



Candidatura ao Estatuto de Especialista na área de Teatro - Design de Luz
ESMAE/IPP

Porto, Fevereiro 2013

Pedro Moreira Cabral
Equiparado a Assistente :: Departamento de Teatro - Luz e Som

Índice

	3
I. Introdução	5
II. Objetivos e conceito da Produção	7
III. Leitura e análise do texto e pesquisa de recursos para elaboração do desenho de Luz	7
IV. Reuniões	7
V. Ensaios	10
VI. Apuramento do conceito plástico	11
VII. Método de trabalho - Fatores de influência	11
VIII. Método de trabalho adotado	13
IX. Desenho de luz – trabalho prático	16
a) <i>Equipamento</i>	16
a.1) <i>Crítérios de aluguer de Equipamento</i>	17
a.2) <i>Equipamento alugado e soluções finais de implementação</i>	28
c) <i>Desenho de Luz Cena a Cena – Iluminação idealizada e produto final</i>	33
c.1) <i>Prólogo</i>	33
c.2) <i>Quadro I – Biblioteca</i>	38
<i>Tabela 4 - Iluminação do Quadro I - Biblioteca</i>	43
c.3) <i>Quadro II – Barco</i>	44
<i>Tabela 5 - Iluminação do Quadro II - Barco</i>	51
c.4) <i>Quadro IIb - Mar</i>	52
c.6) <i>Quadro IV – Covil dos Piratas</i>	63
c.7) <i>Quadro V – Ponte Sotavento</i>	68
c.9) <i>Quadro VII – Ilha/floresta azul</i>	77
c.10) <i>Quadro VIII – Ilha/floresta azul – algures noutro lado da ilha</i>	81
c.11) <i>Quadro IX - Biblioteca</i>	86
c.12) <i>Quadro IXb – Ilha/Floresta Azul – Final</i>	87
d) <i>Implementação da Planta de Luz – montagem e afinação</i>	89
e) <i>Programação da consola de Luz</i>	90
X. Considerações finais	92
Bibliografia	94
Anexos	95

I. Introdução

O presente documento tem como objetivo explorar brevemente um trabalho profissional artístico realizado pelo docente Pedro Moreira Cabral – equiparado a assistente do 1º triênio, do curso de Teatro/Produção e Design/Luz e Som, da Escola Superior de Música e Artes do Espectáculo do Instituto Politécnico do Porto – no sentido de submeter a sua candidatura ao processo de validação de competências enquanto especialista na área de Luz das Artes do Espetáculo.

O trabalho supra referido trata-se do espetáculo de Teatro Musical “A Ilha do Tesouro” que esteve em exibição entre 25 de Novembro de 2011 e 30 de Dezembro de 2011, no Teatro Rivoli, no Porto. Embora o título nos remeta para o texto clássico da literatura infanto-juvenil, de Robert Louis Stevenson, a história foi completamente “reinventada” com o texto original de Liliana Moreira, mantendo apenas como referências: o título, a ilha e o tesouro. Foi um espetáculo criado de raiz, com música original de Artur Guimarães e encenação a cargo de Rui Melo.

A escolha deste trabalho em concreto, em detrimento de outros, orientou-se pelo intuito de revelar e analisar a evolução pessoal e os conhecimentos adquiridos ao longo dos anos na área do Teatro-Musical. O percurso profissional do autor nesta área teatral compõe-se de 10 experiências (sendo que numa delas o papel se restringiu à programação da luz), sendo “A Ilha do Tesouro” o último até então. Por isto mesmo, considera-se este trabalho, agora apresentado, como o produto de uma continuidade e de um saber e experiência acumulados no processo de criação de um desenho de luz para este tipo de espetáculo, bem como toda a experiência adquirida nas áreas adjacentes: Direção técnica, Produção e Logística.

II. Objetivos e conceito da Produção

A exploração deste trabalho orientou-se por um conceito definido, desde logo, pela produção. Tratava-se de um produto destinado privilegiadamente a crianças e famílias, de cariz comercial mas sem preterir a inclusão de conteúdos pedagógicos e intencionais (operacionalizados por uma série de valores veiculados no texto) e elementos teatrais de qualidade (como as apostas em termos dos designs cénicos, de figurinos, de luz, de som, coreográficos e toda a banda sonora ser original).

III. Leitura e análise do texto e pesquisa de recursos para elaboração do desenho de Luz

Tratando-se de um texto intencionalmente simples e básico, orientado para um público infantil, a pesquisa não passou, naturalmente, por algumas fases que se revelam essenciais noutras situações, como a averiguação dos contextos social, histórico e político do texto e do respetivo autor. Para além disto, a pesquisa em termos de outros elementos, mais relacionados com a orientação da idealização do desenho de luz, foi bastante facilitada pela presença no imaginário coletivo destes cenários de piratas, ilhas e tesouros.

O resultado de forma sumária e organizado por cenas está vertido na [tabela 1](#).

IV. Reuniões

As reuniões da equipa técnica e criativa assumiram, nesta produção, um papel de grande centralidade. A intenção era que o produto final derivasse do contributo de todos os elementos que compõem uma produção, fazendo sentido a estas várias partes. Neste sentido, a primeira fase destas reuniões passou pela exploração do texto e a definição de alguns dos seus elementos em equipa. Seguindo-se a estas primeiras reuniões exploratórias do texto, mais globais, seguiu-se um conjunto de outras, mais específicas, que visavam a exposição das intenções de cada uma das áreas artísticas, começando pela cenografia e figurinos que condicionavam outras, nomeadamente o desenho de luz, visado neste trabalho. A apresentação a meu cargo contou com o recurso ao aplicativo WYSIWYG.

Quadro	Local	Tempo e condições atmosféricas	Fontes de luz e primeiras ideias de iluminação
Prólogo	Sem referência		
1	Biblioteca	SI/ Possível noite de lua cheia	Interior e luz exterior de uma janela
2	Barco a navegar	Intemporal, Noite, tempestade	Azul noite, candeias no barco
2b	Mar e ilha	Água (madrugada?)	Efeito da luz na água/ Luz dos olhos dos animais (tipo BD)
3	Ilha - floresta	Amanhecer até o sol se instalar	Sol entre as lianas e folhagem das árvores
4	Covil	Gotas de água a cair dentro do covil	Luz entrando por aberturas pequenas, vinda de cima, como se estivessem numa gruta
5	Ponte	Vento	Luz lateral ajudando a iludir a suspensão e a altura da ponte
6	Fundo do Mar		Luz Negra
7	Floresta azul	Sem informação, supostamente dia/tarde	Sol entre as lianas e folhagem das árvores, hora do dia mais tardia; tons avermelhados com a entrada dos piratas e iluminação mais intimista no tema musical
8	Algures noutro lado da floresta	Sem informação, supostamente dia/entardecer	Luz da ilha mas mais quente, justificada pelo fim do dia e pela presença dos piratas
9	Biblioteca	Igual ao estado inicial da biblioteca	O mesmo do estado inicial da biblioteca com luz pontualizada para os cantores
9b	Ilha - floresta	Intemporal	O mesmo estado da ilha mudando ligeiramente a atmosfera, com a entrada de cada grupo de personagens

Atmosfera	Informação das didascálias, texto ou música	Personagens	Observações
		Avô	
Quente, tons de madeira	Os personagens desaparecem na estante	Tobias, Gelatina, Clara	Cena teatral
Hostil/ fantasia	Tempestade mais ruidosa no final, encalhe	Capitão, avó, crianças e piratas	Cena exclusivamente musical (Tema: Os Reis do Mar)
Divertido/suspense	Sons da floresta; vão aparecendo e desaparecendo animais; improvisação com o público	Tobias, Gelatina, Clara + animais (ilha)	Teatral - acompanhamento musical até encontrarem terra
Fantasia, alegria, comédia, vivacidade	Floresta Azul	Crianças, animais, Narigum e Tribo Funfa-funga	2 temas musicais: Faz o mundo girar (início da cena) e PUF! (fim da cena)
Hostil, macabro mas cômico, húmido	Som de gotas a cair com eco, lembrando uma gruta húmida	Capitão Navalha e Setepés (principais intérpretes da música) e piratas	Essencialmente cena musical; coreografia
Cômico e suspense	Ponte alta e rajadas de vento	Crianças	Cena teatral
Divertido e cômico	Fundo do mar	Crianças e animais do mar	Cena essencialmente musical com coreografia
Momento hostil/cômico com os piratas, depois mais emotivo/intimista com o tema musical Bem Querido	Sem referências relevantes para a iluminação	Crianças, avô, piratas e narigum	Cena teatral e musical
Hostil/cômico, tenso - Início da cena; Abertura da arca - suspense, misterioso, fantástico;	Trovão, vento - início da cena; "o sol volta aparecer" - quando os piratas vão embora; "Luz fulminante no público" - na abertura da arca e transição para a biblioteca	Crianças, avô e piratas	Cena teatral
Quente	Sem referências	Tobias, Gelatina, Clara e avô	Cena essencialmente musical
Alegre, apotótico, climax	Entrada dos grupos de personagens de cada vez	Todos	Cena musical; coreografia

Tabela 1 - Análise do Texto

V. Ensaios

Assistir aos ensaios é uma componente fundamental para o registo das principais movimentações de cena mas também, com bastante relevância, para sentir a atmosfera geral da equipa. Estes objetivos são atingidos de forma particular nos ensaios corridos, que considero muito importantes para a viabilização da concepção do desenho de luz, não querendo com isto, retirar importância aos ensaios cena a cena.

