho como cenógrafo, **vd.** Stéphane BOUQUET – *Grandes Realizadores*. Nº 23 *Serguei Eisenstein*. Madrid, Lisboa: Prisa Innova S. L. / Público, 2008, pp. 13-15.

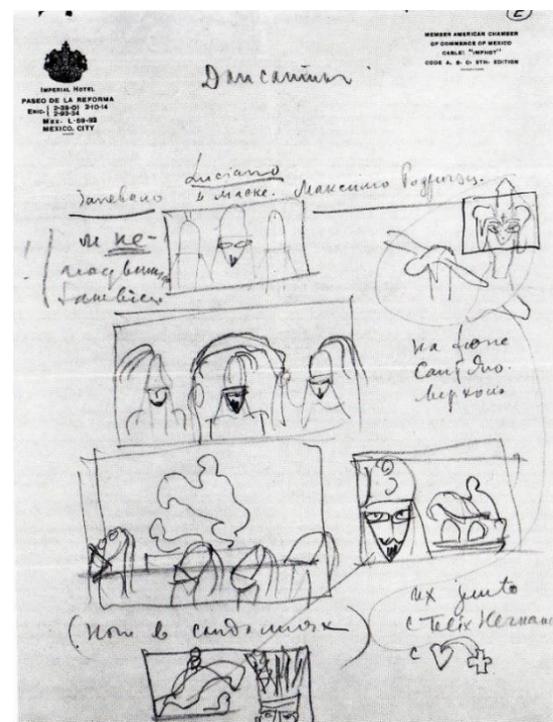
Londres, 1952): “Ele desenhava tão rapidamente quanto necessário para não deixar escapar os elementos subconscientes. Planejava o número de desenhos de cada série e a ordem em que eles seriam feitos; considerava cada um deles como um fotograma de uma imaginária tira de um filme ou uma anotação visual de seu pensamento. Costumava dizer que depois iria analisar os desenhos para descobrir o que estava pensando e como estava pensando.”<sup>11</sup>

Existem ainda outros desenhos mais elaborados, como um em que vemos três figuras com os seus sarapes listrados e sombreros [fig. 23], que acabou por ser apropriado para os cartazes [fig. 24 e 25] que promoveram as montagens posteriores (apócrifas) do filme.

São conhecidos centenas de desenhos que fez para *Alexander Nevky* (1938), ou para a longa e elaborada preparação de *Ivan o Terrível* (1944 - 48), o último e mais ambicioso dos seus filmes. O desenho preparatório de *Alexander Nevky* aqui apresentado [fig. 26] dá uma ideia muito aproximada, em todos os aspetos, do plano efectivamente filmado, indiciando ter servido como storyboard. Os desenhos de *Ivan o Terrível* pertencem à I Parte das duas concluídas [fig. 28], da trilogia projetada, e remetemos a algumas cenas conhecidas da mesma.



21

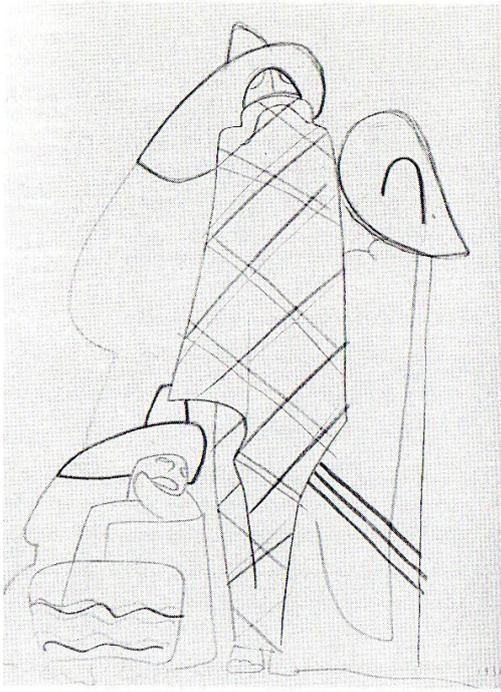


22

21. Esboços para *American Tragedy* (1931).

22. Esboços para *Que viva o México* (1931).

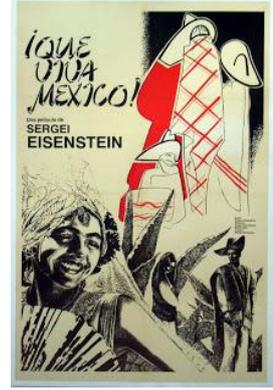
<sup>5</sup> José Carlos AVELLAR – “As listras do sarape, as linhas do engenheiro e a rã rechonchuda” in <<http://www.escrevercinema.com/que-viva-mexico.htm>> [consulta 19/11/2012]. Sobre outro tipo de desenhos realizados durante a estadia no México, vd. Stéphane BOUQUET – *Grandes...*, p. 21.



23



24



25

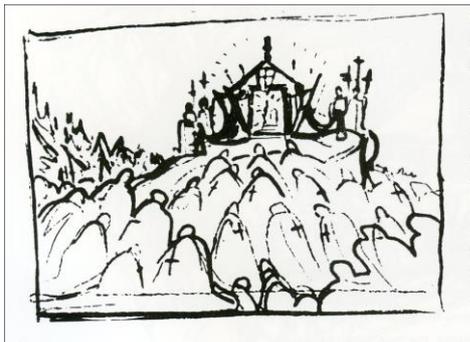
23. Desenho para *Que viva o México* (1931).

24 e 25. Cartazes para *Que viva o México*.

26. Desenho para *Alexander Nevky* (1938).

27. Fotograma do filme *Alexander Nevky*.

28. Desenhos para *Ivan o Terrível, I Parte* (1944).



26



28



27

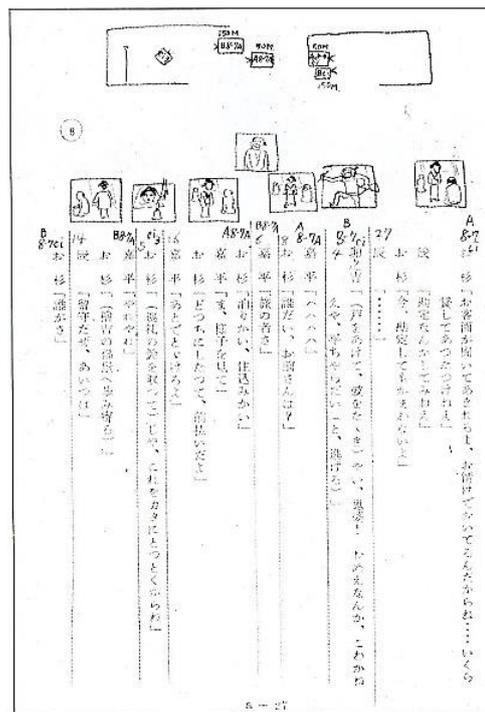
# Akira Kurosawa

(Tóquio, 1910 – 1998)

Nasceu no seio de uma família de ascendência de samurais, cuja origem remonta ao século XI. Estudou Pintura nas Belas-Artes em Tóquio. Em 1935 ingressou nos estúdios cinematográficos Toho, trabalhando primeiro como guionista, e mais tarde como ajudante do realizador Kajiro Yamamoto. É considerado um dos cineastas criadores da modernidade, e o mais universal dos do seu país, cuja obra teve uma influência assinalável em muitos outros, tais como: John Sturges, Martin Ritt, Francis Coppola, Martin Scorsese, Steven Spielberg, George Lucas e Sérgio Leone.

Embora já antes, por vezes, Kurosawa utilizasse o desenho como apoio para a preparação dos seus filmes – como podemos ver no script com esboços de *Donzoko* (1957) [fig. 29] –, foi só a partir da década de 1970 que começou a desenhar storyboards mais elaborados para os filmes que realizou: tal se deve à dificuldade em encontrar, naquela época, qualquer produtora japonesa disposta a investir nos seus projetos, apesar do enorme prestígio internacional de que gozava. São dos mais famosos, porque involuntariamente detalhados devido à necessidade imperiosa de transmitir o imaginário de cada película, e convencer os financiadores relutantes. Nos seus desenhos, que não nos deixam indiferentes, é evidente a sua formação académica (não concluída) em

pintura, assim como as suas influências artísticas principais, os pintores Van Gogh e Cézanne. Comentando os seus desenhos, diz o cineasta: «¿Son dignos los dibujos de mis storyboards de ser llamados arte? Yo no me proponía pintar bien. Simplemente utilicé con libertad los materiales y recursos que tenía a mano. Como mucho me ayudaron a realizar las películas [...] Es curioso que cuando de verdad intentaba pintar bien sólo producía una obra mediocre, mientras que cuando sólo me preocupaba de esbozar las ideas para mis películas fue cuando produje obras que la gente considera interesantes.»<sup>12</sup>



29. Script com esboços para *Donzoko* (1957).

<sup>12</sup> Akira KUROSAWA cit. in Juan Pablo BALLESTER – “La pintura en el cine y los ‘storyboards’ de Akira Kurosawa” in *LOS dibujos de Akira Kurosawa: la mirada del Samurai*. Madrid: Museu ABC e Tf Editores, 2011, p. 48. O autor cita o cineasta a partir da seguinte fonte: James GOODWIN – *Akira Kurosawa and Intertextual Cinema*. Baltimore (MD), Londres: The Johns Hopkins University Press, 1993, p. 221.

Em 2011, sobre a exposição “*Los dibujos de Akira Kurosawa: la mirada del Samurai*”, a directora do Museu ABC de Dibujo e Ilustración, em Madrid, escreveu o seguinte na página introdutória do catálogo da mesma: «(...) Muchas veces recordamos aquellos torpes primeros pasos de la fotografía que pretendía parecer pintura o las primeras escenas filmadas que semejaban actuaciones teatrales contempladas desde un único punto de vista, la pátina de lo pictórico lo petrificaba todo, evitando que la volumetría de la imagen real y el movimiento de los actores salieran del papel y del marco para agilizar las historias que se representaban. Por el contrario, cuando descubrimos los *storyboards* de Akira Kurosawa percibimos que líneas y manchas sobre el papel llevan impresa desde su origen la esencia del movimiento cinematográfico con tanta intensidad que el ojo a veces cree percibir el fotograma siguiente.

(...) Todos guardamos en nuestra memoria algunas de sus imágenes, que ya forman parte de nuestro universo visual; por eso es más sorprendente descubrir al Kurosawa dibujante que presenta sus sueños, trazándolos de forma rápida, intuitiva y gestual. El creador parece desatar todos sus instintos y refleja sus motivos e influencias preferentes – así se aleja de la estética oriental y dibuja a la manera de los expresionistas, con los prototipos occidentales que tanto valoró -, busca puntos de vista diferentes y encuadres insospechados que las técnicas cinematográficas le permitirán perfeccionar y completar. (...).»<sup>13</sup>

<sup>13</sup> Inmaculada CORCHO in *LOS...*, p. 5.

O storyboard do filme *Kagemusha* (1980) é composto por 366 desenhos: «“el encuadre, la psicología y las emociones de los personajes, sus movimientos, el ángulo de la cámara adecuado para la captura de esos movimientos, la iluminación, el vestuario y los accesorios [...] Si antes no he reflexinado específicamente sobre cada uno de estos elementos no puedo dibujar la escena”»<sup>14</sup>



30



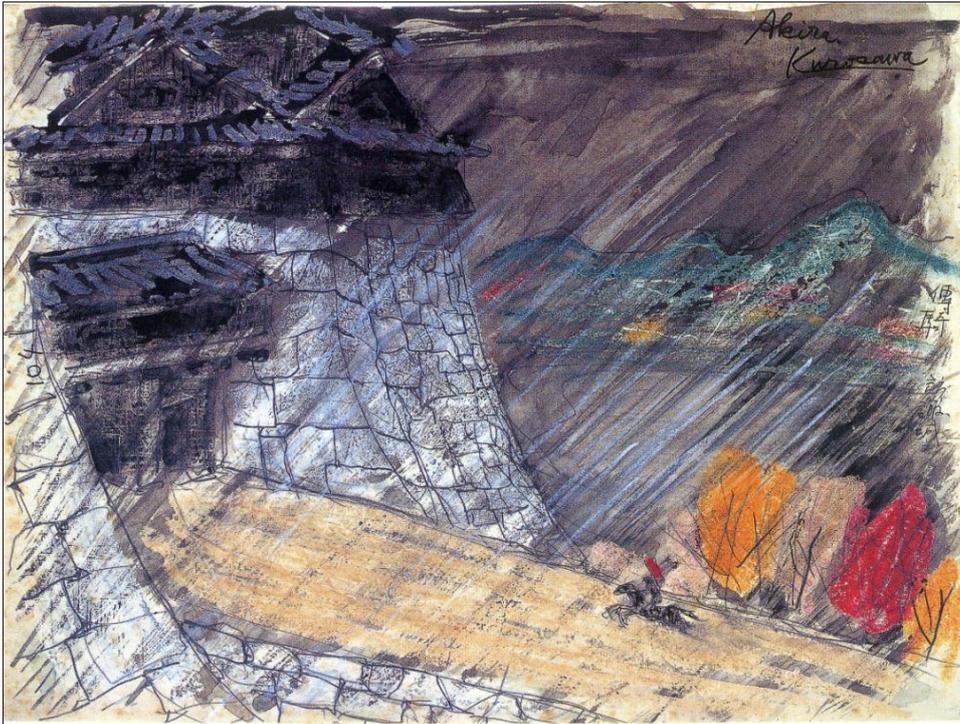
31

30 e 31. Desenhos para *Kagemusha* (1980).

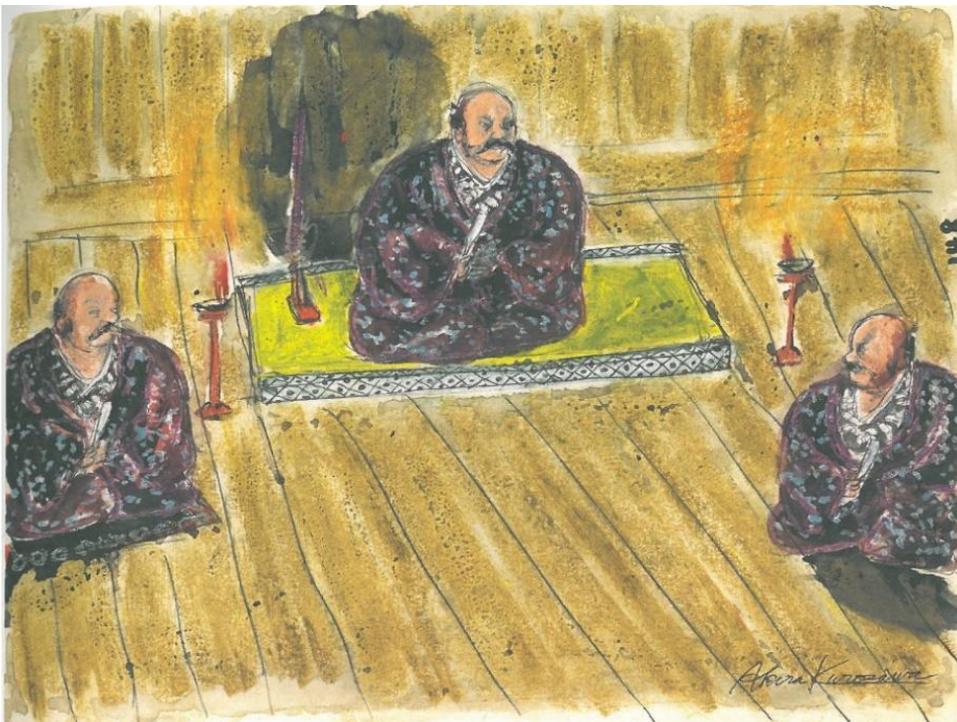
30. Lápis, aguarela, pastel sobre papel 360 x 270 mm.

31. Lápis, aguarela, pastel sobre papel 356 x 270 mm.

<sup>14</sup> Juan Pablo BALLESTER e Nerea LANDAJO – *Los dibujos de Akira Kurosawa. La Mirada del Samurai, Guía del profesorado*. Bilbao: 2011, p. 4.



32. Desenho para *Kagemusha*., lápis aguarela, pastel sobre papel 270 x 357 mm.



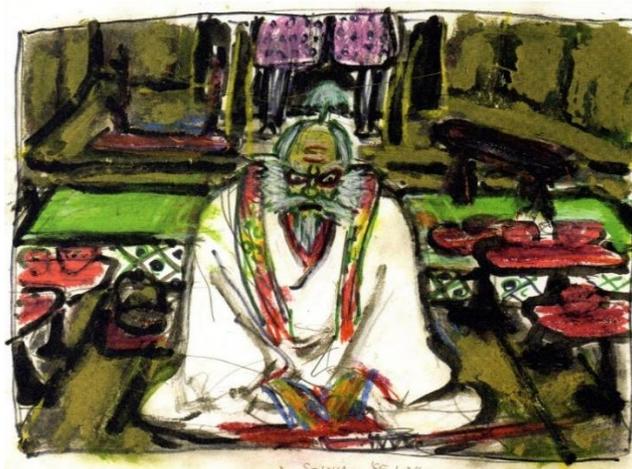
33. Desenho para *Kagemusha*, lápis, aguarela, pastel e marcador s/papel 275 x 355 mm.

Kurosawa começou a escrever o guião para o filme *Ran* em 1976, e concluiu-o em 1985. Ao longo destes anos elaborou um storyboard com 862 desenhos, contendo minuciosamente cada detalhe do filme, incluindo desenhos do vestuário, aos quais dá especial destaque. Para o exaustivo trabalho de investigação contratou um prestigiado desenhador japonês. O vestuário foi confeccionado segundo os métodos tradicionais para obter uma maior autenticidade. Ao longo de 3 anos foram produzidos 1400 trajes para o filme. Em 1985, *Ran* ganhou o Óscar para o melhor guarda-roupa.

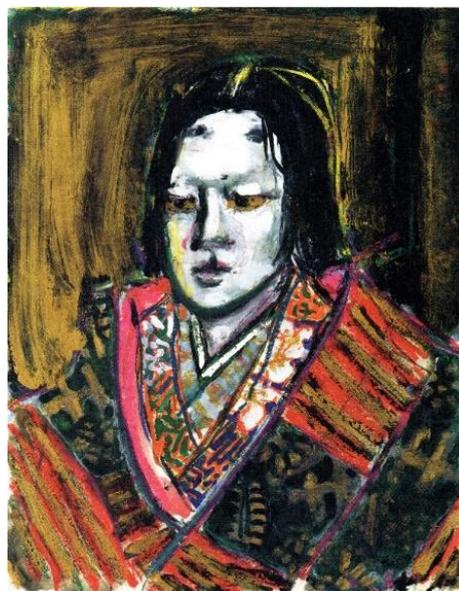
O cineasta refere-se ao uso das cores no filme: «queria reproduzir los colores del siglo XVI japonês, uma época en la que el vestuário de los hombres era especialmente brillante”. “atribuyo un color a cada una de las partes enfrentadas, porque ayuda a hacerlo menos confuso, pero a la hora de elegirlos pense también en los caracteres que representaban.”»<sup>15</sup>

*Sonhos* (1990) é considerado pela crítica internacional o seu testamento fílmico; o argumento é composto por oito *sonhos*, que representam as grandes preocupações morais, estéticas e intelectuais de Kurosawa. O episódio “*Corvos*” foi concebido em homenagem a Van Gogh. Os desenhos das figuras 36 e 37 terão sido certamente dos primeiros esboços quer para a rodagem do filme – tendo em conta as anotações que neles constam – quer para outros desenhos

desenvolvidos a partir destes. Neles, Kurosawa aplicou toda a sua memória visual, e o profundo conhecimento da pintura simbolista, impressionista, fauvista, expressionista e surrealista.



34

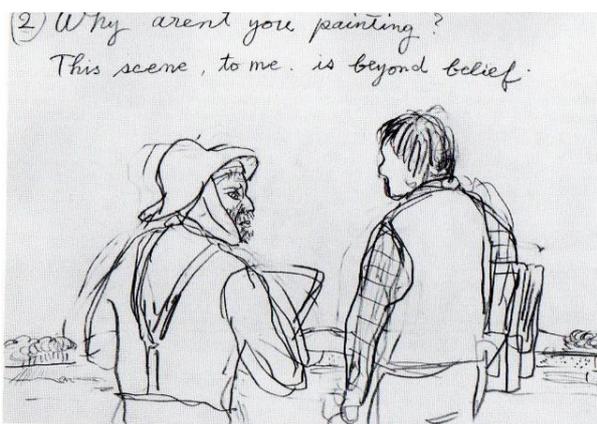


35

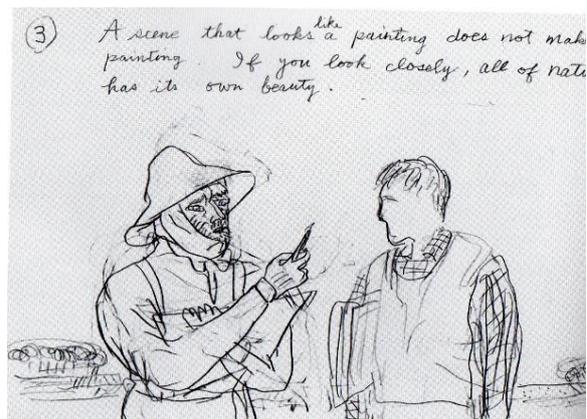
34. Desenhos para *Ran* (1985), lápis, aguarela, pastel, lápis de óleo, lápis de cera s/papel, 271 x 383mm.

35. Desenhos para *Ran*, lápis aguarela, pastel s/ papel 405 x 320 mm.

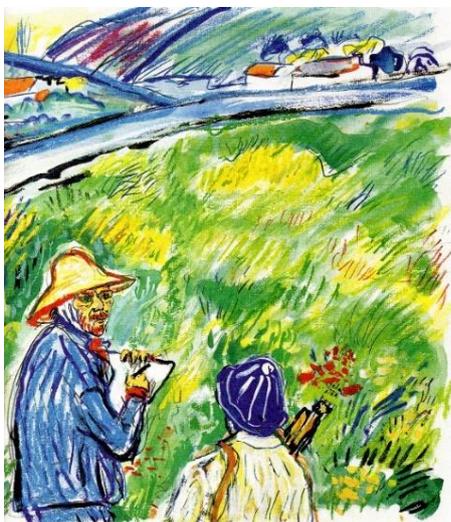
<sup>15</sup> *Idem*, pág. 10.



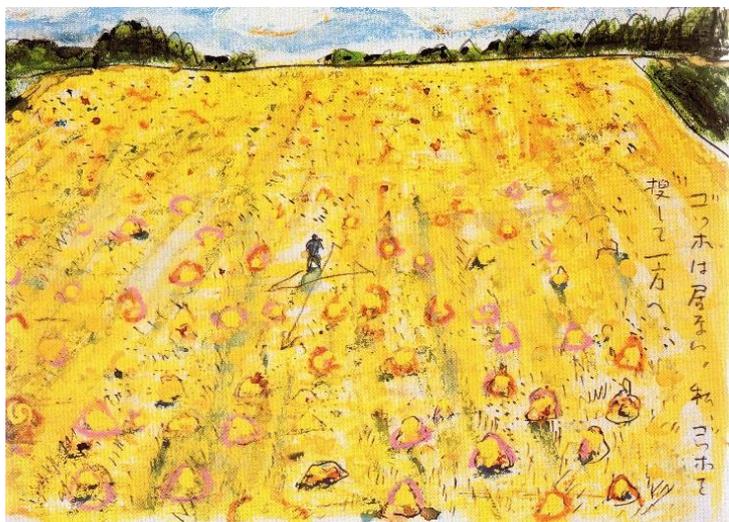
36



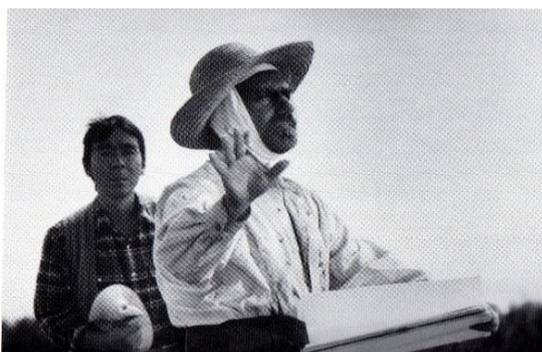
37



38



39



40



41

36 e 37. Desenhos para *Sonhos* (1990). Lápis de grafite s/ papel.

38. Desenhos para *Sonhos*. Lápis, aguarela, pastel, lápis de cor s/papel 314 x 406 mm.

39. Desenhos para *Sonhos*. Lápis, aguarela, pastel s/ papel.

40 e 41. Fotogramas de *Sonhos*.

# Orson Welles

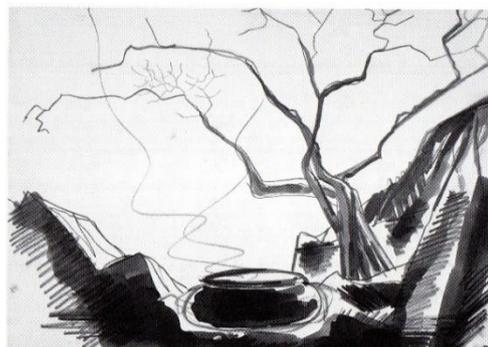
(Wisconsin, 1915 – 1985,  
Califórnia)

Homem de múltiplos talentos – ator, encenador (criou a sua própria companhia de Teatro em 1937), autor de celebérrimos programas radiofónicos, e de televisão, jornalista – Welles cedo revelou dotes para o desenho: pelo menos, foi o que achou o doutor Bernstein, o seu tutor desde a morte da mãe: confiou-o primeiro ao pintor Boris Anisfield, depois ao *Chicago Art Institute*. Desde muito jovem, pintou cenários para o teatro, e dedicou-se à ilustração de obras literárias, entre as quais duas de Shakespeare, editadas por ele próprio.

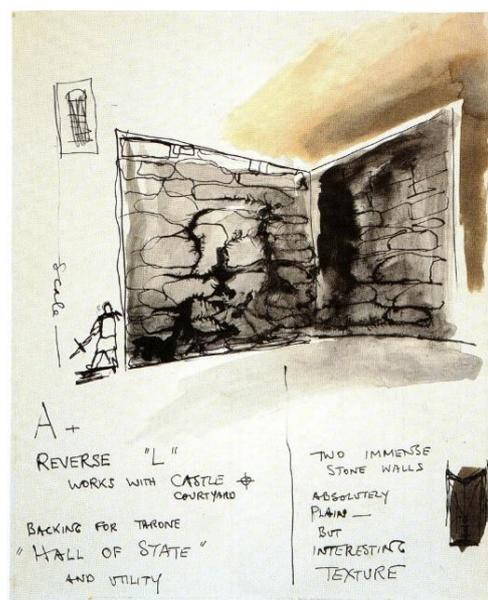
Com apenas 25 anos Orson Welles realizou *Citizen Kane* (1941). Truffaut disse um dia tratar-se dum filme único: «(...) “o deve ao facto de ser o único primeiro filme assinado por um homem já célebre por outras razões” (...).»<sup>16</sup>

A sua obra cinematográfica foi muito influenciada pela pintura e pelo desenho. Em 1947 pretendeu fazer um filme baseado no drama *Otelo* de Shakespeare, mas por imposição dos estúdios foi obrigado a mudar o argumento; daí resultou uma adaptação de *Macbeth*, um filme de baixo orçamento rodado em cerca de três semanas. Os desenhos reproduzidos aqui são de Welles, para os cenários do filme, e denotam um poder

atmosférico alcançado através dum hábil sentido da escala, volume e contraste.<sup>17</sup>



42



43



44

42, 43 e 44. Desenhos para *Macbeth* (1948).

<sup>16</sup> François TRUFFAUT cit. in Maurice BESSY – *Orson Welles*. Lisboa: Editorial Presença, 1965, p. 24.

<sup>17</sup> Annette MICHELSON (cf. “Drawing into film” in *DRAWING Into Film: Directors’ Drawings*. New York: The Pace Gallery, 1993, p. 11) coloca-os dentro da tradição do design teatral modernista, e vê neles a influência de Gordon Craig, filtrada através de Robert Edmond Jones.

# Saul Bass

(Nova Iorque, 1920 – 1996 L. Angeles)

Designer Gráfico de formação, Bass celebrizou-se no cinema principalmente como autor dos genéricos extraordinários que realizou para muitos filmes de outros, ainda hoje considerados dos melhores, e de inúmeros (igualmente famosos) cartazes que concebeu para a divulgação dos mesmos, mas foi também cineasta em nome próprio (galardoado com um Óscar em 1968, pela melhor curta-metragem documental – *Why Man Creates*): deixou a sua marca no cinema, graças a um grafismo muito próprio, definidor duma época no Design (foi um dos maiores designers, e mais influentes, do século XX) e no cinema. Sem esquecermos os aspetos referidos, daremos mais atenção à sua faceta, menos conhecida, como desenhador de storyboards.

Em 1958, Bass colaborou com Hitchcock em *Vertigo* (1958), para o qual realizou o genérico, extraordinariamente gráfico, que é um dos mais famosos da história do cinema, e executou os cartazes promocionais. Em 1959, voltou a ser o autor do genérico de *Intriga Internacional* (1959).

Nas filmagens de *Psico* (1960) foi o responsável pela elaboração do storyboard da cena mais famosa do filme, a do chuveiro com a atriz Jane Leigh, além de ser o autor do conhecido genérico do filme. Os setenta e oito takes das filmagens resultaram apenas

em 45 segundos de filme, e Saul Bass terá sido incumbido de filmar a cena, já que não terá chegado a acordo com Hitchcock sobre o melhor modo de colocar a câmara, para que respeitasse os desenhos elaborados para o efeito. Esta cena, para atingir a perfeição pretendida por ambos, levou sete dias a ser concluída.

O contributo fundamental de Bass, para aquela que veio a tornar-se uma das cenas mais emblemáticas de entre todos os filmes de Hitchcock, foi ignorado durante muitos anos por aqueles que escreveram sobre a obra do mestre do *suspense*, mas hoje está definitivamente assente. Isso ter-se-á devido à resposta evasiva que o cineasta inglês deu, quando interrogado sobre o assunto, numa entrevista a François Truffaut em 1966: para além do genérico, Hitchcock apenas admitiu que Bass estivera envolvido na cena onde o detetive sobe pelas escadas acima; na ficha técnica do filme, só são atribuídos créditos a Bass pelo genérico e como “pictorial consultant”.

Porém, entretanto outros intervenientes durante a rodagem de *Psico* (alguns reiteradamente) admitiram ao longo dos anos que tinha sido Bass a filmar a cena, que na realidade tem um estilo bastante diferente das outras do filme.<sup>18</sup>

---

<sup>18</sup>Sobre esta questão, sobre a qual não nos podemos alongar mais, **vd.** Jennifer BASS e Pat KIRKHAM – *Saul Bass. A Life in Film & Design*. London: Laurence King Publishing, Ltd., 2ª edição, 2012, pp. 185-187 e pp. 405-406, a longa nota 92. Entre outros motivos de interesse, as páginas da obra citada contêm várias declarações de Saul Bass.

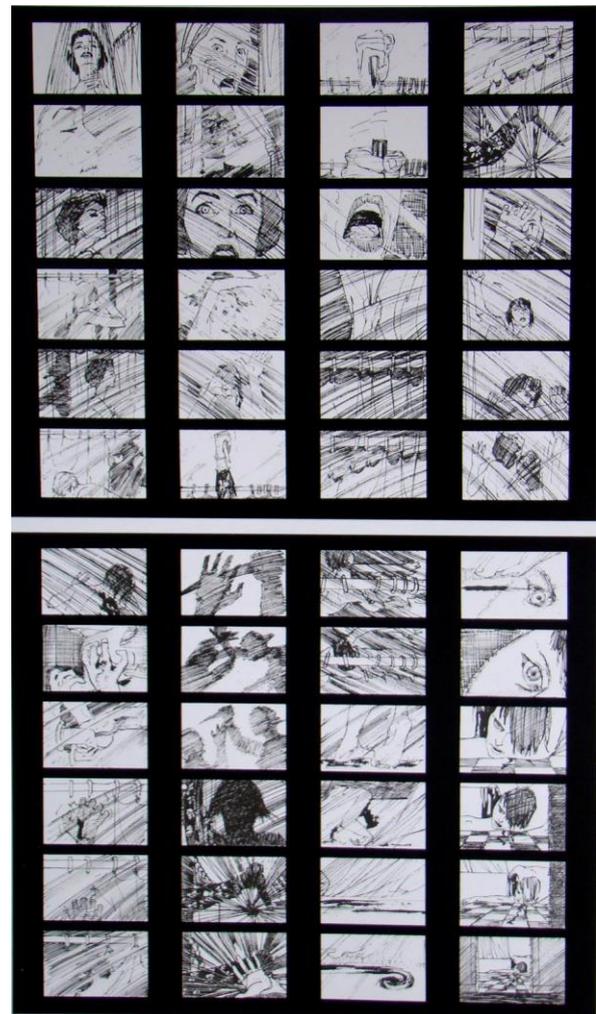
Depois do storyboard da cena de *Psico*, Bass desenhou ainda os de filmes tão famosos como *Spartacus* (1960) de Stanley Kubrick & Anthony Mann, e *West Side Story* (1961) de Jerome Robbins & Robert Wise. Para *Spartacus* foi contratado por Kirk Douglas, ao mesmo tempo produtor e ator principal do filme, como “consultor visual”: foi o autor dos storyboards das sequências de batalhas – reproduzimos aqui [fig. 47] uma das muitas versões que desenhou para a batalha final entre escravos e romanos<sup>19</sup> – e o responsável pela conceptualização e design da escola de gladiadores, e por todo o material gráfico de promoção do filme, mas também realizou o genérico.

No musical *West Side Story*, Bass foi, mais uma vez, “consultor visual”: desenhou (com a colaboração de Elaine Makatura, a sua esposa) os detalhados storyboards da sequência de abertura, que introduz o espectador na luta entre os dois gangs rivais, nas ruas de Nova Iorque. São storyboards invulgares, pois contêm muita informação sobre a coreografia de movimentos dos personagens, e o seu percurso, em ambientes/cenários bem definidos. Além dos storyboards, Bass realizou também o genérico (com Elaine Makatura) [figs. 50 e 51] acompanhando a abertura musical de Leonard Bernstein e a sequência que se lhe segue da visão aérea dos arranha-céus da cidade, assim como a engenhosa ficha final

de créditos [fig. 52], onde demonstrou todo o seu génio gráfico.



45. Cartaz do filme.

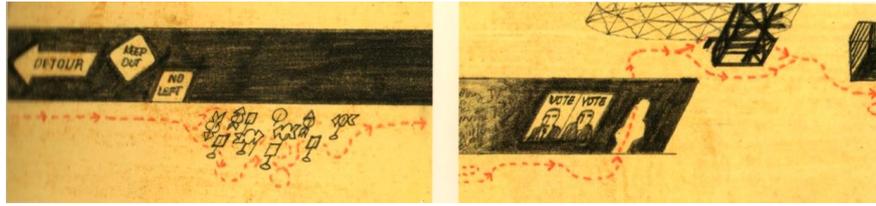


46. Storyboard da cena do chuveiro de *Psico* (1960).

<sup>19</sup> Sobre o porquê dessas muitas versões, ao sabor do reforço sucessivo do orçamento para o filme, *vd.* depoimento de Saul Bass, *idem*, p. 197.



47. Storyboard de *Spartacus* (1960) de Stanley Kubrick e Anthony Mann.



48



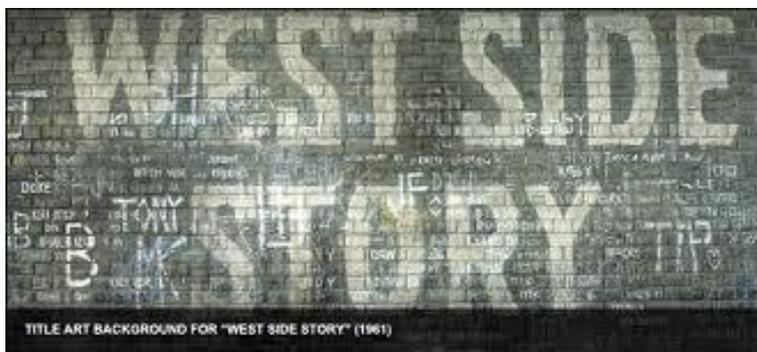
49



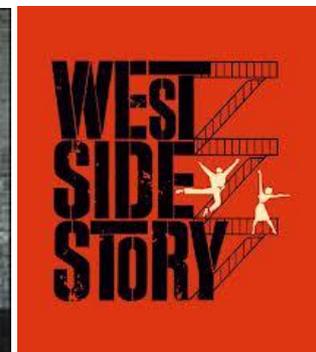
50



51



52



53

48. Diagrama dos movimentos dos personagens na rua.  
 49. Storyboard da sequência de abertura de *West Side Story*, personagens dos dois gangs integrados na paisagem urbana.  
 50 e 51. Fotogramas do genérico do filme.  
 52. Fotograma da lista final de créditos (fim do filme).  
 53. Cartaz do filme.