Foram usadas três formas de registo dos ensaios: papel, informático e vídeo.

Registo em papel

A maneira mais rápida de registrar uma ideia de luz, continua a ser, sem dúvida, o papel. O desenhador de luz não pode, propriamente, pedir a paragem temporária de um ensaio para terminar o registo de uma ideia. No entanto, um esquema de setas indicando a intenção da direccionalidade da luz, complementado com informações de cor, textura ou outro tipo de legenda representativo do propósito de um projetor ou de um sistema de luz, pode registrar a ideia, rapidamente e sem perder a concentração do ensaio. Num momento posterior, este esquema (que não deve ser confundido com o croqui de cena) é transformado em registo informático, no sentido de compilar a informação num só local e formato, registo que servirá de suporte para a realização da planificação do desenho de luz.

Registo informático

Desde os primeiros ensaios, construí uma tabela simples na aplicação informática excel (**tabela 2, no ponto IX-b**), onde registava as principais atmosferas de cada cena e quais as cores que poderiam ser mais eficazes para representar e ilustrar esses ambientes. Esta informação resultava do esquema referido no ponto anterior que ia sendo atualizado com as ideias de iluminação que iam surgindo, de ensaio para ensaio.

Registo vídeo

A utilização do registo em formato vídeo, numa primeira fase, serviu o propósito de substituir o clássico croqui de cena em papel, servindo portanto de apoio na planificação do desenho de luz, ao sistematizar as principais zonas de ação, entradas e saídas das personagens e respetivas movimentações. Na fase mais avançada dos ensaios, já mais perto da estreia, a gravação vídeo dos ensaios corridos foram essenciais para a programação, principalmente, para a sincronização música/som e movimentação e transições de luz.

VI. Apuramento do conceito plástico

O conceito plástico que emergiu do trabalho da equipa técnica e criativa assenta em alguns elementos essenciais, nomeadamente o da diluição de uma série de fronteiras e antagonismos: entre o mundo humano e animal/vegetal, entre o real e o onírico, entre elementos associados a medo e a sua desconstrução e humanização, etc. Todos estes aspetos vão surgindo e sendo explorados tendo como fio condutor o aspeto central da forte ligação afetiva dos personagens principais, reforçando valores como o altruísmo, a proteção mútua e a aceitação e o respeito pelas diferenças.

Em termos mais concretos, o conceito plástico também passava por algumas intenções, nomeadamente a de desconstrução do espetáculo teatral, sem que se perdesse a magia e o universo do imaginário, que passava, por exemplo, pela mutação assumida das cenas, em termos cénicos, assim como pela utilização recorrente de elementos simbólicos (como o movimento dos corpos das personagens, coordenados entre si a representar o hipotético balançar do barco) por oposição à intenção de reproduzir a realidade o mais realisticamente possível.

VII. Método de trabalho - Fatores de influência

A abordagem de um desenho de luz, na minha perspetiva, deve orientar-se, em primeira instância, pelas características do projeto, num equilíbrio sensível entre estas e o estilo pessoal do criador. Estas características estão para além dos fatores mais básicos e transversais como o tipo de espetáculo, texto, conceito, etc., contemplando outros fatores, de caráter mais técnico e particular, como sejam o local de apresentação, tempo disponível no palco para montagem e criação, temporada de apresentação e, regra geral, não menos importante, a realidade e conjuntura em que nos encontramos, que determina o equipamento de luz disponível. O método de trabalho/processo mais adequado deve emergir da combinação de todas estas preocupações.

A questão do equipamento de luz disponível, e em concreto a sua escassez ou falta, tem, recorrentemente, influenciado os procedimentos de concepção dos meus desenhos de luz. Um breve e simples exemplo da influência deste fator é ilustrado com a seguinte situação: se o espetáculo exige dois bons gerais, um frio e um quente, e se, para cada um deles, são necessários 20 projetores teria logo, à partida, de reservar 40 projetores, bem como os lugares de suspensão dos mesmos, comprometendo, deste modo, o enriquecimento do espetáculo em termos da composição visual e da diversificação de opções, tendo em conta a realidade da maioria dos teatros portugueses não centralizados, no que respeita à quantidade e gama de equipamento.

Este foi, muitas vezes, o método utilizado nos musicais antecedentes: do geral para o particular, seguindo um pouco o método de McCandless (1958). Ou seja, primeiramente optou-se por assegurar a iluminação da área de representação e os ambientes gerais de cada cena, através de sistemas gerais flexíveis, que potenciem a diversificação dos ambientes, por exemplo pelo recurso a *scrollers*, e permitam obter o máximo de possibilidades de modelação, pela utilização dos principais ângulos de iluminação. Numa segunda fase, pontualizou-se com luz especial as principais necessidades da encenação/coreografia e finalmente, com o equipamento restante, enriquecer a composição visual de cada cena e criar efeitos especiais para acompanhar a música e a dança, tentando dar mais dinâmica ao espetáculo. A opção em termos de método de trabalho, neste trabalho que agora descrevemos distinguiu-se, intencionalmente, deste formato, como descreveremos de seguida.

Para quem conhece a realidade dos teatros municipais portugueses e, em particular, o Teatro Rivoli no Porto, poderá pensar que, por comparação, é um dos mais bem equipados a nível nacional. Outrora, e sem querer entrar no campo da política, poderia até ser, tendo em conta, também, o tipo de espetáculos que acolhia. Este outro tipo de espetáculo, embora tente apresentar-se com o máximo de qualidade, não deixa de ter um objetivo comercial e privilegia, necessariamente, o impacto visual, numa perspetiva de aproximação ao Teatro-Musical da Broadway ou ao de Londres como espetáculo de massas. A realização do desenho de luz apenas com equipamento existente não permitiria operacionalizar este fator de extrema importância, dentro dos objetivos gerais dos produtores. Por este motivo e consciente deste facto, a produção apostou um pouco na área da iluminação e disponibilizou uma pequena verba para aluguer de autómatos, equipamento não existente no Teatro em questão. Embora não fosse suficiente para 'grandes extravagâncias', tratando-se de meios automatizados, a sua aplicação estratégica permitia que os mesmos instrumentos pudessem tomar diferentes funções do desenho de luz. Este tipo de equipamento possibilita a substituição de vários sistemas de projetores necessários para criar efeitos especiais, coloração ou enchimento, assim como, de uma grande quantidade de projetores pontuais, habitualmente utilizados para obter visibilidade especial. Por tudo isto, a utilização de autómatos fez libertar equipamento e espaço de suspensão, permitindo uma planificação da iluminação dedicada a cada cena, contrapondo-se a um desenho de luz com sistemas mais gerais e flexíveis. Faremos uma breve descrição desta planificação cena a cena e da fundamentação por esta opção, na seção que se segue.

VIII. Método de trabalho adotado

A particularidade de um musical é de conter momentos de 3 tipos diferentes de espetáculo: teatro, música e dança. Ao planificar o desenho de luz tive em conta as características particulares de cada um destes estilos, aplicando, de modo harmonioso, técnicas e procedimentos próprios de cada um, de modo a atingir funções da luz específicas ou avaliadas como mais relevantes para cada um dos três tipos. Do mesmo modo que a abordagem do iluminador é forçosamente diferente mediante o tipo de espetáculo, não acredito que exista uma “ementa” que possa ser seguida da mesma maneira, tratando-se de um espetáculo exclusivamente de teatro, concerto ou dança. Mesmo dentro do mesmo espetáculo, a forma como se pensa a luz de cada quadro ou de cada momento, não tem que ter, necessariamente, um processo igual.

Os livros de iluminação de palco, regra geral, contêm métodos que devem estar presentes no pensamento na planificação da luz, mas que, mesmo segundo os autores, não devem ser seguidos literal e universalmente, na medida em que cada caso é um caso.

A inspiração teórica para a iluminação deste musical, na sua vertente teatral onde a luz assume a função complementar de acompanhamento dramático, compreende vários contributos como o do antigo método de Stanley McCandless (1958), as versões baseadas nesse método de Richard Pilbrow (1997), e as abordagens mais recentes de Linda Essig (2005).

As propostas de Linda Essig e do Richard Pilbrow, com as quais mais me identifico, foram os principais guias, levando-me a apostar numa metodologia de construção do desenho de luz cena-a-cena. A utilização de projetores exclusivos para cada cena, de maneira a obter uma iluminação distinta em cada quadro, tornou-se mesmo num objetivo pessoal. Planificada a iluminação da atmosfera principal de cada cena, sedimentava-se uma boa base de partida para, de seguida, trabalhar a parte musical e coreográfica.

Indo ao encontro das teorias, procurei trabalhar quadro a quadro, partindo de uma fonte de luz principal – vulgarmente designada de *key light* - que iluminaria a cena, com um ângulo, forma e cor particulares que motivariam a forma de colocação das restantes luminárias necessárias para complementar a composição visual, assegurando a visibilidade, modelação e atmosfera idealizadas. A determinação daquela *key light* nem sempre é simples porque nem todas as cenas são espelho de locais ou situações reais ou então, mesmo sendo, reproduzindo a iluminação da realidade não se atingiriam as funções necessárias para acompanhar adequadamente a dramaturgia.

Por outro lado, as fontes de luz consideradas principais variam consoante o tipo de espetáculo porque também existem variações de hierarquia das funções da luz no pensamento de um desenhador de luz.

Enquanto no teatro a função principal será, com mais frequência, a visibilidade dos atores para realçar a palavra, na dança, a tridimensionalidade e a revelação da forma serão as primeiras funções a ter em conta. Do mesmo modo, na música, como é habitual na iluminação de concertos, a atmosfera e o impacto visual serão, normalmente, os objetivos a ter em maior consideração. Por esta diversidade de hierarquias das funções da luz considero mais correto usar os termos 'fonte de luz principal' ou 'luz dominante' em detrimento da 'key light'. Esta opção permite ainda a distinção destes termos relativamente àquele que é normalmente associado ao método de McCandless (1958) como a luz principal que ilumina o ator em oposição à "fill light", assim como àquele usado na teoria dos três pontos na iluminação de televisão.

Neste musical, pelo facto da maior parte das cenas decorrer num mundo de fantasia, nem sempre a luz dominante surgiu motivada por uma luz existente na vida real. Ou seja, em cada cena procurei uma fonte motivadora consistente com o ambiente cénico mesmo não estando presente em termos físicos (por exemplo, um candelabro imaginário na cena inicial da biblioteca), nem sendo necessariamente realista (por exemplo, a coloração azul escura para o ambiente noturno). As fontes de luz principais de cada cena e os motivos que me levaram a escolhê-las serão brevemente descritas no [ponto IX - c](#).

Uma vez determinadas as propriedades dessa luz dominante (direção, cor, intensidade e distribuição pelo espaço), assim como o equipamento mais adequado para atingir esses fins, verificava se era necessária a inclusão de outras fontes de luz secundárias na medida em que, à semelhança do que ocorre na vida real, nem sempre um local é iluminado através de uma única fonte de luz. Muitas vezes esta luz secundária surge de uma necessária iluminação de áreas de representação suplementares, não pertencentes à área principal de representação num determinado momento, podendo também ser justificada por fontes de luz motivadoras reais ou imaginárias. Parece-me importante ressaltar que esta sistematização das fontes de iluminação enquanto 'dominantes' e 'secundárias' não é estática, sendo este um aspeto que não pode deixar de ser contemplado, antecipado e gerido pelo desenhador de luz. Com isto quero dizer que esta luz secundária de uma cena torna-se a luz dominante para o ator ou grupo de atores que permaneçam ou que se desloquem para a área iluminada por esta. Esta troca de papel das várias fontes de luz, presentes numa cena, em termos da sua função, ocorre de acordo com a variação da massa em palco, e de acordo com o ponto de vista do observador (por exemplo, na situação de iluminação em arena).

Depois destas duas fases, procurava colocar projetores que complementassem a iluminação nas áreas da visibilidade, tridimensionalidade e atmosfera, tomando sempre como referência o tipo de luz dominante e as suas propriedades. Após isto, quando necessário, arranjava soluções para iluminar o cenário e de seguida terminaria, dentro desta abordagem individual por quadros, pela colocação de projetores em locais específicos para obter visibilidade seletiva especial ou algum efeito especial, caso fosse essencial. Com estas

ressalvas eu quero dizer que estes dois procedimentos devem ser bem ponderados quanto à sua necessidade e pertinência, uma vez que partilho a posição de Pilbrow relativamente ao facto de que muitas vezes a iluminação determinada até esta fase já preenche o espaço com reflexos interessantes – regra que nas palavras deste autor se resumiria com a expressão “*don’t, unless you have to*” (Pilbrow, 1997, p.24).

Para complementar a composição visual de cada cena, ainda faltavam alguns procedimentos: ponderação de luz de enchimento para cobrir qualquer irregularidade na iluminação frontal e/ou eliminar sombras e ponderação de projetores com a função de cobrir a zona de representação, de modo homogéneo, com tonalidades de cor suplementares, para realçar cenários e figurinos, ou apenas, para intensificar a atmosfera. Para estas funções utilizei sistemas de projetores gerais flexíveis que servissem todo o espetáculo. Para assegurar dinâmica, movimento e criar efeitos especiais nos momentos musicais e coreográficos também optei por soluções transversais a todo o espetáculo, recorrendo, essencialmente aos sistemas criados com os autómatos.

Este foi, em traços gerais, o método de trabalho adotado, acontecendo, por vezes, pequenas alterações ou saltos na sequência, dependendo das necessidades de cada quadro de luz. Mesmo os sistemas de projetores com carácter mais geral, apesar de terem sido usados em diferentes momentos no espetáculo, surgiram da planificação da iluminação cena-a-cena, como é exemplo o motivo que originou a forma de colocação dos autómatos (como veremos mais adiante).

Embora não tenha sido a primeira vez que utilizo este método de trabalho para a construção de quadros de luz, foi a primeira vez que o utilizei do início até ao fim do processo criativo, em todas as suas fases, começando pelos ensaios e primeiros esboços de luz, passando pela realização da planta técnica de luz e *StoryBord*, até à programação final na mesa de luz.

Pessoalmente, este método de trabalho é da minha preferência ainda que nem sempre seja possível, pelas razões já referidas no **ponto VII**, e talvez por outras tantas, mas cuja exploração não é relevante neste momento. Independentemente do método que se adote, defendo que estas etapas não têm que ser colocadas numa hierarquia de importância, assim como que a ordem nem sempre acontece, imperativamente, com uma determinada sequência fixa. Aliás, convém lembrar que alguns resultados finais, mesmo neste trabalho, nem sempre correspondem ao planeamento inicial.

Isto tudo para dizer que a minha posição é que a intencionalidade do planeamento de um método de trabalho tem de estar presente em cada criativo, orientando as suas opções e procedimentos, ainda que exigindo a flexibilidade de adaptação às idiosincrasias e exigências de cada processo em particular.

IX. Desenho de luz – trabalho prático

Em termos conceptuais e teóricos a planificação de um desenho de luz deve emergir de todo um trabalho de acompanhamento dos ensaios e de avaliação das necessidades e das respostas mais adequadas. No entanto, a conjuntura de muitos dos espetáculos em Portugal não se coaduna com este cenário ideal. Assim sendo, a escolha do equipamento que deveria resultar deste processo é muitas vezes imposta como primeira fase, orientadora de uma série de opções.