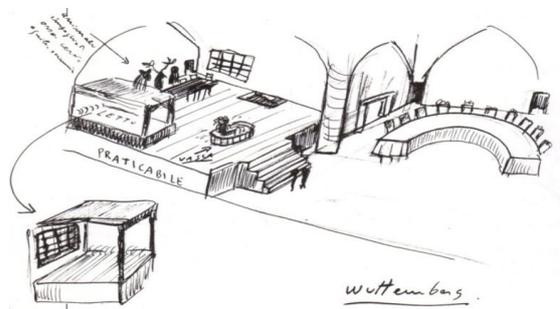
# Federico Fellini

(Rimini, 1920 – 1993, Roma)

Antes de se dedicar ao cinema, o cineasta italiano foi desenhador de BD e caricaturista. Embora autodidata, continuou sempre a usar o instrumento do desenho ao longo da sua carreira, para expor as suas ideias. Os seus desenhos, rápidos *sketches* feitos com uma caneta de bico-em-bola, canetas de filtro ou lápis de cor, durante o processo de conceção (muitas vezes, os personagens) e na rodagem dos seus filmes, serviam umas vezes como “ajudas-memória” gráficas ou válvula de escape para posterior desenvolvimento visual. Outras vezes funcionavam como um “interlocutor”, como ponto de partida para dialogar com os seus distintos colaboradores das várias áreas, para que entendessem melhor o que queria fazer: destinados a discutir o trabalho a ser executado pelos designers de cenários e de guarda-roupa, por exemplo.

Fellini era de opinião que o cinema era uma arte, e considerava-o mais próximo da pintura do que qualquer das outras, como se depreende da seguinte declaração, citada no catálogo da exposição *Fellini!* que foi dedicada aos seus desenhos no Guggenheim Museum (Outubro 2003/Janeiro 2004), em Nova Iorque: «**The cinema is an art. I say it with profound inner conviction. The cinema is an art just like all the others. It is one of the arts. To me, it is not like literature, it is like painting, because it is made up of**

**canvases in motion. (...) I believe that for many directors the spoken word is more important than the image, and they are literary directors. For me, film is a child of painting.»<sup>20</sup>**



54. Desenho para a cenografia de *Casanova*. A ideia desenhada é completada por algumas indicações escritas, assim como um esboço posterior no qual modifica a posição da cama, colocada desta vez junto à janela com grades.

<sup>20</sup> Federico FELLINI cit. in Vincenzo MOLLICA – “Fellini from the first to the last drawing” in *FELLINI!*. Milão, New York: Skira Editores S.p.A./Guggenheim Museum, 2003, pp. 32-33. A declaração de Fellini foi publicada originalmente na seguinte obra: Charlotte CHANDLER – *I, Fellini*, Mondadori, 1994 (existe uma edição inglesa: *I, Fellini*. London: Random House, 1995). Não surpreende, portanto, que noutra declaração (cit. in Vincenzo MOLLICA – “Fellini...”, p. 18) tenha feito a seguinte confissão:

**«I confess that there was a time when I thought that I might spend my life as a painter.»**

O Cinema foi reconhecido como uma arte mais tarde que a Fotografia. Porém, em 1934, numa conferência (“On Movies”, publicada no *Departement of Art and Archeologic Bulletin*, Princeton University, em Junho de 1936) o historiador da arte Erwin Panofsky já iniciara a sua defesa, procurando legitimar a sua presença nos museus em pé de igualdade com outras obras de arte, invocando paralelismos com exemplos extraídos da história das outras artes – os mosaicos de Ravena, as gravuras de Dürer, etc. A conferência foi republicada por Panofsky (1947) com algumas alterações significativas, anunciando a distinção, depois comum, entre um cinema de “autor” e um cinema mais “popular”, ou comercial. A propósito das posições de Greenberg e de Panofsky, e das relações entre o cinema e a pintura, *vd.* o ensaio de Jean-Claude LEBENSZTEJN – “Em Pura Perda” in *Cinema...*, pp. 216-235.

Para além de ter sempre mantido, e manifestado, uma grande fascinação pelos desenhadores de todos os tipos, sejam os da “alta cultura” ou os ilustradores e caricaturistas, o desenho terá sido encarado igualmente por ele como um meio auxiliar de perscrutação do mundo, como transparece numa declaração em que se refere ao escultor Henri Moore: **«Drawing helps me to see the world. I have heard that Henry Moore thought that he could see much more through his sketches because they helped him to observe. When necessary, a drawing helps to enhance your capacity for observation, especially when you are depicting something that you have seen but which you no longer have before your eyes. In my case, I give free rein to my imagination.»**<sup>21</sup>

Um caso à parte na sua carreira foi a colaboração com o ilustrador italiano Milo Manara, a quem recorreu para a realização de novelas gráficas, supletivas de dois projetos cinematográficos que nunca conseguiu levar a bom porto: *Viaggio a Tulum* (1989) e *Il Viaggio di G. Mastorna ditto Fernet* (1992). O segundo é um dos filmes não rodados mais célebres da história do cinema, em cujo argumento Fellini começou a trabalhar em 1965, e para o qual chegou mesmo a construir alguns cenários em Dinocitta (Pontine), que aparecem num documentário que realizou para a NBC

(*Fellini: A Director's Notebook*, 1968).

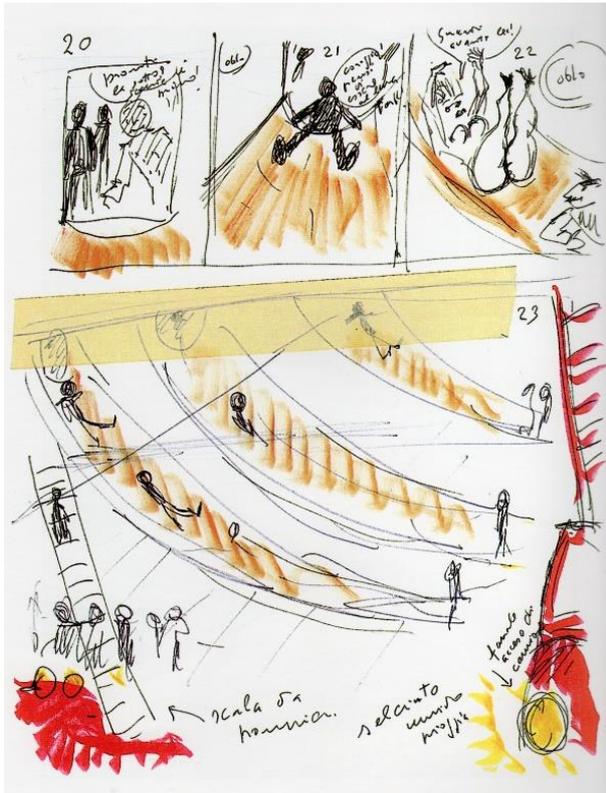
Fellini desenhou um storyboard prévio com várias indicações, e realizou ainda uma sessão de fotos na Cinecittà com o ator que tinha escolhido para o personagem principal de Mastorna, um violoncelista; Manara desenhou depois um outro mais detalhado antes da versão final, publicada primeiro na revista *A Suivre* e depois em álbum. O interessante é que Fellini passou a assumir a novela gráfica como um filme, e a incluí-la na sua filmografia: **«The Voyage of G. Mastorna (...) is still a film, but in comic strip form. The pencils, India inks, half-tints, and felt-tip pens of my friend Manara are the equivalent of the set designs, the costumes, the faces of the actors, the props, and the lights that I use to tell my stories in movies. With a considerable additional advantage: perhaps they cost a little less.»**<sup>22</sup>

---

<sup>21</sup> Federico FELLINI cit. in Vincenzo MOLLICA – “Fellini...”, p. 32. O depoimento de Fellini provém da mesma obra de Charlotte Chandler, citada *supra*.

---

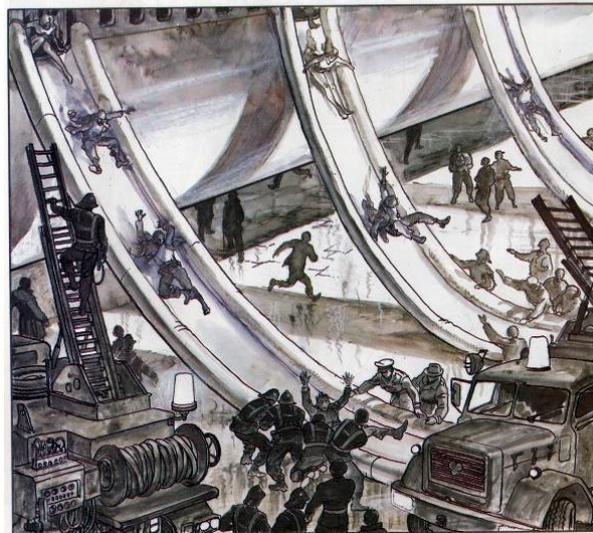
<sup>22</sup> Federico FELLINI – “Here is Mastorna a. k. a. Fernet” in *FELLINI!*, p. 141. Sobre o filme e a novela gráfica *vd.* também Vincenzo MOLLICA – “Le rêve du Maestro”, *A Suivre*, n° 177, Octobre 1992, pp. 2-7.



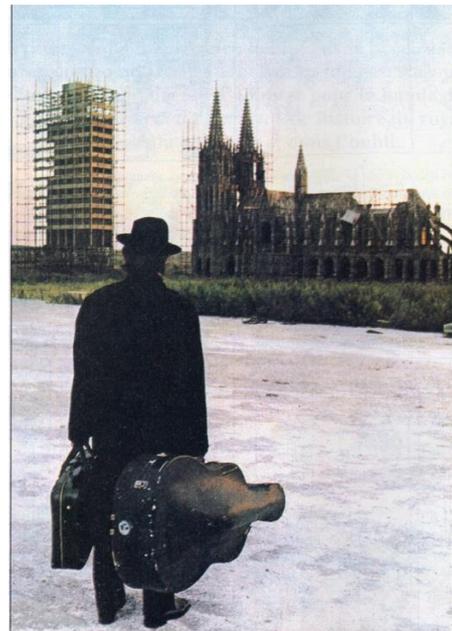
55



56

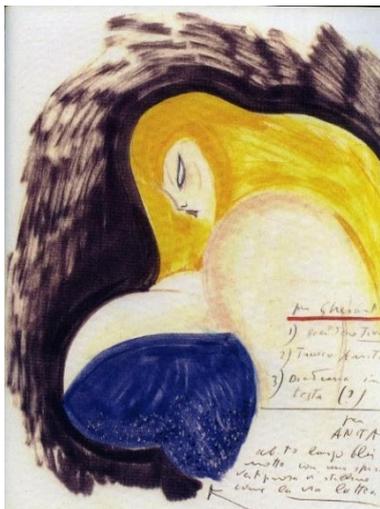


57



58

55. Página de storyboard de Fellini para *Il Viaggio di G. Mastorna ditto Fernet* (1992).  
 56. Storyboard de Manara.  
 57. Versão final da página publicada na *A Suivre*.  
 58. Imagem do personagem Mastorna no documentário *A Director's Notebook*, (1968).



59



60



61

59. Desenho para *La Dolce Vita* (1960).

60. Fotograma de *La Dolce Vita*.

61. Desenho para *Ginger e Fred* (1985).

Antes de finalizarmos a nossa breve abordagem à relação de Fellini com o desenho, destacamos ainda um extrato dum seu depoimento naquela obra que Vincenzo Mollica, o comissário da exposição no Guggenheim Museum, considera conter as mais importantes declarações (raras) do cineasta italiano sobre o seu “amor ao desenho”, ao ponto de Fellini a considerar a sua “Bíblia” e o único manual que permite entrar no seu mundo, um livro em que ele se desvenda (e dissimula) e para o qual remetia os jornalistas incómodos que encontrava. Intitula-se *Fare un Film* (Federico Fellini, Einaudi, 1974), e para Mollica «...no essay on Fellini as an illustrator can do without these words of his: **“Why do I draw the characters in my movies? Why do I make graphic notes of the faces, noses, whiskers, ties, pocketbooks, the way they cross their legs, the people who come to see me in my office?**

Perhaps I have already said that it is a way to start looking a movie in the face, trying to figure out what sort of movie it is, an attempt to pin down something, however minimal, bordering on the meaningless, but which seems to me to have something to do with the movie, and which speaks to me in veiled language about it. (...)”»<sup>23</sup>

<sup>23</sup> Federico FELLINI cit. in Vincenzo MOLLICA, *op. cit.*, pp. 15-16.

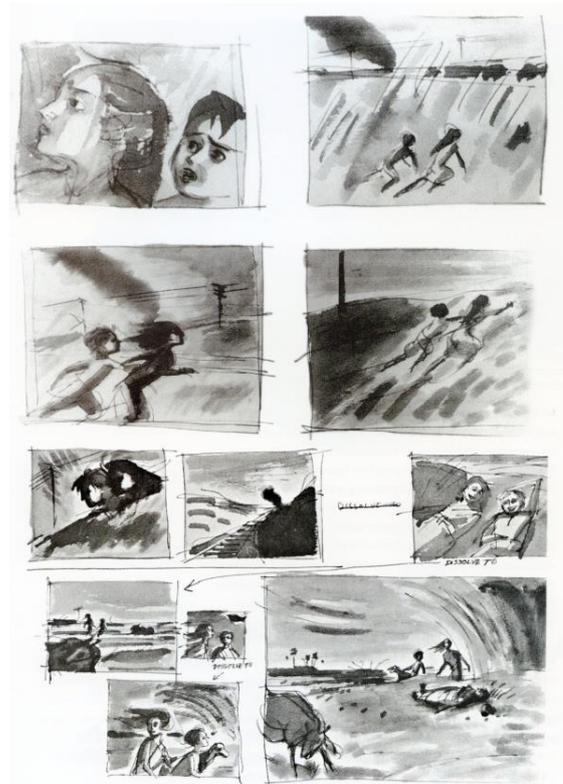
# Satyajit Ray

(Calcutá, 1921-1992, Calcutá)

Nascido no seio duma família com uma longuíssima tradição artística em várias áreas, que remonta a pelo menos 15 gerações, o indiano Satyajit Ray foi escritor, crítico de cinema, ilustrador e designer gráfico profissional – nomeadamente, trabalhou durante uma década para uma companhia de publicidade britânica<sup>24</sup> –, antes de se tornar um cineastamundialmente reconhecido.

Era um cinéfilo e foi na qualidade de crítico de cinema, durante um período em que viveu em Londres, que conheceu Jean Renoir (Paris, 1894 - 1979, Califórnia), o qual o convenceu a tornar-se cineasta.

Ray iniciou a sua carreira com o filme *Pather Panchali* (1955), baseado numa novela com o mesmo título de Bibhuti Bhusan Bannerjee: foi ao trabalhar no design duma nova edição daquela, já ilustrada por si em ocasião anterior [fig. 65], que tomou a resolução de se aventurar na sua antiga ambição de se dedicar ao cinema. Com o objetivo de arranjar financiamento para levar avante o seu projeto Ray desenhou um storyboard [fig. 62], apresentando-o com esse propósito a várias produtoras de Calcutá. A rodagem atribulada durou quase três anos devido



62



63



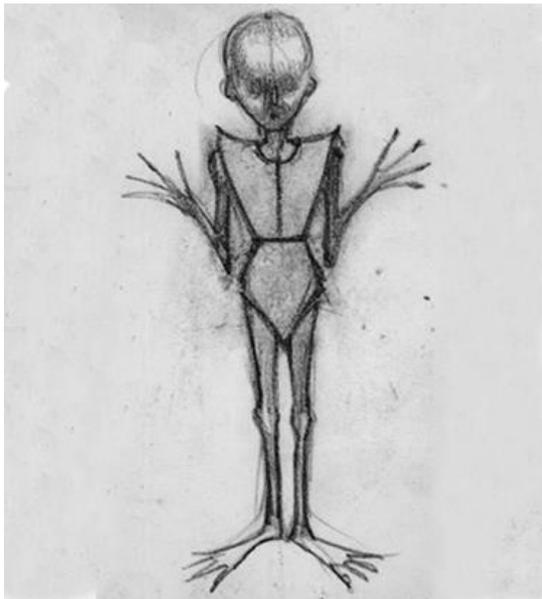
64



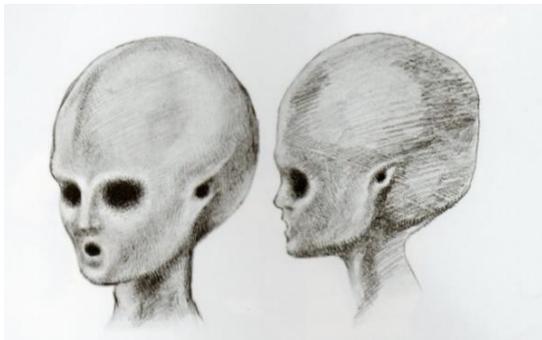
65

62. Storyboard para *Pather Panchali* (1955).  
63 e 64. Fotogramas do filme *Pather Panchali*.  
65. Ilustração de Ray que deu origem ao filme.

<sup>24</sup> Note-se: mesmo depois de se tornar um cineasta consagrado, de tempos a tempos Satyajit Ray continuou a fazer ilustrações, mormente como autor regular das capas da revista para crianças *Sandesh*, que foi lançada pelo seu pai.



66



67

66 e 67. Desenhos de Satyajit Ray.

à falta de dinheiro; apesar dos vários percalços e de ver ameaçada a sua finalização *Pather Panchali* tornou-se a sua obra-prima, e conjuntamente com *Aparajito* (1956) e *The World of Apu* (1959) constitui a chamada ***Apu Trilogy***, que deve o seu título ao nome do personagem principal.

A película atraiu a atenção de Monroe Wheeler, um dos diretores do MoMA de Nova Iorque, que andava a preparar uma exposição sobre a arte indiana: a Wheeler interessou-lhe o método de rodagem quase artesanal, e após uma entrevista propôs a Ray uma estreia mundial do filme, concretizada um ano depois.

Os desenhos de Ray [figs. 66 e 67], de um alienígena, para um projeto intitulado *The Alien* (1967), poderão ter servido – a questão é controversa<sup>25</sup> – de inspiração para o *ET* (1982) de Steven Spielberg.

---

<sup>25</sup> Vd. Karl FRENCH – *Art...*, p. 167.

# Roman Polanski

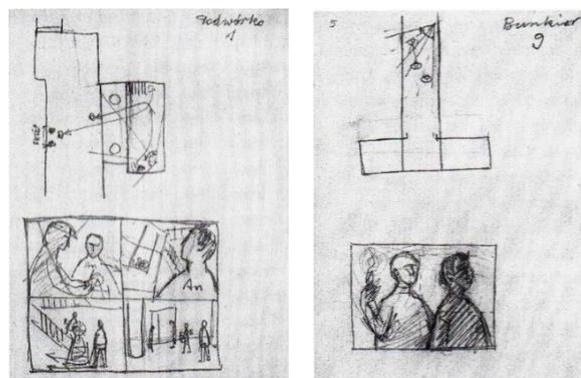
(Paris, 1933)

Em 1937, mudou-se com a família para Cracóvia, na Polónia. Iniciou aos 13 anos uma carreira profissional como ator. Em 1950 deu continuidade aos seus estudos na Escola de Belas Artes de Cracóvia, e concluiu-os em Katowice. De 1955 a 1959 estudou realização na Escola Nacional Polaca de Cinema.

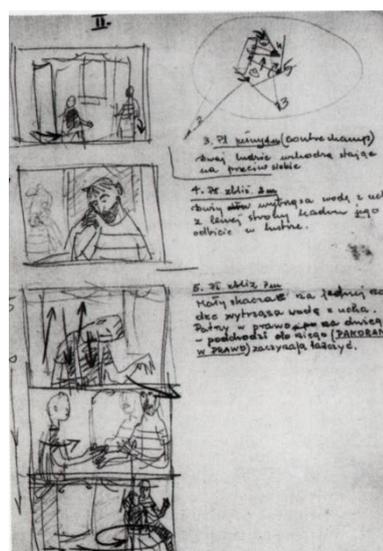
Polanski começou a desenhar storyboards desde o início da carreira, com as primeiras curta-metragens que realizou: como os detalhados de *The Bicycle* (1955), filmada na Croácia e tendo como tema um episódio autobiográfico, quando com apenas 15 anos quase foi assassinado – infelizmente, grande parte do negativo foi destruído em laboratório, e o filme nunca foi concluído. Para a curta *Two Men and a Wardrobe* (1958) [fig. 69], desenhou 33 páginas de storyboards detalhados, incluindo diagramas com a posição da câmara para cada filmagem.

Segundo F. X. Feeney, «A paixão da infância de Polanski pela banda desenhada floresceu numa habilidade para desenhar *storyboards* e numa predileção por actores com aspecto de banda desenhada como Henryk Kluba e Jakub Goldberg.»<sup>26</sup>

<sup>26</sup> Paul DUNCAN (Ed.) e F. X. FEENEY – *Roman Polanski*. Colónia,...: Taschen, 2006, p. 21. Para o cineasta (cit. in *idem*, p. 20) «“As curtas-metragens são, para mim, bandas desenhadas ou documentários. Quando usamos pessoas numa curta-metragem, se elas falam, pensamos que o vão fazer durante duas horas. Não é natural, não é adequado à forma.”

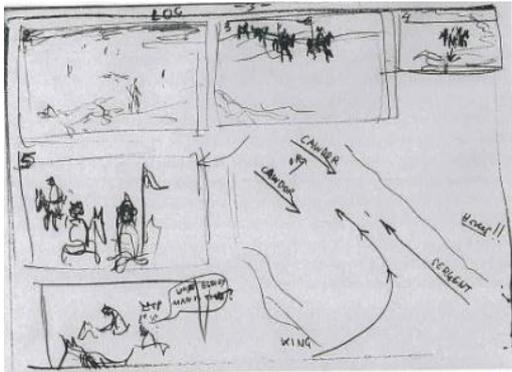


68. Storyboard para *The Bicycle* (1955).



69. Storyboard *Two Men and a Wardrobe* (1958).

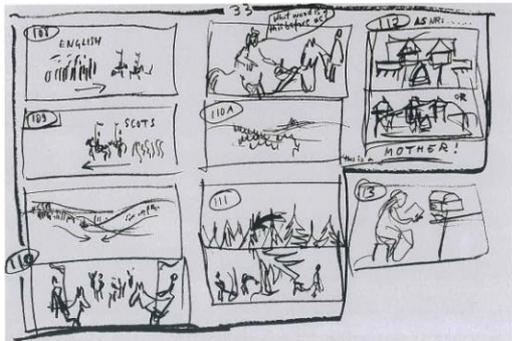
Outro filme de que conhecemos alguns desenhos feitos por Polanski, pertencem ao storyboard para o filme *Macbeth* (1971), a sua adaptação da peça homónima de Shakespeare. A primeira folha [fig. 70] diz respeito à cena de abertura do filme: o soldado solitário (enquadramento 2), o Rei a cavalgar com os seus soldados ao longo do campo de batalha costeiro (enquadramentos 3, 4 e 5); e ainda um diagrama com legendas, que assinala as posições relativas e os movimentos das



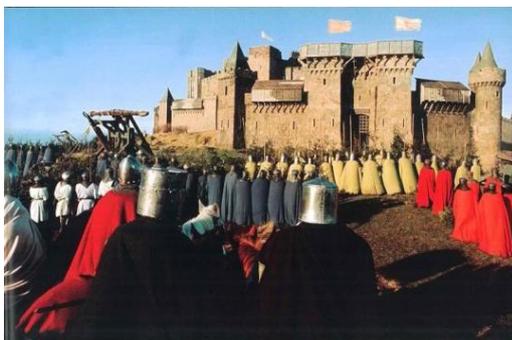
70



71



72



73

70 e 71. Storyboard e fotograma de *Macbeth* (1971).

72 e 73. Storyboard e fotograma de *Macbeth* (1971).

74. Desenho para *O Pianista* (2002).

personagens principais – o Rei, o sargento, e o Cavaleiro de Cawdor.

A imagem [fig. 72] diz respeito à sequência de ataque ao castelo de Macbeth. Como relata Wilfrid Shingleton, o designer de produção do filme: «Polanski and I went through the script together and discussed each scene. He then drew a little plan of the way in which he wanted his actors to move across the screen. This helped us design the set for the action involved. For, example, when Macbeth and Lady Macbeth are talking about the killing of the King we put them in the foreground and through the window in the background we could see the King in bed.»<sup>27</sup>

Para o filme *O Pianista* (2002), bem mais recente, foram realizados storyboards apenas para algumas sequências, e Polanski fez alguns desenhos destinados a servir de referência ao técnicos encarregues de fazer o reconhecimento dos locais para as filmagens, como aquele aqui reproduzido [fig. 74].



74

<sup>27</sup> Wilfrid SHINGLETON cit. in St John MARNER (ed.) – *FILM DESIGN*. London, New York: The Tantivy Press, 1974, p. 30.

# Ridley Scott

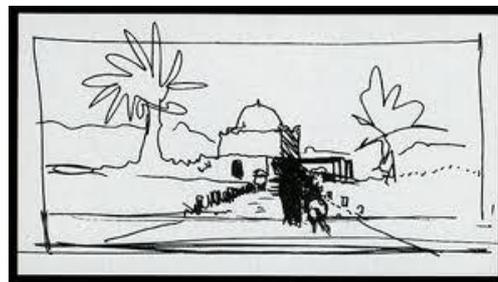
(South Shields, 1937)

O produtor e realizador inglês diplomou-se primeiro no West Hartlepool College of Art (1954 - 1958) – para onde foi estudar atraído pela pintura, mas acabou seduzido pela fotografia e o design; foi lá também que praticou o desenho com grande intensidade<sup>28</sup> –, e pós-graduou-se depois em Design Gráfico (1958-1961) no Royal College of Art, em Londres: e, no último ano, fez um curso de pós-graduação extra em Design de cenários (chamado então “Theatre Design”).

Contudo, cedo decidiu que não queria dedicar-se ao campo do Design; após ter trabalhado na BBC, criou em 1965 uma empresa de publicidade (Ridley Scott Associates, RSA) com Alan Parker (Islington, Londres, 1944) e o seu irmão Tony Scott (1944 - 2012), ambos igualmente cineastas. Notabilizou-se rapidamente em Inglaterra a fazer filmes publicitários, antes de se mudar para Hollywood (1977) e iniciar a sua carreira de êxito no cinema.

Ridley Scott é famoso no meio cinematográfico, pela facilidade com que comunica através do desenho com os membros das equipas com que trabalha (anda sempre munido com pelo menos três canetas de filtro, de espessuras diferentes), seja através de pequenos diagramas ou esboços dos seus “primeiros

pensamentos” visuais – conhecidos no meio como *Ridleygrams* [fig. 75]; para ele «**One sketch is infinitely more useful than the best two-hour story conference.**»<sup>29</sup> – seja pelos storyboards que costuma desenhar.



75. Um *Ridleygram* para *Reino dos Céus* (2005).

O cineasta aprendeu a valorizar o potencial económico que um bom storyboard pode ter aquando do planeamento do filme *Alien* (1979): na verdade, foi graças a eles – muito detalhados e inteiramente criados por si, incluindo já desenhos das naves espaciais e das roupas – que conseguiu convencer a 20th Century Fox a duplicar o orçamento inicialmente previsto.<sup>30</sup> Como afirmou *a posteriori*, «**Storyboarding is critical to all the movies I've done**» (...) **It's the best way to get ideas**

<sup>29</sup> Ridley SCOTT cit. in Paul M. SAMMON – *Ridley...*, p. 13.

<sup>30</sup> Sobre este aspecto, *vd.* Paul M. SAMMON, *op. cit.*, p. 53. Para um desenvolvimento mais aprofundado da concepção visual do filme, Scott contou ainda com a colaboração de vários artistas experimentados, como o americano Ron Cobb – autor de centenas de desenhos dos interiores e do exterior da nave espacial –, o famoso desenhador francês de BD Moebius (Jean Giraud), que fez durante alguns dias os esboços preliminares dos fatos espaciais – servindo de base ao trabalho do figurinista John Mollo –, e, sobretudo, o pintor suíço H. R. Giger, criador da criatura monstruosa desde o ovo até adulto.

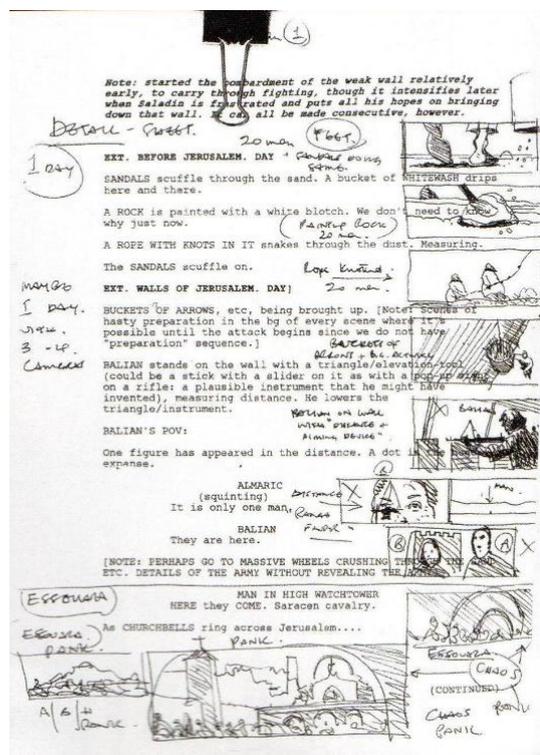
<sup>28</sup> Cf. Paul M. SAMMON – *Ridley Scott: The making of his movies*. London: Orion Books Ltd, 1999, pp. 11-12.

across to everyone from studio heads to the production team. You are literally working out what you can do.»<sup>31</sup>

Embora às vezes recorra à colaboração de artistas para a elaboração dos storyboards dos seus filmes, como aconteceu no filme *Blade Runner* (1982) – no caso, a de Sherman Labby – Ridley Scott tem uma enorme confiança nos seus dotes gráficos, e habitualmente prefere ser ele próprio a desenhá-los, até por uma “economia de tempo”: «It can take more time to explain what I want to the artist than it would to do it myself. Unless they are really good.»<sup>32</sup>

Amiúde, logo desde a sua primeira leitura do *script* preliminar, começa a fazer esboços nas margens e por cima das páginas do mesmo, à medida que vão surgindo imagens na cabeça, como podemos ver numa aqui reproduzida [fig. 76], pertencente ao filme *Reino dos Céus* (2005). É a partir desses esboços iniciais que desenvolve depois os storyboards [figs. 77 a 80]. Durante a rodagem dos filmes continua a desenhar – nem sempre sobre papel; por exemplo, aquando das filmagens de *Reino dos Céus*, em Marrocos, chegou a fazer diagramas da colocação das câmeras na areia –, sempre que é necessário fazer alterações a planos previstos, ou para introduzir detalhes considerados relevantes. A

sua intervenção gráfica estende-se mesmo na fase de pós-produção, pois também intervém quando os especialistas dos efeitos especiais entram em ação: depois de ver as imagens filmadas com as adições resultantes daqueles, propõe aos artistas VFX, através de novos desenhos, as alterações que considera necessárias, adicionando detalhes ou sugerindo ajustamentos da luz, ou outras.

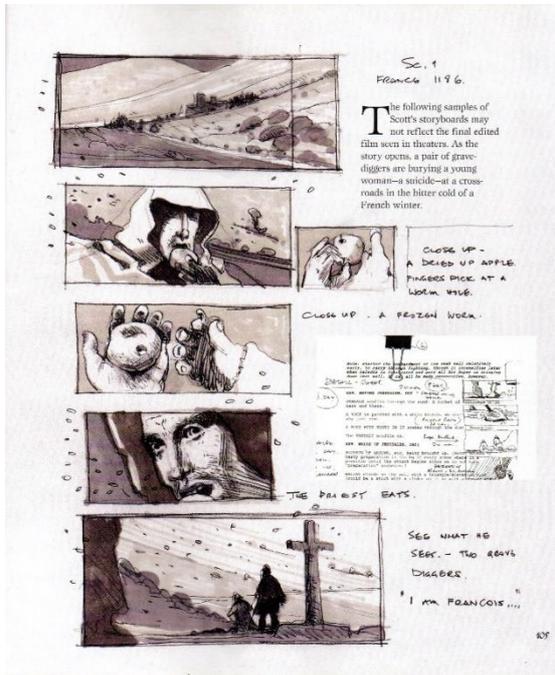


76. Página do script de *Reino dos céus*, com esboços de Ridley Scott.

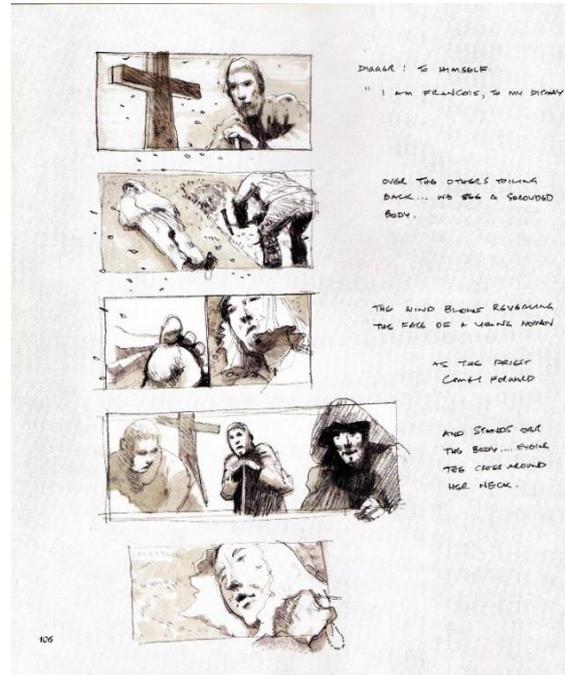
<sup>31</sup> Ridley SCOTT cit. in Diana LANDAU (ed.) – *Kingdom of Heaven: The Ridley Scott Film and the History Behind the Story*. New York: NewMarket Press, 2005, pp. 103-104.

<sup>32</sup> Ridley SCOTT cit. in Diana LANDAU (ed.) – *Kingdom...*, p. 104.

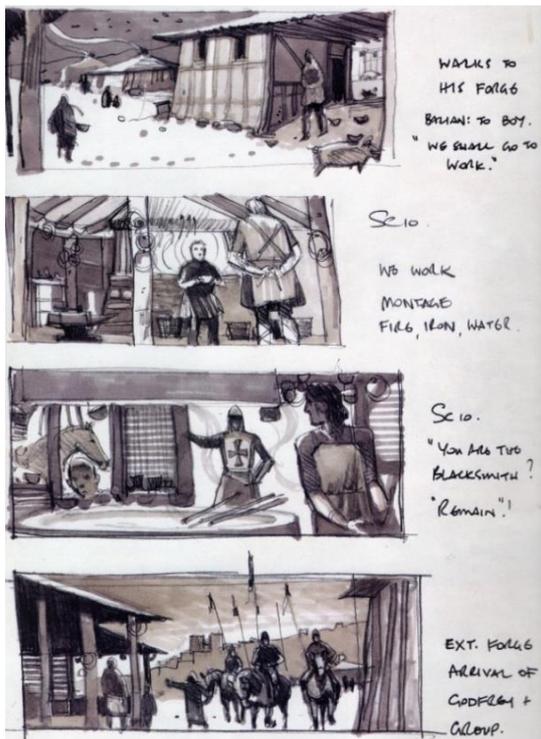
As quatro imagens de desenhos que apresentamos a seguir pertencem aos storyboards realizados por Ridley Scott para o filme *Reino dos Céus* e dizem respeito a como foram ideadas as suas seqüências iniciais.



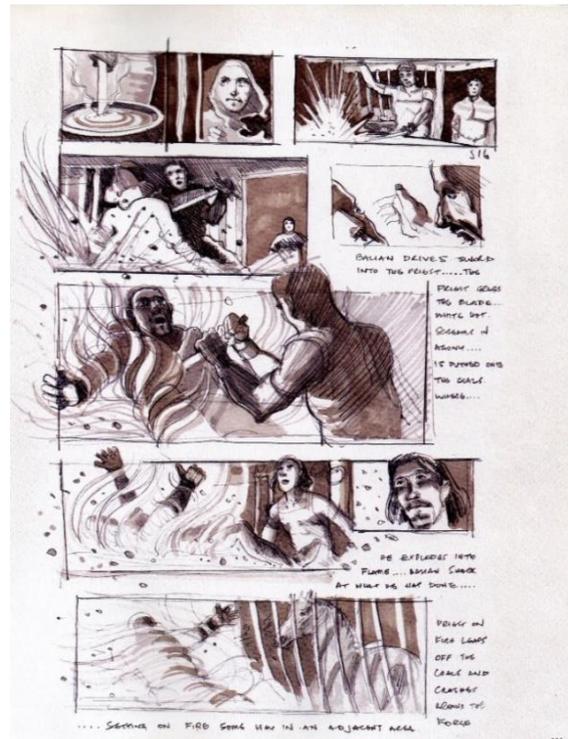
77



78



79



80

# Martin Scorsese

(Queens, N.Y., 1942)

Frequentou a escola de cinema da Universidade de Nova Iorque. Começou a desenhar muito jovem, e sentiu uma atração precoce pela narração cinematográfica: o primeiro storyboard que dele se conhece, para um imaginado épico romano, data de quando tinha apenas 11 ou 12 anos de idade. [fig. 81]



81

Desde o início da carreira ganhou o hábito de desenhar storyboards para os seus filmes: Os desenhos preparatórios [fig. 83] para o filme *Cavaleiros do asfalto* (1973) são os primeiros de que há conhecimento. As primeiras ideias são sempre dele, elaborando-as com maior ou menor destreza gráfica<sup>33</sup>, através de desenhos preparatórios e

<sup>33</sup> A este respeito, Karl FRENCH (*Art...*, p. 173) embora reconhecendo que os desenhos “ásperos”, de “estilo primitivo”, dos storyboards de Scorsese – e, como diz, podem assemelhar-se (com desconforto) a extractos dos cadernos de notas ilustrados de Travis Bickle, em *Taxi Driver* –, podem violentar a definição de “arte”, reconhece mesmo assim que eles evidenciam bem a compreensão inata de Scorsese do medium, e o seu talento para enquadrar imagens e construir sequências, que ficaram gravadas para sempre nas mentes duma geração inteira de espectadores.

storyboards, aos quais acrescenta por vezes anotações do movimentos dos atores e posicionamento da(s) câmara(s).