Concretamente neste espetáculo, se a escolha do equipamento dependesse exclusivamente das opções criativas do desenhador de luz, muito provavelmente, apenas $\frac{1}{4}$ do equipamento seria idêntico ao que foi realmente usado. Nesta hipotética seleção, estou a incluir a opção por uma determinada marca do tipo de projetor, que em muitos casos, faz toda a diferença. Ao longo da minha carreira profissional não me lembro, em nenhuma circunstância, que tal tenha acontecido. Esta é, comumente, a realidade a que os desenhadores de luz têm que ser capazes de dar resposta, tornando a complexa tarefa de gestão de equipamento, numa das principais funções de responsabilidade do criativo. Em algumas situações, as fronteiras entre o papel de desenhador de luz e o de produtor esbatem-se e há a necessidade de assumirmos a função de negociar diretamente com as empresas de aluguer de equipamento, como aconteceu neste musical “A Ilha do Tesouro”. Por esta razão, como veremos, tive que tomar decisões precocemente, condicionando o método de trabalho definido anteriormente.

a) Equipamento

A necessidade de definição à priori do equipamento especial de iluminação para alugar não permite muito espaço de manobra para a incorporação de novas ideias que surjam no decorrer dos ensaios ou nas discussões com a equipa criativa. Por isto mesmo, neste caso em particular, tive que me focar nas razões iniciais que levaram os produtores do espetáculo a contemplar no orçamento o aluguer de equipamento complementar, designadamente potenciar impacto visual, assegurar mais dinâmica ao espetáculo e viabilizar a possibilidade de não utilização de *followspots* e respetivos operadores.

O equipamento economicamente mais viável seria aquele que mais abundasse no mercado de aluguer e por isso, mais fácil de existir concorrência de preços. Estamos a falar de autómatos do tipo *Spot* e do tipo *Wash* com lâmpada de descarga entre os 600w e os 1200w ou equivalente. Faltava definir quantidade e potência

que são fatores, entre si, com uma óbvia relação inversamente proporcional: quanto mais potência, preço mais elevado, ou seja, possibilidade de menos quantidade.

Sabendo que tinha que tomar uma decisão rapidamente, consciencializei-me que os autómatos teriam de ser colocados de uma maneira geral e flexível que pudesse servir o maior número de situações, funcionando, maioritariamente, como luz complementar ao processo de construção cena a cena.

Procedi a alguns estudos de colocação dos autómatos recorrendo à aplicação da Cast – Wysiwyg obedecendo aos critérios de aluguer que exploro um pouco de seguida:

a.1) Critérios de aluguer de Equipamento

Substitutos de Followspots e respectivos operadores

A experiência obtida com a realização dos musicais antecedentes e também, não menos importante, a observação presencial de musicais da Broadway, tanto em Nova Iorque como em Londres, levaram-me a formar uma opinião muito positiva acerca da utilização de *follow-spots* em musicais, podendo destacar algumas vantagens desta opção. Primeiro, na composição dos quadros de luz é possível reduzir a utilização da luz geral frontal, realçando a modelação dos corpos e dos cenários e, conseqüentemente, obter resultados mais interessantes e apelativos. Segundo, sendo a iluminação frontal localizada, consegue-se mais contraste, reforçando o impacto visual de possíveis texturas, desenhos ou efeitos criados com a luz, tanto no chão do palco como no espaço vazio com os próprios feixes de luz. Terceiro, permite destacar o actor/bailarino/musico/objecto com possibilidade de circulação livre pelo palco. Quarta, permite reduzir, muitas vezes, o número de memórias de programação na mesa de luz. Poderia descrever outras vantagens, como a flexibilidade de cor, focagem, dinâmicas com a íris, mas penso que as enunciadas bastam para o cerne da questão tratada aqui. Contudo, também existem desvantagens, nomeadamente a questão do preço dos operadores, bem como a própria operação, que poderá provocar distrações desnecessárias, por parte da assistência, pelos movimentos em falso ou não lineares, por parte do operador.

Tornou-se pertinente avaliar bem todos os fatores incluindo, obviamente, o próprio texto, os momentos musicais e seus principais intérpretes e o conceito definido para o espetáculo. Não havendo a possibilidade de adiar a decisão para consolidar a ideia no decorrer dos ensaios, analisei os dados que detinha e avaliei como vantajoso ter luz de perseguição. Comuniquei a decisão à produção e dei-lhes os dois meios possíveis e respetivos condicionantes: 2 *followspots* e respetivos operadores ou 4 autómatos para o mesmo fim. Se coubesse a mim decidir, optaria pelos *followspots*, mas como existiu a necessidade de

negociar, acabei por ceder, mesmo sabendo que a utilização de autómatos como substitutos acarretaria as seguintes implicações:

- **Incremento do número de memórias e tempo de programação da consola de luz:** Enquanto com o uso de *followspots* as memórias e o tempo despendido na consola de luz poderia diminuir já que possíveis memórias envolvendo luz de frente seriam realizadas pelos operadores, no caso dos autómatos dá-se o inverso. Cada movimento são duas memórias que implica um ponto A e um ponto B e respetiva temporização que tem de ser, primeiramente, visualizada e analisada e, posteriormente, testada de preferência com recurso a uma gravação vídeo do ensaio. Isto, multiplicado pelo número de movimentos que necessitam de luz perseguidora, aumentaria, muito significativamente, o tempo de programação da consola de luz.

- **Risco de dessincronização luz/actor:** Embora os movimentos dos atores sejam similares em todas as apresentações, podem sempre surgir imprevistos ou variações de dinâmicas, normais num espetáculo ao vivo, potenciados no caso de se tratar de uma temporada de 50 apresentações, com a evolução natural do espetáculo. Posições e movimentos com determinado tempo podem ser um total fracasso caso um ou outro ator saiam fora do percurso habitual. Numa operação ao vivo, embora a temporização possa ser controlada, acelerando ou desacelerando o movimento, o controlo do posicionamento é bastante mais complicado, como irei explicar de seguida.

- **Operação de luz mais complexa:** A implicação de mais memórias, só por si, torna a operação mais difícil. Operar memórias que substituem movimentos de *follow-spot* pode tornar-se demasiado desafiante se a programação não tiver sido bem pensada e antecipando possíveis imprevistos. Ainda assim, mesmo com uma boa programação, cabe ao operador manter níveis muito altos de concentração e estar preparado para eventuais intervenções de recurso. A par da concentração, para este tipo de operação o operador deverá ter outras valências que vão muito para além de carregar num botão no momento certo, nomeadamente: conhecimento avançado da consola de luz, conhecimento da forma como o espetáculo está programado e, sem menos importância, uma boa destreza em termos de motricidade fina. Todas estas competências permitirão intervir, com menor margem de erro, caso a dinâmica da cena ou um trajeto sejam, minimamente, alterados. No caso de ocorrer apenas uma ligeira diferença na temporização do movimento, a solução pode passar por atrasar, acelerar ou mesmo parar o movimento, como, aliás, já é de utilização geral em operações que se cinjam a luz dita convencional. Ainda assim é exigida uma intervenção cautelosa para não existir nenhum movimento brusco. Caso o imprevisto seja mesmo o mau posicionamento do ator ou alteração do percurso, o recurso a posições de “socorro”, pré-programadas em *presets*, pode ser uma das soluções. Para tal, estas posições deverão ser devidamente identificadas e conhecidas pelo operador, para

que a escolha seja acertada. Nestes *presets*, conjuntamente com os atributos de posição, poderão estar incluídos outros atributos como o ângulo de abertura do autómato para abranger uma maior área, dando mais segurança. Aliás, em alguns casos, poderá ser apenas necessário modificar, precisamente, a abertura do autómato. O posicionamento manual do autómato também é possível mas exige bastante destreza por parte do operador, que deve conhecer bem a correspondência entre o controlador e o movimento físico do equipamento e operar com extrema suavidade. Quando não existe perseguição do ator e apenas é necessário um reposicionamento manual do autómato a operação poderá ser simples, mas quando juntamente com o mau posicionamento acresce um movimento com uma determinada dinâmica, com imprevistos pelo meio, um controlo suave e contínuo do autómato não será, seguramente, fácil de alcançar.

Em todas as situações acima referidas, foi apenas dado o exemplo de perseguições singulares, ou seja, um autómato perseguindo um ator. Podemos imaginar, facilmente, o caos que seria, multiplicar, nem que fosse apenas por dois, o número de perseguições em simultâneo, todas elas com movimentos em falso.

Contrabalançados os prós e os contra de usar luz de perseguição (seja com *followspots* ou autómatos como substitutos) por oposição a sistemas de luz geral de frente, achei que compensava tirar proveito de todas as restantes valias da primeira opção, acima mencionadas. Acrescidas a essas existem outras ainda, por se tratar de autómatos, a saber: a possibilidade de escolher um local de suspensão mais eficiente em detrimento da posição habitual ao fundo da sala (uma vez que a instalação dos *followspots* e respetivo operador noutra local é muitas vezes possível mas com opções de escolha bastante limitadas devido à vasta área necessária para o equipamento e respetivo operador); ao mesmo tempo, a colocação dos autómatos na primeira posição da 'frente-de-casa' (FDC) davam flexibilidade de utilização, podendo servir tanto o palco, como a plateia; o acréscimo de características como a mistura de cor, diversidade de gobos, prismas, e outros efeitos; o facto da perseguição feita com *followspots* não ser tão precisa e estar sujeita a erro humano.

De modo geral, os movimentos programados são mais precisos, e as paragens são realmente estáticas. Para além disto, os automatismos permitem tirar partido em termos de criação de movimentos dinâmicos e coerentes com os restantes autómatos perseguidores, ou mesmo até com a restante iluminação, incluindo aqui, necessariamente, as transições de intensidade, cor, iris e demais propriedades, difíceis de sincronizar através de uma operação manual. No caso específico deste espetáculo ganhava também em quantidade de equipamento perseguidor, totalizando quatro unidades, por oposição aos dois *followspots* que seriam a alternativa.

Esta opção, apesar dos riscos que implicava representava, ao mesmo tempo, um desafio. Apesar de já ter utilizado autômatos, num ou outro espetáculo para semelhantes funções, fi-lo sempre de maneira muito pontual. Neste caso, a intenção era mais audaz: utilizar como principal luz de frente na maior parte das cenas, principalmente nas partes musicais onde, em grande parte das vezes, é exigido o destaque de uma ou mais personagens.

Pela análise do texto e, até com mais relevância, das partes musicais onde a intenção de utilizar luz de perseguição era maior do que durante as cenas mais teatrais, concluí que o número máximo de personagens em cena que poderiam requerer destaque em simultâneo seria de quatro. Desta forma, do investimento global em aluguer de equipamento de luz, teria de reservar quatro autômatos do tipo *Spot* para este fim. A intenção era colocar este equipamento frontalmente na primeira vara FDC, o que implicava, como requisito principal, terem um fluxo luminoso suficientemente elevado para poder furar pelo palco e alcançarem o máximo de área de representação possível. Por isso, o requisito mínimo, enviado no pedido de orçamento, era que os autômatos possuíssem uma lâmpada de descarga de, pelo menos, 1200w.

As **Imagens 1 e 2** ilustram o estudo de ângulos realizado com a finalidade de garantir a cobertura ao máximo da área de representação possível. Na **Imagem 2** as posições dos manequins representam os limites de iluminação dos autômatos, sem atingir o ciclorama. O teste também permitiu antecipar um problema: O modo de aplicação e de utilização das lianas poderia interferir com a utilização destes autômatos nas posições mais recuadas porque estas ficariam iluminadas indesejadamente. O problema foi comunicado à equipa de cenografia e a colocação das lianas teve em conta não só as posições destes autômatos como de todos os restantes projetores da teia.



Imagem 1 - Teste às posições mais usadas perto da boca de cena



Imagem 2 - Teste às posições mais usadas ao fundo de cena

Impacto visual e dinâmica

A escolha da restante robótica teria de ser orientada por um propósito de equilíbrio entre os critérios de qualidade e quantidade uma vez que a quantidade ideal de equipamento não era viável com o orçamento destinado ao aluguer. Optar por apenas um dos critérios implicava o risco de não atingir os objetivos e, ainda, criar sensações de escassez de quantidade ou qualidade, no público. A título de exemplo, a opção por dois autómatos de excelente qualidade, ainda que colocados estrategicamente na teia, não chegariam para cobrir a vasta área de representação utilizada. Seriam sim, capazes de criar algum impacto ou dar dinâmica numa cena ou outra, mas de maneira localizada e pontual. Também a utilização repetida do mesmo recurso deixaria de ser novidade, chamando a atenção do espectador para a inexistência de outras soluções. Por outro lado, se a opção fosse privilegiar a quantidade, os atributos dos autómatos seriam deficientes para causar o impacto visual suficiente uma vez que uma maior quantidade implicaria a diminuição da potência das lâmpadas. A suspensão a 6 ou 7 metros de altura iria fazer com que o fluxo luminoso fosse insuficiente, situação que seria agravada com a utilização simultânea da iluminação convencional, que retiraria ainda mais notoriedade aos autómatos. Uma alternativa para este problema seria a suspensão nas laterais mas, nesta situação, a luminosidade já não alcançaria de maneira satisfatória o centro do palco. A opção que provavelmente permitiria uma melhor solução em termos de impacto visual, seria a de encurtar a distância entre a fonte de luz e o centro da ação. Por outro lado, a integração do equipamento de luz no cenário, no chão ou em alguma estrutura dentro da área de representação, poderia representar também uma solução, mas implica que se justifique de forma muito pertinente.

No musical antecedente, “Cinderela XXI”, conjuntamente com o cenógrafo, arranjam uma solução que ilustra isso mesmo: com um orçamento ainda mais baixo e um conceito de espetáculo futurista, em que o príncipe da história original foi alterado para uma estrela do Rock, procurávamos algo coerente para os momentos iniciais e finais, onde decorriam concertos ao vivo do “príncipe”. A solução encontrada foi a opção por quatro estruturas com rodas que entravam e saíam de cena, com três autómatos do tipo *spot* de espelho suspensos em cada uma. Os doze *scanners* (nome mais comum para este tipo de autómato, em que o posicionamento é feito por espelho) eram pouco potentes, com uma lâmpada de 300w, mas o facto da altura máxima de suspensão ser de 3,5 metros e de estarem dentro de cena, com as fontes de luz visíveis e em



Imagem 3 - Musical Cinderela XXI

quantidade bastante razoável, era o suficiente para causar impacto visual (ver [Imagem 3](#)). Contudo, isto só foi possível porque era admissível dentro da conjuntura específica daquele espetáculo mas, ainda assim, não era uma solução que servisse o espetáculo todo. Embora tivesse conseguido rentabilizar os *scanners* utilizando-os como luz lateral (entre outros efeitos) quando as estruturas estavam recolhidas nos bastidores não eram suficientes para as necessidades das restantes cenas, em termos de dinâmica e impacto visual. Para além dos autómatos das estruturas, neste espetáculo “Cinderela XXI” foram utilizados outros de qualidade superior mas em menor número, voados nas varas como contraluz.

Esta e outras experiências passadas, enquanto desenhador de luz para musicais, em que o aluguer de equipamento se tornou imprescindível, tiveram bastante influência na escolha final do equipamento para o espetáculo em análise.

Para tentar chegar ao melhor compromisso, comecei a fazer estudos de implementação dos autómatos, utilizando o *software Wysiwyg*. Apesar da encenação ainda não estar, propriamente, definida, algumas linhas teriam já sido traçadas, especialmente em relação à cenografia, o que constituiu um elemento importante de orientação do meu estudo. Entre as propostas cenográficas para as diferentes cenas, foquei-me mais no cenário pensado para os momentos passados na ilha, onde se passaria grande parte da ação, mantendo sempre as restantes cenas no pensamento, como é óbvio, para que as ideias que fossem surgindo fossem compatíveis com todas ou quase todas as situações. Para este contexto, o cenógrafo pensou em ocupar o espaço com tubos camuflados, simulando as lianas típicas de uma floresta e, também algo, ainda

não estava definido, que representasse uma montanha, ocupando apenas parte do fundo de cena. O cenário adivinhava-se um pouco minimalista. Sabia que os figurinos do *ensemble* estavam pensados no sentido de representar árvores e animais que se distribuiriam pelo espaço, mas na minha opinião, a floresta iria estar demasiadamente despida, ao contrário do que tinha idealizado desde a primeira leitura do texto. Por esta razão, achei que a luz das cenas passadas na ilha deveriam ter, como complemento, um papel cenográfico, ideia que transportada para o estudo da implementação dos autómatos. Este objetivo conjuntamente com a análise do texto, em particular do momento da chegada dos miúdos à ilha, inspiram-me para a primeira proposta que consistiu em inserir os autómatos na cenografia, mais precisamente, no meio das lianas, com



Imagem 4 - Autómatos colocados no enfiamento das lianas como se estivessem pendurados (estudo com 8 Martin Wash 600 e 4 Martin 2000)

alturas diferentes, como se fossem bichos pendurados nas árvores (**ver Imagem 4**). Nomeadamente, foi a leitura das didascálias do texto: “vão aparecendo e desaparecendo animais”, no momento que antecede a música: “O mundo gira” que me fez imaginar uma cena de suspense, típica de banda desenhada, em que no fundo escuro vão surgindo e desaparecendo olhos de animais. Estes olhos poderiam ser representados pelos