Numa entrevista fala sobre a utilidade dos seus storyboards «**The storyboard for me is the way to visualise the entire movie in advance**» (...) **“they show how I would imagine a scene and how it should move to the next. My storyboards are absolutely essential for my team meetings.”**» (...) «**The process is still the same for me, I shall continue to make 'mini-storyboards' and notes at the edge of my screenplay. These drawings continue to serve as both a basis of my meetings with cameramen as well as any preparatory designs we need. These storyboards are not the only means of communication for what I imagine, but they are the point where I begin.**»<sup>34</sup>

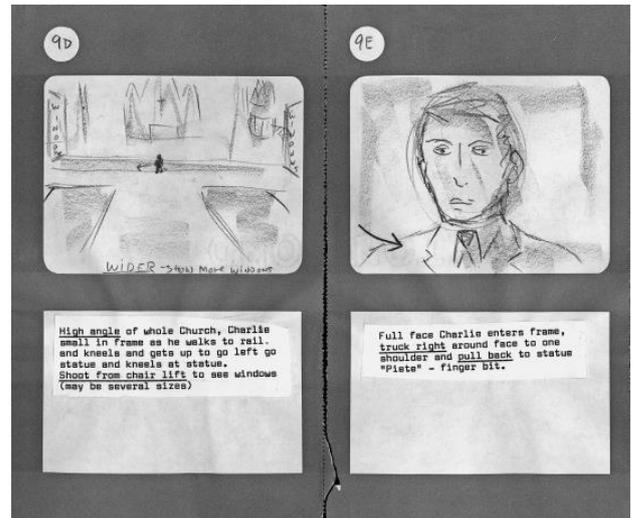
Faz sempre o mesmo tipo de desenho linear ou de contorno, o que torna os seus storyboards graficamente semelhantes, como podemos confirmar nas imagens [figs. 84 e 85], mesmo tratando-se de temáticas e narrativas distintas: «**Pencil drawing is my favourite,**» (...) «**The pencil line leaves little impression on the paper, so if the storyboard is photocopied it loses something. I refer back to my original drawings in order for me to conjure up the idea I had when I saw the pencil line made.**»<sup>35</sup>

<sup>34</sup> Martin SCORSESE cit. in Sally ASHLEY-COUND, in <<http://www.phaidon.com/agenda/art/events/2011/august/11/storyboards-are-the-point-where-i-begin-says-martin-scorsese/>> [consulta 15/04/2013].

<sup>35</sup> *Ibidem.*

Recentemente pudemos visualizar no *Portal do Curta*, unindo ideias “STORYBOARD FILME TAXI DRIVER – MARTIN SCORSESE”<sup>36</sup>, um excerto de *Taxi Driver* (1976) que apresenta simultaneamente os desenhos de Scorsese e as cenas do filme. Nele, é possível comparar os desenhos prévios do storyboard de Scorsese com a sequência das imagens filmadas.

*A invenção de Hugo* (2011) constitui um momento à parte na carreira de Scorsese, por se tratar do seu primeiro filme em 3D, baseado na obra *A invenção de Hugo Cabret* (2007) de Brian Selznick, que a ilustrou com 294 desenhos originais da sua autoria. O livro tem como tema a vida de Méliès, e a concepção do filme seguiu quase à risca os desenhos de Selznick, tanto no que diz respeito à narrativa, como à época, espaços e personagens. Neste caso, parece-nos, o storyboard já estava feito, encurtando de algum modo a fase de pré-produção. Não obstante, Scorsese não deixou de desenhar os seu. [fig. 86]



82

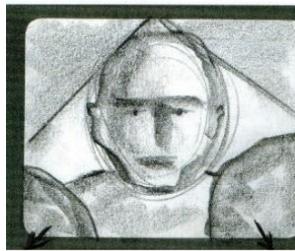
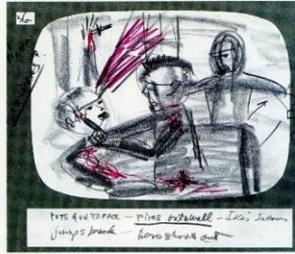
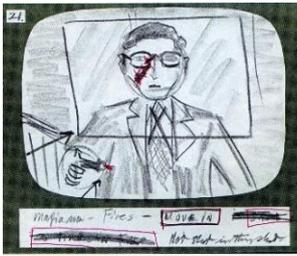


83

82. Storyboard para *Cavaleiros do asfalto* (1973).

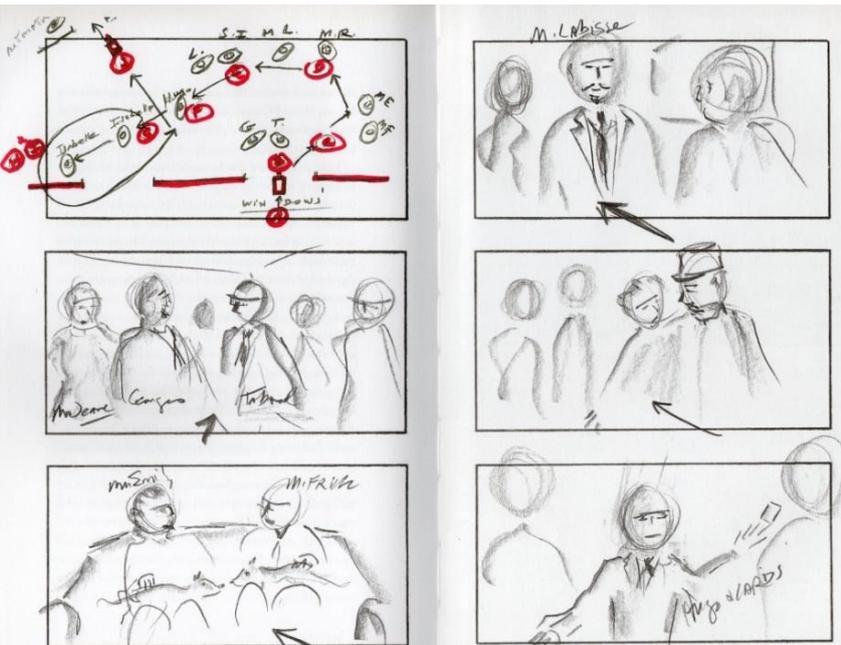
83. Storyboard para *Alice já não mora aqui* (1974).

<sup>36</sup> <<http://portaldocurta.com/2012/07/10/storyboard-filme-taxi-driver-martin-scorsese/>> [consulta 15/04/2013].



84

85



86



87



88

- 84. Storyboard para sequência de *Taxi Driver* (1976).
- 85. Storyboard para *O touro enraivecido* (1980).
- 86. Storyboard com indicações do movimento de câmara para *A invenção de Hugo* (2011).
- 87 e 88. Desenhos de Brian Selznick.

# Peter Greenaway

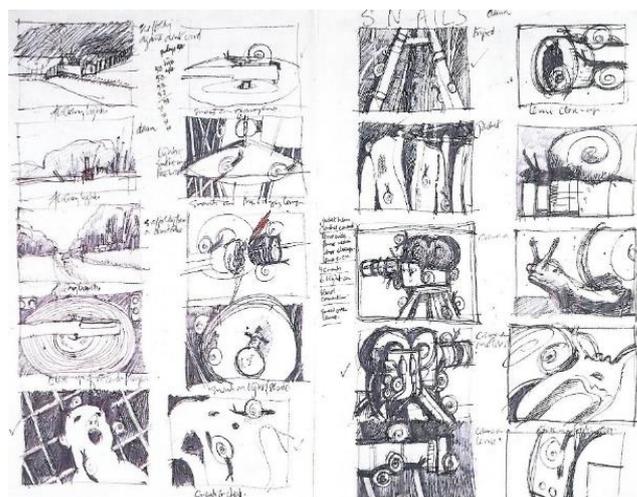
(Newport, País de Gales, 1942)

Em 1960, o cineasta britânico iniciou estudos de pintura no Walthamstow College of Art, que frequentou durante três anos. Como David Lynch, Greenaway além de ser cineasta manteve sempre uma carreira enquanto artista plástico e artista multimídias (mormente através de instalações). Mas, acima de tudo, sempre se considerou um pintor: «Empecé mi vida sintiendo, y todavía siento, que pintar es el proceso supemo de crear imágenes».<sup>37</sup>

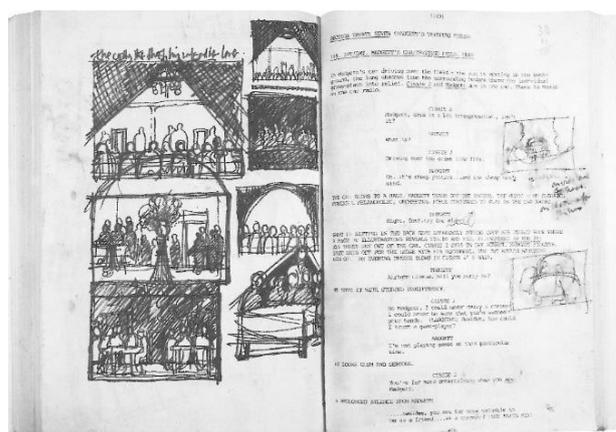
Por vezes, desenha os *storyboards* para os seus filmes, mas não gosta de os seguir à risca, preferindo o acaso. Além dos desenhos, acrescenta com regularidade notas de detalhe que servem, segundo ele, como auxiliar de memória na rodagem dos filmes.

Em 1992 numa entrevista, contida no catálogo da exposição *Storyboard, 90 ans de dessins pour le cinéma*, na qual participou, é-lhe feita a seguinte pergunta pelos promotores da referida exposição: «Est-ce que le storyboard joue un grand rôle dans la préparation de vos films? “... Comme j’avais une formation de dessinateur, je pouvais très facilement griffonner quelques idées au revers d’envloppes ou

faire des esquisses sommaires qui me servaient d’aide mémoire. Ces dessins ne constituaient pas un storyboard au sens classique du terme, mais ils étaient très utiles pour me remettre de temps en temps sur la bonne voie...”<sup>38</sup>



89



90

89. Storyboard para *ZOO* (1985).

90. Desenhos para os cenários do filme *O cozinheiro, o ladrão, a sua mulher e o amante dela* (1989).

<sup>37</sup> Peter GREENAWAY, *Film Comment*, XXVI/3, Maio-Junho de 1990, p.55, cit. in Jorge GOROSTIZA – *Peter Greenaway*. Madrid: Ediciones Cátedra, S. A., 1995, p. 18.

<sup>38</sup> Peter GREENAWAY cit. in Jacques FATON, Benoît PEETERS e Philippe de PIERPONT, *op. cit.*, p. 49.

# Tim Burton

(Burbank, 1958)

Com apenas vinte e um anos, começou a trabalhar nos estúdios da Disney, onde permaneceu quatro. Apesar da “casa-mãe” do Mickey e seus amigos não corresponder, de todo, ao estilo de Burton, foi de qualquer modo a rampa de lançamento para iniciar a sua carreira como realizador. Para um artista que gostava, já na altura, de desenhar esqueletos e figuras bizarras que oscilam entre o fantástico e o “fantasmagórico” terá sido difícil lidar com outro tipo de desenho, mais estereotipado, quase imagem de marca dos referidos estúdios. Sobre esse período em que lá trabalhou, na altura em que participou na produção do filme *Papuça e Dentuça*, afirmou: «“Na Disney, querem que a pessoa seja artista e, simultaneamente, um trabalhador morto-vivo, sem personalidade”.»<sup>39</sup>

Desde muito novo, Tim Burton criou o hábito de desenhar e criar personagens. Para *Vincent*, uma curta-metragem de 6 minutos a preto e branco, concebeu um personagem parecida com ele (nalguns aspetos físicos): «“Não pensei conscientemente: vou desenhar uma personagem que se pareça comigo, mas sim, *Vincent* baseia-se em sentimentos que conheci”, explicará mais

tarde o realizador.»<sup>40</sup>

Ao longo da sua já longa carreira, Burton desenha os *storyboards* dos seus filmes (embora também recorra a outros colaboradores), cria personagens – parecidos com este o aspeto em que se destaca mais a sua criatividade enquanto desenhador –, e guarda-roupa, em ambientes hostis e híbridos que tanto podemos encontrar nos filmes de animação como naqueles com atores de carne e osso. [figs. 91 e 93]

Quando criou *Eduardo mãos de tesoura* – aliás, podemos afirmar, o estilo desta personagem assemelha-se a muitas outras de outros filmes, exemplo disso são as imagens aqui reproduzidas – fez a seguinte declaração: «“A ideia surgiu de um desenho que fiz há muito tempo, uma imagem que me agradava muito. Surgiu inconscientemente e estava ligada à ideia de uma personagem que quer tocar nas coisas, mas não consegue, que é simultaneamente criadora e destruidora. Indubitavelmente, esta imagem surgiu na adolescência: é um período em que tinha a sensação de não conseguir comunicar. É um sentimento comum a essa idade: a ideia de que a nossa imagem e o modo como as pessoas a veem não tem nada que ver com o nosso verdadeiro “eu” interior...».<sup>41</sup>

<sup>39</sup> Tim BURTON cit. in Aurélien FERENCZI – *Tim Burton*. Lisboa; Madrid; Paris: Prisa Innova S.L. Jornal Público, Cahiers du Cinema; col. Grandes Realizadores n° 6, 2008, p. 14.

<sup>40</sup> *Idem*, p. 17.

<sup>41</sup> Tim BURTON cit. in Aurélien FERENCZI – *Tim ...*, p. 42.

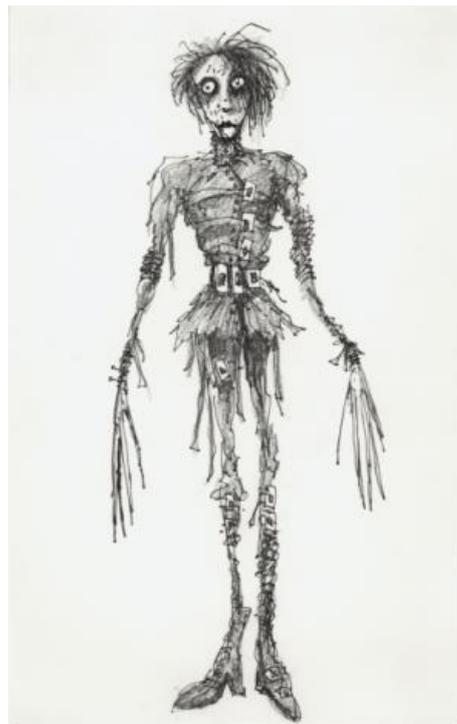
«Na maioria dos meus filmes, a narrativa é o ponto fraco, é uma constante. Alguns filmes de que gosto têm narrativas muito bem construídas, outros, não. Cada um tem os seus gostos. Será que os filmes de Federico Fellini têm uma estrutura narrativa tão forte?»<sup>42</sup>

A exuberância visual, por vezes até exagerada, faz parte de quase todos os seus filmes; é a imagem de marca deste cineasta singular, que não nos deixa indiferentes mesmo quando a narrativa é pouco interessante, para alguns, todos os seus filmes têm sempre algo visualmente fantástico, que nos leva a esperar pelo próximo.

Em Abril de 2012 estive patente na Cinemateca de Paris uma exposição retrospectiva da obra de Tim Burton – a mesma que foi organizada, em 2009, pelo MoMA –, compreendendo mais de quinhentos desenhos realizados ao longo da sua carreira, e outros objetos e maquetas utilizados em vários dos seus filmes.



91



92

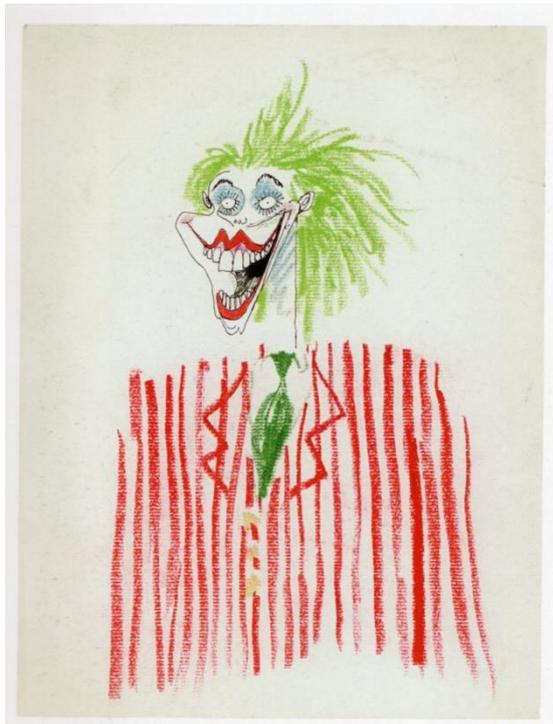
91. Desenho de personagem, *A noiva cadáver* (2005).

92 e 93. Desenhos de personagem, *Eduardo Mãos de Tesoura* (1990).

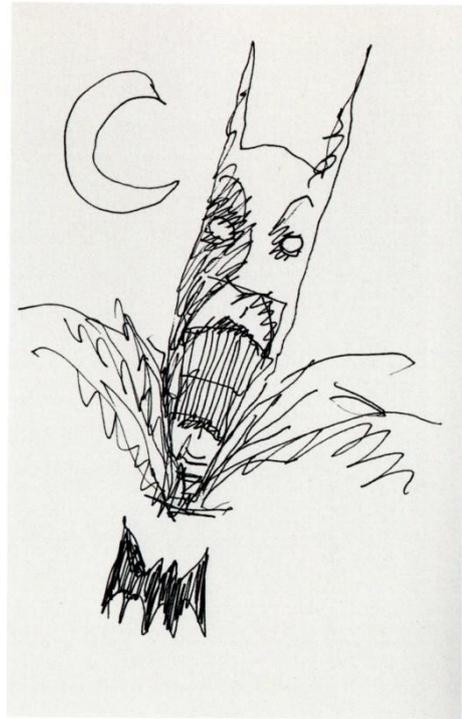


93

<sup>42</sup> *Idem*, p. 41.



94



95



96



97

94. Desenho do personagem *Joker* para *Batman* (1989).  
95. Desenho do personagem *Batman*, para *Batman* (1989).  
96. Desenhos de personagens para *Marte Ataca* (1995).  
97. Desenho do personagem *barbeiro* para *Sweeney Told* (2006).

## 1.1. *Storyboards de outros realizadores*



ist dunkel unscharf

40. Bild.

Strasse einer Stadt.  
-X-X-X-X-X-X-X-X-X-X

Es ist das getreue Abbild einer alltäglichen Strasse. Dennoch wirkt sie wie eine Strasse, die man im Traum sieht. Nichts ist an ihr wesentlich und klar als die beiden Dinge, auf die es ankommt: Das Ponygespann Veronikas, das unsprungen von dem russischen Windhund in schärpster Gangart die Strasse entlangrollt und der das Ponygespann verfolgende Lorenz Lubot. Er rennt mit keuchenden Lungen und kommt doch nicht vom Fleck. Die Menschen schauen sich nach ihm um und lachen mit verzerrten Gesichtern. Er fühlt, dass ihm die Kräfte versagen. Der Abstand zwischen ihm und dem Wagen vergrössert sich. Veronika schaut über die schultern nach ihm zurück, lacht, ruft ihren Hund. Sie fährt in einem blendenden Lichtkeil, während alles andere, auch Lorenz, mehr und mehr im Schatten versinkt. Zuletzt verschwindet sie. Nahe am Apparat steht das schweissübronnene, keuchende, verzweifelte Gesicht Lorenz Lubotas und versinkt in einem Wirbel von Schatten. Das Bild verwandelt sich in

3) wie 2  
zweite Häuserfront  
aus 2 Bäder erscheinen  
lassen!



unscharf und dunkel  
dunkel

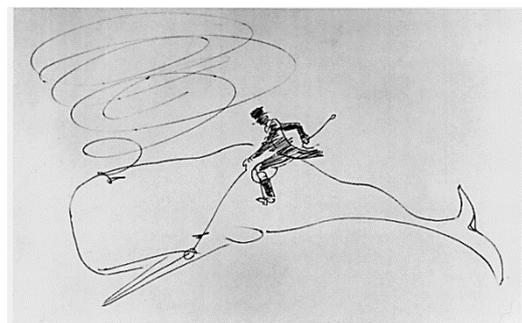
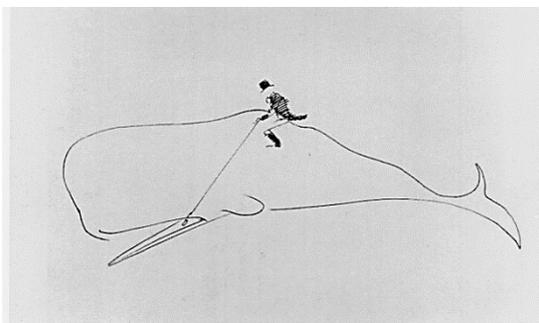
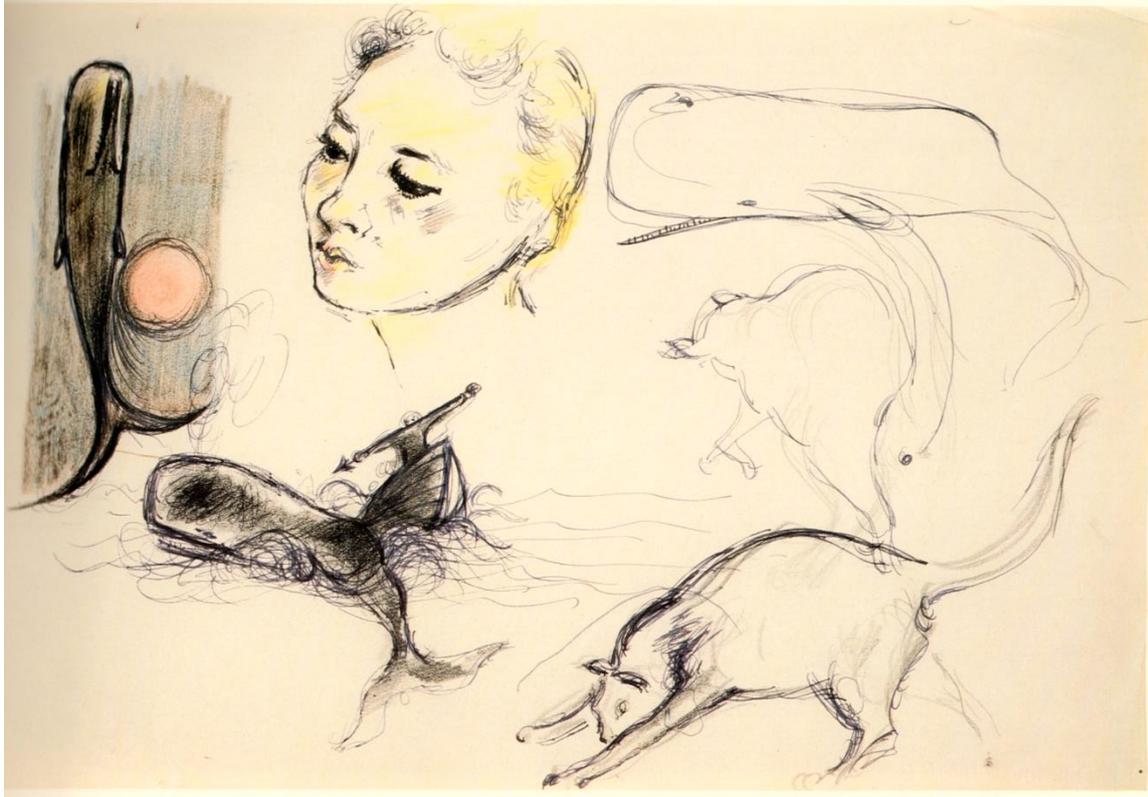
1) Aufnahme mit starken schlagschatten Boden  
wollig dunkel, auch gegenüberliegende Häuserfront  
immer noch dunkel. (durchs Glatz)

2) Aufnahme des folgenden Wagens auf dunkler Fläche  
mit 2 daneben herlaufenden (auf Lorenz / Scheinsofa)

3) Strasse im tiefen ganz wogend dunkeln (unlaufend  
nach oben) Himmel auch abgedunkelt  
mit leuchtende Häuserfront.

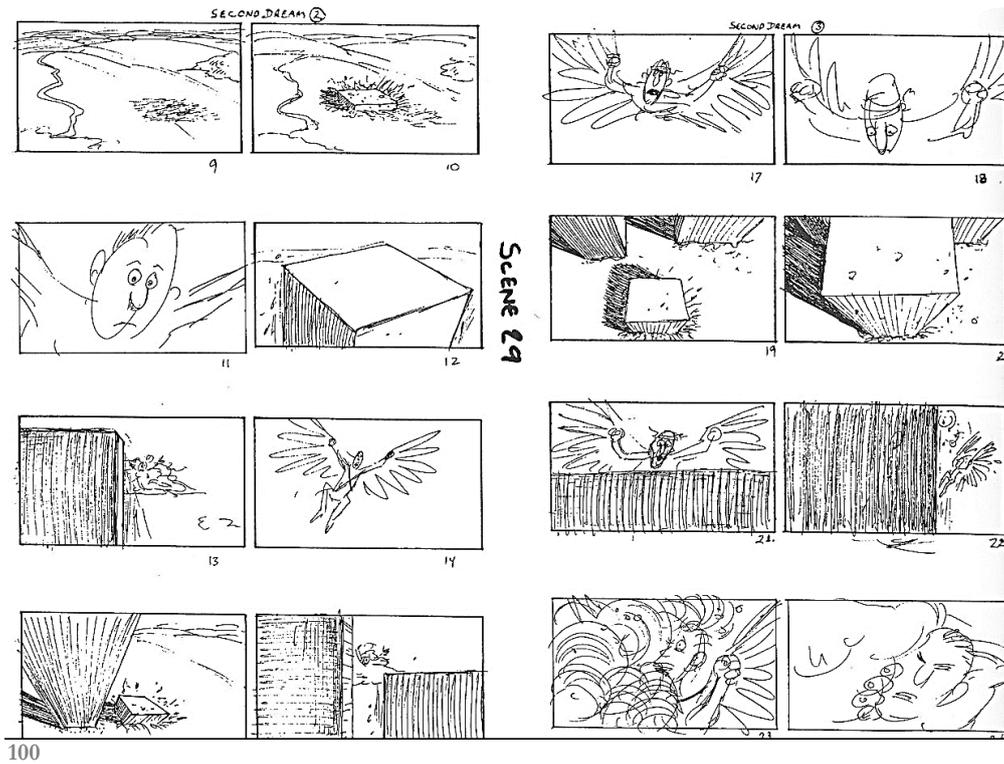
98. Desenho para *Le Fantôme* (1922).

**John Huston** (Nevada, Missouri, 1906 – 1987, Middletown)

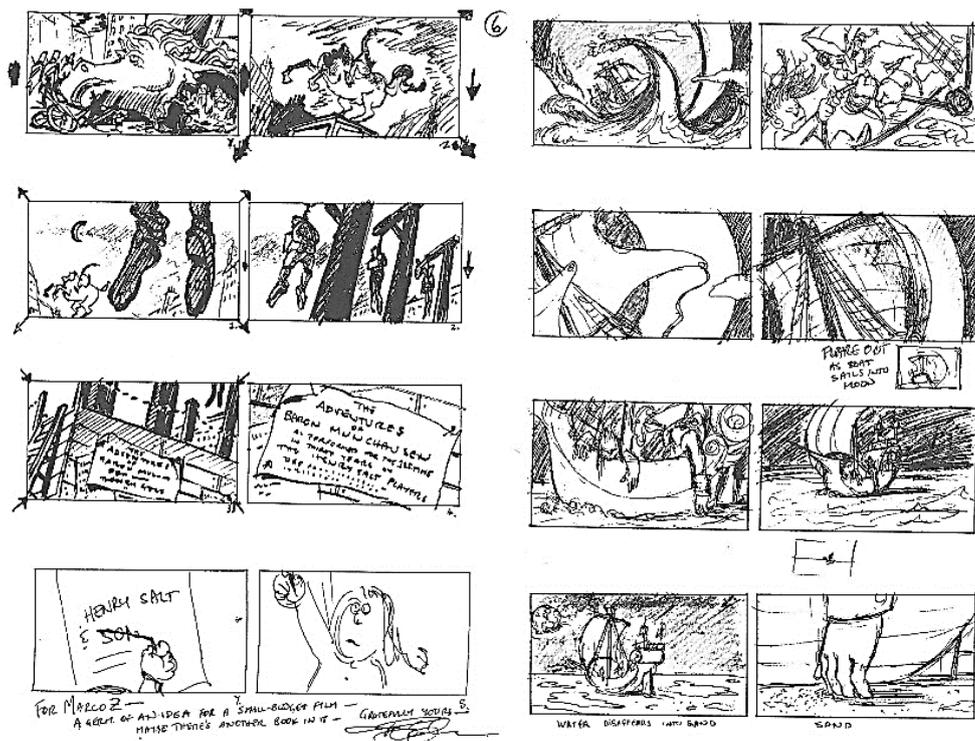


99. Desenhos para *Moby Dick* (1956).

Terry Gillian (Minneapolis, 1940)



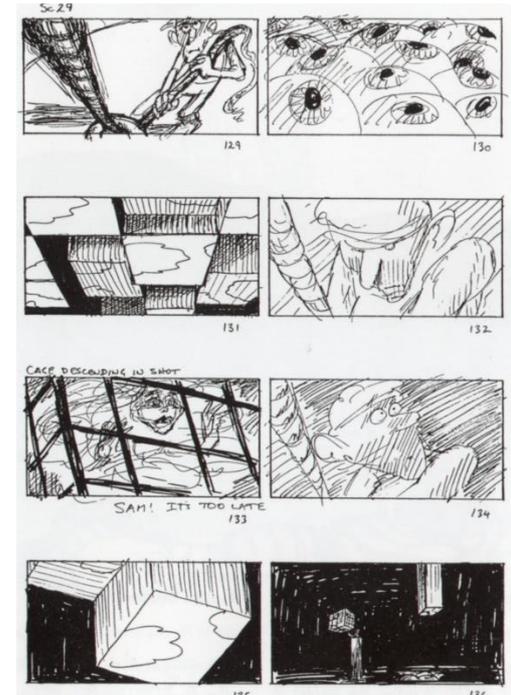
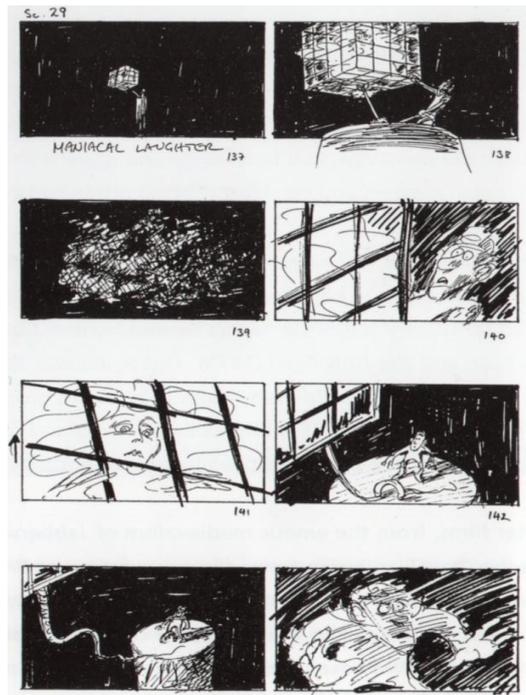
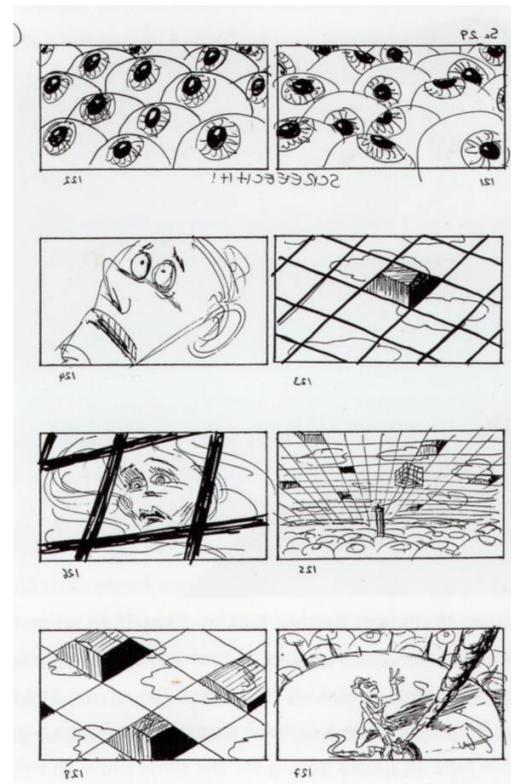
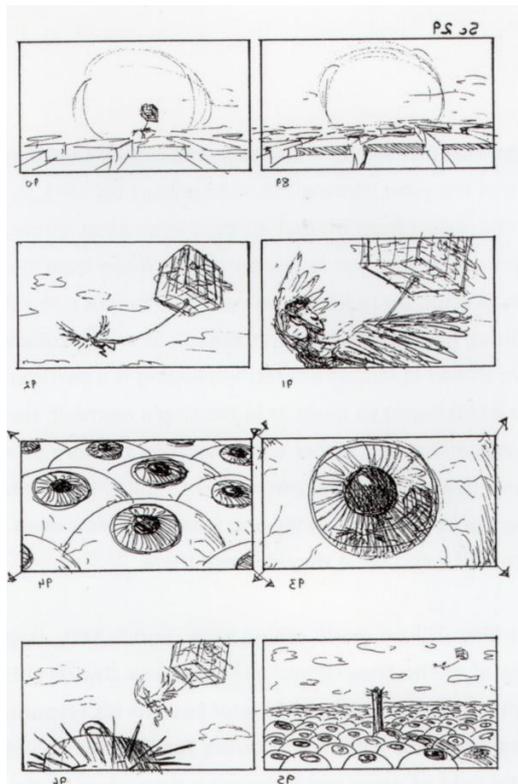
100



101

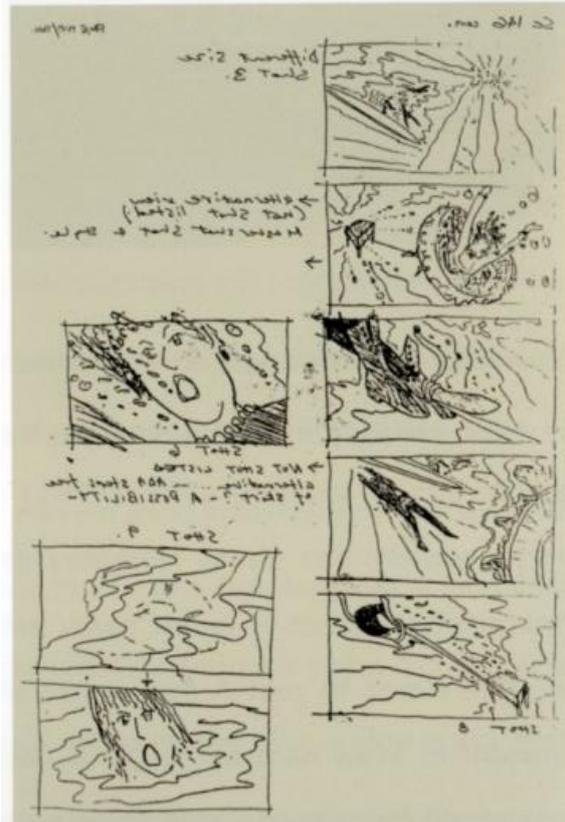
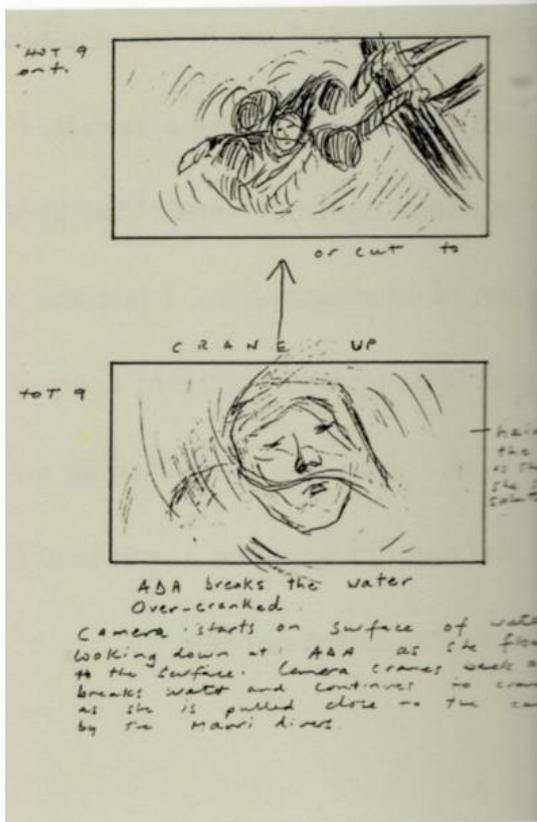
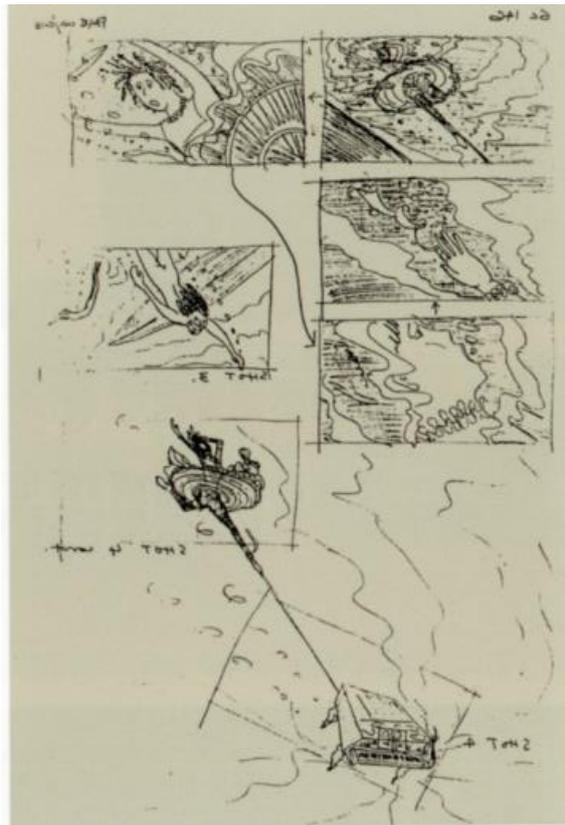
100. Duas pranchetas para *Brazil* (1985).