Imagem 5 - Autômatos apontados para a plateia para simular os olhos de animais no escuro 'tipo banda desenhada'. A intenção seria criar um efeito de intensidade ou *shutter*, fazendo-os piscar desfasadamente, como se estivessem a espreitar (estudo com 8 Martin Wash 600 e 4 Martin 2000)

autômatos como demonstra a **Imagem 5**. Entretanto começaria a música em crescendo, acompanhando a formação da floresta com a entrada do *ensemble*, uns com fatos de animais, outros com fatos alusivos a árvores, situação onde estes mesmos autômatos criariam movimentos, eles próprios representativos de animais (por exemplo, em alusão a macacos empoleirados nas lianas). Para melhor se integrarem no cenário e no conceito de floresta, estes autômatos poderiam ser camuflados, através do uso de materiais resistentes ao calor e leves, para não interferirem nos mecanismos. Para potenciar a eficácia deste efeito, esta seria uma das situações em que o critério da quantidade deveria ser um pouco mais privilegiado do que o da qualidade, embora com alguma ponderação, porque o sistema a ser escolhido deveria não só servir esta cena específica, como também auxiliar todas as restantes. Com a realização de alguns estudos cheguei à conclusão que oito seria o número ideal, sem cair em exageros de quantidade que poderiam tornar os autômatos demasiadamente presentes na cenografia, ou, pelo contrário, serem tão poucos que comprometessem o efeito procurado.

Naquele momento, havia várias questões pertinentes para as quais necessitava resposta, no sentido de avaliar a viabilidade das condições logísticas daquela produção em termos desta ideia. Em primeiro lugar, importava perceber as condicionantes relacionadas com a suspensão não convencional de 8 autómatos que abrangiam as áreas da segurança, estética e eficiência.

Para uma maior clareza, separei por tópicos as necessidades que a ideia original implicava, os entraves a essas necessidades e as conclusões retiradas desta avaliação:

Necessidades:

Para que os autómatos estivessem posicionados no espaço de maneira orgânica, simbolizando animais pendurados, eles deveriam ser suspensos com diferentes alturas e desfasados, horizontalmente. Tal disposição permitiria, também, criar, posteriormente, efeitos de luz mais interessantes. Para isto teria de existir equipamento extra (tubo e abraçadeiras) para criar uma estrutura de suporte que passasse despercebida no meio das lianas e, ao mesmo tempo, aguentasse com o peso e o movimento do autômato. Eram necessárias quatro varas para colocar os autómatos, de preferência exclusivas para esse fim, no sentido de facilitar o trabalho de suspensão e ajustamento e dando a possibilidade de movimentação independentemente, o que possibilitava uma melhor rentabilização destes mesmos autómatos para outras cenas.

Entraves:

O equipamento necessário para criar as estruturas de suspensão não estava disponível no Teatro e, portanto, era necessário comprar ou alugar, aumentando o orçamento e, não menos relevante, o tempo de montagem. Para além disto, autómatos mais potentes geralmente são mais pesados o que acarreta a dificuldade acrescida de uma suspensão não convencional, em termos da necessidade de reforço da segurança da estrutura, que, ao mesmo tempo, implica o risco de se tornar menos estética. Ainda no campo da estética, um autômato com dimensões maiores poderiam comprometer a harmonia com a cenografia. Para a suspensão das lianas eram necessárias quatro varas que se movimentariam para as fazer sair ou entrar em cena, convenientemente. No sentido de disfarçar a presença dos autómatos, diluindo-os no meio das lianas, havia que encontrar varas disponíveis próximas às destas, de entre as trinta existentes que tinham de responder às necessidades totais de iluminação, panejamento e cenografia (das quais 4 ou 5 são inutilizáveis por causa da ponte elevatória presente no Rivoli Teatro Municipal). Uma vez que esta possibilidade não se mostrava muito viável, houve necessidade de gerar uma alternativa que foi usar as próprias varas das lianas. No entanto,

esta solução tinha como desvantagem tornar os autômatos inutilizáveis quando as varas estivessem subidas, para além da dificuldade acrescida no trabalho de suspensão, no que respeita à coordenação e dependência entre as áreas de cenografia e iluminação.

Conclusões:

Acabou por ser esta a proposta que eu fiz, na discussão da cena com o cenógrafo que também considerou que se tratava da resposta mais adequada. Concluimos ainda que seria importante tentar estabelecer um compromisso com a altura das varas para que se pudesse usar os autômatos, pelo menos, durante todas as cenas da ilha. Assim sendo, a questão da inutilização destes equipamentos quando as varas estivessem subidas seria em parte relativizada, uma vez que apenas se teria de abdicar deles na cena do barco, já que as restantes cenas seriam passadas na biblioteca em que já se havia idealizado uma iluminação sem recurso a esses autômatos.

Relativamente ao tipo de autômato a ser suspenso neste sistema, como decorre do explicado anteriormente, concluí que teria de obedecer a algumas características: autômatos relativamente pequenos e com pouco peso, para garantir segurança e estética das estruturas de suspensão e não destoarem no meio da cenografia. Correspondendo a estas diretrizes só conseguiria encontrar autômatos de média ou baixa potência (entre os 250w aos 700w) o que implicaria um *deficit* em termos de potência, obrigando-me a encontrar uma solução complementar recorrendo a outros autômatos com bom fluxo luminoso. Para assegurar este reforço, indo ao encontro do pretendido em termos de impacto visual, dinâmica e flexibilidade, defini um mínimo de quatro autômatos do tipo *Spot* com lâmpada de halógenos metálicos de potência mínima 1200w ou equivalente. No primeiro estudo que fiz, coloquei os quatro autômatos de 1200w ao centro, recuados o mais possível para obter um bom ângulo de contraluz. A ideia seria colocá-los numa estrutura de *truss* em meia-lua, com possibilidade de movimentação vertical, integrando-os, quando fossem necessários, no ambiente da ilha como se de mais quatro “animais” se tratasse. (ver [Imagem 6](#))

Esta decisão influenciou a escolha dos restantes oito autômatos menos potentes, na medida em que, ao contar já com uma solução em termos de bom fluxo luminoso e do tipo *spot*, podia considerar complementar com autômatos do tipo *wash*, para desempenhar a função de “animal de floresta”. Por um lado, autômatos do tipo *spot* ao ter um corpo mais elegante iam mais ao encontro da aparência de um animal, e por possuírem uma lente com diâmetro mais pequeno eram uma melhor solução para simbolizar os olhos de animais no escuro (A [Imagem 6](#) foi um estudo em que foram experimentados autômatos do tipo *spot* onde se pode observar, precisamente, o diâmetro menor da lente comparativamente aos *wash* que foram utilizados na [Imagem 5](#)).