101. Duas pranchetas para *A fantástica aventura do Barão Munchausen* (1988).



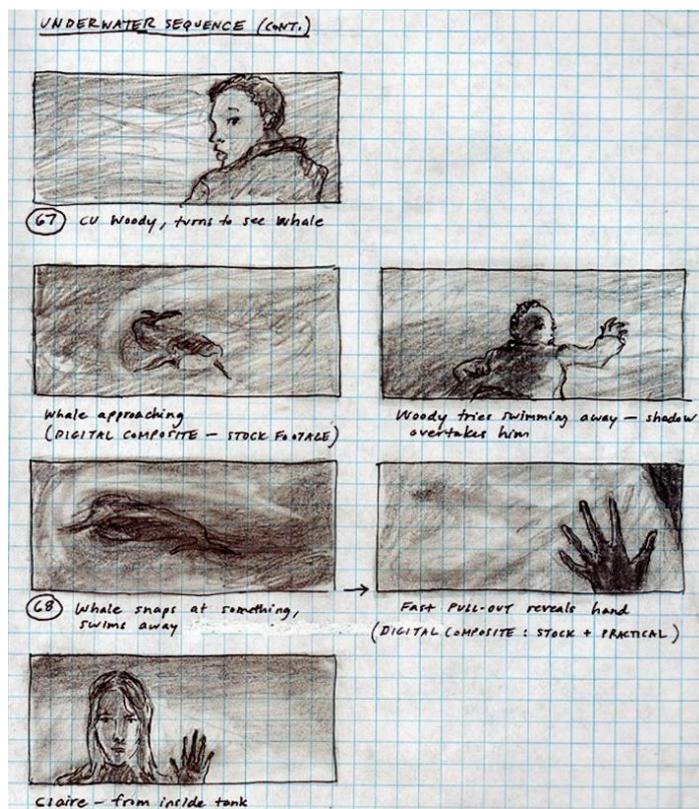
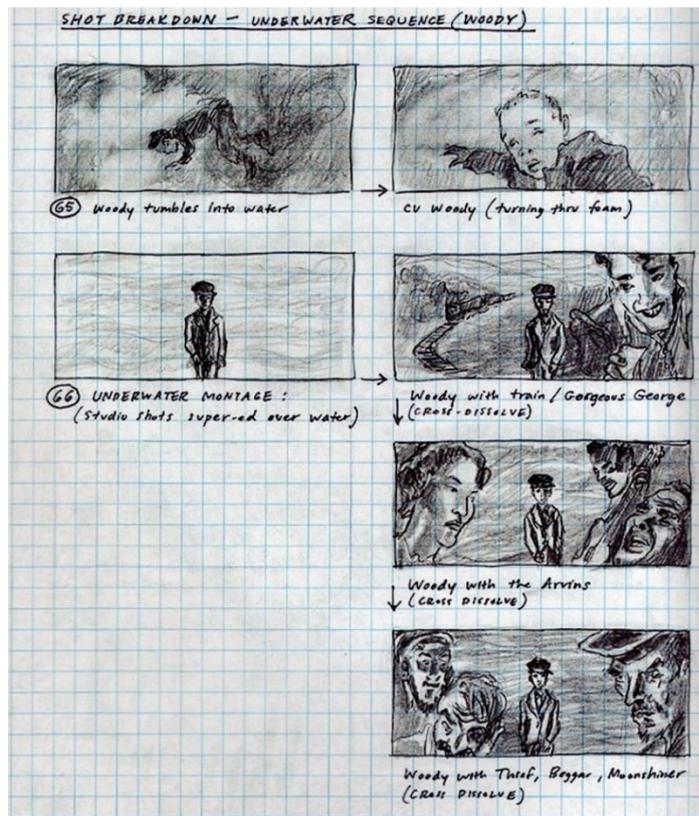
102. Storyboard de uma cena onírica para o filme *Brazil*, que não chegou a ser rodada.

Jane Campion (Wellington, 1954)

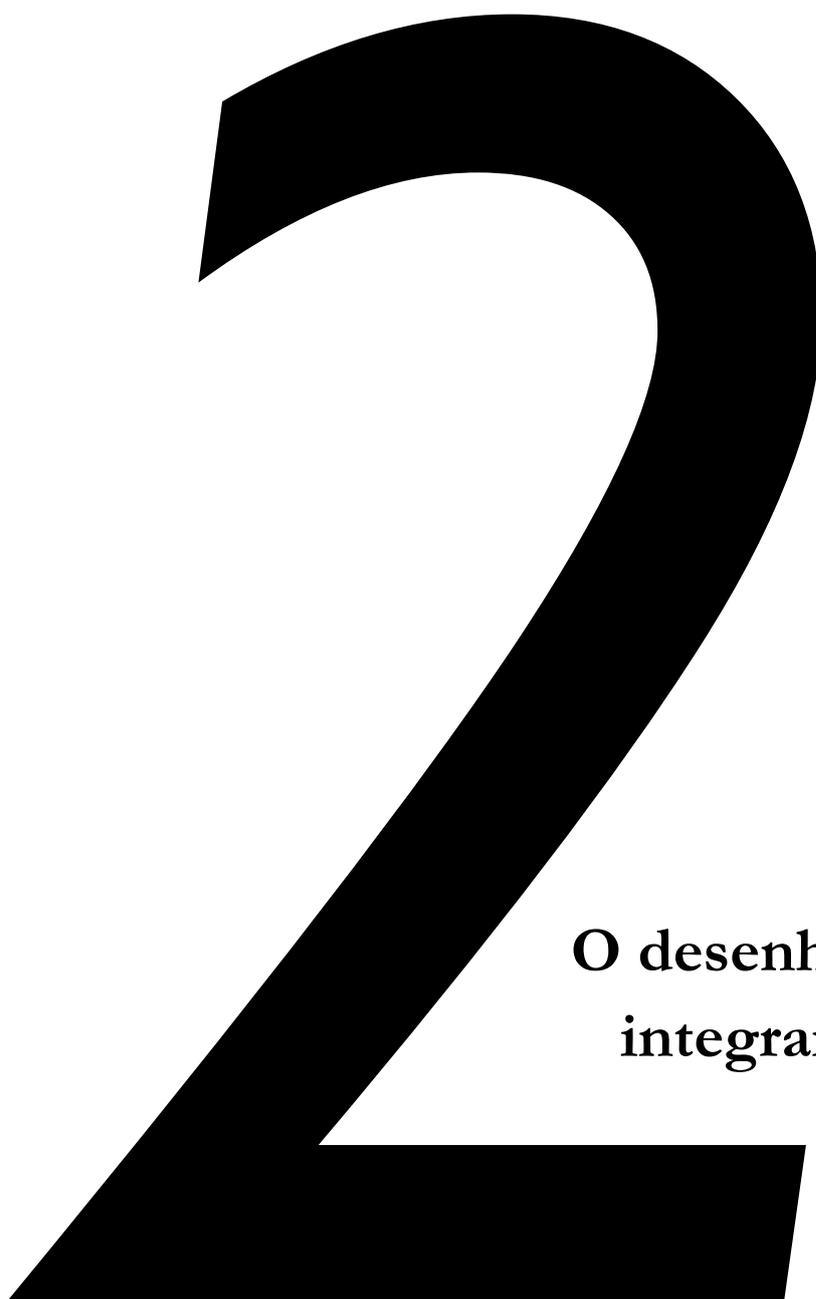


103. Storboard para *O Piano* (1993).

Todd Haynes (Encino, EUA, 1961)



104. Storyboard para *Eu não estou lá* (2007).



**O desenho como parte  
integrante do filme**



Já tivemos oportunidade de salientar a importância que o desenho assumiu no processo criativo de **George Méliès**; tal parece ter-se devido, em primeiro lugar, a este ter tomado rapidamente consciência de algumas das especificidades da linguagem cinematográfica, que o conduziram numa direção oposta, pode-se dizer, à dos Irmãos Lumière. A sua “desconfiança” em relação a todos os objetos naturais fez com que generalizasse o emprego de desenho, alargando-o aos enquadramentos, aos cenários, às máquinas ou guarda-roupa: fazia *croquis* detalhados, os quais eram seguidos de maneira escrupulosa.

Durante a sua curta carreira de cineasta – cerca de quinze anos – Méliès também terá recorrido a quase todos os usos habituais do *storyboard* mas, mais importante, terá sido o primeiro a integrar o desenho na própria imagem filmada: como vemos em cenas de filmes como *The Impossible voyage* (1904), *Eclipse* (1907) ou *Voyage dans la Lune* (1902), o mais famoso de todos e considerado um dos filmes mais importantes da história do cinema, e justamente o primeiro a ser classificado como património mundial pela Unesco. Como refere Benoît Peeters: «Chaque «tableau» est l’objet d’un dessin différent, qu’un croquis technique vient souvent compléter. Mais plus fondamentale encore que l’ampleur de cette préparation est la conception qui y préside: Méliès intègre la texture graphique au

cinéma lui-même, faisant de beaucoup de ses films de quasi-dessins animés.»<sup>43</sup>



105



106



107

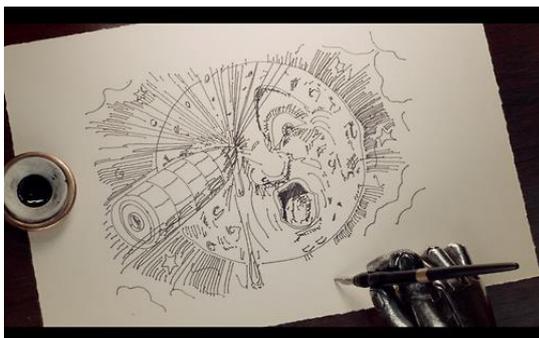
105. Méliès, fotograma de *The Impossible voyage* (1904)

106. Méliès, fotograma de *Eclipse* (1907).

107. Méliès, fotograma de *Voyage dans la Lune* (1902).

---

<sup>43</sup> Benoît PEETERS, *op. cit.*, p. 12.



108



109



110

108, 109 e 110. Fotogramas de *A invenção de Hugo* (2012) de Martin Scorsese.

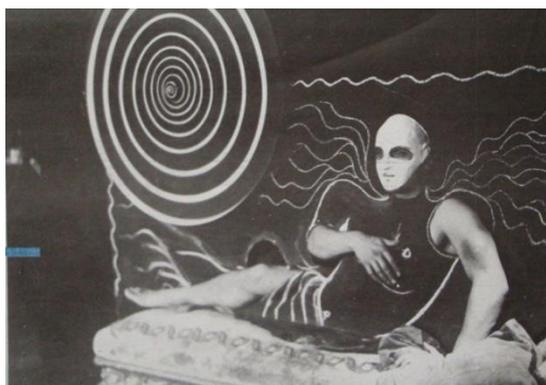
Passado mais de um século, *Voyage dans la Lune* de George Méliès foi duplamente homenageado, pelo escritor Brian Selznick e por Martin Scorsese. O cineasta comprou os direitos de “A Invenção de Hugo Cabret” para o adaptar ao cinema, e tentou respeitar fielmente a linguagem cinematográfica de Méliès. Numa entrevista ao *NY Times*, em Novembro de 2011, Scorsese disse «...que um dos melhores momentos de rodagem foi a construção do estúdio de vidro de Méliès: **“Começamos a replicar cenas dos filmes de Méliès o melhor que podíamos. Filmámos Méliès a rodar os seus filmes durante cinco ou seis dias. E foi um dos melhores momentos de filmagem que já tive.”**»<sup>44</sup>

Em *A invenção de Hugo* a presença do desenho é fortemente visível; para além dos inúmeros desenhos esvoaçando numa das cenas do filme, noutra vemos o pequeno autómato a desenhar uma das imagens mais famosas do filme *Voyage dans la Lune* [fig. 108], e de toda a carreira de Méliès.

<sup>44</sup> Martin SCORSESE cit. in. Ana CARMO – “O mecanismo da fantasia”, *Público (Ípsilon)*, 17/2/2012, p. 14.

Como Méliès, o precursor do processo, o francês **Jean Cocteau** (Maisons-Lafitte, 1889 –1963, Milly-La-Forêt) também usou o desenho como parte integrante de cenas cinematográficas, jogando com imagens reais, com atores de carne e osso, dando ao filme uma mistura de fantasia com a realidade: exemplo clássico disso é o filme *Sang d'un poète* (1930), no qual não recorreu para esse efeito a quaisquer “efeitos especiais”, como chamaríamos hoje.

Na verdade, servindo-se da sua imaginação criativa Cocteau aplicou ao cinema um método mais artesanal, semelhante ao posteriormente designado como *foto-grafismo*, segundo Albert Plécy<sup>45</sup>, o qual foi popular em França, mormente entre os criadores publicitários, e consiste na aliança da imagem fotográfica com o desenho. O método é explicitado em fotografias concebidas por Cocteau e registadas por Philippe Halsmann em 1949 (conhecemos duas, uma delas considerada por Plécy a foto “símbolo” do foto-grafismo), nas quais vemos o “artista-poeta” a desenhar com um pincel sobre uma folha de papel, que oculta parcialmente dois corpos, um masculino e outro feminino.



111



112

111. Fotograma de *Sang d'un poète* (1930) de Jean Cocteau.

112. Jean Cocteau/ Philippe Halsmann, *foto-grafismo* (1949).

---

<sup>45</sup> **Vd.** Albert PLÉCY – *Grammaire élémentaire de l'image*. Verviers: Editions Gérard & C°, marabout université, 1971, pp. 192-207.

As referências de **Peter Greenaway** à história da arte são uma constante nos seus filmes, mesmo quando eles não abordam diretamente a arte como tema principal. Não é, portanto, estranho que o desenho ocupe um lugar privilegiado no seu cinema. No seu processo de trabalho começa habitualmente por fazer guiões muito elaborados, que incluem muitos detalhes gráficos, colagens e imagens fotográficas, além dos escritos. Mais importante, porém, em muitas das suas películas Greenaway não se limita a ficar atrás da câmara, porque muitos dos seus desenhos, e obra pictórica, aparecem nas imagens que vemos nos filmes: por exemplo, são seus os croquis do personagem Stourley Kracklite, o arquiteto de Chicago que viaja até Roma em *O ventre de um arquiteto* (1987); também eram da sua autoria os 92 mapas que vemos em *A walk through H (The Reincarnation of an ornithologist)*, 1978; mais subtil é a presença em *O contrato do desenhador* (1982), em que a mão que vemos desenhar, a do artista Neville contratado para fazer desenhos de uma mansão, é a do próprio realizador.

Peter Greenaway ainda hoje considera *A walk through H (The Reincarnation of an ornithologist)* o seu filme mais pessoal e inovador. Como menciona Jorge Gorostiza, «Greenaway siempre ha declarado su fascinación por los mapas y

la cartografía, porque un mapa es una representación en dos dimensiones de un espacio tridimensional, que además cuenta dónde se ha estado, dónde se está y dónde se está yendo, uniendo de algún modo tres tiempos en uno solo. Un mapa según el director «es también un extraño ideograma de información que es muy útil y, quizás más pertinentemente, también inútil», la aparente objetividad del documento queda cuestionada por su inutilidad, por ello le fascinan especialmente los mapas que no son entendibles por la cultura occidental, como los antiguos de los chinos, quienes a su vez tampoco entendían los de nuestra cultura»<sup>46</sup>

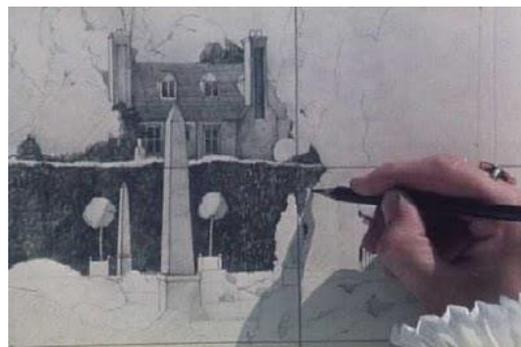
O pai de Greenaway foi um ornitólogo aficionado, e durante toda a sua vida reuniu uma enorme quantidade de documentação acerca do seu estudo das aves. Quando realizou o filme o cineasta estava preocupado, porque com a morte do seu pai, como com qualquer outra morte, uma grande quantidade de informação pessoal tinha-se perdido irremediavelmente; daí que o subtítulo do filme se refira explicitamente ao seu pai: o tema de *A walk through H* é o caminho que toma uma alma no momento da morte. O título, como acontece noutros filmes do realizador, faz um “trocadilho”

---

46 Jorge GOROSTIZA – *Peter...*, p. 43. O autor cita uma declaração do cineasta extraída de “A Greenaway Inventory”, *Film Comment*, Maio-Junho de 1990, p. 58.

com o **H**, que neste caso refere-se tanto à inicial de *Heaven* como de *Hell* (Céu e Inferno).

O filme começa por mostrar uma sala de exposições com um movimento de câmara num só plano, e a partir daí vão-se apresentando todos os mapas, enquanto uma voz off vai narrando como é que eles se foram reunindo e como o ornitólogo Tube Luper os organizou antes de morrer. No último mapa, a voz off fornece a informação de que Luper usou 92 mapas e caminhou 1.418 milhas: o comprimento em pés de uma bobina de película em 16 mm, e portanto a distância percorrida pelo filme que se acabou de ver. Greenaway desenhou os seus mapas com referências a todo o tipo de sistemas, inspirando-se na região de Wiltshire, e eles mostram o caminho da alma; os mapas estão divididos em cinco secções, representando um percurso através de uma paisagem urbana, passando por campos cultivados, bosques, fronteiras, até chegar finalmente a territórios selvagens e desertos.



113



114



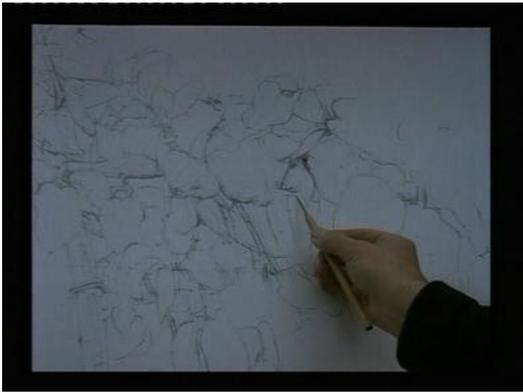
115

113. Fotograma de *O contrato do desenhador* (1982) de Peter Greenaway.

114 e 115. Fotogramas de *A walk through H...* (1978) de Peter Greenaway.



116



117

116 e 117. Fotogramas de *O sol do marmeleiro* (1992) de Víctor Erice.

Com o filme *O sol do marmeleiro* (1992) estamos perante um caso peculiar de demonstração da importância do desenho numa obra pictórica. Nele, o cineasta espanhol Víctor Erice (Cartranza, 1940) explorou o processo criativo de um artista: o pintor Antonio Lopéz.

Um detalhe interessante neste filme mostra a mão de Antonio Lopéz a desenhar com um lápis muito afiado. Os enquadramentos dos planos centrados revelam todo o processo de trabalho do artista, desde os primeiros esboços e estudos para a composição pictórica. À medida que vai desenvolvendo o seu trabalho, o pintor procura demonstrar a influência e importância da luz do sol, que penetra a certas horas do dia entre os frutos dum marmeleiro.



118. Fotograma de *American Splendor* (2003) de Shari S. Berman & Robert Pulcini.

Em *American Splendor* (2003), os cineastas americanos Shari Springer Berman (Nova York, 1963) & Robert Pulcini, (Nova York, 1963) retrataram a vida de Harvey Pekar (Cleveland, 1939-2010), autor de sucesso de uma BD autobiográfica. Neste filme a presença do desenho é uma constante, mormente através de algumas das pranchas de BD, e dos balões que apresentam os pensamentos de Pekar nas mais diversas situações.

*Quem tramou Roger Rabbit?* (1988) foi um dos primeiros filmes a misturar imagem real com animação. Trata-se duma comédia inventiva realizada pelo cineasta americano Robert Zemeckis (Chicago, 1951), na qual as sequências de animação foram, contudo, dirigidas por Richard Williams (Toronto, 1933).



119. Fotograma de *Quem tramou Roger Rabbit?* (1988) de Robert Zemeckis.

Em *Kill Bill* (2003) de Quentin Tarantino (Knoxville, 1963) as cenas de violência abundam desde o início ao fim, como é habitual neste cineasta americano. *Kill Bill* inclui uma pequena animação tradicional japonesa, ao estilo das BD manga, no momento em que uma das personagens faz um *flashback* da infância traumática ao recordar o assassinato dos seus pais. Talvez não haja intenção da parte do realizador de poupar os espetadores às cenas sangrentas, pois esta curta-metragem – *Origin of O-ren*, com cerca de 7:47 – inserida na narração também as contém em número abundante. Aqui, o tipo de desenho, como parte integrante do filme, é obviamente diferente dos casos referidos anteriormente, mas não deixa de ser interessante esta opção de Tarantino, conhecendo nós o percurso dele.



120



121

120 e 121. Fotogramas de *Kill Bill* (2003) de Quentin Tarantino.

Incluída no filme *Harry Potter e os Talismãs da Morte: Parte I* (2011) de David Yates (St. Hlens, 1963), a animação “Conto dos três irmãos” (com cerca de 3 minutos) dirigida pelo suíço Ben Hibon (1977), aplica uma mistura de técnicas: recortes de silhuetas em papel, teatro de sombras chinesas, *stop-motion*, entre outras. Hibon baseou-se na artista alemã Lotte Reiniger (1899 – 1981) para a conceção da animação; a influência de Reiniger é mais evidente na sequência inicial, e a sua estética, que o autor define como “*uma ilustração em movimento*”<sup>47</sup>, encaixa bem na narrativa da saga *Harry Potter*.



122



122 e 123. Fotograma do filme de Ben Hibon para *Harry Potter e os Talismãs da Morte, Parte I* (2011).

Outro caso, mais recente, é o filme *Detachment* (2012) de Tony Kaye (Leicester, 1946), no qual podemos ver com frequência desenhos que ajudam a construir a narrativa, realizados numa lousa com giz branco, portanto a preto e branco. Por vezes, “servem” para decomprimir da tensão gerada no espetador ao longo do filme; não obstante, os próprios desenhos (também eles pouco *sua-nes*) remetem-nos para um faz de conta, apanágio de algum cinema de animação. Estes pequenos fragmentos são sabiamente introduzidos no filme, que aborda um tema que nos é bastante familiar: educação e escolas problemáticas. Estes desenhos, e os materiais utilizados, são bastante pertinentes se tivermos em conta o ambiente e temática do filme.



124. Fotograma de *Detachment* (2012) de Tony Kaye.

<sup>47</sup> Ben HIBON cit. in  
 <<http://harrypotterfanzone.com/2011/02/ben-hibon-explains-the-animated-sequence-in-deathly-hallows-part-1-concept-art-reveals-more-gorgeous-detail/>>  
 [consulta 23/03/2013].

Já no filme *Tabu* (2012), de Miguel Gomes (Lisboa, 1972), os desenhos aparecem no ecrã de uma certa maneira ingénua e aparentemente casual, numa cena em que o par *romântico* está sentado na relva a olhar para o céu e a observar as nuvens; para este, elas sugerem formas de animais.

A atriz protagonista do filme, Ana Moreira, numa entrevista concedida a Mário Augusto para o programa televisivo “Janela Indiscreta”, no dia 27 de Janeiro de 2013, referia-se ao método usado pelo cineasta: «“ (...) o Miguel está à espera que algo aconteça, e que o ator traga algo de novo, quando arrancamos para filmar a 2ª parte do filme, ele disse o «guião vai para o lixo», as informações que tínhamos do dia anterior, era um planfleto colado na parede que apenas dizia «amanhã cena Aurora, piscina e crocodilo» (...) ”».

As declarações de Ana Moreira levam-nos a reiterar uma afirmação que fizemos anteriormente: tal com Peter Greenaway, Miguel Gomes dá importância ao acaso, não se limitando unicamente ao guião.



125



126



127

125, 126 e 127. Fotogramas do filme *Tabu* (2012) de Miguel Gomes.

O famoso desenhador de BD Jack Kirby (Nova York, 1917 – 1994, Califórnia) foi contratado para fazer uma série de desenhos para um filme de ficção científica, que nunca se chegou a concretizar; em 1979, com a conivência de Hollywood, a CIA resolveu aproveitá-los, incluindo-os no plano “surrealista” de retirar seis diplomatas retidos em Teerão – na sequência da célebre tomada da Embaixada americana após o derrube do regime do xá Reza Pahlevi, durante a “revolução” iraniana que alcançou ao poder o Ayatollah Khomeini –, usando como pretexto a rodagem dum filme de ficção científica no Irão: o filme, *falso*, foi rebatizado com o nome “Argo”.



128

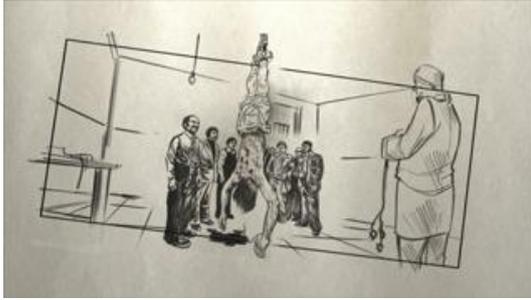


128 e 129. Desenhos de Jack Kirby para o *falso* filme “Argo” (1979).

Ben Affleck (Califórnia, 1972) baseou-se nestes factos, para realizar o oscarizado filme com o mesmo nome: *Argo* (2012). Uma sequência de desenhos e fotografias são o preâmbulo da narrativa do filme; essas imagens narram a história do Irão desde o Império Persa até à atualidade, e a excelente mistura de desenhos com imagem real [fig. 130] resume sucintamente os 2 500 anos de história daquele país até 1979, com a chegada de Khomeini, após o exílio, para governar o Irão.

Quase no final do filme, no aeroporto, o agente da CIA (Tony Mendez) deslumbra os soldados iranianos com os storyboards [fig. 131] do filme de ficção científica, que supostamente pretendiam rodar naquele país; os soldados ficaram entusiasmados e convencidos após a sua visualização, e esses desenhos permitiram a fuga dos diplomatas de território iraniano e o regresso aos E.U.A.

Os storyboards da versão atual, mostrados no início do filme, são da autoria do ilustrador Alex Hillkurt. Nunca é feita qualquer referência durante o filme de Affleck a Jack Kirby; o seu nome é mencionado apenas na ficha técnica. Michael Malter e Leonard Morganti são os autores das pranchas do storyboard mostrado no aeroporto, desenhadas ao estilo de Jack Kirby.



130. Grupo de fotografias com desenhos de Alex Hillkurtz, para seqüência inicial de *Argo* (2012) de Ben Affleck.



131. Fotografias de *Argo* (2012) de Ben Affleck.



132. Fotograma do filme *Culpado por suspeita* (1991) de Irwin Winkler.

Terminamos este capítulo com uma referência ao filme *Culpado por suspeita* (1991) de Irwin Winkler, (Nova Iorque, 1931) que aborda o período da “caça às bruxas” em Hollywood durante o macarthismo, no qual muitos realizadores, actores e outros técnicos, foram perseguidos em virtude da acusação de serem comunistas. Segundo Sophie Kovess Brun, da Cinemateca Francesa, duas cenas – das quais, infelizmente, não arranjam qualquer imagem – mostram Robert de Niro (interpretando o personagem dum realizador vítima da perseguição) em casa a desenhar storyboards. Como realça Brun, trata-se dum exemplo raríssimo, porque não é comum o cinema dar-nos a ver um “storyboarder” a trabalhar.<sup>48</sup>

---

<sup>48</sup> Cf. Sophie Kovess **BRUN** – “Storyboards: bibliographie commentée” in <<http://www.bifi.fr/public/ap/article.php?id=167>> [consulta 12/4/2012].



As funções do  
diretor de arte e do  
desenhador de  
produção



Por volta do fim da era do cinema mudo o “sistema de estúdios” em Hollywood estava completamente estabelecido; constituíram-se departamentos de arte dirigidos por um director artístico, que eram responsáveis em larga medida pela *mise-en-scène* dos filmes aí produzidos; e no início do período sonoro já era possível distinguir estilos visuais claramente diferenciados entre os maiores estúdios, porque o chefe do departamento artístico era responsável pela criação duma estética própria, a qual constituiria uma espécie de imagem-de-marca; na verdade, cabia-lhe a tarefa de supervisionar a direcção artística de todos os filmes saídos do estúdio a que pertencia: ou seja, essa estética de cada um dos estúdios mais importantes de Hollywood (*major*s) esteve sujeita aos gostos particulares do chefe de cada departamento de arte.

Entretanto, o advento do cinema a cores, com as novas possibilidades expressivas que originou, foi acompanhado dum aumento progressivo da importância e influência do departamento artístico. A esse respeito, o famosíssimo filme *E tudo o vento levou* (1939) produzido por David O. Selznick é considerado um marco; foi com ele que surgiu a designação de *desenhador de produção*, “inventada” por Selznick para William Cameron Menzies, em reconhecimento da importância da sua contribuição artística: W. C. Menzies (New Haven, 1896 – 1957, Los Angeles,) iniciou a sua carreira em Hollywood quando Douglas Fairbanks (pai)

o contratou como ilustrador; tornou-se rapidamente um director artístico prestigiado, ao ganhar em 1929 o primeiro óscar atribuído nessa categoria, na primeira edição da cerimónia de atribuição dos almejados prémios da indústria cinematográfica americana.



133. W. C. Menzies, alguns desenhos a aguarela do storyboard de *E tudo o vento levou* (1939); sequência do incêndio em Atlanta.

Consciente da complexa produção do filme, e da amplitude do necessário trabalho prévio de preparação gráfica, Selznick percebeu que precisava dum profissional com a envergadura de Menzies – o director artístico foi Lyle Wheeler –, como deixou claro numa nota escrita aos seus colaboradores em 1 de Setembro de 1937, na qual explanou as funções que aquele iria desempenhar, bem como o grau de precisão que esperava alcançar através do seu contributo: «Je crois que nous avons besoins d’un homme du talent de Menzies et de sa

formidable expérience pour les décors de ce film et leur réalisation matérielle. J'espère pouvoir pousser la préparation d'*Autant en emporte le vent* jusqu'à prévoir l'angle de la dernière caméra avant que nous ne commençons à tourner, parce qu'une préparation réellement minutieuse de ce film nous fera économiser des centaines de milliers de dollars.»<sup>49</sup>

Richard Sylbert (1928 - 2002), considerado um dos desenhadores de produção mais influentes da indústria cinematográfica, resume o enorme papel de Menzies – curiosamente, o primeiro filme no qual Sylbert trabalhou como desenhador (em 1950) foi realizado por aquele – do seguinte modo: «Trabajó para directores como Sam Wood, quien no hubiera sabido dónde situar la cámara de no haber sido por las ilustraciones de Menzies. (...) El gran logro de Menzies consistió en dotar de estructura al contenido visual de una película. Tal fue la importancia de su aportación a **Gone with the Wind**, que Selznick creó para él la denominación de *diseñador de producción*. Cada toma se basaba en sus storyboards y la película pudo rodarse íntegramente sin necesidad de salir del estudio. Aquello sí que era diseño de producción.»<sup>50</sup>

---

<sup>49</sup> David O. SELZNICK – *Cinéma (mémos)*. Paris: Editions Ramsay, 1984, p. 128. cit. in Benoît PEETERS – “Le cinéma...”, p. 21.

<sup>50</sup> Richard SYLBERT cit. in Peter ETTEDEGUI – *Diseño de producción & dirección artística*. Barcelona: Océano Grupo Editorial, S. A., 2001, p. 40. Acrescente-se que, como é sabido, embora a realização de *E tudo o vento levou* tenha sido creditada apenas a Victor Fleming, este último terá dirigido na realidade apenas 45% do filme: o restante coube a George Cukor, Sam Wood, Sidney Franklin, e ao próprio Menzies, que filmou toda a sequência do incêndio em Atlanta (da qual fez o storyboard [fig. 133], além de outras centenas de desenhos elaborados de continuidade, para outras partes do filme) e veio a receber um Óscar honorário como desenhador de

Pouco a pouco, a função do desenhador de produção, e do diretor artístico/diretor de arte, ganhou lugar de destaque na arte do cinema. No entanto, o desenhador de produção não se limita a desenhar os cenários ou a tomar decisões relativas aos elementos visuais da estética dum filme; também aconselha o cineasta a escolher o melhor local para a rodagem do filme, em estúdio ou num país (ou países) mais indicado(s), e que esteja de acordo com o guião. Evidentemente, estas decisões implicam um grande investimento financeiro, e fazem parte do processo de pré-produção para levar a cabo qualquer projeto cinematográfico, pois só depois se passa à etapa seguinte.

Normalmente, o departamento artístico divide-se em dois grandes blocos, e o desenhador de produção está sempre com “*uma perna em cada lado*”. O primeiro gira em torno do trabalho de desenho, aí onde os desenhadores preparam os primeiros esboços dos cenários, de onde saem os primeiros planos técnicos e maquetas que a equipa (composta por pintores, eletricitas, marceneiros, estucadores, pedreiros, etc.) utilizará na construção daqueles. O segundo bloco centra-se na elaboração e seleção dos móveis, e outros adereços que compõem os diferentes cenários.

---

produção, pelas soluções encontradas para a cor. Sobre o papel precursor de Menzies, *vd.* também Steven D. KATZ – *Film directing shot by shot: visualizing from concept to screen*. Studio City, CA: Michael Wiese Productions, 1991, p. 9.

**Henry Bumstead** (Califórnia, 1915 – 2006), iniciou a sua (longa) carreira na época dourada de Hollywood, tendo sido o desenhador de produção mais solicitado pela indústria cinematográfica. Trabalhou em todos os géneros de filmes, pondo o seu talento artístico e a sua destreza técnica ao dispor de inúmeros cineastas; mas, provavelmente, a sua colaboração mais importante foi com Alfred Hitchcock, nos filmes *O homem que sabia demais* (1954) e *Vertigo*: «Pero ni en mis mejores sueños habría podido imaginar que algún día acabaría colaborando con Alfred Hitchcock, quien, por lo que a mí respecta, será siempre uno de los grandes directores de la historia de cine».<sup>51</sup>

O esboço do clube desenhado por Hitchcock para *Vertigo* [fig. 135] dá uma ideia geral do seu ambiente, mas coube a Bumstead fazer o *desenho de continuidade*. Noutro esboço de Hitchcock [fig. 136] vê-se apenas um pormenor da Coit Tower em San Francisco, vista através de uma janela; Bumstead fez um desenho de continuidade com muitos mais elementos, que ilustra o apartamento de James Stewart (construído em estúdio), no qual a incluiu: essa terá sido a única exigência do cineasta.