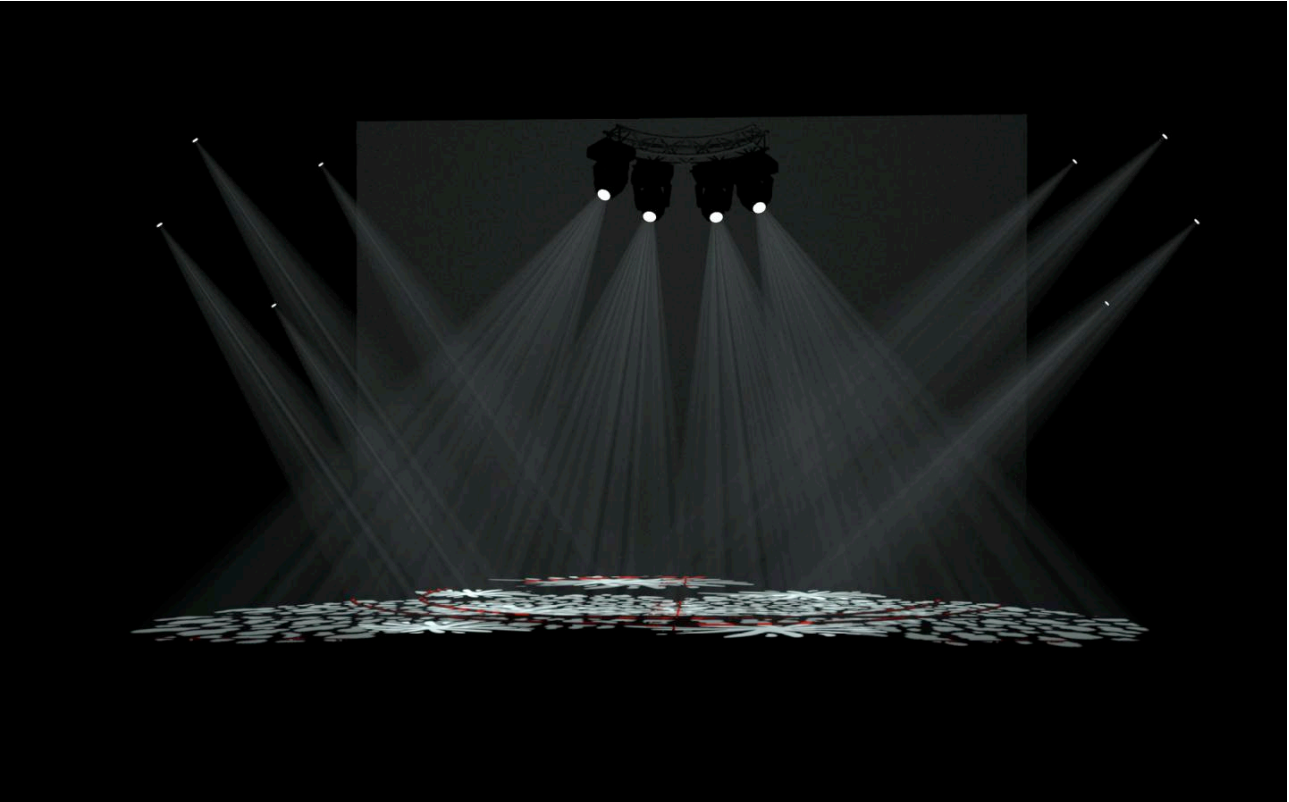


Imagem 6 - Autômatos de 1200w colocados numa *truss* em meia-lua (estudo com 8 Martin *Spot* 575w e 4 Martin 2000)

Por outro, autômatos do tipo *wash* poderiam ser melhor opção se quisesse ter mais flexibilidade em questões de cor, visto que as versões mais económicas de *spots* de 250w ou mesmo de 575w (cuja escolha era obrigada pelas limitações orçamentais) regra geral não apresentam características como: mistura de cor, íris, roda de animação, diversidade de prismas, *zoom*, etc., limitando-se a ter um ângulo fixo de abertura, uma roda de cores fixa, focagem e uma ou duas rodas de gobos.

Os atributos dos gobos eram um importante fator de ponderação, ainda que, por se tratar de versões menos potentes, geralmente, virem munidos de imagens muito básicas que não permitem muita flexibilidade. Para além disto, estas versões de *spots* colocados em alturas a partir dos 5/6 metros, asseguram ainda menos iluminância no palco quando filtrados pelos gobos (Mais uma vez, a **Imagem 6** ilustra a utilização de gobos cujo efeito em termos de feixes de luz seria interessante, apesar das figuras serem básicas. Nesta imagem, também é possível observar a diferença de intensidade entre os quatro *spots* de 1200w e os oito de 575w).

Todas estas razões implicavam alguma indecisão entre, por um lado, a estética e capacidade de criar texturas de um *spot* e, por outro, a flexibilidade de cor assegurada por um *wash*, pelo que deixei a decisão dependente das alternativas propostas pelas empresas de aluguer, em termos de produtos e respectivos preços e atributos – o que acaba por facilitar este processo de negociação.

Independentemente de, neste caso, a existência destas diferentes possibilidades de soluções conter esta vantagem em termos da negociação dos recursos financeiros disponíveis, este processo de gerar e avaliar as alternativas existentes é incontornável na criação da iluminação de um evento. Ou seja, na minha perspetiva, é imprescindível que todas as opções que um criativo realize sejam pautadas por uma intenção que resulte da ponderação técnica e lógica entre as vantagens e desvantagens de cada alternativa para cada situação específica, e, por isto, sejam passíveis de ser explanadas e concretizadas. Isto não quer dizer que eu considere que nesta ponderação tão idiossincrática não haja espaço para a influência de estilos e preferências pessoais, nas opções que se fazem. Considero é que é importante que esta assinatura derive da construção progressiva da identidade profissional de um criativo, pela maturação que ocorre em si, com a acumulação de experiência(s).

a.2) Equipamento alugado e soluções finais de implementação

Tal como já foi mencionado, o acordo com a produção era que eu ficaria responsável pelos contactos com os fornecedores. Depois de algumas abordagens iniciais, por telefone, a explicar a situação e o orçamento disponível fiz o pedido formal à única empresa capaz, naquele momento, de fornecer o equipamento pretendido, nas quantidades e qualidades necessárias, dentro dos limites do orçamento. Tal como foi referido no ponto anterior, dada esta limitação, a possibilidade de dar mais opções ao fornecedor possibilitava mais hipóteses de conseguir as quantidades pretendidas. Isto podia ser uma vantagem ainda maior na medida em que o tempo pelo qual necessitávamos de material inviabilizava a possibilidade de oferta por parte de várias empresas, comprometidas já com trabalhos esporádicos, que naturalmente privilegiavam por lhes permitir rentabilizar muito mais o seu equipamento.

Sendo assim, o pedido de orçamento com transporte do equipamento incluído (excluindo a montagem e a desmontagem) contemplava as seguintes opções:

- 8 spots 1200w ou semelhante (700 por exemplo) ou 4+4 (4* 1200 ou 2000 e 4* 700)
- 8 spots mínimo 575w (ou wash desde q sejam os robe 700)
- + cablagem

Nota: Podem ser os 16, tipo Robe 700 por exemplo.

A proposta da empresa foi a seguinte:

- 1ª opção - 8 Mac 2000 Profile II spot e 8 Mac 600 wash ou,
- 2ª opção - 8 Mac 2000 Profile II spot, 4 Mac600 wash e 4 FL MH860 575 spot.

Não havendo propostas de outras empresas, optei pela primeira opção, para não misturar dois tipos de autômatos num mesmo sistema. Por outro lado, enquanto a proposta dos Mac 2000 inspirava alguma confiança, já o mesmo não podia dizer sobre os Mac 600. O modelo Mac 600 é um produto descontinuado da Martin, que foi introduzido no mercado em 1997 e que, apesar de não se ter tornado obsoleto devido principalmente à sua robustez, requer cada vez mais intervenções de manutenção. Este aspeto levantava-me algumas dúvidas quanto à integridade de todas as unidades até ao fim da estadia. Para além disto, esta opção acompanhava-se ainda de outras duas preocupações: o ruído próprio de autômatos já antigos, e a aparência, critério não negligenciável dada a intenção de serem vistos.

A adjudicação foi feita mas faltava resolver a questão das estruturas de suporte. Apesar do Teatro dispor de algum equipamento para esta construção, a maior parte já estava destinado à cenografia, não sobrando quantidade suficiente e a empresa de aluguer não dispunha deste tipo de equipamento.

Nesta fase, o orçamento já ultrapassava o limite e os pedidos de empréstimo do dito equipamento não obtinham retorno. Entretanto, e em conjunto com a cenografia, já tínhamos arranjado solução para camuflar os autômatos, que passaria pelo recurso ao mesmo material a utilizar nas lianas, só faltando solução para aquele tipo de suspensão. À medida que o tempo avançava, mais ia ficando saliente que tinha de arranjar um plano alternativo, tal como acabou por se efetivar.

Não obstante toda este processo de criação e procura de uma solução muito particular de integração dos autômatos como elemento cénico, a forçosa alteração de planos que se verificou acabou por não provocar uma grande frustração e trazer até algum alívio, devido à grande quantidade de preocupações que acarretava, nomeadamente em termos da suspensão dos autômatos nas mesmas varas das lianas, inviabilizando um posicionamento ideal que desse resposta às restantes cenas. Embora a ideia fosse interessante em termos abstratos, para além de todos os constrangimentos anteriormente mencionados, tinha a noção de que iria perder muito tempo durante a montagem do espetáculo, o que poderia ser prejudicial na qualidade do produto final.