Ganhou dois Óscares para o melhor desenhador de produção, com os filmes dos americanos Robert Mulligan (1925-2008) *Por favor, não matem a cotovia* (1962) e

com *A golpada* (1973) de George Roy Hill (1921-2002), respetivamente.

Com o objetivo de encontrar inspiração para a conceção do filme *Por favor, não matem a cotovia*, Bumstead viajou para Alabama (EUA), em cujas paisagens se baseou nos desenhos conceptuais para a criação de cenários, pois o filme foi rodado em estúdio: «“Cuando se estrenó, recibí llamadas de algunos de los directores artísticos más importantes de otros estudios preguntándome en qué lugar de Alabama habíamos rodado la película. “Todo lo hemos rodado en el estudio”, les contestaba, y ellos se reían y volvían a preguntarme, ‘en serio, Bummy, ¿dónde rodasteis?. Fue entonces cuando empecé a comprender que debíamos de haber hecho un trabajo bastante bueno”».<sup>52</sup>

Para *A golpada* [fig. 134] recorreu às suas memórias da época da Depressão, «“todo parecía marrón en aquellos tiempos”»<sup>53</sup> disse, de forma a manter a coerência estética do filme; para isso, trabalhou diretamente com o diretor de fotografia, o cenógrafo e o designer de guarda-roupa.

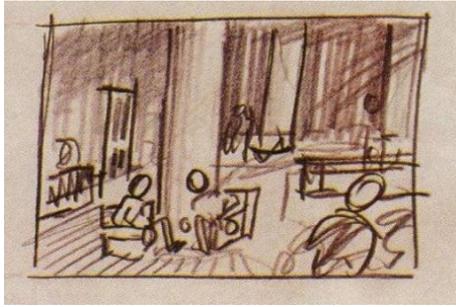


134. Desenho de Bumstead para *A golpada* (1973).

<sup>51</sup> Henry BUMSTEAD cit. in Peter ETTEDGUI – *Diseno...*, p. 17.

<sup>52</sup> Henry BUMSTEAD cit. in Peter ETTEDGUI – *Diseno...*, p. 19.

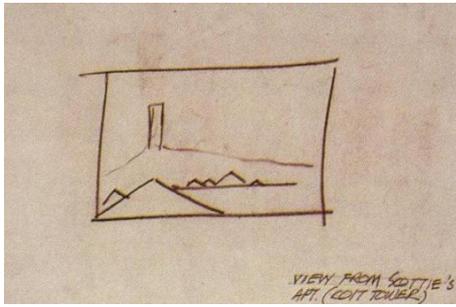
<sup>53</sup> Henry BUMSTEAD, *idem*, p. 16.



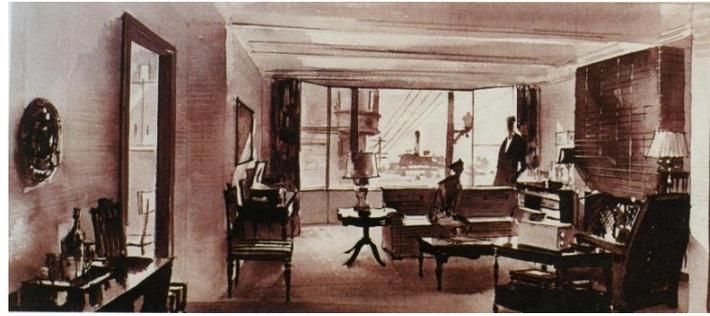
135



137



136



138



139

135 e 136. Esboços de Hitchcock.

137 e 138. *Desenhos de continuidade* de Bumstead para *Vertigo* (1958).

139. Desenho de produção de Dale Hennessey, ajudante de Bumstead em *Por favor, não matem a cotovia* (1962).



140. Storyboard do filme *Por favor, não matem a cotovia*.

141 a 144. Fotogramas do mesmo filme.



141



142



143



144

**Dante Ferretti**<sup>54</sup> (Itália, 1943) trabalhou como ajudante de diretor artístico durante a década de 1960. A sua colaboração com Paolo Pasolini e Federico Fellini foi decisiva na formação como desenhador de produção. Durante os anos 70 e 80 trabalhou em simultâneo para os estúdios da Cinecittà e para grandes produções norte-americanas, nos filmes *O nome da rosa* (1986), e *As aventuras do barão Munchausen* (1988). A sua consagração internacional definitiva deu-se na década de 1990, com o filme *Hamlet* (1990) de Franco Zeffirelli (Florença, 1923); nessa altura estabeleceu com Martin Scorsese uma relação profissional, e desde então participou em vários projetos cinematográficos desse realizador.

As autoridades chinesas e indianas juntaram-se para impedir a rodagem do filme *Kundun* na Índia. Ferretti encontrou alternativa em Marrocos, onde fez toda a reconstrução do Tibete e das montanhas do Himalaya [fig. 148]. Foi esta a primeira vez em que se encarregou também do desenho de figurinos; desenhou quase mil trajes, adquirindo todos os tecidos na Índia: «“En

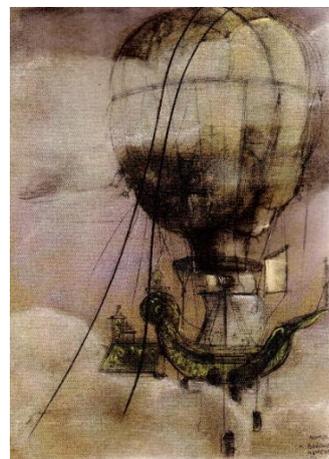
<sup>54</sup> “Nasci para ser diseñador de producción. A la edad de trece años, iba al cine a ver *Ben-Hur* o *Quo Vadis* y, de la misma manera que otros chicos soñaban con convertirse en estrellas de cine, yo anhelaba poder construir algún día los decorados de aquel tipo de películas. Realicé estudios de Bellas Artes y Arquitectura y trabajé durante ocho años como aprendiz en el departamento artístico de películas italianas de serie B (y C y D). Pero basta que empecé a trabajar como diseñador de producción para Pasolini y Fellini, no aprendí de verdad el oficio del cine. (...)” Dante FERRETTI cit. in Peter ETTEDEGUI – *Diseno...*, p. 49

aquella ocasión, el trabajo no podía repartirse entre el diseñador de producción y el diseñador de vestuario como se hace habitualmente. Pensé que toda la película debía tener el aspecto de un tapiz y que, por lo tanto, todas las cuestiones referentes al diseño debían quedar en manos de una sola persona.” (...) “Me sentía obligado a hacerlo, puesto que el vestuario formaba parte del diseño global del film (...)”<sup>55</sup>

Saiu-se bem, pois este desempenho valeu-lhe a nomeação para o Óscar do melhor guarda-roupa.

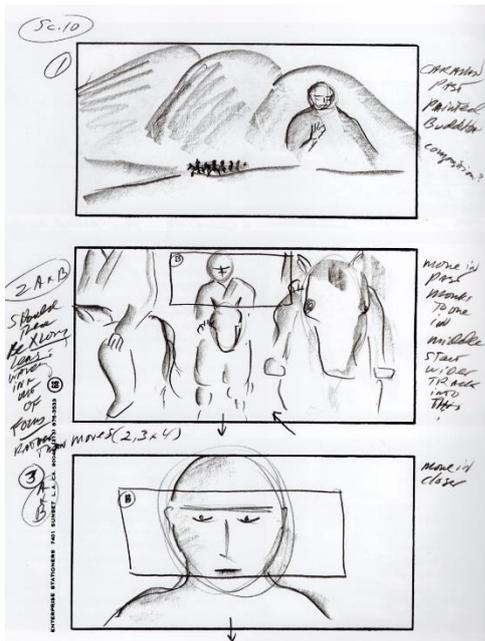


145. Desenho de Ferretti para *O Navio* (1983) de Federico Fellini.



146. Desenho de Ferretti para *As aventuras do barão Munchausen* (1988) de Terry Gilliam.

<sup>55</sup> Dante FERRETTI cit in Peter ETTEDEGUI – *Diseno...*, pp. 59 e 61.



147



148

147 e 148. Lado a lado o Storyboard de Martin Scorsese e o *desenho de continuidade* de Dante Ferretti para **Kundun** (1997).

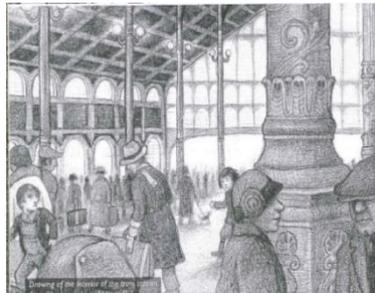
Ferretti voltou a trabalhar com Martin Scorsese em vários projetos, entre os quais os filmes *Gangs de Nova York* (2002) *O Aviador* (2004) e *A invenção de Hugo* (2012). Ferretti é casado com a cenógrafa Francesca Lo Schiavo (Itália, 1943), com quem trabalha à quase 30 anos. Foram nomeados para os Óscares várias vezes, e ganharam com os filmes *O Aviador*, *Sweeney Todd* (2007) e *A invenção de Hugo*.



149. Desenho a pastel de Ferretti para **O Aviador** (2004).



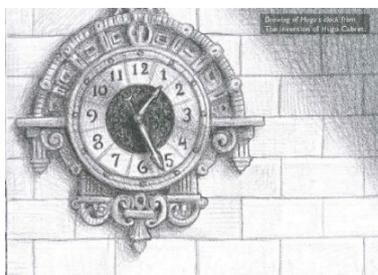
150



151



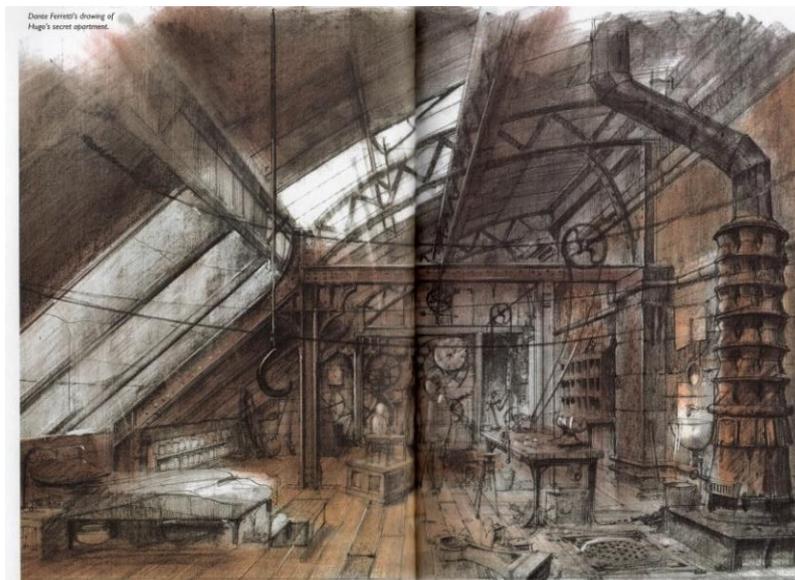
153



152



154



155

150. Desenho de Ferretti para *Gangs de Nova York* (2002).  
 151 e 152. Desenhos Brian Selznick da estação de comboios.  
 153 e 154. Fotogramas de *A invenção de Hugo* (2012).  
 155. Desenho de Ferretti, quarto da personagem *Hugo*, para o filme *A invenção de Hugo*.

**Stuart Craig** (1942) iniciou a sua carreira como aprendiz num departamento artístico – o primeiro filme em que trabalhou foi *Casino Royale* (1967) –, e é hoje um dos desenhadores de produção mais solicitados na arte do cinema, responsável por vários projetos cinematográficos de sucesso.

Ganhou prestígio internacional, como desenhador de produção, no filme *O homem elefante* (1980) de David Lynch. Voltou a ver o seu trabalho reconhecido com a atribuição de três Óscares, pelo desenho de produção dos filmes *Gandhi* (1982), *Paciente Inglês* (1996) e *Ligações perigosas* (1998), realizados respetivamente por Richard Attenborough, (Cambridge – 1923), Anthony Minghella, (Ryde, 1954 – Londres, 2008), e Stephen Fears (Leiceston – 1941).

Craig descreve o seu método de trabalho a partir da sua experiência no filme *Gandhi* «(...) En Gandhi el director artístico me enseñó un truco que jamás olvidaré. Tras viajar por la India en busca de localizaciones, reunió todas las fotografías de exteriores que habíamos tomado y las pegó en las paredes de nuestra oficina respetando el orden cronológico del guión. Fue una idea excelente, no sólo porque nos proporcionó una visión global de un proyecto muy complejo en términos logísticos sino porque también nos ayudó a hacer una lectura rápida de la evolución visual de la película con todos sus contrastes y yuxtaposicio yuxtapo-

siciones. Desde entonces adopté ese método y lo sigo empleando en la actualidad. (...)»<sup>56</sup>

Apesar do filme *Mary Reilly* (1996), [fig. 159] de Stephen Fears, não ter tido o sucesso comercial que era esperado, contou com um enorme trabalho de desenho de produção.

Por fim, saliente-se que Craig foi o desenhador de produção de todos os filmes da série *Harry Potter*.



156



157

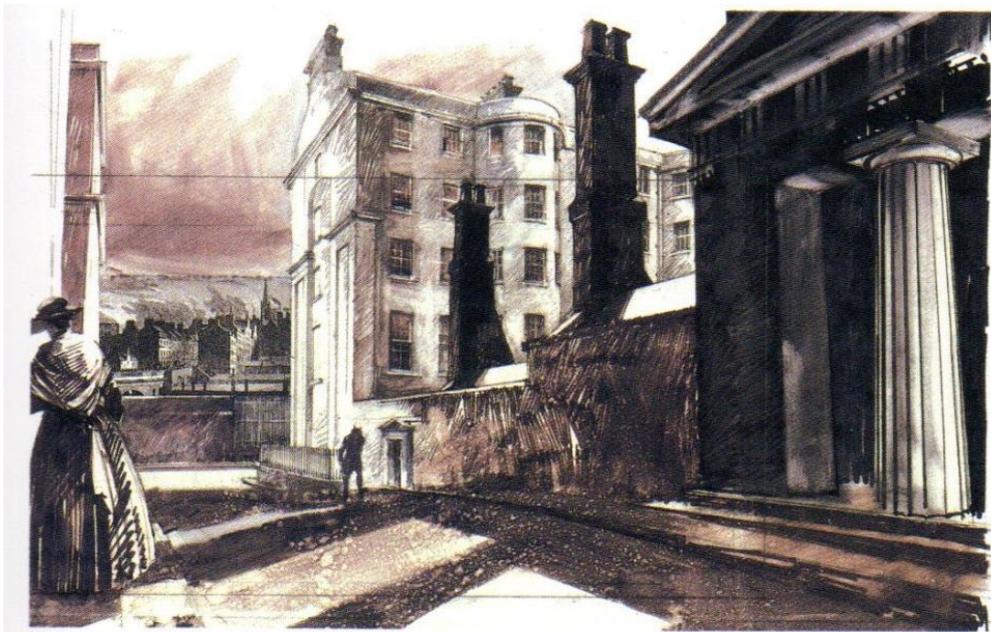
156. Desenho de Craig para *O Homem Elefante* (1980) de David Lynch.

157. Desenho de Craig para *Harry Potter*.

<sup>56</sup> Stuart CRAIG cit. in ETTEDGUI – *Diseno...*, p. 80.



158



159

158. Desenho de Craig para *Paciente Inglês* (1996).

159. Desenho de Craig para *Mary Reilly* (1996).



## *3.1. Storyboards*



Os Storyboards são uma espécie de guiões gráficos (os quais, consoante os realizadores, podem ser seguidos mais ou menos escrupulosamente), que consistem em ilustrações sequenciais e têm como objetivo servir de planeamento visual do filme, organizando a sua narrativa em estrita relação com o guião, traduzindo visualmente as imagens apenas sugeridas neste, ou “em potência”. Embora o storyboard não seja mais do que uma sucessão de imagens estáticas, pretende-se com eles definir já muitos daqueles que virão a ser os aspetos narrativos e visuais do filme: na verdade, são feitos na etapa importante da pré-planificação, na qual se procede à elaboração e preparação que antecede as filmagens.

«On pourrait à cet égard établir un classement intéressant des storyboards en fonction des paramètres qu'ils envisagent. Se préoccupent-ils du seul cadrage ou vont-ils jusqu'à noter l'objectif utilisé, la durée du plan, la lumière, les couleurs et le jeu des acteurs? Décomposent-ils les mouvements de caméra? Analysent-ils les raccords? Quelle place accordent-ils à la musique, aux bruitages et, plus généralement, à tous les éléments sonores?»<sup>57</sup>

Nalguns casos conhecidos, a função desempenhada por storyboards bem elaborados, e outro material gráfico realizado na etapa de pré-planificação, revelou-se de tal modo importante que serviu mesmo como o meio decisivo para conseguir

convencer eventuais investidores, e obter os financiamentos necessários à produção e realização de projetos, que de outro modo não teriam sido feitos: assim aconteceu com vários filmes de Kurosawa – como *Kagemusha* ou *Ran*, a que já nos referimos –, e mais recentemente, *Matrix* (1999) dos irmãos Larry e Andy Wachowski. Os storyboards destes três filmes são famosos pelo extremo cuidado nos seus detalhes.

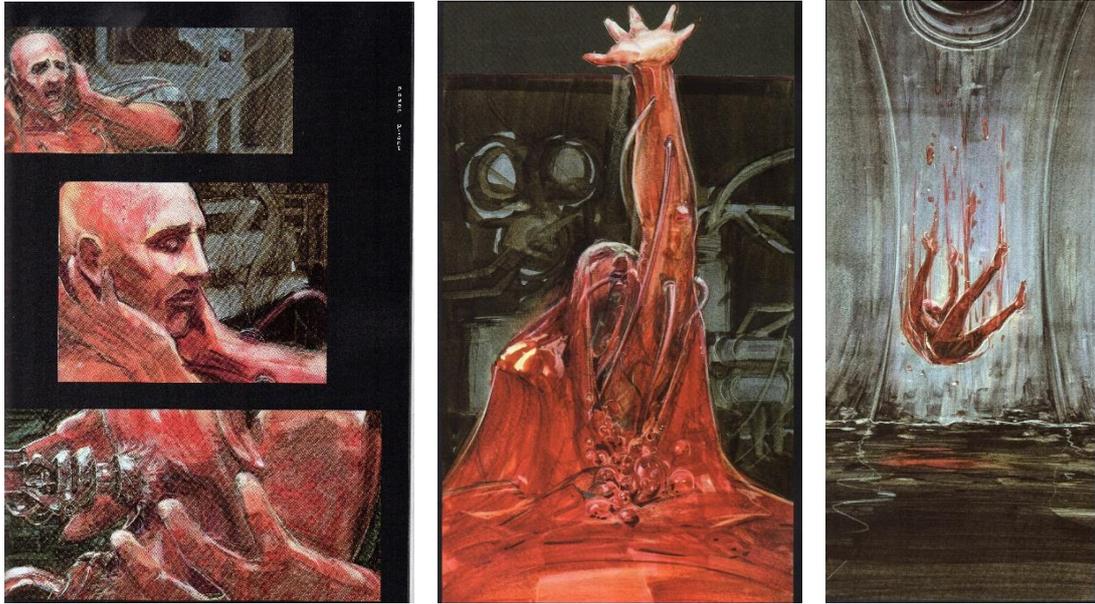


160. Storyboard de Tavi Kunitake para *Matrix* (1999).

As vinhetas do storyboard foram, por assim dizer, “plagiadas” da Banda Desenhada, e a origem da sua utilização corrente no cinema de “imagem real” é ainda obscura, ou não está completamente estabelecida, mas pensa-se que terá acontecido por influência do cinema de animação<sup>58</sup>. Os formatos dos

<sup>57</sup> Benoît PEETERS – “Du cinéma dessiné – Du crayon à la caméra” in Jacques FATON, Benoît PEETERS e Philippe de PIERPONT, *op. cit.*, p. 166.

<sup>58</sup> Como afirma Sophie Kovess BRUN (“Storyboards: bibliographie commentée” in <<http://www.bifi.fr/public/ap/article.php?id=167>> [consulta em 12/4/2012]), «...l'histoire même du geste graphique au cinéma, c'est-à-dire la place du dessin, est un gouffre sans fond.»



161. Storyboard de Steve Skroce para *Matrix*.

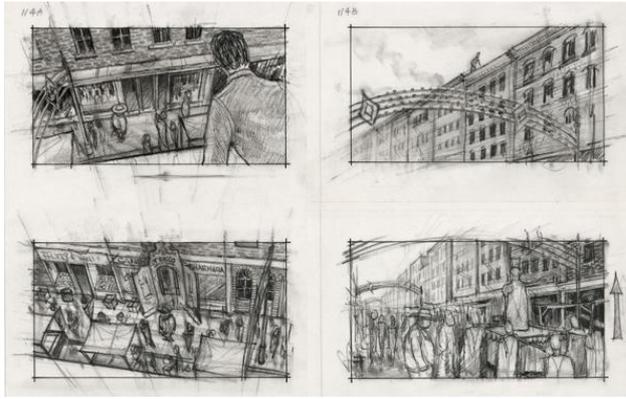
desenhos prefiguram o tipo de enquadramento(s), assim como o melhor posicionamento da câmara, determinando o ponto de vista; em suma, o storyboard é uma planificação bastante precisa da disposição visual dos eventos cinematográficos. Se, na maior parte dos casos, os realizadores delegam noutros a responsabilidade da execução dos storyboards para as suas películas – geralmente artistas especializados, como é o caso de Alex Tavoularis, um bastante conhecido que tem colaborado com vários realizadores de nomeada, e do qual escolhemos desenhos daquele que fez para *Padrinho II* de Francis F. Coppola<sup>59</sup> –,

<sup>59</sup> A Cinemateca Francesa possui uma grande colecção de desenhos e storyboards de Alex Tavoularis, irmão do famoso *Art director* Dean Tavoularis, colaborador habitual de Francis Ford Coppola, e com quem começou a trabalhar em conjunto no filme *Little Big Man* (*O Pequeno Grande Homem*, 1970) de Arthur Penn. Alex Tavoularis é o autor dos storyboards de filmes como *O Padrinho I*, *O Padrinho III*, *Tucker*, *Rumble Fish*, *Os Marginais*, *Tetro* e

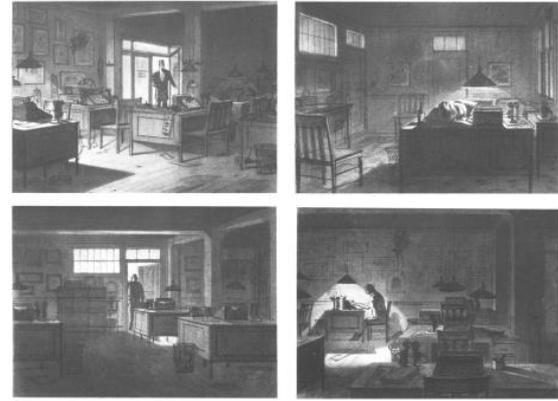
outros há, mesmo não tendo qualquer formação específica, que são responsáveis pelos mesmos (com maior ou menor habilidade) em alguns dos seus filmes, como Martin Scorsese.

Apesar do que dissemos atrás, existem exemplos de outros tipos de storyboards que não se assemelham a pranchas de BD, como os “mapas diagramáticos” do cineasta suíço Fredi Murer para *Montagne verte* [fig. 172], ou outros que, além da decomposição de cada plano em vários desenhos, incluem esquemas muito precisos dos movimentos de câmara, e até inclusive a duração de cada plano e alusões aos elementos sonoros (música e ruídos), como os do georgiano Otar Iosseliani [fig. 170].

*Apocalypse Now*, todos de Coppola, ou *King of New York* e *Snake Eyes* de Abel Ferrara, bem como do primeiro filme da saga *Star Wars* (1977) de George Lucas.



162. Storyboard de Alex Tavoularis para *O Padrinho II* (1974) de Francis F. Coppola.



163. Desenhos de Maurice Zubarano para *Citizen Kane* (1941) de Orson Welles.

Apesar da sua importância, o uso dos storyboards parece ter a certa altura caído em desuso, pelo menos na Europa, como dá conta o importante cineasta francês Jean-Jacques Annaud (Draveil, 1943), autor de filmes como *A Guerra do Fogo* e *O Nome da Rosa*, entre outros: «Eu nunca tinha ouvido falar de storyboards na escola de cinema. No Idhec, no famoso *Institut des Hautes Études Cinématographiques* (...) aprendia-se que o cinema se inventava no palco (...) O talento consistia em chegar ao dia de rodagem sem guião, talvez com um vago esquema em mente. Improvisar-se-ia um diálogo *in loco*, no humor vibrante do momento. (...) As duras leis do mercado puseram fim a esta simpática utopia. Os encenadores contemporâneos redescobriram com naturalidade as virtudes do trabalho a montante. O *storyboard* tinha-se refugiado durante algumas décadas nas agências de publicidade, destinado a dar a entender ao cliente aquilo que poderia ser o *spot* publicitário que lhe estavam a preparar. O *storyboard* volta hoje a sair do seu esconderijo e aparece em força na longa

**metragem europeia. Impõe-se como sendo a ferramenta ideal para os criadores que desejam comunicar aos seus investidores e à multidão de técnicos que vão trabalhar sob a sua orientação a visão que têm do seu futuro filme.»<sup>60</sup>**

O storyboard do filme *A Sombra do Caçador* (1955), de Charles Laughton (Scarborough, 1899 – 1962, Los Angeles), é um caso à parte na história do cinema, por duas razões: a primeira, é que se trata, pelo menos até à data da sua realização, do primeiro storyboard desenhado por um escritor, o do romance best-seller publicado

<sup>60</sup> Jean-Jacques ANNAUD – “Prefácio” in Rémi JACQUINOT; Olivier SAINT-VINCENT e Raphaël SAINT-VINCENT – *Guia prático do Storyboard*. Avanca: Edições Cine-Clube de Avanca, 2006, pp. 5-6. Annaud fala do impacto duma visita que fez durante uma tarde, na qual pôde consultar no escritório de Léon Moussinac, o seu orientador de fim de estudos, as centenas de pranchas de desenhos que Eisenstein fez para o seu *Alexandre Nevski*, que deixou em herança ao seu amigo francês. Como diz Jean-Jacques ANNAUD (*ibidem*), «Desde aquela tarde de deslumbramento, nunca me apresentei numa rodagem sem ter previamente desenhado os meus planos na minha cabeça e ter desenhado eu próprio ou mandado desenhar num pedaço de papel a imagem desenhada. O *storyboard* foi o companheiro da minha vida.»

em Nova Iorque no ano de 1953, que serviu de base ao filme; embora Davis Grubb (1919-1980) se tenha recusado a escrever o guião do filme, Charles Laughton pediu-lhe para descrever o que imaginava quando estava a escrever o livro, porque queria manter-se o mais possível fiel àquele, e Grubb em resposta fez 117 desenhos que enviou ao realizador; a segunda advém de *A Sombra do Caçador* ter sido a única película realizada pelo actor, que na altura da estreia foi incompreendido, mas depois se tornou um filme de culto, e hoje é mesmo considerado um dos filmes mais originais e importantes da história do cinema americano. Esta coleção de desenhos encontra-se hoje na Academy of Motion Pictures Arts and Sciences, onde foi depositada em Junho de 1995 por Martin Scorsese, e foi o tema da tese de mestrado de Inês Gil, publicada sob forma resumida.

É Inês Gil quem faz a seguinte apreciação sobre a importância desses desenhos: «Numa carta enviada a Charles Laughton no dia 19 de Abril de 1954, Davis Grubb anuncia ao realizador que lhe vai mandar os esboços que executou para *A Sombra do Caçador*. O escritor tinha-os desenhado antes da criação do argumento e estes representavam o que pensou quando escreveu o romance. (...) Ao analisar os esboços de Davis Grubb para ilustrar *A Sombra do Caçador*, não existem dúvidas da sua influência sobre Charles Laughton para a conceção do filme. É evidente que o realizador se inspirou nos desenhos. (...) Por isso mesmo, é possível dizer que os 117 desenhos (...) formam o *storyboard* de *A Sombra*

*do Caçador*. Apesar de não estar completo, faz parte integrante da preparação e da criação do filme são ao mesmo tempo desenhos preparatórios, porque foram executados antes da elaboração do guião e são também desenhos definitivos porque detalham de maneira bastante precisa a ação e as posições de câmara.»<sup>61</sup>

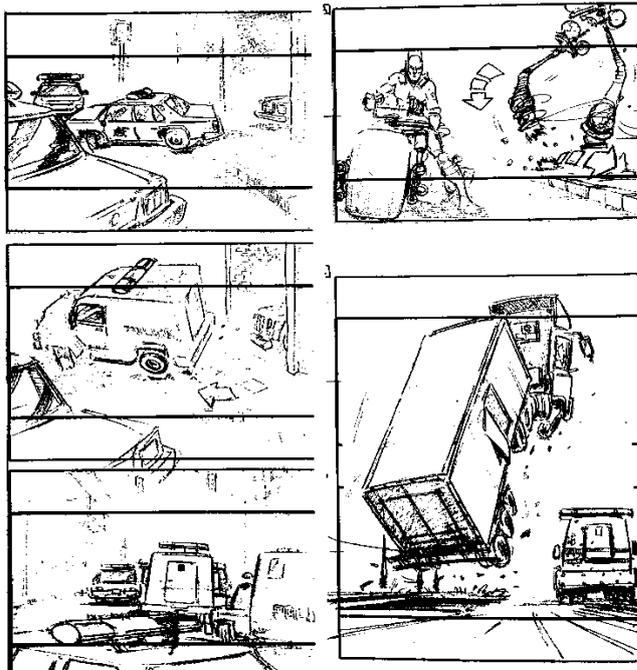


164

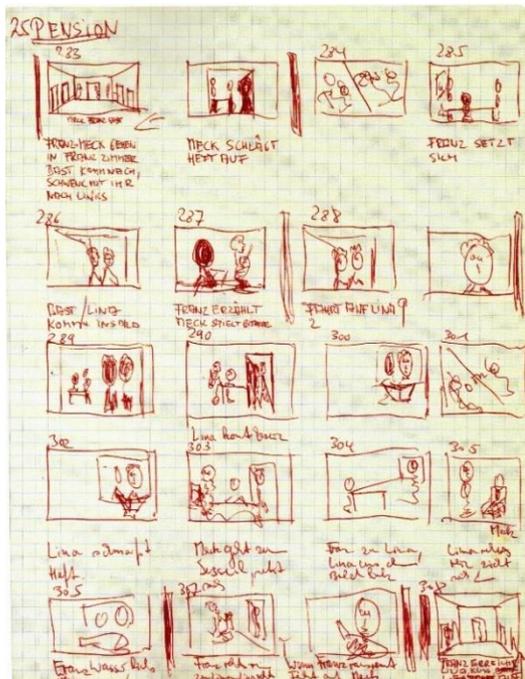


164 e 165. Desenhos de Davis Grubb para *A Sombra do Caçador* (1955), com fotogramas do filme.

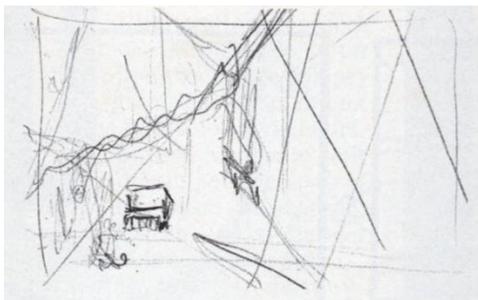
<sup>61</sup> Inês GIL – *A Sombra do Caçador. Do storyboard à Direcção de Actores*. Lisboa: Edições Universitárias Lusófonas, 2002, p. 33. Saliente-se que, nalguns casos, Laughton não respeitou os desenhos de Grubb, eliminando por exemplo, as cenas de nus, como acontece na imagem que reproduzimos aqui [**vd.** ilustração da esquerda].



166



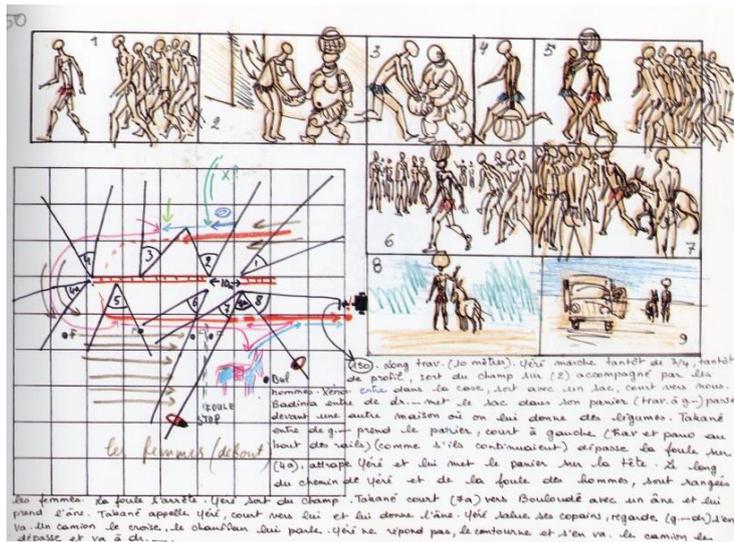
167



168

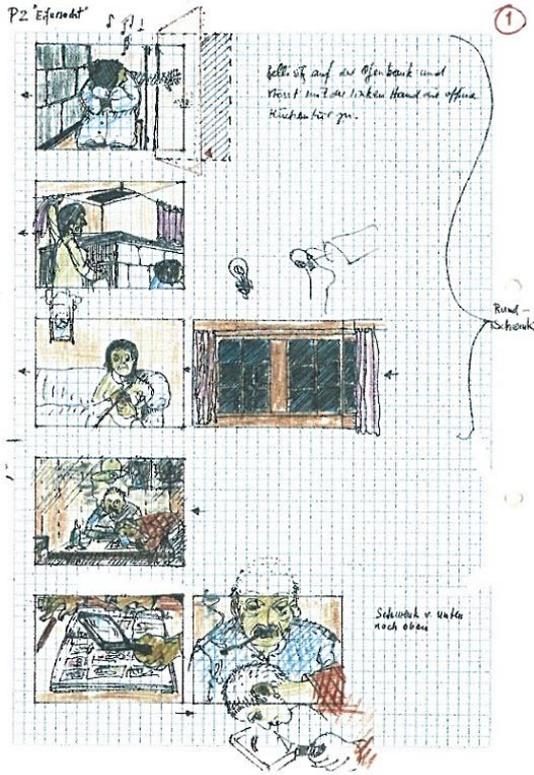


169

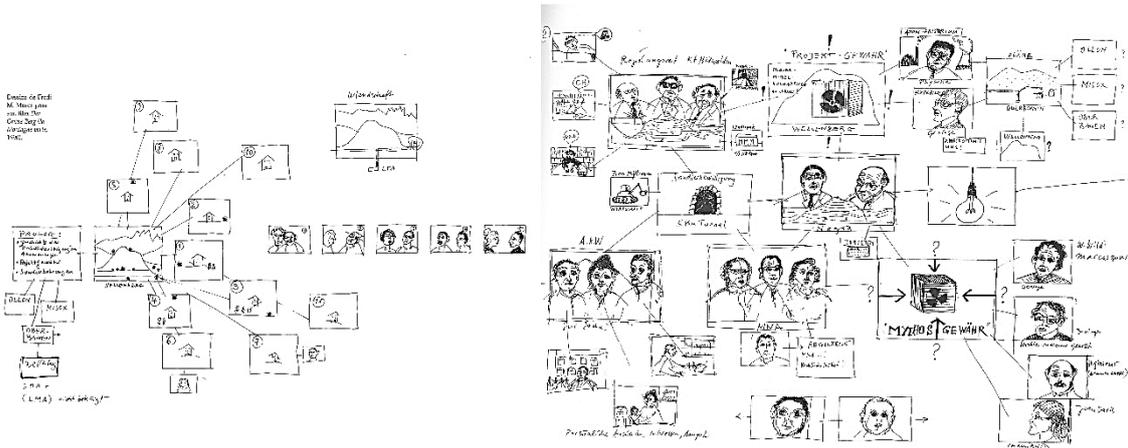
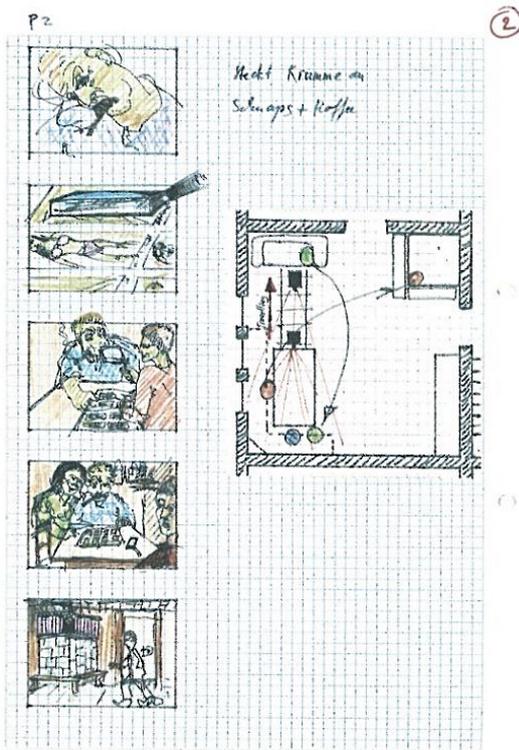


170

166. Storyboard para *Batman, o cavaleiro das trevas* (2008) de Christopher Nolan.  
 167. Storyboard de Fassbinder para *Berlin Alexanderplatz* (1980).  
 168. Esboço de Jean Jacques Annaud para *O Amante* (1992).  
 169. Desenho de Maxime Rebière para *O Amante*.  
 170. Storyboard de Dimitri Eristavi para *Et la lumière fut* (1990) de Otar Iosseliani.



171



172

171. Storyboard de Fredi Murer para *J'aime soeur* (1984).

172. Storyboard de Fredi Murer para *Montagne verte* (1990).

## *3.2. Cenários*



Nos Cenários do início, no cinema dito “primitivo”, aquele que se desenrola até meados dos anos 10 do séc. XX, como diz Antonio Rodrigues «...alterna a tela pintada, o cenário de teatro e, por vezes, alguns planos em cenários urbanos naturais, geralmente breves (...) E é significativo que ao começar a *construir* cenários, a *edificar* espaços o cinema não se tenha voltado para a arquitectura do seu tempo e sim para a da Antiguidade, baseando-se em “*lembranças do liceu*”, segundo a cruel observação de Henri Langlois. Historicamente, o primeiro grande cenário construído de e no cinema é o de CABIRIA, em 1914 (se não foi mesmo o primeiro, foi visto como tal e por isto é o primeiro), com o impressionante templo de Moloch (...).»<sup>62</sup>



173. Em cima, desenho Walter Reinmann, para os cenários de *O gabinete do Dr. Caligari* (1919).

174. Em baixo, fotograma do filme.

<sup>62</sup> Antonio RODRIGUES – “Cinema, Arquitecturas” in *CINEMA e Arquitectura*. Lisboa: Cinemateca Portuguesa – Museu do Cinema, 1999, p. 55. O cenário de *Cabiria* seria uma referência determinante para aqueles outros da Babilónia de *Intolerância* (1916) de D. W. Griffith (1875-1948).

Foi a partir desta altura que o cinema tentou libertar-se da influência inicial do teatro, mais os seus cenários pintados, e começou deliberadamente a ir em busca do espaço tridimensional, e fê-lo, é importante assinalar, construindo enormes cenários em *tamanho natural*. Mesmo assim, em 1919 iria ser realizado um dos primeiros filmes a ser considerado uma *obra de arte*, no qual os cenários são pintados de acordo com uma estética não-naturalista, marcadamente expressionista: *O gabinete do Dr. Caligari*, realizado por Robert Wiene. E se este filme cedo atingiu o estatuto de obra-prima, muito deve à qualidade dos seus cenários pintados. Daí que, para muitos, não deva ser atribuída a Robert Wiene a “autoria” do filme, mas antes a Carl Mayer (autor do argumento) e sobretudo aos três cenógrafos, os pintores Hermann Warm, Walter Reinmann e Walter Röhrig. Se continua a ser um filme emblemático da história do cinema é porque, como diz Antonio Rodrigues, «...narra uma acção imaginada em cenários absolutamente não-realistas. E se há um filme cujo protagonista é o cenário, este é CALIGARI, cujos cenários pintados reflectem as convicções profundas dos seus cenégrafos.»<sup>63</sup>

<sup>63</sup> *Idem*, p. 56. Temos pena de não poder incluir aqui uma extensa citação de uma declaração de Hermann Warm (*idem*, pp. 55-57), que dá bem a medida de como foram os três pintores mencionados os verdadeiros autores do filme, e onde se fala da concepção dos primeiros desenhos. *Vd.* também a este propósito Lotte EISNER – *O Écran Demoniaco*. Lisboa: Editorial Aster, s.d., pp. 20-23, que destaca o papel dominante dos decoradores no cinema alemão.



175

O alemão Otto Hunte (1881-1960) foi colaborador de Fritz Lang em muitos dos seus filmes, (principalmente até ao final do cinema mudo); entre eles, foi o *desenhador de produção* responsável pela construção da cidade futurista de **Metropolis** (1927), e juntamente com os seus colegas Karl Vollbrecht (1886-1973), Erick Kettelhut (1893-1979) e Eugen Schüfftan (1893-1977), nos efeitos especiais, executou pela primeira vez uma técnica (conhecida por *processo de Schüfftan*) que permitiu unir num único plano atores e cenários em miniatura, utilizando para este efeito espelhos.

Fritz Lang controlou todas as fases de pré-produção interferindo várias vezes na elaboração dos desenhos e esboços dos seus colaboradores. Por exemplo, Kettelhut viu-se obrigado a alterar um dos primeiros desenhos [fig. 176]: inicialmente existia uma catedral (está riscada com uma cruz), que Lang quis eliminar, substituindo-a por um arranha-céus.

«O trabalho preparatório de Kettelhut demonstrou que a cenografia tem de criar mais do que apenas um pano de fundo. Ela tem de acompanhar o enredo, sublinhando e

comentando sobre ele (...). O jovem diretor e crítico de cinema Luis Buñuel foi o primeiro a reconhecer que os cenários para *Metropolis* tiveram sucesso nisso. Após a estreia espanhola em 1927, ele escreveu, ‘agora e sempre o arquiteto irá substituir o cenógrafo. O cinema será o tradutor fiel dos sonhos mais ousados do arquiteto’ (Buñuel 1927-8). Kettelhut dominou facilmente uma variedade de estilos de desenho (...) por vezes se referindo à construção de cenários nas margens. Certo número de suas pinturas foi utilizado diretamente no filme. *Dawn* foi parte da montagem de abertura, a vista noturna da Torre de Babel pertencia a uma elaborada sequência de truque, na qual feixes de luz são mostrados se movendo para cima e para baixo na fachada da torre. Isso foi fotografado quadro por quadro numa sequência em *stop motion*; uma nova posição para cada feixe era pintada na superfície laqueada entre cada foto. Para a impressionante visão dentro do ‘canyon’, um modelo em perspectiva de seis metros de profundidade foi construído com madeira, gesso, tela e papelão. O efeito de movimento novamente foi conseguido fotografando quadro a quadro e avançando individualmente cada carro, avião, trem e elevador entre cada quadro.»<sup>64</sup>

<sup>64</sup> Dietrich NEUMANN, cit in <http://www.rua.ufscar.br/site/?p=9746> > [consulta 10/04/2013].



176

O filme *Metrópolis* é uma referência da história do cinema, não só pelos enormíssimos cenários; mas os visionários profissionais estavam longe de imaginar de que influenciariam também arquitetos em todo o mundo.



177



178



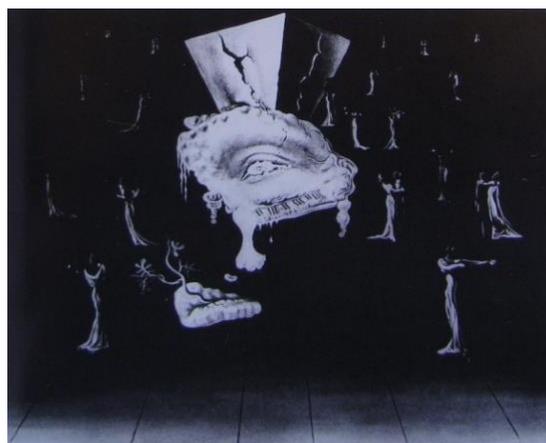
179

175. Desenhos de Erick Kettelhut para *Metrópolis* (1927) de Fritz Lang.  
176 e 177. Desenhos de Erich Kettelhut.  
178 e 179. Construção de cenários.

No filme *A Casa Encantada* (1945), Hitchcock contou com a participação do pintor surrealista Salvador Dalí para a concepção e execução de alguns dos cenários, aqueles pertencentes a uma sequência onírica, na qual pretendia salientar aspectos da teoria psicanalítica freudiana. Dalí, para o efeito, fez uma centena de desenhos e cinco pinturas a preto e branco. Porém, algumas das ideias propostas não foram usados no filme, e outras depois de filmadas não agradaram tanto a Hitchcock (nem a D. Selznick, o produtor) como a Dalí, e foram eliminadas da montagem final, como uma em que aparecia Ingrid Bergman como estátua grega – sobreviveu uma foto na qual se vê um desenho com estudos para o traje que usaria [fig. 180]. No caso da cena do baile, que reproduzimos aqui, Dalí descreveu a sua surpresa perante as modificações que foram introduzidas: «(...) **Quelques jours plus tard, je me rendis aux studios de Selznick, je constatai qu'il n'y avait là ni les pianos ni les silhouettes découpées représentant les danseurs. On me montra alors des modèles réduits de pianos suspendus au plafond et une quarantaine de nains vivants qui, selon les experts, donneraient précisément l'impression de perspective que je recherchais. Je croyais rêver. Ils s'y prirent donc ainsi, avec des faux pianos, mais avec des nains réels (qui auraient dû être des figurines découpées).** (...)»<sup>65</sup>



180



181



182

180. Desenho de Salvador Dalí com estudos para traje grego a envergurar por Bergman na sequência onírica, junto a mesa concebida pelo pintor.

181. Dalí, projeto para a cena do baile da sequência onírica de *A Casa Encantada* (1945).

182. Alfred Hitchcock, a cena do baile de *A Casa Encantada*, tal como se vê no filme.

<sup>65</sup> Salvador DALI cit. in James BIGWOOD – “Dalí et

le cinéma” in *SALVADOR Dalí: rétrospective 1920-1980*. Paris: Centre Georges Pompidou, 1980, p. 348.



183



184



185



186

183 e 184. Desenho de Adam para *007, Goldfinger* (1964).

185 e 186. Fotograma do filme e desenho de Adam para *Chitty Chitty Bang Bang* (1968).

**Ken Adam** (Berlim, 1921). O percurso no cinema do alemão, como diretor artístico, é já longo; data dos anos 60 e 70, com a saga *007 James Bond*, para a qual desenhou os espaços cénicos, naves e estações espaciais, e os carros voadores do protagonista, exercendo uma influência assinalável nos colegas de profissão. Decidiu trabalhar no cinema depois de conhecer em Inglaterra, para onde a família se mudou durante a II Grande Guerra, o diretor artístico Vincent Korda, tinha apenas quinze anos.<sup>66</sup>

Estudou arquitetura, e é conhecedor dos vários estilos arquitetónicos, de diferentes períodos históricos, experiência que transportou para o cinema. Igualmente decisiva, foi a aprendizagem junto do desenhador russo Georges Wakhévitch, o diretor artístico do filme *A Grande Ilusão* (1937) de Jean Renoir, com quem trabalhou nas décadas de 1940 e 1950: «“(…) Con él aprendí algo que marcaria toda mi carrera y que resultó tremendamente ilustrativo en mis inicios: que un escenógrafo debe crear un universo independiente ciñéndose a los límites del escenario, que esos límites hacen imposible dedicarse a la mera reproducción de la realidad y que, precisamente por eso, el diseñador está obligado a hacer uso

<sup>66</sup> Como explica Ken ADAM (cit. in Peter ETTEDGUI, p. 25), «“Llegué a este oficio de modo natural. Lo cierto es que ya desde muy pequeño se me dio bastante bien lo de dibujar. El hecho es que me crié en Berlín, en pleno auge del nazismo. En aquellos días, mi imaginación se alimentaba de películas del cine expresionista alemán como *Das Kabinett der Dr. Caligari* (...) y de las ideas y la estética del movimiento de la Bauhaus. (...)”».

permanente de su tipo) en generadores de nuevas ideas, en motores de mi propia imaginación. (...)”<sup>67</sup>

Kem Adam elaborou vários desenhos para o filme *A Família Addams* (1993) de Barry Sonnenfeld, os quais foram fundamentais para o trabalho do desenhador de produção definir o contraste de luz e sombra, o volume, a escala dos cenários e até a construção de maquetes.



187



188



189



190

187 e 188. Desenhos de Adam para *A Família Addams* (1993) de Barry Sonnenfeld.

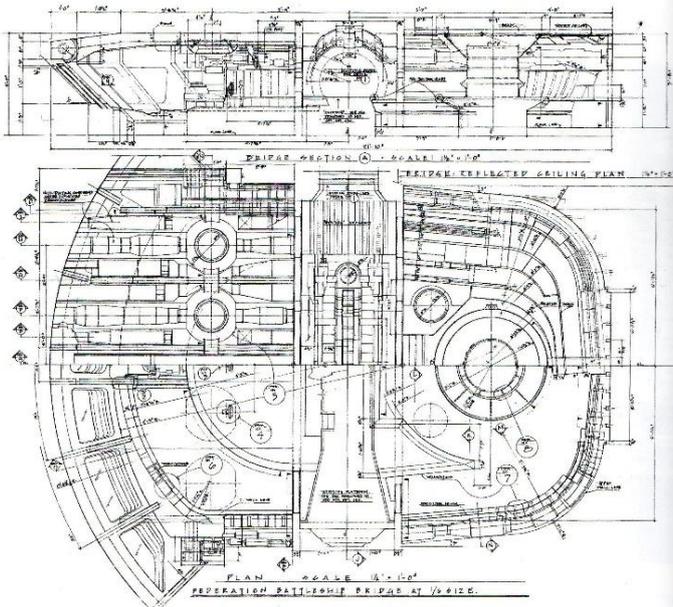
189. Ilustração de Adam para *As loucuras do rei George* (1994) de Nicolas Hytner.

190. Storyboard de *As loucuras do rei George*.

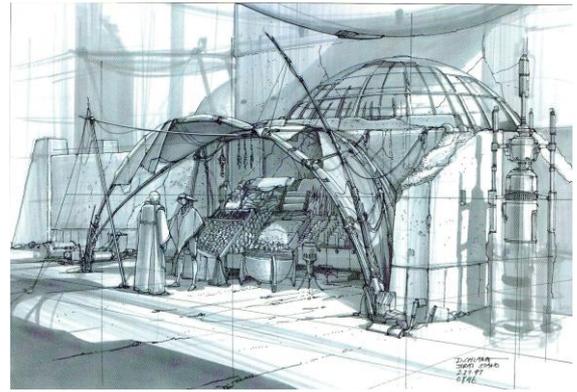
<sup>67</sup> Ken ADAM cit. in Peter ETTEDGUI, p. 26

### *3.2.1. Desenhos técnicos e desenhos conceituais*

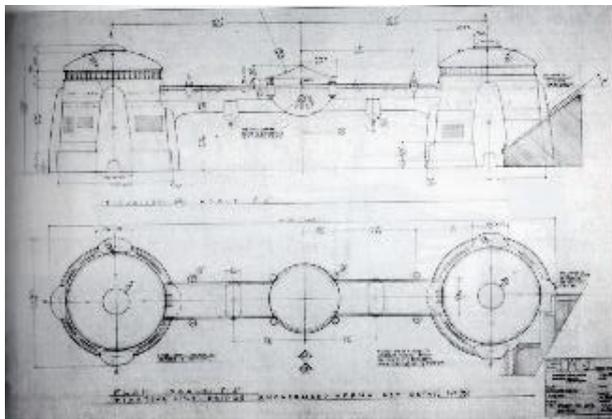




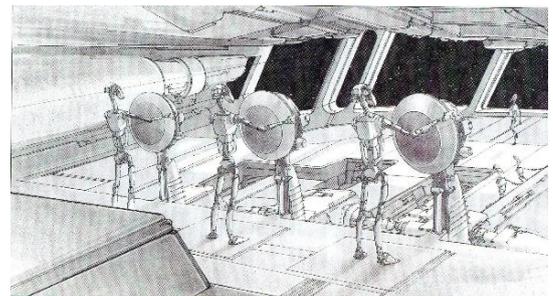
191



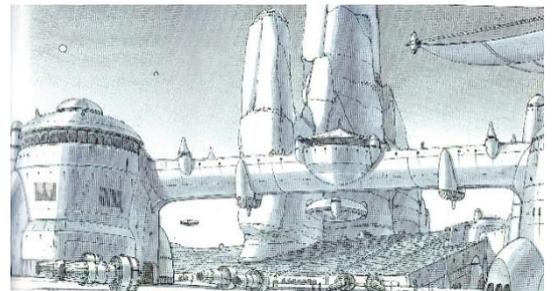
193



192



194



195

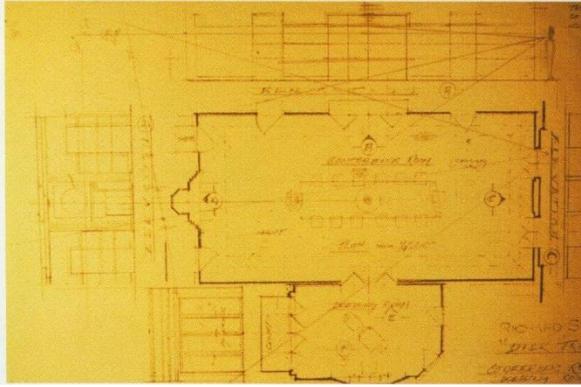


196

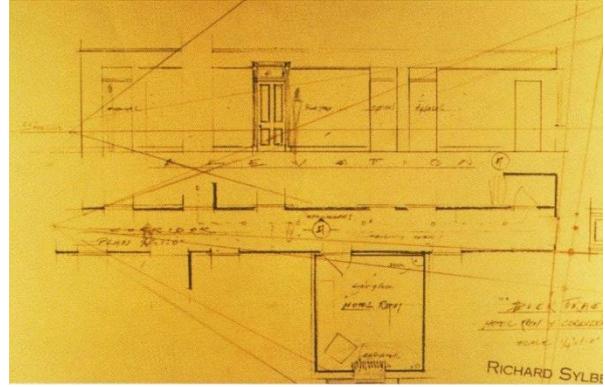


197

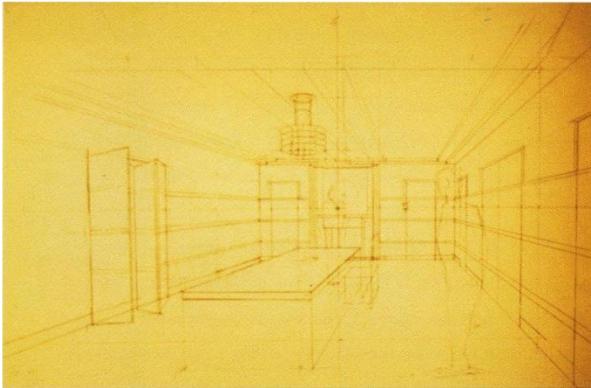
191 e 192. Desenhos técnicos de Bill Beck para *A guerra das estrelas, episódio I, A ameaça fantasma* (1999) de George Lucas.  
 193, 194 e 195. Desenhos de Doug Chiang para *A guerra das estrelas, episódio I, A ameaça fantasma* (1999) de George Lucas.  
 196. Desenho de Alan Lee para *Hobbit* (2012) de Peter Jackson.  
 197. Desenho de Gemma Jackson para a série de TV, *A guerra dos Tronos* (2011) de George Martin.



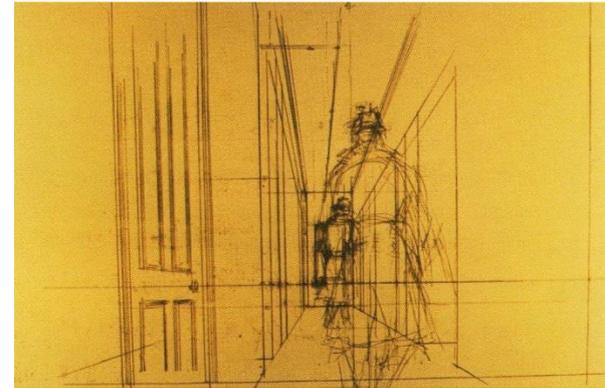
198



201



199



202



200



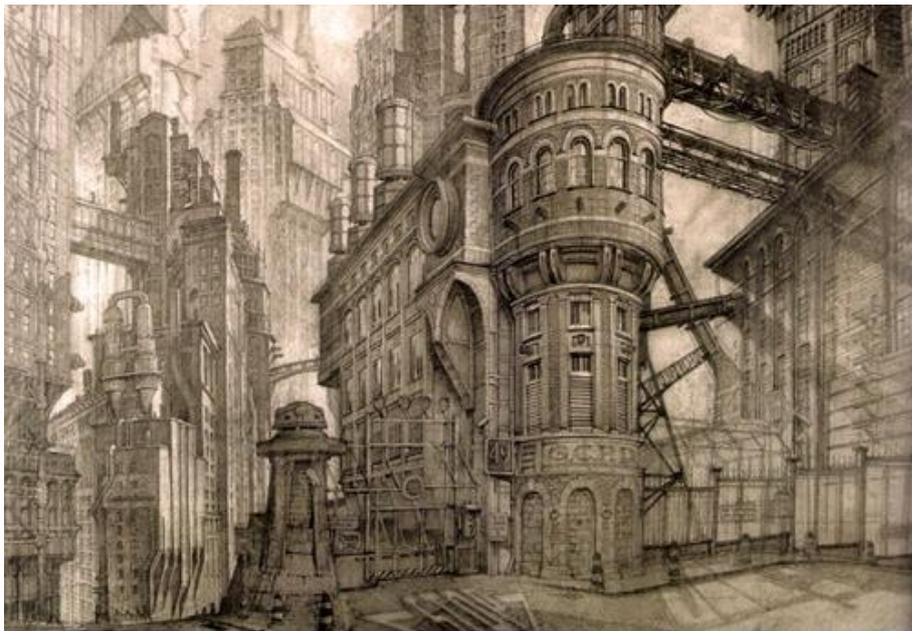
203

198 a 203. Conjunto de desenhos conceituais de Richard Sylbert para *Dick Tracy* (1990) de Warren Beatty.

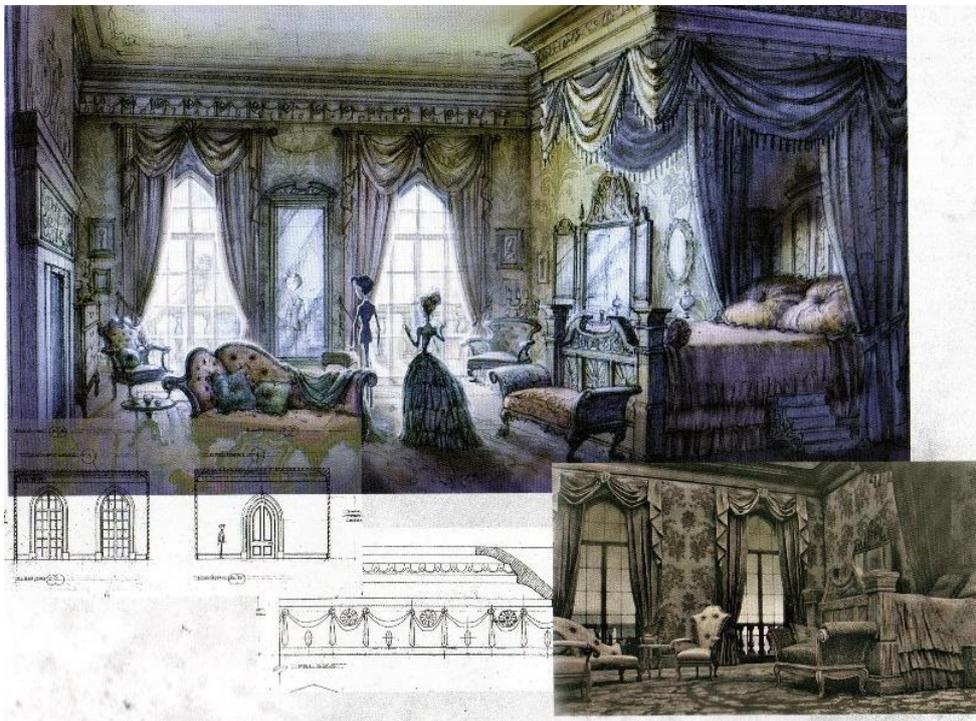
Richard Sylbert (Nova Iorque, 1928 – 2002, Califórnia). No seu processo de trabalho este desenhador de produção começava habitualmente por fazer plantas e alçados à escala, a partir dos quais elaborava esboços em perspetiva dos cenários. Esses esboços eram entregues a ilustradores, juntamente com instruções da cor, que eles tinham de seguir.



204

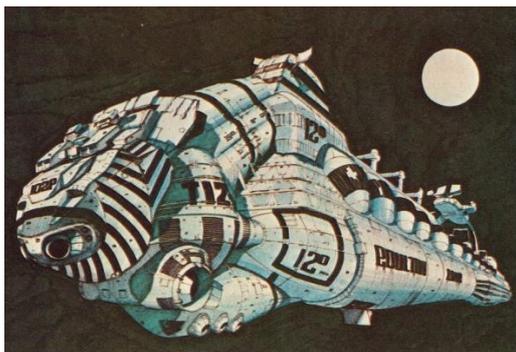


205



206

204 e 205. Desenhos de *Anton Furst* para *Batman* (1989) de Tim Burton.  
206. Desenhos de *Chris Baker* e cenário para *A noiva cadáver* (2005) de Tim Burton.



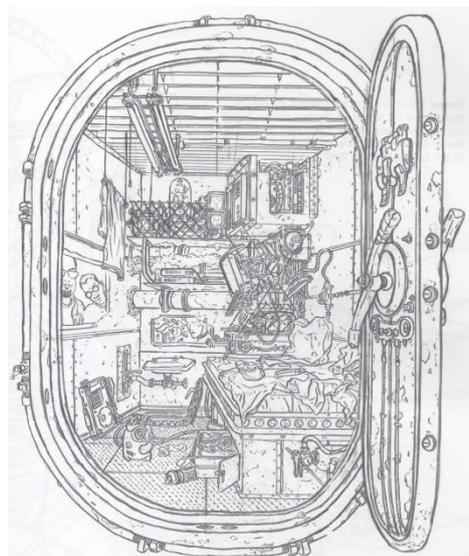
207



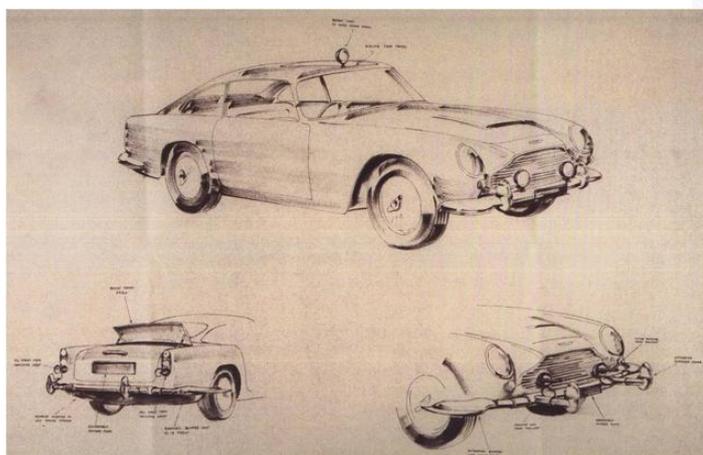
208



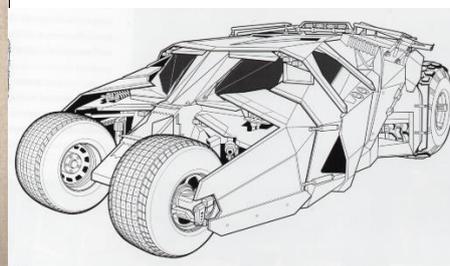
209



210



211



212

207 e 208. Desenhos de Ron Cobb e Chris Foss para *Alien* (1979) de Ridley Scott.

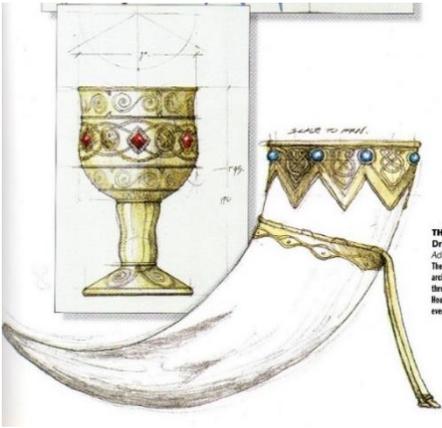
209. Desenho de H. R. Giger para *Alien* (1979) de Ridley Scott.

210. Desenho de a Geof Darrow para *Matrix* (1999) dos irmãos Larry e Andy Wachowski.

211. Desenho de Ken Adam para o carro de James Bond *007* (décadada 60 e 70).

212. Desenho de Nathan Crowley para o *Batmobile*, da trilogia de Christopher Nolan.

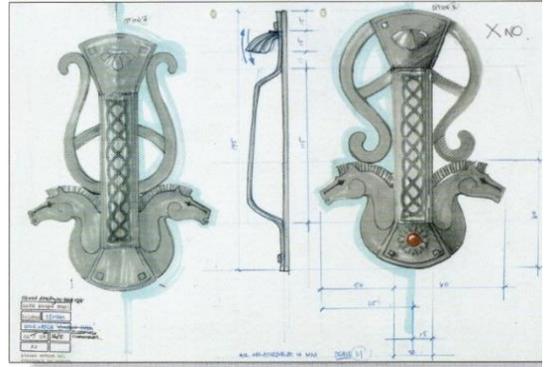
### *3.2.2. Desenhos de artefactos*



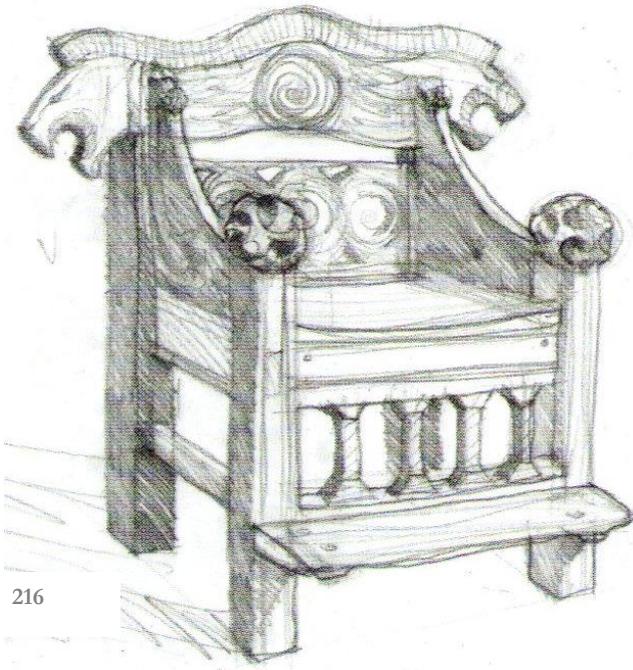
213



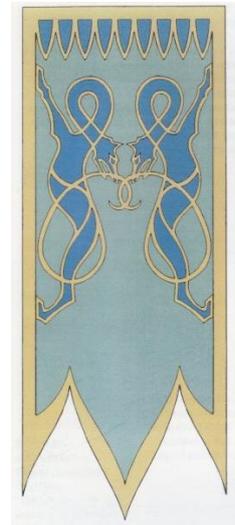
214



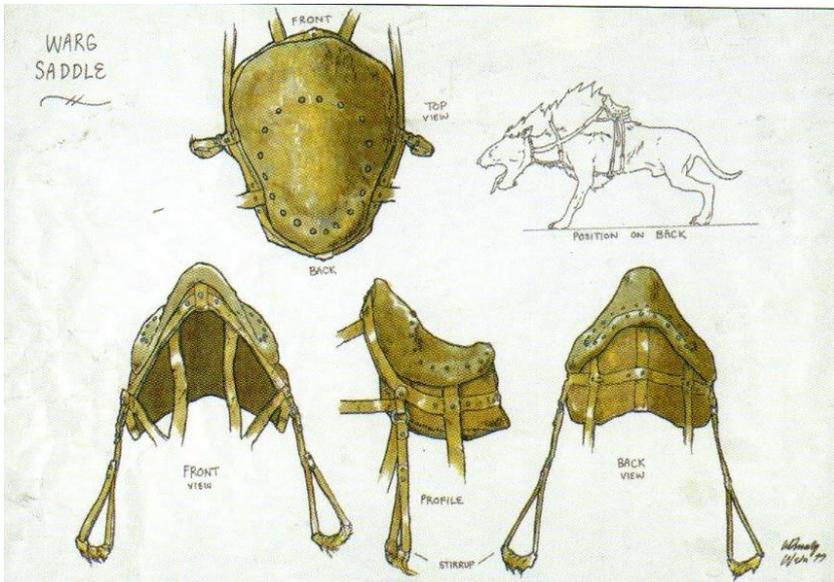
215



216



217

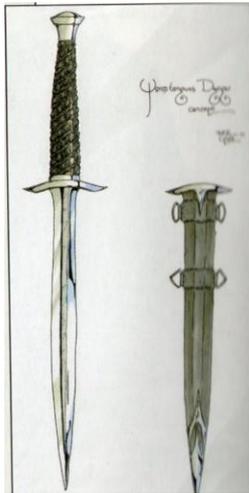


218

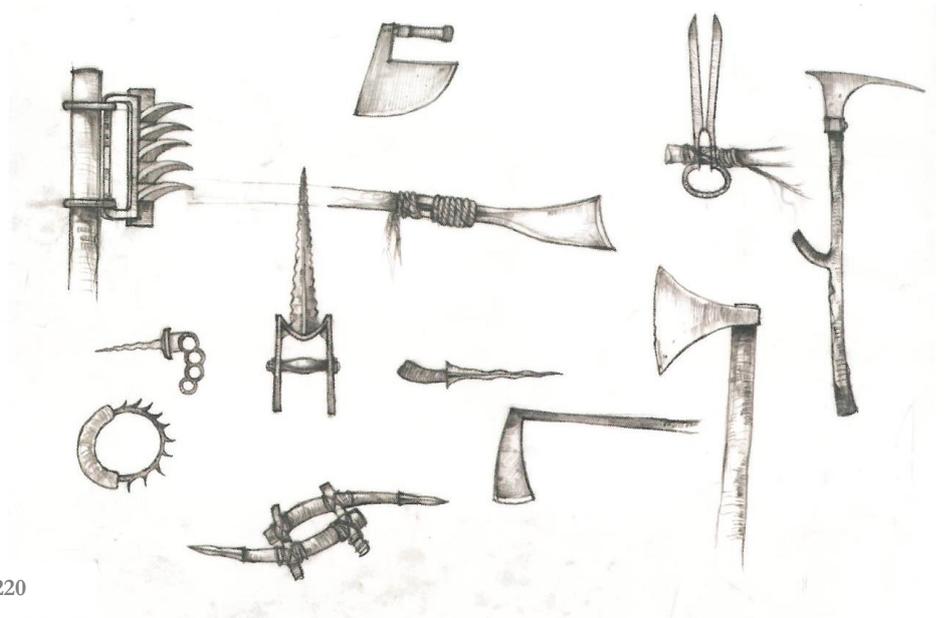
213. Desenho de Adam Ellis para *O senhor dos Anéis* (2001) de Peter Jackson.

214, 215, 216 e 217. Desenhos de Gareth Jensen para *O senhor dos Anéis* (2001) de Peter Jackson.

218. Desenho de Warren Mahy para *O senhor dos Anéis* (2001) de Peter Jackson.



219



220



221



222



223

219. Desenho de Daniel Falconer para *O senhor dos Anéis* (2001) de Peter Jackson.

220. Desenhos de armas de combate, *Gangs de New York*, (2002) de Martin Scorsese.

221 e 222. Desenho de Warren Mahy para *O senhor dos Anéis* (2001) de Peter Jackson.

223. Desenhos de Lindy Hemming para o personagem Bane, de *Batman, o cavaleiro das trevas renasce* (2012) de Christopher Nolan.



### *3.3. Desenho de Guarda Roupa*



Durante muito tempo, o trabalho dos designers de guarda-roupa foi menosprezado na indústria do cinema. Nos tempos do cinema mudo, os figurinistas não eram sequer creditados na ficha técnica dos filmes e, ao contrário da contribuição de qualquer outro profissional ou técnico, é muito difícil hoje confirmar informação factual sobre o seu trabalho num período alargado de tempo: reconhecidos tardiamente, os livros de referência sobre o cinema ignoraram quase todos os seus nomes.

O Óscar para melhor guarda-roupa só começou a ser atribuído a partir de 1948, numa primeira fase repartindo-o por filmes a preto e branco e a cores; a partir de 1957 as regras mudaram passando a ser atribuído um único, sem a distinção anterior, a qual foi retomada entre 1959 e 1966; a partir de 1967 regressou-se ao modelo de 1957, que se mantém.<sup>68</sup>

Trabalharam para o cinema estilistas famosos como Coco Chanel, Christian Dior ou Hubert de Givenchy, mas no seguimento só nos referimos a figurinistas mais recentes, não sem deixar uma referência a Edith Head (Searchlight, 1898 – 1981, L. Angeles): é a figurinista mais galardoada de sempre, com oito óscares.

---

<sup>68</sup> Sobre a dificuldade de estabelecer informação credível sobre o trabalho dos figurinistas no cinema, *vd.* Elizabeth LEESE – *Costume Design in the Movies. An Illustrated Guide to the Work of 157 Great Designers.* New York: Dover Publications, 1991. A autora fornece fichas biográficas resumidas do trabalho desenvolvido por muitos figurinistas, bem como a lista completa de nomeados (e vencedores) para o Óscar da categoria, entre 1948 e 1988.

Os figurinistas trabalham diretamente com o realizador e o desenhador de produção na fase de pré-produção dum filme; cabe-lhes realçar o aspeto visual de cada personagem através do guarda-roupa e acessórios. Contudo, como mencionamos antes em capítulos anteriores, alguns cineastas também se dedicaram a desenhar o guarda-roupa dos seus filmes. Alguns deles, ao criarem as personagens, atribuem à partida um estilo de roupa *démodé*, *dandy*, *pop*, *femme fatale*, gótico, punk, kitsch, etc. Certamente, todos estes estilos, com maior ou menor sucesso no cinema, exerceram influência (atribuída ao cinema desde a sua génese) em muitos jovens, por todo o mundo.

Nas grandes produções esta tarefa está destinada ao *Costume Designer*. Tratando-se dum filme de época, cabe à equipa responsável fazer uma pesquisa fiel sobre a moda, costumes, etc., daquela época que o filme vai tratar; por vezes, assistimos a uma fantasia romântica, própria do cinema, e até a algumas gafes.

Nos filmes de ficção-científica é lícito o designer dar mais asas à sua imaginação criativa, mas os filmes históricos exigem um trabalho mais *sério*, para serem credíveis aos olhos do espetador mais atento. Para nós, é evidente a importância do trabalho de desenho de figurinos ou guarda-roupa nos filmes destes género.

Tim Burton já nos habitou às suas preferências pela moda gótica e punk: gosta de *vestir* a suas personagens de negro, com véus, rendas e até de latex. Exemplos disso são os filmes *Os fantasmas divertem-se*, pioneiro nesta inclusão do estilo gótico no cinema tanto no vestuário como na arquitetura, *A noiva cadáver* e *Batman*.

Apesar das primeiras ideias em esboço saírem das mãos de Burton, a figurinista **Colleen Atwood** (Yakima, 1948), colaboradora habitual de Burton, desenvolve e coloca em prática as ideias daquele. Atwood é uma figurinista muito conceituada em Hollywood: ganhou três óscares na categoria *Costumes Design* pelo seu fantástico trabalho em *Chicago* (2002), *Memórias de uma gueixa* (2006) e *Alice nos Países das Maravilhas* (2010).



224



225

224 e 225. Desenho de Colleen Atwood e fotograma do filme *Eduardo mãos de tesoura* (1990) de Tim Burton.

226 e 227. Desenhos de Colleen Atwood e fotogramas do filme *Sweeney Todd* (2007) de Tim Burton.



226



227



228



229



230

228 e 229. Desenhos de Colleen Atwood e fotograma do filme *Memórias de uma Gueixa* (2006).

230. Da esquerda para a direita, desenhos de Tim Burton e de Colleen Atwood, e fotogramas do filme *Alice nos Países das Maravilhas* (2010).

É já longa a carreira da figurinista **Ngila Dickson** (Nova Zelândia, 1958) mas foi com o filme *O regresso do rei* (2004) da trilogia *Senhor dos anéis* de Peter Jackson (Nova Zelândia, 1961) que arrecadou um Óscar, juntamente com o seu colega Richard Taylor responsável pelos adereços e efeitos especiais.

O trabalho deste filme de ficção muito se deve a um processo criativo inerente à fase de pré-produção, que implica obviamente muitos estudos/esboços, desenhos, e muito trabalho de equipa entre os vários departamentos, para que tudo resulte bem no final.



231



232



233



234



235



236

232, 233, 235 e 236. Desenhos da Ngila Dickson e fotografamas do filme de *O senhor dos Anéis* (2001) de Peter Jaskcon. 231 e 234. Fotografamas de *O senhor dos Anéis*.

**Sandy Powell** (Londres, 1960), figurinista do filme *Gangs de Nova York* (2002) de Martin Scorsese, descreve o seu método de trabalho: «Pour préparer un film comme *Gangs of New York*, ou n'importe quel film historique, je regarde des objets datant vraiment de l' époque en question. En l' occurrence, il s' agissait de la période allant de 1840 à 1860. J' ai consulté des illustrations de l' époque, et comme, heureusement pour nous, le daguerréotype existait déjà, nous disposions de masses de photos. Sans compter que la maison de production de Marty avait déjà consacré plusieurs années à faire des recherches. Je disposais aussi de beaucoup de documents écrits. J'ai lu le livre de Luc Sante, *Low Life*, qui, m' beaucoup appris sur ce quartier.»<sup>69</sup>

Scorsese dá muita importância ao aspeto visual das personagens dos seus filmes: por exemplo, em *Gangs de Nova York* queria que o líder do gang, interpretado pelo ator Daniel Day-Lewis, se parecesse com um *dandy*. E segundo Sandy, gosta de ver os tecidos que são usados para o guarda-roupa e de dar a sua opinião.

Sandy Powell foi nomeada várias vezes para os óscares: saiu vencedora com *A paixão de Shakespeare* (1999), de John Madden (1949), *O aviador* (2004) de Martin Scorsese, e *A jovem Victória* (2010) do canadiano Jean-Marc-Vallée (1963).



237

238



239

240

237 e 239. Desenhos Sandy Powell para os personagens interpretados pelos atores Daniel Day-Lewis e Cameron Diaz, para *Gangs de Nova York* (2002).

238 e 240. Fotogramas de *Gangs de Nova York*.

<sup>69</sup> Sandy POWELL cit in *GANGS of New York: L' aventure d' un film*. Paris: Cahiers du Cinéma, 2003, p. 104.



241



242



243



244



245



246

241 e 242. Desenhos de Sandy Powell para *Gangs de Nova York* (2002) de Martin Scorsese.

243, 244 e 245. Desenhos de Sandy Powell e fotograma do filme *O aviador* (2004) de Martin Scorsese.

246. Grupo de desenhos Sandy Powell e fotogramas do filme *A invenção de Hugo* (2012) de Martin Scorsese.

A figurinista britânica **Jacqueline Durrán** ganhou um Óscar para o melhor figurino com *Anna Karenina* (2012), do cineasta inglês Joe Wright (Londres, 1972). Em 2005 já tinha visto o seu trabalho reconhecido ao ser nomeada com o figurino para *Orgulho e preconceito*, do mesmo realizador.



247



248



249



250



251



252

247 e 248. Desenho de Jacqueline Durrán e fotograma de *Orgulho e preconceito* (2005) de Joe Wright.

249. Desenho de Jacqueline Durrán para *Expição* (2007) de Joe Wright.

250 e 251. Desenhos de Jacqueline Durrán para *Anna Karenina* (2012) de Joe Wright.

252. Fotograma de *Anna Karenina*.



253



254



255



256



257



258

253, 255 e 257. Desenhos de Eiko Ishioka para *Mirror Mirror* (2012) de Tarsen Singh.

254, 256 e 258. Fotogramas de *Mirror Mirror*.

A japonesa **Eiko Ishioka** (1938 -2012), figurinista e diretora de arte, foi nomeada para o Óscar do melhor figurino com o filme *Mirror Mirror* (2012) do indiano Tarsen Singh (1961). Trata-se de mais uma versão da história da Branca de Neve adaptada ao cinema, entre muitas, mas o exuberante guarda-roupa das personagens difere-o de todos os outros. Só podíamos esperar esse excelente resultado da participação de Eiko, o qual não nos surpreende, pois conhecemos o seu percurso artístico: desenhou os figurinos do filme *Drácula* (1992) de Francis Ford Coppola (Detroit, 1939), com o qual ganhou um Óscar; desenhou os figurinos do *Cirque du Soleil* em 2002, o mesmo ano em que foi responsável por um vídeo musical, da não menos exuberante Björk; em 2008 desenhou os figurinos para a cerimónia de abertura dos Jogos Olímpicos de Pequim.

### *3.3.1. Outros Figurinos*



259



260



261



262



263



264



265



266



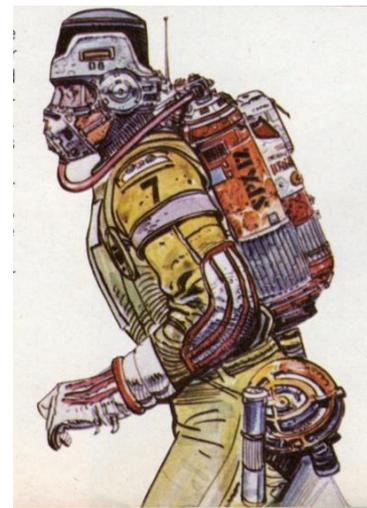
267



268



269



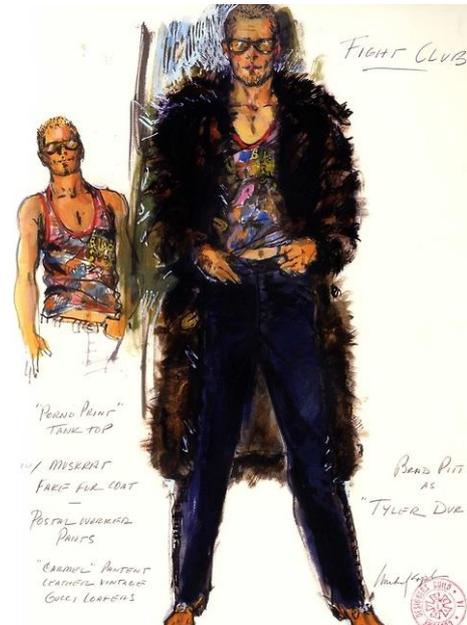
270



271



272



273

259 e 260. Desenhos de Walter Plunkett para *E Tudo o Vento Levou* (1939) de David O. Selznick.

261. Desenho de Joanna Johnston para o *Lincoln* (2012) de Steven Spielberg.

262 a 264. Desenhos de Michele Clapton para *A guerra dos Tronos* (2011) de George Martin.

265. Desenho de Paco Delgado para *Os Miseráveis* (2012) de Tom Hooper.

266 e 267. Desenhos de Sharen Davis para *Django o libertado* (2012) de Quentin Tarantino.

268. Desenho de Janty Yates para *O Galiador* (2000) de Ridley Scott.

269. Desenho de Janty Yates para *O Reino dos Céus* (2005) de Ridley Scott.

270. Desenho de Moebius para *Alien* (1979) de Ridley Scott.

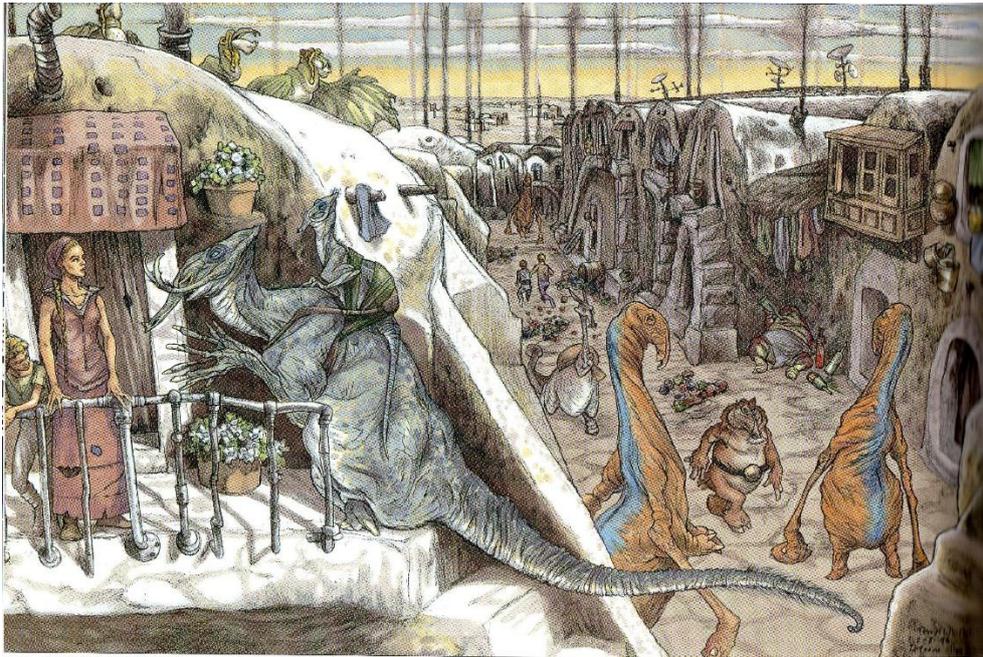
271. Desenhos de Doug Chiang para *A guerra das estrelas, episódio I, A ameaça fantasma* (1999) de George Lucas.

272. Desenho de Ann Maskrey para *Hobbit* (2012) de Peter Jackson.

273. Desenho de Michael Kaplan para *Fight Club* (1999) de David Fincher.



### *3.3.2. Desenho de outros personagens*



274

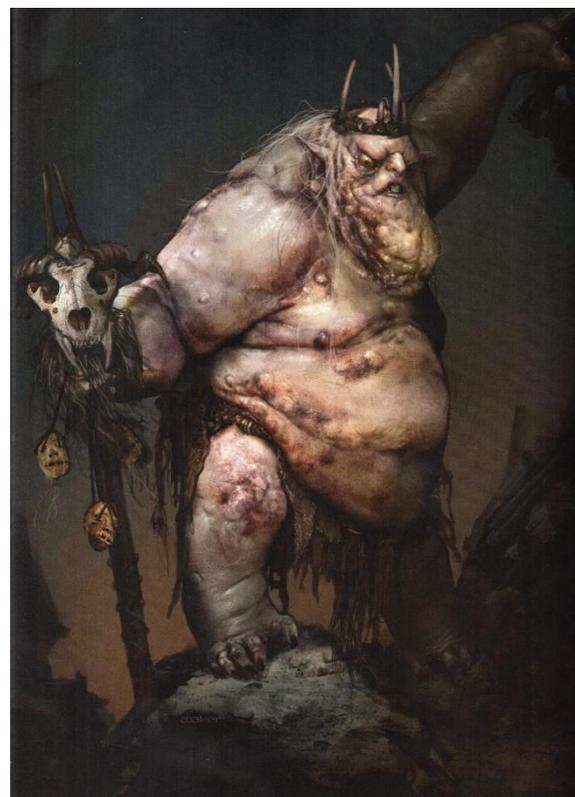
274. Desenhos de Terryl Whitlatch para *A guerra das estrelas, episódio I, A ameaça fantasma* (1999) de George Lucas.

275. Desenho de Warren Mahy para *O senhor dos Anéis* (2001) de Peter Jackson.

276. Desenho de Kiran Shah para *Hobbit* (2012) de Peter Jackson.



275



276



277



278



279



280

277 e 281. Desenho de Bem Wooten para *O senhor dos Anéis* (2001) de Peter Jackson.

278. Desenho de Iain McCaig para *A guerra das estrelas, episódio I, A ameaça fantasma* (1999) de George Lucas.

280. Desenho de Doug Chiang para *A guerra das estrelas, episódio I, A ameaça fantasma* (1999) de George Lucas.

279 e 282. Desenho de Kiran Shah para *Hobbit* (2012) de Peter Jackson.



281



282



**4**

**Outros processos**



# Carlos Saura

(Huesca, 1932)

Irmão do pintor Antonio Saura, o cineasta Carlos Saura Atares, uma das maiores referências do cinema espanhol, diplomado em realização pelo Instituto de Investigaciones y Estudios cinematográficos (1957) em Madrid, constitui um exemplo claro duma conceção do trabalho preparatório que associa o desenho com outros meios.

Saura gosta de preparar minuciosamente os seus filmes, até porque entende ser importante ter uma espécie de visualização mental antes de os começar a rodar. Todavia, não tem um método de trabalho fixo, que varia de filme para filme conforme as exigências. Normalmente, Saura é o autor dos argumentos e à medida que os vai escrevendo faz, paralelamente, desenhos; estes, neste estágio, considera o cineasta, são apenas esboços gerais indicativos, provisórios – não se trata ainda, portanto, de storyboards –, servindo como complemento do texto, como se pode ver em páginas do guião de *Los Zancos* (1984) [fig. 283], particularmente para cenas mais importantes.

No seguimento, além de storyboards realiza também montagens vídeo (presta-se bem, segundo ele, para fazer uma espécie de “caderno de ideias” para cada filme), nas quais associa desenhos, fotografias – antes de filmar, costuma reunir uma ampla documentação fotográfica, principalmente

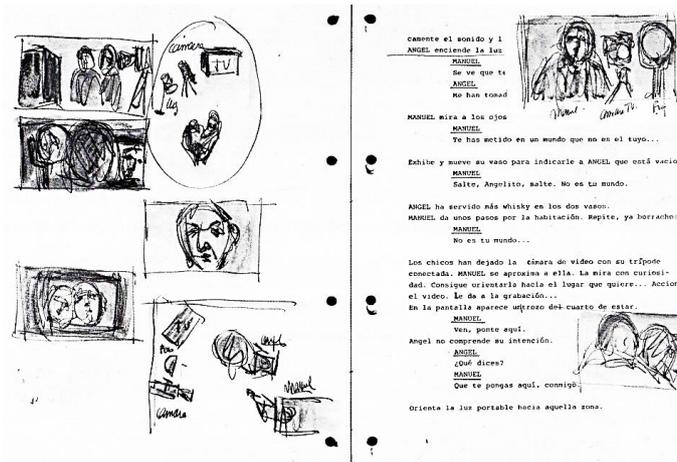
sobre os lugares; e, cabe aqui referir que antes de se dedicar ao cinema Saura foi fotógrafo – e música: a escolha da música precede mesmo, algumas vezes, a escrita dos argumentos.

A conceção particular de Saura, da pré-produção dum filme, é claramente exposta numa passagem duma entrevista que concedeu, na qual se refere ao filme *El Dorado* (1988): «“(…) Alors, j’accumule du matériel visuel, parfois je fais des dessins et pour l’instant je privilégie surtout l’approche vidéo. Pour un film compliqué et coûteux comme *El Dorado*, j’ai eu la possibilité de préparer les choses très à fond: j’ai été plusieurs fois au Costa Rica, j’ai fait des dessins, j’ai enregistré des sons et maintenant je réalise un petit film préparatoire (...) Et ces petites vidéos me permettent de réviser partiellement ce fantasme. Je mêle des photos que j’ai faites, d’autres qui viennent de livres et de revues, des extraits d’émissions de télévision, je filme certaines répétitions, je teste des effets, j’essaie plusieurs musiques différents sur les mêmes images...”»<sup>70</sup>

Quanto à utilização prática dos storyboards [figs. 284 e 285] durante as filmagens, o cineasta espanhol não obedece rigidamente a eles: se umas vezes o cameraman segue os desenhos prévios, de outras Saura – que até deixa os atores vê-los,

---

<sup>70</sup> Carlos SAURA cit. in “Entretien avec Carlos Saura” in Jacques FATON, Benoît PEETERS e Philippe de PIERPONT, *op. cit.*, p. 85.



283

sem desejar que eles se premdam em demasia a eles – vai recriando-os continuamente durante a rodagem, e até depois da mesma porque, como diz, «Ces dessins, c’est surtout pour moi que je les fais. Parfois, il faut trois heures pour installer la lumière, c’est horrible! Alors, je dessine, sans trop me demander à quoi ça sert.»<sup>71</sup>



283. Páginas do guião de *Los Zancos* (1984).  
 284 e 285. Desenhos do storyboard para *El Dorado* (1988).

<sup>71</sup> Carlos SAURA cit. in “Entretien...”, p. 86. Acrescentamos o seguinte apontamento: nesta entrevista (*idem*, p. 87), demonstrando a sua contínua abertura às novas tecnologias, Saura revelava que entretanto, após alguns ensaios iniciais, começava os seus storyboards usando um computador.

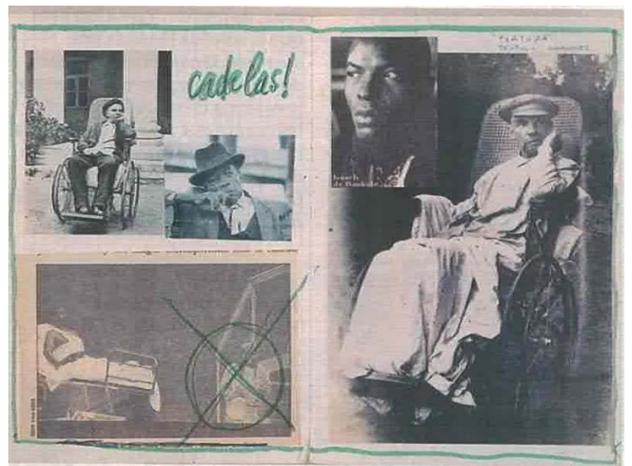
# Pedro Costa

(Lisboa, 1959)

No seu processo de trabalho, o cineasta português recorre muitas vezes a colagens de imagens fotográficas, postais, recortes de imagens de jornais, etc., uma prática que entende continuar (usando outros meios) a montagem cinematográfica, como aconteceu durante a concepção do filme *Casa de Lava* (1994).

O processo criativo começou num caderno quadriculado [figs. 286 e 287] onde, para além das colagens, fez anotações sobre as localizações, cenas, atores, e apenas um desenho (explicando um movimento de rotação da câmara). Serviu como *guia espiritual*, para os seus colaboradores terem uma noção dos pensamentos do realizador, tal como o próprio afirma (...) «“Claro que esta forma de “visualizar” o projecto serviu muito o director de fotografia, alguns técnicos e actores. Dava-lhes a impressão das coisas de que eu gostava. Mas a pessoa que passou mais tempo com o caderno nas mãos foi o director de som. Discretamente, depois dum plano rodado, sussurrava-me: “Pois, estava no livro...”»<sup>72</sup>

Todavia, o caderno só foi concluído muito tempo após a rodagem do filme; entretanto foi transformado em livro, e publicado pela editora Japonesa Cinematrix numa edição fac-similada, intitulada *Casa de lava Scrap-book*.



286



287

286 e 287. Caderno de Pedro Costa, para *Casa de Lava* (1994).

<sup>72</sup> Pedro COSTA cit. in Nuno CRESPO – “Pedro Costa. Morrer mil mortes”, *Público (Ípsilon)*, 27/4/2012, p. 19.

# Peter Greenaway

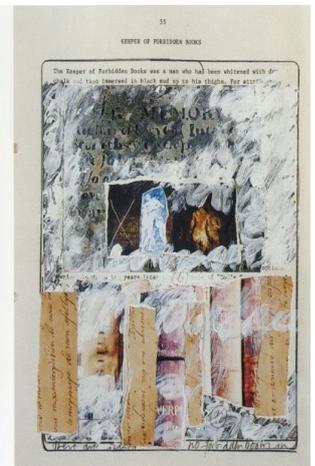
Muitas vezes, recorre a colagens no seu processo criativo, misturando imagens e texto, com a diferença, em relação a Pedro Costa, que intervém plasticamente sobre elas. O livro como artefacto, o texto como arte, são temas recorrentes nos seus filmes, como em *Os Livros de Próspero* ou *O livro de Cabeceira*; aliás, existe uma grande continuidade temática, também neste aspeto, entre os seus filmes e as obras que continua a produzir enquanto artista plástico. A colagem *In the Dark* [fig. 288] alude a uma noção cara a Greenaway, a de que o texto enquanto limite é inerente à natureza do filme; na primeira frase, da primeira linha, pode ler-se: “Cinema is text-driven”<sup>73</sup>. A colagem *The Keeper of Forbidden Books* [fig. 289], pertence à série de estudos que realizou para as figuras alegóricas em *Os Livros de Próspero*.

Refira-se que o desenhador de produção holandês Ben van Os (Haia, 1944-2012), que acompanhou Greenaway ao longo de toda a sua carreira, desde as curtas-metragens até às longas, também costumava organizar cadernos de trabalho, onde ia colando os mais diversos itens, desde referências picturais ou

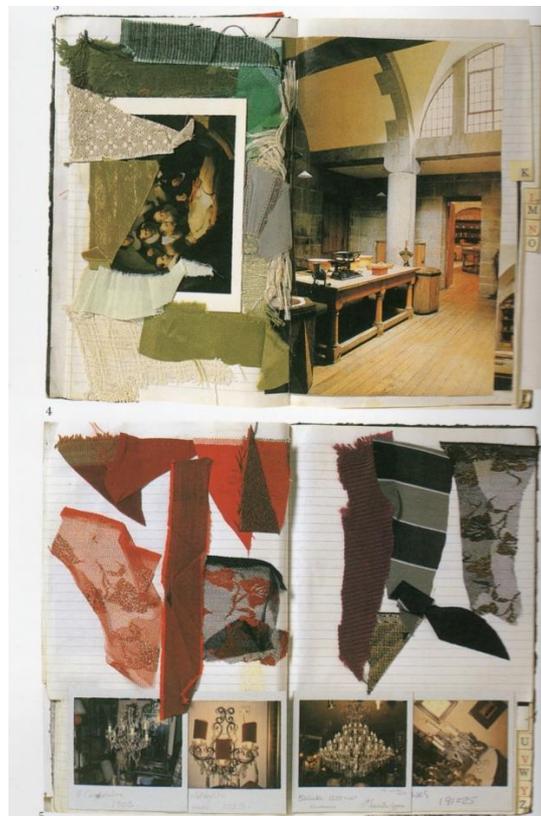
fotografias de possíveis acessórios até amostras de tecidos para as decorações; eles serviam-lhe depois como referências para a conceção de interiores e exteriores.



288



289



289

288. *In the Dark* (1996). Técnica mista s/papel.

289. *The Keeper of Forbidden Books* (1991). Técnica mista s/papel, 29, 5 x 21 cm.

290. Caderno de trabalho de Ben van Os.

<sup>73</sup> Apesar da importância que o cineasta dá às imagens nos seus filmes, é ele quem afirma numa entrevista (“Entretien...”, *op. cit.*, p. 50): «(...) si j’essaie de comprendre rétrospectivement pourquoi j’ai commencé à faire des films, je me dis que c’est parce que ça m’a donné l’occasion de jouer avec des images, mais aussi, et c’est très important, de jouer avec les mots, parce que mes films sont très fortement basés sur le langage littéraire. (...)»

**5**

**Do Cinema ao Desenho**



# Gustav Deutsch

(Viena, 1952)

Uma aplicação diferente do desenho no cinema é a que encontramos no cineasta austríaco Gustav Deutsch um dos nomes mais importantes do cinema experimental que recorre a *found footage*, termo de origem anglo-saxónica surgido para designar a prática apropriadista de material filmico pré-existente no campo do cinema experimental ou vanguardista<sup>74</sup> – porém, já tem ocorrido pontualmente no cinema dito comercial –, cuja obra mais reconhecida é o filme em episódios *Film ist*, um *work in progress* iniciado em 1996, que já tem sido exposto igualmente em instalações vídeo, como aconteceu em 2006

---

<sup>74</sup> Para um resumo da história da génese do termo, hoje consagrado, apesar de terem sido propostas ao longo do tempo outras designações para esta versão cinematográfica da prática da apropriação, como *échantillonnage* – proposto na exposição retrospectiva dedicada a este tipo de cinema no Centre Georges Pompidou (*MonterSampler. L'Échantillonnage Généralisé*, em Novembro-Dezembro de 2000), dentro dum programa mais vasto que quis dar conta dum sintoma mais geral da cultura dita pós-moderna, que incluiu a apropriação no campo da música, com ênfase na electrónica –, vd. Antonio WEINRICHTER – *Metraje Encontrado. La Apropiación en el Cine Documental y Experimental*. Pamplona: Gobierno de Navarra, Departamento de Cultura y Turismo – Institución Príncipe de Viana, 2009, pp. 14-20. Vd. também Augusto M. SEABRA – “Found-footage”, *Derivas*, 12 de Março de 2007/Culturgest in <<http://www.culturgest.pt/derivadas/120307.htm>> [consulta em 9/12/2007].

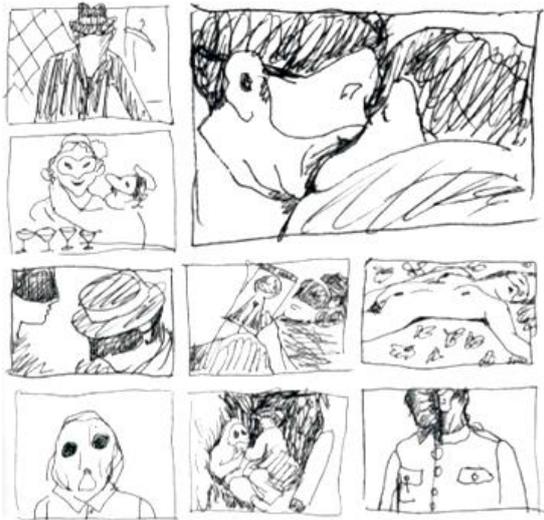
na sua exposição individual *Reflections*, apresentada na Solar – Galeria de Arte Cinemática, em Vila do Conde.

No extenso trabalho preparatório para a recolha das imagens para os seus filmes – sejam encontradas por acaso ou resultem da investigação em arquivos cinematográficos, coleções privadas e museus de todo o mundo –, por vezes comparado ao de um arqueólogo, já tem recorrido ao desenho (contudo, os desenhos não saem das suas mãos, mas das da sua companheira e colaboradora Hanna Schimek) como meio de manter uma espécie de registo da memória visual de todo o material analisado (milhares de películas), reduzido ao essencial, que mais tarde serve de base para as seguintes fases que envolvem uma seleção e montagem.

Assim terá acontecido no episódio *Film ist. a girl & a gun* (2009), uma película em 35 mm com 93 minutos de duração: «**During the research for *Film ist. a girl & a gun*, Hanna Schimek drew innumerable sketches of single frames from the films viewed – as she had done before during previous research. These sketches serve both the purpose of supporting the optical memory as well as internal communication. With these quick, almost automatic sketches, she tries to document the essential characteristics of the images, thereby etching them into her memory. The results – hundreds of pages of notes and**



291



292

291 e 292. Gustav Deutsch & Hanna Schimek  
imagem e desenhos da pesquisa de *Film ist.  
a girl & a gun* (2009).

sketches – form the necessary basis for the process of selecting, arranging and editing.»<sup>75</sup>

O processo de trabalho de Deutsch, pelo menos neste filme, está de acordo com o que diz Steven Katz, também realizador e com experiência de montagem, o qual refere que na fase de pós-produção dum filme o editor (de montagem) pode receber os storyboards e “anotações de câmara”. E, dando conta da sua própria experiência, refere: «**Storyboards can also be used in editing by drawing panels based on actual footage. I have used this method several times when cutting on a flatbed editing table. By placing a sheet of paper over the screen on the flatbed, I am able to quickly trace individual panels for each shot. The shots are then laid out on the floor in rows. I keep rearranging the order until the graphic flow seems to work smoothly. This saves an enormous amount of trial and error when splicing the actual film.**»<sup>76</sup>

<sup>75</sup> Gustav DEUTSCH e Hanna SCHIMEK – “Film ist.a girl & a gun. Drawings and film stills” in *Gustav Deutsch*. Ed. Wilbirg BRAININ-DONNENBERG e Michael LOEBENSTEIN. Viena: Österreichisches Filmmuseum/SYNEMA – Gesellschaft für Film und Medien, 2009, p. 208. Sobre o episódio *Film ist*, **vd.** igualmente Óscar FÁRIA – “O filme é um filme é um filme”, *Público (Mil Folhas)*, 29/12/2006, p. 18.

<sup>77</sup> Steven D. KATZ – *Film...*, p. 117.

# William Kentrige

(Joanesburgo, 1955)

Um caso completamente distinto é o do multifacetado artista sul-africano William Kentrige conhecido sobretudo pelos seus desenhos, encenações de peças de teatro e filmes de animação, que começou a realizar em finais dos anos 80: nestes, tem usado o desenho como meio expressivo mas dum modo pouco habitual na animação tradicional. Trabalha quase sempre sem guião prévio, fazendo pouquíssimos desenhos de grande formato – a carvão, com acrescentos de pastel (e, às vezes, guache) –, que vai apagando e redesenhando outra vez; são essas modificações no desenho, as suas metamorfoses, que sugerem o movimento captado pela câmara, deixando sempre à mostra as marcas no papel, vestígios das sucessivas rasuras, alterações e acrescentos.

O estado final de cada desenho, que pode conter uma sequência completa, é uma espécie de palimpsesto a que Kentrige chama “*inteligência da cegueira*”; e, conjuntamente com os filmes, costuma expor amiúde os desenhos resultantes do seu idiossincrático processo criativo daqueles.

Os filmes *Sete fragmentos para George Méliès*, *Viagem à Lua* e *O Dia pela Noite*, todos de 2003, são homena-

gens de Kentrige aos primórdios do cinema, mas ao mesmo tempo remetem para a sua obra anterior, citando-a: por exemplo, como salienta Ruth Rosengarten<sup>77</sup>, em *Activos Móveis* (um dos *Sete fragmentos...*) uma sequência com um desenho na parede, duma cena típica que se dissolve na imagem duma terra arrasada, evoca *Felix in Exile* (1994); e em *Viagem à Lua* um telescópio improvisado foca uma fila de silhuetas de figuras, apropriadas do seu filme *Cortejo de Sombras* (1999).



293



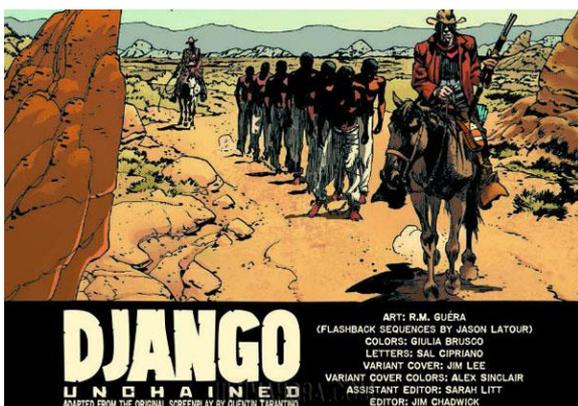
294

293. Desenho de Kentrige para *Viagem à lua* (2003).

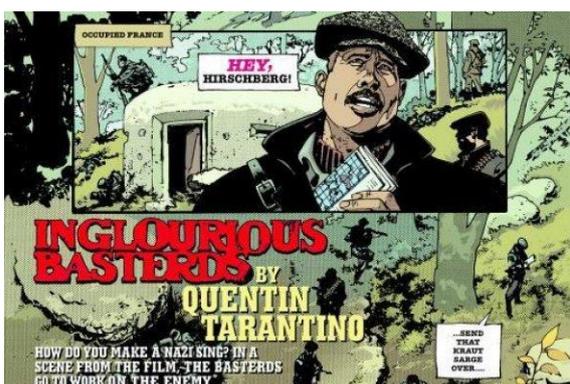
294. Desenho de Kentrige para *Felix in Exile* (1994).

---

77 Cf. Ruth ROSENGARTEN – *Sete fragmentos para Georges Méliès e outros trabalhos de William Kentrige*. Lisboa: Museu do Chiado – Museu Nacional de Arte Contemporânea, 2005, pp. 22-24.



295



296

295. Desenhos de Guéra para a BD, sobre o filme de Tarantino, *Django o libertado* (2012).

296. Desenhos de Guéra para a BD, sobre o filme de Tarantino, *Sacanas sem lei* (2009).

# Quentin Tarantino

(Knoxville, 1963)

O filme *Django o libertado* (2012), ganhou um óscar para o melhor argumento original. Talvez devido ao sucesso que alcançou, foi anunciado recentemente que terá uma versão em Banda Desenhada (de 120 a 150 páginas) em formato de novela gráfica, pelo autor sérvio Rajko Milosevic Guéra, que mais uma vez trabalhará em parceria com o realizador.

Geralmente, tem sido o processo inverso o mais habitual ao longo da história do cinema, e inúmeros casos podiam ser citados. Em 2009, Tarantino fez a promoção original do filme *Sacanas Sem Lei* entregando uma parte do guião à revista americana Playboy para ser transformado numa BD, cuja concretização foi entregue a Guéra; esta publicação antecedeu a estreia mundial do filme nos cinemas.

# *Reflexões Finais*



O desenho é uma ferramenta muito versátil, facilmente adaptável às várias tarefas necessárias no processo de criação cinematográfica; o grau da sua utilização e o modo como intervém nesse processo, dependem contudo do estilo pessoal e do método de trabalho de cada realizador. Por isso mesmo, no que concerne à etapa de pré-produção, encontramos uns que necessitam de desenhos e storyboards detalhados do guião inteiro, outros que os usam apenas para cenas especialmente complexas de rodar (de ação, por exemplo), ou outros ainda que usam apenas alguns desenhos para certas “cenas-chaves”, para ajudar a visualizar a atmosfera e as sensações pretendidas, que o guião por si só seria incapaz de descrever: acrescentaremos a estes usos, mais habituais, os casos em que os desenhos e storyboards servem como “ajudas-memória” dum trabalho prévio de seleção de imagens a usar, ou como instrumento auxiliar na fase de montagem final.<sup>78</sup>

Dado que os storyboards, e outros desenhos de produção, foram considerados durante muito tempo como meramente material de trabalho, imagens criadas exclusivamente para a preparação dos filmes, são muito poucos os do cinema clássico que sobreviveram intactos até aos nossos dias. De facto, só a partir dos anos 90 do século XX começaram a despertar mais interesse e alguma visibilidade, com uma sucessão de exposições dedicadas aos desenhos preparatórios e storyboards de alguns realizadores, e outros profissionais: *Storyboard, 90 ans de dessins pour le cinéma* (1992), no Palais de Tokyo, Paris; *Drawing into Film*, na Pace Gallery de Nova Iorque (1993), e *The Director's Eye* (1996), no Museum of Modern Art de Oxford. Em anos mais recentes, há a registar as exposições dedicadas aos desenhos de Fellini, Tim Burton e Kurosawa, às quais já nos referimos. De assinalar ainda a “exposição virtual” *Story-board de cinéma*, patente no site oficial da Cinémathèque Française<sup>79</sup>.

Muito mais haveria a dizer sobre a utilização do desenho como intermediário no processo de trabalho de muitos cineastas, e outros podiam ter sido abordados; não obstante, o limite de palavras para a redação da dissertação levou-nos a fazer escolhas, incluir uns e “excluir” outros: as opções tomadas são discutíveis, mas não houve tendencialmente preferência em falar só do que se gosta, ou com que temos mais afinidades. Todos os aspetos visuais num filme são importantes, e o trabalho dos profissionais incluídos nesta dissertação merece-nos todo o respeito. Deixamos alguns aspetos do tema em aberto, para ulterior investigação, quiçá um futuro doutoramento.

---

<sup>78</sup> Contudo, quero reiterar que muitos cineastas não se limitam à rodagem dos seus filmes, controlando todos as fases de produção e *interferindo* até no trabalho dos profissionais dos vários departamentos: foi o caso tanto de Fritz Lang como de Stanley Kubrick, conhecidos como perfeccionistas, e é o de Ridley Scott.

<sup>79</sup> Vd. <<http://www.cinematheque.fr/expositions-virtuelles/storyboard/index.htm>>.



# Bibliografia

Obras e catálogos:

BAILEY, Andrew; Duncan, Paul (ed.) – *Cinema Now*. Colónia: Taschen, 2007.

BASS, Jennifer e KIRKHAM, Pat – *Saul Bass. A Life in Film & Design*. London: Laurence King Publishing, Ltd., 2ª edição, 2012.

BESSY, Maurice – *Orson Welles*. Lisboa: Editorial Presença, (1965).

BOUJUT, Michel – *Le Cinéma retrouvé*. Paris: Société nouvelle Adam Biro, 1994.

BOUQUET, Stéphane – *Grandes Realizadores. Nº 23 Serguei Eisenstein*. Madrid, Lisboa: Prisa Innova S. L. / Público, 2008.

BOUZEREAN, Laurent – *Cutting Room Floor*. New York: Carol Publishing Group, 1994.

BOUZEREAU, Laurent – *HITCHCOCK piece by piece*. New York: Abrams, 2010.

BRAININ-DONNENBERG, Wilbirg e LOEBENSTEIN, Michael (eds.) – *Gustav Deutsch*. Viena: Österreichisches Filmmuseum/SYNEMA - Gesellschaft für Film und Medien, 2009.

BRESMAN, Jonathan – *The Art of Star Wars: Episode I The Phantom Menace*. London: Ebury Press, 1999.

BRESSON. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 1978.

*CINEMA e Arquitectura*. Lisboa: Cinemateca Portuguesa – Museu do Cinema, 1999.

COGMAN, Bryan – *Juego de tronos*. Barcelona: Random House Mondadori, S.A. / Grijalbo, 2012.

COSTA, João Bernard da e SCHEFER, Jean Louis (dir.) – *Cinema e Pintura*. Lisboa: Cinemateca Portuguesa – Museu do Cinema, 2005.

DANTE Ferreti: *Scenografie*. Torino: Galeria in Arco, 2006.

DAVID Lynch: *The air is on fire*. Paris: Fondation Cartier pour l'art contemporain, 2007.

*DRAWING Into Film: Directors' Drawings*. New York: The Pace Gallery, 1993.

DUNCAN, Paul – *Alfred Hitchcock. O Arquitecto da ansiedade 1899-1980*. Colónia...: Taschen, 2011.

DUNCAN, Paul (ed.), FEENEY, F. X. – *Roman Polanski*. Colónia...: Taschen, 2006.

EISNER, Lotte – *O Écran Démoníaco*. Lisboa: Editorial Aster, s. d.

ETTEDGUI, Peter – *Cinematography*. Woburn (MA): Rotovision SA, 1998.

ETTEDGUI, Peter – *Diseno de producció n & direcció n artíst ica*. Barcelona: Océano Grupo Editorial, S.A., 2001.

FELLINI!. Milão, New York: Skira Editores S.p.A./ Guggenheim Museum, 2003.

FERENCZI, Aurélien – *Tim Burton*. Lisboa: Prisa Innova S.L., Jornal Público, Cahiers du Cinema; col. Grandes Realizadores nº 6, 2008.

FRENCH, Karl – *Art by Film Directors*. London: Mitchell Beazley, 2004.

GANGS of New York: *L'aventure d'un film*. Paris: Cahiers du Cinéma, 2003.

GIL, Inês – *A Sombra do Caçador. Do storyboard à Direcção de Actores*. Lisboa: Edições Universitárias Lusófonas, 2002.

GOROSTIZA, Jorge – *Peter Greenaway*. Madrid: Ediciones Cátedra, S. A., 1995.

GRILO, João Mário – *A ORDEM NO CINEMA*. Lisboa: Relógio D' Água Editores, 1997.

HART, John – *The Art of the Storyboard: Storyboard for Film, TV, and Animation*. Boston...: Focal Press, 1999.

JAMES, David e MARSHALL, Rob – *Memoirs of a Geisha: A Portrait of the Film*. New York: Newmarket Press, 2005.

JACQUINOT, Rémi; SAINT-VINCENT, Olivier e SAINT-VINCENT, Raphaël – *Guia prático do Storyboard*. Avanca: Edições Cine-Clube de Avanca, 2006.

JESSER, Jody Duncan & POURROY, Janine – *El Caballero Oscuro*. Madrid: Ediciones del Laberinto, S. L., 2012.

KATZ, Steven D. – *Film directing shot by shot: visualizing from concept to screen*. Studio City, CA: Michael Wiese Productions, 1991.

LAMM, Spencer – *The Art of the MATRIX*. New York: Newmarket Press, WB Worldwide Publishing, 2000.

LANDAU, Diana (ed.) – *Kingdom of Heaven. The Ridley Scott Film and the History Behind the Story*. New York: Newmarket Press, 2005.

LEESE, Elizabeth – *Costume Design in the Movies. An Illustrated Guide to the Work of 157 Great Designers*. New York: Dover Publications, 1991.

LOS dibujos de Akira Kurosawa: *la mirada del Samurái*. Madrid: Fundación Colección ABC e Tf Editores, 2011.

MARTÍNEZ MARTÍNEZ, Elisa María – *Hitchcock: imágenes entre líneas*. València: Publicaciones de la Universitat de València / Biblioteca Javier Coy d'estudis nord-americans, 2011.

MARNER, St John (ed.) – *Film Design*. London, New York: The Tantivy Press, 1974.

FATON, Jacques; PEETERS, Benoît e PIERPONT, Philippe de – *Storyboard – le cinéma dessiné*. Paris: Editions Yellow Now, 1992.

PETER Greenaway. *Watching water*. Milão: Electa, 1993.

PLÉCY, Albert – *Grammaire élémentaire de l'image*. Verviers: Editions Gérard & C°, marabout université, 1971.

ROSENGARTEN, Ruth – *Sete fragmentos para Georges Méliès e outros trabalhos de William Kentridge*. Lisboa: Museu do Chiado – Museu Nacional de Arte Contemporânea, 2005.

RUSSELL, Gary – *The Lord of the Rings; The art of The Two Towers*. London: Harper Collins Publishers, 2003.

SALVADOR Dali: *rétrospective 1920-1980*. Paris: Centre Georges Pompidou, Musée National d'Art Moderne, 1980.

SAMMON, Paul M. – *Ridley Scott: The making of his movies*. London: Orion Books Ltd, 1999.

SELZNICK, Brian – *The Hugo Movie Companion*. New York: Scholastic Press, 2011.

SERGEI, Eisenstein. Lisboa: Cinemateca Portuguesa, 1998.

SHANER, Timothy (ed.) – *La sposa cadavere di Tim Burton*. Torino: Einaudi, 2006.

SIBLEY, Brian – *El Hobbit un viaje inesperado. Guia oficial de la película*. Barcelona: Ediciones Minotauro, 2012.

TIM Burton. New York: The Museum of Modern Art (MoMA), 2009.

VALENTE, António Costa – *Cinema sem actores*. Avanca: Cine – Clube, 2001.

VILLETA, Áurea Ortiz (ed.) – *Del cuadro al encuadre: La pintura en el cine*. Valência: Museu Valencia de la Il·lustració i de la Modernitat (Muvim), 2007.

WEINRICHTER, Antonio – *Metraje Encontrado. La Apropiación en el Cine Documental y Experimental*. Pamplona: Gobierno de Navarra, Departamento de Cultura y Turismo - Institución Príncipe de Viana, 2009.

WILLIAM Kentridge. London: Phaidon Press Limited, 2010.

WILSON, Simon – *Egon Schiele*. Oxford: Phaidon Press Limited, 3ª edição, 1989.

WOLLEN, Peter – *Signos e Significação no Cinema*. Lisboa: Livros Horizonte, 1979.

#### **Artigos em Revistas e Jornais:**

BAUDOT, François – “Cocteau occupe ses mains”, *Libération*, numéro Hors-serie COCTEAU, Octobre 1983, pp. 92-95.

CARMO, Ana – “O mecanismo da fantasia”, *Público (Ípsilon)*, 17/2/2012, pp. 14-15.

CRESPO, Nuno – “Pedro Costa. Morrer mil mortes”, *Público (Ípsilon)*, 27/4/2012, pp.18-21.

*Curso de Dibujo*, nº4, Barcelona, Ediciones Orbis, S.A., 1986.

*Docs pt, Revista de Cinema Documental*, número especial “A Arte do Cinema. A Hipótese Cinema no Campo das Artes”, 06, Dezembro 2007.

FARIA, Óscar – “O filme é um filme é um filme”, *Público (Mil Folhas)*, 29/12/2006, p. 18.

FINET, Nicolas – “Le Storyboard Fait Son Cinema”, *A Suivre*, nº 172, Mai 1992, pp. 83–88.

GROSS, Michael, SCANLON, Paul – “Alien”, *Heavy Metal*, Vol. II, nº 12, April 1979, pp. 45–52.

MARGERIE, Anne de e INTÉRIM, Louella – “Cocteau fait du cinema”, *Libération*, numéro Hors-serie *COCTEAU*, Octobre 1983, pp. 84–87.

MOLLICA, Vincenzo – “Le rêve du Maestro”, *A Suivre*, nº 177, Octobre 1992, pp. 2–7.

## Sites e páginas Web

ASHLEY – COUND, Sally - “STORYBOARDS ARE THE POINT WHERE I BEGIN,' SAYS MARTIN SCORSESE”, in <<http://www.phaidon.com/agenda/art/events/2011/august/11/storyboards-are-the-point-where-i-begin-says-martin-scorsese/>> [consulta 15/04/2013]

AVELLAR, José Carlos – “As listras do sarape, as linhas do engenheiro e a rã rechonchuda” in <<http://www.escrevercinema.com/que-viva-mexico.htm>> [consulta 19/11/2012].

BRUN, Sophie Koves – “Storyboards: bibliographie commentée” in <<http://www.bifi.fr/public/ap/article.php?id=167>> [consulta 12/4/2012]

OLIVEIRA, Roberto Acioli de – “Notas Sobre o Cenógrafo Mudo”, in <<http://www.rua.ufscar.br/site/?p=9746>> [consulta 10/04/2013]

*Portal do Curta, unindo ideias “STORYBOARD FILME TAXI DRIVER – MARTIN SCORSESE”* <<http://portaldocurta.com/2012/07/10/storyboard-filme-taxi-driver-martin-scorsese/>> [consulta 15/04/2013]

SEABRA, Augusto M. – “Found-footage”, *Derivas*, 12 de Março de 2007/Culturgest in <<http://www.culturgest.pt/derivas/120307.htm>> [consulta 9/12/2007]

TERRERO, Pedro - “El sol del membrillo A traves de los olivos” in <<http://revistamagnolia.es/2012/03/el-sol-del-membrillo-a-traves-de-los-olivos>> [consulta 21/03/2013]

<<http://timburton.com/>> [consulta 19/4/2012]

<<http://www.dga.org/Craft/DGAO/Categories/Drawing-Board.aspx?IID={2FE1905A-7C56-4A17-8C38-AD38FE83784F}>> (site oficial do *Directors Guild of America*, DGA) [consulta 12/4/2012]

<<http://mubi.com/films/american-splendor>> [consulta 02/6/2012]

<<http://boite.ouutils.blogspot.pt/2010/09/walk.through-h-by-peter-greenaway.html>> [consulta 02/6/2012]

<<http://universosdesfeitos-insonia.blogspot.pt/por/08desenhos-secretos.html>> [consulta 19/11/2012]

<<http://www.tumblr.com/tagged/colleen%20atwood>> [consulta 15/03/2013]

<<http://pt.wikinoticia.com/entretenimento/Filmes/130714-desapego-professor-falha-individual-e-coletiva>> [consulta 16/03/2013]

<<http://amesadeluz.blogspot.pt/2011/06/um-marmeleiro-2.html>> [consulta 16/03/2013]

<<http://pinterest.com/meagwen/colleen-atwood-costumes/>> [consulta 19/03/2013]

<<http://www.tumblr.com/tagged/miguel%20gomes>> [consulta 20/03/2013]

<<http://potternoticiasdiario.blogspot.pt/2011/01/ben-hibon-fala-sobre-criacao-do-o-conto.html>> [consulta 20/03/2013]

<<http://www.youtube.com/watch?v=ImyntxVxZyE>> [consulta 21/03/2013]

<<http://hp1ao7.blogspot.pt/2011/01/veja-78-artes-conceituais-da-animacao.html>> [consulta 23/03/2013]

<<http://www.tumblr.com/tagged/tony%20mendez>> [consulta 25/03/2013]

<[http://www.storyboardsinc.com/news/archives/797/julie\\_anthony\\_argo](http://www.storyboardsinc.com/news/archives/797/julie_anthony_argo)> [consulta 25/03/2013]

<<http://www.comicbookmovie.com/fansites/nailbiter111/news/?a=69299>> [consulta 02 /04/2013]

<<http://www.leofuchsarchives.com/to-kill-a-mockingbird/on-the-set-of-to-kill-a-mockingbird/2355068>> [consulta 04/04/2013]

<<http://www1.ionline.pt/conteudo/18767-sacanas-sem-lei---tarantino-em-bd-antes-do-filme>> [consulta 11/04/2013]

<[http://sparkuberalles.blogspot.pt/2009\\_08\\_01\\_archive.html](http://sparkuberalles.blogspot.pt/2009_08_01_archive.html)> [consulta 11/04/2013]

<<http://www.ultimahora.com/notas/611701-Django-Desencadenado,-del-cine-al-comic>> [consulta 11/04/2013]

<[http://www.youtube.com/watch?feature=player\\_embedded&v=FvQV21hkMjI](http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=FvQV21hkMjI)> [consulta 15/04/2013]

<<http://figmento.blogspot.pt/2005/05/das-cabinet-des-dr-caligari.html>> [consulta 18/04/2013]

<<http://cinema.expressionnisme.bifi.fr/reperes/decorateurs/kettelhut.php>> [consulta 18/04/2013]

<<http://www.cinematheque.fr/expositions-virtuelles/storyboard/index.htm>> [consulta 13/05/2013]

## Índice de Imagens

**Georges Méliès:** Fig. 1, in <<http://melies.dessin.bifi.fr/>>;  
Fig. 2, in <<http://aclassicmovieblog.com/2012/04/georges-melies-favorite-films.htm>>;  
Fig.3,in<[http://www.pixelcreation.fr/nc/galerie/voir/exposition\\_georges\\_melies/hommage\\_a\\_melies/03\\_e\\_xpo-melies-illusion-sur-la-scene-du/](http://www.pixelcreation.fr/nc/galerie/voir/exposition_georges_melies/hommage_a_melies/03_e_xpo-melies-illusion-sur-la-scene-du/)>.

**Alfred Hitchcock:** Figs. 4 e 5, in DUNCAN, Paul – *Alfred Hitchcock. O Arquitecto da ansiedade 1899-1980*. Colónia...: Taschen, 2011; Figs. 6 e 7, in FRENCH, Karl – *Art by Film Directors*. London: Mitchell Beazley, 2004; Figs. 8, 9, 10, 11, 13, 14 e 15, in BOUZEREAU, Laurent – *HITCHCOCK piece by piece*. New York: Abrams, 2010;  
Fig. 12, in <<http://www.ac-nancymetz.fr/cinemav/storyboard/st0.htm>>.

**Fritz Lang:** Fig. 16 in FRENCH, Karl – *Art...*; Fig. 17 in FATON, Jacques; PEETERS, Benoît e PIERPONT, Philippe de – *Storyboard – le cinéma dessiné*. Paris: Editions Yellow Now, 1992; Fig. 18, in FRENCH, Karl, *op. cit.*; Fig. 19, in FINET, Nicolas – “Le Storyboard Fait Son Cinema”, *A Suivre*, n° 172, Mai 1992;  
Fig. 20, in <<http://holidayclubrecordings.co.uk/blog/wp-content/uploads/2011/05/Bannions-room-1>>

**Sergei Eisentein:** Figs. 21 e 22, in *DRAWING Into Film: Directors' Drawings*. New York: The Pace Gallery, 1993; Fig. 23 e 24, in BOUJUT, Michel – *Le Cinéma retrouvé*. Paris: Société nouvelle Adam Biro, 1994;  
Fig. 25, in <<http://cliptomania.blogspot.pt/2011/05/que-viva-mexico-que-viva-mexico-da.htm> l>;  
Figs. 26, 27 e 28 in FRENCH, Karl, *op. cit.*

**Akira Kurosawa:** Fig. 29 in FATON, Jacques; PEETERS, Benoît e PIERPONT, Philippe de – *Storyboard ...*; Figs. 30, 31, 32, 33, 34, 35, 38 e 39, in *LOS dibujos de Akira Kurosawa: la mirada del Samurai*. Madrid: Fundación Colección ABC e Tf Editores, 2011; Figs. 36, 37 e 40, in *DRAWING...*; Fig 41, in <[http://aulasprofgilberto.blogspot.pt/2012/07/filme-sonhos-de-akira-kurosawa-outro\\_23.html](http://aulasprofgilberto.blogspot.pt/2012/07/filme-sonhos-de-akira-kurosawa-outro_23.html)>

**Orson Welles:** Figs 42, 43 e 44, in *DRAWING...*

**Saul Bass:** Fig. 45, in <<http://www.museyon.com/blog/2009/04/14/where-in-the-world/>> Figs 46 a 53, in BASS, Jennifer e KIRKHAM, Pat – *Saul Bass. A Life in Film & Design*. London: Laurence King Publishing, Ltd., 2ª edição, 2012.

**Federico Fellini:** Fig. 54, in *Curso de Dibujo*, nº4, Barcelona, Ediciones Orbis, S.A., 1986; Figs 55 e 56, in *FELLINI!*. Milão, Nova Iorque: Skira Editores S.p.A./ Guggenheim Museum, 2003; Figs. 57 e 58, in MOLLICA, Vincenzo – “Le rêve du Maestro”, *A Suivre*, n° 177, Octobre 1992;  
Figs. 59 e 61, in *FELLINI!*...;  
Fig. 60, in <<http://itaucinemas.com.br/noticias/curiosidade?id=790/Imortalizada-por-Fellini-em-%22La-Dolce-Vita%22-Fontana-di-Trevi-passar%C3%A1-por-restaura%C3%A7%C3%A3o.html>>

**Satyajit Ray:** Figs. 62, 63, 65, e 67 in FRENCH, Karl, *op. cit.*;  
Fig. 64, in <<http://cinemataalk.wordpress.com/2008/04/01/>>  
Figs. 66, in <[http://www.satyajitrayworld.com/filmography\\_unmaderay.php](http://www.satyajitrayworld.com/filmography_unmaderay.php)>

**Roman Polanski:** Figs. 68 a 73, in DUNCAN, Paul (ed.), FEENEY, F. X. – *Roman Polanski*. Colónia...: Taschen, 2006; Fig. 74, in <<http://www.ac-nancy-metz.fr/cinemav/storyboard/st0.htm>>

**Ridley Scott:** Figs.75 a 80, in LANDAU, Diana (ed.) – *Kingdom of Heaven. The Ridley Scott Film and the History Behind the Story*. New York: Newmarket Press, 2005.

**Martin Scorsese:** Figs. 81, 82, 84 e 85, in FRENCH, Karl, *op. cit.*;  
 Fig. 83, in <<http://www.estadao.com.br/noticias/arteeelazer,novo-livro-sobre-martin-scorsese-contrajetoria-do-cineasta-americano,782630,0.htm>>;  
 Figs. 86, 87 e 88, in SELZNICK, Brian – *The Hugo Movie Companion*. New York: Scholastic Press, 2011.

**Peter Greenaway:** Figs. 89 e 90, in FATON, Jacques; PEETERS, Benoît e PIERPONT, Philippe de, *op. cit.*

**Tim Burton:** Figs. 91 a 97, in *TIM Burton*. Nova Iorque: The Museum of Modern Art (MoMA), 2009.

**Murnau:** Fig. 98, in FATON, Jacques; PEETERS, Benoît e PIERPONT, Philippe de, *op. cit.*

**John Huston:** Fig. 99, in FRENCH, Karl, *op. cit.*

**Terry Gilliam:** Fig. 100, 101 e 102, in FATON, Jacques; PEETERS, Benoît e PIERPONT, Philippe de, *op. cit.*

**Jane Campion:** Fig. 103, in ETTEDGUI, Peter – *Cinematography*. Woburn (MA): Rotovision SA, 1998.

**Todd Haynes:** Fig. 104, in BAILEY, Andrew; Duncan, Paul (ed.) – *Cinema Now*. Colônia: Taschen, 2007.

**Georges Méliès:** Fig. 105, in <<http://physicalamendy.blogspot.tpt/2009/05/chapter-5-suptlemental-material.html>>  
 Fig. 106, in <<http://www.japagirl.com.br/blog/category/anthur-mendes-rocha/>>;  
 Fig. 107, in <<http://uclitalianfilmclub.wordpress.com/2011/11/25/tribute-to-georges-melies-at-the-institut-francais>>

**Martin Scorsese:** Figs. 108, 109 e 110, in <<http://chloemoretz.com/films/hugo/>>

**Jean Cocteau:** Figs. 111 e 112, in “COCTEAU”, *Libération*, numero Hors-serie, Octobre 1983.

**Peter Greenaway:** Fig. 113, in <<http://aglikesthismuch.tumblr.com/>>;  
 Figs. 114 e 115, in <<http://boiteaoutils.blogspot.pt/2010/09/walk-through-h-by-peter-greenaway.html>>

**Víctor Erice:** Fig. 116, in <<http://amesadeluz.blogspot.pt/2011/06/um-marmeleiro-2.html>>;  
 Fig. 117, in <[http://alvaromartins.blogspot.pt/2009\\_11\\_01\\_archive.html](http://alvaromartins.blogspot.pt/2009_11_01_archive.html)>

**Shari Springer Berman & Robert Pulcini:** Fig. 118, in <<http://mubi.com/films/american-splendor>>

**Robert Zemeckis:** Fig. 119, in <<http://cinematograficamentefalando.blogs.sapo.pt/96582.html>>

**Kill Bill:** Figs. 120 e 121, in <<http://www.google.pt/search?q=kill+bill&hl=pt->>

**Ben Hibon:** Figs. 122 e 123, in <<http://blog.animamundi.com.br/a-magica-de-ben-hibon/>>

**Tony Kaye:** Fig. 124, in <<http://pt.wikinoticia.com/entretenimento/Filmes/130714-desapego-professor-falha-individual-e-coletiva>>

**Miguel Gomes:** Figs. 125 e 126 <<http://www.ferdyonfilms.com/2013/tabu-2012/17587/>>;  
 Fig. 127, in <<http://www.tumblr.com/tagged/miguel%20gomes>>

**Jack Kirby:** Figs. 128 e 129,  
 in <<http://www.comicbookmovie.com/fansites/nailbiter111/news/?a=69299>>

**Alex Hillkurtz:** Figs. 130, in <[http://www.storyboardsinc.com/news/archives/797/julie\\_anthony\\_argo](http://www.storyboardsinc.com/news/archives/797/julie_anthony_argo)>

**Fotogramas de Argo:** Figs. 131, in <<http://www.tumblr.com/tagged/tony%20mendez>>

**Irwin Winkler:** Fig. 132, in <<http://www.ugo.com/movies/robert-deniro-guilty-by-suspicion>>

**Menzies:** Fig. 133, in  
<<http://www.flavorwire.com/349534/awesome-storyboard-tam-15-of-youa-favrite-films>>

**Henry Bumstead:** Fig. 134, in ETTEDGUI, Peter – *Diseno de producci3n & direcci3n artstica*. Barcelona: Oci3no Grupo Editorial, S.A., 2001.

**Hitchcock:** Figs. 135 e 136, in ETTEDGUI, Peter – *Diseno ...*;

**Henry Bumstead:** Figs. 137 e 138, in ETTEDGUI, Peter, *op. cit.*

**Dale Hennessey:** Fig. 139, in ETTEDGUI, Peter, *op. cit.*

**Henry Bumstead:** Fig. 140, in ETTEDGUI, Peter, *op. cit.*

**Fotogramas:** Figs. 141 a 144, in  
<<http://www.leofuchsarchives.com/to-kill-a-mockingbird/on-the-set-of-to-kill-a-mockingbird/2355068>>

**Dante Ferretti:** Figs. 145,146 e 149, in *DANTE Ferretti: Scenografie*. Torino: Galeria in Arco, 2006.

**Martin Scorsese:** Fig. 147, in FRENCH, Karl, *op. cit.*

**Dante Ferretti:** Fig. 148, in ETTEDGUI, Peter – *op. cit.*; Fig. 150, *GANGS of New York: L'aventure d'un film*. Paris: Cahiers du Cin3ma, 2003;

**Brian Selznick:** Figs. 151 e 152, in SELZNICK, Brian – *The Hugo Movie Companion*. New York: Scholastic Press, 2011.

**Dante Ferretti:** Figs. 153, 154 e 155, in SELZNICK, Brian – *The Hugo...*;

**Stuart Craig:** Fig. 156, 158 e 159, in ETTEDGUI, Peter, *op. cit.*;  
Fig. 157, in <<http://magicaldeluxesugarquills.wordpress.com/2012/06/>>

**Tavi Kunitake:** Fig. 160, in LAMM, Spencer – *The Art of the MATRIX*. New York: Newmarket Press, WB Worldwide Publishing, 2000.

**Steve Skroce:** Fig. 161, in LAMM, Spencer – *The Art...*;

**Alex Tavoularis:** Fig. 162, in <<http://www.cinematheque.fr/uk/museum-and-collections/actualite-collections/dous-acquisitions/dessins-alex-tavoularis-pour-coppola.html>>

**Maurice Zubarano:** Fig. 163, in FATON, Jacques; PEETERS, Benoît e PIERPONT, Philippe de, *op. cit.*

**Davis Grubb:** Figs. 164 e 165, in GIL, Inês – *A Sombra do Caçador. Do storyboard à Direç3o de Actores*. Lisboa: Ediç3es Universit3rias Lus3fonas, 2002.

**Storyboard de Batman (Cavaleiro das Trevas):** Fig. 166, in JESSER, Jody Duncan & POURROY, Janine – *El Caballero Oscuro*. Madrid: Ediciones del Laberinto, S. L., 2012.

**Fassbinder:** Fig. 167, in *DRAWING...*;

**Jean Jacques Annaud:** Fig. 168, in FINET, Nicolas – “Le Storyboard...”.

**Maxime Rebière:** Fig. 169, in FINET, Nicolas, *op. cit.*

**Dimitri Eristavi:** Fig. 170, in FATON, Jacques; PEETERS, Benoît e PIERPONT, Philippe de, *op. cit.*

**Fredi Murer:** Figs. 171 e 172, in FATON, Jacques; PEETERS, Benoît e PIERPONT, Philippe de, *op. cit.*

**Walter Reinmann:** Fig. 173, in *CINEMA e Arquitectura*. Lisboa: Cinemateca Portuguesa – Museu do Cinema, 1999; Fig. 174, in <<http://figmento.blogspot.pt/2005/05/das-cabinet-des-dr-caligari.html>>

**Erick Kettelhut:** Fig. 175, in <<http://www.google.pt/search?q=otto+hunte&hl=pt->>;  
Fig. 176 e 177, in <<http://www.rua.ufscar.br/site/?p=9746>>;  
Fig. 178 e 179, in <<http://cinema.expressionnisme.bifi.fr/reperes/decorateurs/kettelhut.php>>

**Salvador Dali:** Fig. 180, in BOUZEREAN, Laurent – *Cutting Room Floor*. New York: Carol Publishing Group, 1994.

Figs. 181 e 182, in *SALVADOR Dali: rétrospective 1920-1980*. Paris: Centre Georges Pompidou, Musée National d'Art Moderne, 1980.

**Ken Adam:** Fig. 183, in <[http://obviousmag.org/archives/2007/02/ken\\_adam.html](http://obviousmag.org/archives/2007/02/ken_adam.html)>;  
Fig. 184, in <<http://www.theestablishingshot.com/2012/10/taschen-release-ultimate-james-bond.html>>;  
Figs. 185 a 190, in ETTEDGUI, Peter, *op. cit.*

**Bill Beck:** Figs. 191 e 192, in BRESMAN, Jonathan – *The Art of Star Wars: Episode I The Phantom Menace*. London: Ebury Press, 1999.

**Doug Chiang:** Figs. 193, 194 e 195, in BRESMAN, Jonathan – *The Art of Star...*;

**Alan Lee:** Fig. 196, in SIBLEY, Brian – *El Hobbit un viaje inesperado, Guía oficial de la película*. Barcelona: Ediciones Minotauro, 2012.

**Gemma Jackson:** Fig. 197, in COGMAN, Bryan – *Juego de tronos*. Barcelona: Random House Mondadori, S.A./Grijalbo, 2012.

**Richard Sylbert:** Figs. 198 a 203, in ETTEDGUI, Peter, *op. cit.*

**Anton Furst:** Figs. 204 e 205, in <<http://www.tumblr.com/tagged/anton%20furst>>

**Chris Baker:** Fig. 206, in SHANER, Timothy (ed.) – *La sposa cadavere di Tim Burton*. Torino: Einaudi, 2006.

**Ron Cobb e Chris Foss:** Figs. 207 e 208, in GROSS, Michael, SCANLON, Paul – “Alien”, *Heavy Metal*, Vol. II, nº 12, April 1979.

**H. R. Giger's:** Fig. 209, in GROSS, Michael, SCANLON, Paul – “Alien”...;

**Geof Darrow:** Fig. 210, in LAMM, Spencer, *op. cit.*

**Ken Adam:** Fig. 211, in  
<[http://images.wikia.com/jamesbond/images/c/c6/Ken\\_Adam\\_-\\_DB5\\_Concept.jpg](http://images.wikia.com/jamesbond/images/c/c6/Ken_Adam_-_DB5_Concept.jpg)>

**Nathan Crowley:** Fig. 212, in in JESSER, Jody Duncan & POURROY, Janine – *El Caballero...*;

**Adam Ellis:** Fig. 213, in RUSSELL, Gary – *The Lord of the Rings; The art of The Two Towers*. London: Harper Collins Publishers, 2003.

**Gareth Jensen:** Figs. 214 a 217, in RUSSELL, Gary – *The Lord...*;

**Warren Mahy:** Fig. 218, in RUSSELL, Gary, *op. cit.*

**Daniel Falconer:** Fig. 219, in RUSSELL, Gary, *op. cit.*

**Desenho de armas de combate:** Fig. 220, in GANGS ...;

**Warren Mahy:** Fig. 221 e 222, in RUSSELL, Gary, *op. cit.*

**Lindy Hemming:** Fig. 223, in JESSER, Jody Duncan & POURROY, Janine, *op. cit.*

**Colleen Atwood:** Figs. 224, 225, 226, 227 e 230, in <<http://www.tumblr.com/tagged/colleen%20atwood>>; Figs. 228 e 229, in JAMES, David e MARSHALL, Rob – *Memoirs of a Geisha: A Portrait of the Film*. New York: Newmarket Press, 2005.

**Ngila Dickson:** Figs. 231 a 236, in RUSSELL, Gary, *op. cit.*

**Sandy Powell:** Figs. 237 a 242, in GANGS...; Figs. 243 a 245, in <<http://www.tumblr.com/tagged/sandy%20powell>>; Fig. 246, in SELZNICK, Brian, *op. cit.*

**Jacqueline Durran:** Figs. 247, 248 e 249, in <<http://www.tumblr.com/tagged/jacqueline%20durran>> Figs. 250 e 252, in <<http://coolspotters.com/clothing/jacqueline-durran-for-anna-karenina-red-gown>>

**Eiko Ishioka:** Figs. 253 a 258, in <<http://www.nydailynews.com/entertainment/tv-movies/oscar-picks-best-costume-design-gallery-1.34378>>

**Walter Plunkett:** Figs. 259 e 260, in <<http://designnova.blogspot.pt/2013/03/figurinistas-de-cinema-walter-plunkett.html>>

**Joanna Johnston:** Fig.261, in <<http://www.modabot.de/hollywoods-designer-die-macht-des-kostums>>

**Michele Clapton:** Figs. 262 a 264, in COGMAN, Bryan – *Juego...*;

**Paco Delgado:** Fig. 265, in <<http://lexdarling7389.wordpress.com/2012/12/19/paco-delgado-talks-les-miserables/>>

**Sharen Davis:** Figs. 266 e 267, in <<http://www.ropeofsilicon.com/an-update-on-the-ropeofsilicon-movie-club-for-january-2013/>>

**Janty Yates:** Fig. 268, in <[http://www.oocities.org/rcda\\_sg/Pages/max.html](http://www.oocities.org/rcda_sg/Pages/max.html)>; Fig. 269, in LANDAU, Diana (ed.), *op. cit.*

**Moebius:** Fig. 270, in GROSS, Michael, SCANLON, Paul, *op. cit.*

**Doug Chiang:** Fig. 271, in BRESMAN, Jonathan, *op. cit.*

**Ann Maskrey:** Fig. 272, in SIBLEY, Brian, *op. cit.*

**Michael Kaplan:** Fig. 273, in <<http://dtsft.wordpress.com/2012/11/16/book-review-hollywood-sketchbook-a-century-of-costume-illustration-by-deborah-nadoolman-landis/>>

**Terryl Whitlatch:** Fig. 274, in BRESMAN, Jonathan, *op. cit.*

**Warren Mahy:** Fig. 275, in SIBLEY, Brian, *op. cit.*

**Kiran Shah:** Fig. 276, in SIBLEY, Brian, *op. cit.*

**Bem Wootten:** Figs. 277 e 281, in in RUSSELL, Gary, *op. cit.*

**Iain McCaig:** Fig. 278, in BRESMAN, Jonathan, *op. cit.*

**Doug Chiang:** Fig. 280, in BRESMAN, Jonathan, *op. cit.*

**Kiran Shah:** Figs. 279 e 282, in SIBLEY, Brian, *op. cit.*

**Carlos Saura:** Figs. 283 a 285, in FATON, Jacques; PEETERS, Benoît e PIERPONT, Philippe de *op. cit.*

**Pedro Costa:** Figs. 286 e 287 in CRESPO, Nuno – “Pedro Costa. Morrer mil mortes”, *Público (Ípsilon)*, 27/4/2012.

**Peter Greenaway:** Figs. 288 e 289, in FRENCH, Karl, *op. cit.*

**Ben van Os:** Fig. 290, in ETTEDGUI, Peter *op. cit.*

**Gustav Deutsch & Hanna Schimek:** Figs. 291 e 292, in BRAININ-DONNENBERG, Wilbirg e LOEBENSTEIN, Michael (eds.) – *Gustav Deutsch*. Viena: Österreichisches Filmmuseum/SYNEMA - Gesellschaft für Film und Medien, 2009.

**William Kentridge:** Fig. 293, in

<<http://rfc.museum/traveling-exhibitions/memorials-of-identity/artwork-images/william-kentridge>>;

Fig. 294, in <<http://xikipedia.blogspot.pt/2005/10/william-kentridge-viagem-lua-sete.html>>

**Guéra:** Fig. 295, in

<<http://www.ultimahora.com/notas/611701-Django-Desencadenado,-del-cine-al-comic>>;

Fig. 296, in <[http://sparkuberalles.blogspot.pt/2009\\_08\\_01\\_archive.html](http://sparkuberalles.blogspot.pt/2009_08_01_archive.html)>