Esta característica de um desenho de luz como um *work-in-progress* é algo que me parece que deve ser alvo de alguma reflexão, neste trabalho, em particular, e no percurso profissional de um criativo de luz, no geral. Ou seja, acredito que um processo de qualidade implica a imersão no processo criativo de forma a gerar muitas ideias, mais ou menos originais, mas sempre muito adaptadas à situação em concreto e aos efeitos que se pretende obter. No entanto, temos de desenvolver a capacidade de tolerância à frustração e a competência de tentar operacionalizar as ideias até ao ponto em que os constrangimentos ultrapassam a nossa capacidade de os contornar e resolver e, nesse ponto, ser capazes de as deixar cair e gerar outras, igualmente

adequadas, mais ou menos inspiradas pelas primeiras ideias e pelas quais consigamos criar o mesmo entusiasmo.

Na verdade, a solução alternativa acabou por se basear em alguma medida no propósito original, até porque, entretanto, já tinha começado a implantar a restante iluminação, em termos da planta de luz, contando com aquelas posições. Porém, e por este mesmo motivo de já ter começado esta planificação do restante equipamento, as posições não podiam ser exatamente as mesmas, exigindo-se uma adaptação que seria a colocação dos autómatos nas varas destinadas exclusivamente à luz. Perdendo a simbologia de animais pendurados, restava centrar-me nos objetivos iniciais de impacto visual e dinâmica, e rentabilizar ao máximo os 8 *wash* e os 4 *spots*, gerando um novo posicionamento que mais alternativas assegurasse ao restante espetáculo.

O resultado, que pode ser visto na planta em anexo (ou na **Imagem 7**), contava com três linhas de *wash* dispostas em perspetiva, criando diagonais laterais, abdicando portanto de uma linha do estudo original, para obter uma composição de quatro autómatos de modo a abranger totalmente a primeira metade do palco de luz automatizada, dando mais possibilidades na composição das cenas.

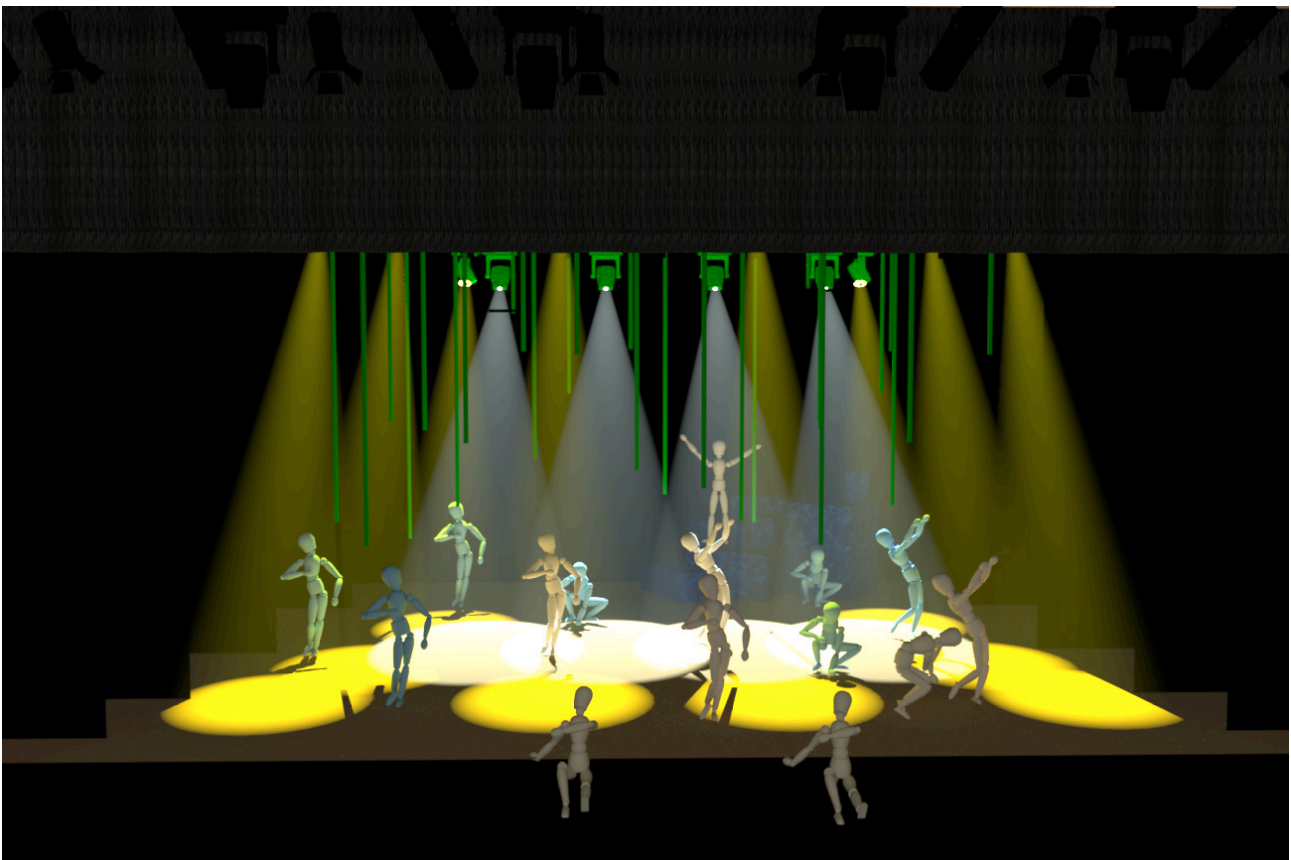


Imagem 7 - Disposição final dos autómatos dentro da caixa negra - com o feixe de luz branco são os quatro *Spot* de 1200w e com o feixe de luz amarelo os *Wash*

b) Definição da Paleta de cores e ambientes principais

Desde as primeiras conversas com as áreas da cenografia e figurinos, houve a necessidade de definir uma paleta de cores comum que assegurasse a harmonia entre as três áreas. Este foi um ponto de partida importante que orientou bastante, posteriormente, o planejamento do desenho de luz cena a cena. A proposta era simples: abordar o espetáculo, como um todo e cena a cena, por blocos de cor, de acordo com os espaços que evocavam e os diferentes grupos de personagens. Desta forma, a biblioteca que seria o único espaço do domínio da realidade, seria representada por cores em tons terra. Estas tonalidades estariam também presentes nos figurinos dos miúdos e do avô, elementos que se mantinham inalteráveis ao longo do musical, como que estabelecendo um elo de ligação com o mundo real. Ao entrar no mundo de fantasia, em particular na ilha, a paleta de cores teria, predominantemente, tons verdes e azuis. Nas cenas com os piratas, as tonalidades passariam a ser avermelhadas e alaranjadas.

Enquanto para a cenografia e figurinos estes blocos representavam, efetivamente, as cores utilizadas nos seus elementos, para a iluminação, estas cores seriam apenas referências, a ser tomadas em consideração, nomeadamente, para não distorcer a aparência dos figurinos ou dos elementos cenográficos. A forma mais adequada de reproduzir as cores criadas por pigmentação é, segundo as leis da física, optar por uma fonte de luz munida de todos os comprimentos de onda do espectro - o que não quer dizer que não fosse possível aplicar filtros de cor com a intenção de reforçar essas tonalidades, num ou noutro ângulo de composição visual geral.

Justamente pelo uso de cores tão saturadas, sobretudo nos figurinos dos piratas e dos animais da floresta e nos recursos da cenografia utilizados na ilha, a utilização de filtros corretores da temperatura de cor ou filtros de cor pouco saturada como luz de frente seria a opção mais adequada. Esta opção seria posta em prática utilizando dois sistemas, um de luz fria e outro mais quente, para alternar ou combinar, dependendo do ambiente da cena, já que o texto me sugeria a alternância entre os dois tipos de ambiente. Para complementar a luz de frente geral utilizei luz de enchimento, vinda dos camarotes adjacentes à boca de cena com filtros com cor saturada de acordo com os blocos de cor definidos, que para além de poder dar uma diferente tonalidade à composição, serviria para realçar mais um pouco as cores presentes em cena.

O acordo entre as áreas em trabalhar por blocos de cor revelou-se realmente pertinente, na medida em que rumava as áreas, em conjunto, num único sentido, embora a paleta de cores final do desenho de luz só tenha sido mesmo definida na planificação de cada uma das cenas, individualmente. Assim, baseando-me nos tais blocos e à medida que assistia a mais ensaios, fui definindo um ambiente para as cenas principais e, conseqüentemente, as cores predominantes de cada cena.

A **Tabela 2** foi realizada cruzando as ideias que decorriam dos ensaios com a informação da tabela de análise do texto e surge aqui para concretizar todo este processo, que acabo de descrever. Pretende sintetizar a correspondência simplificada entre cada quadro, o ambiente sugerido e as cores, tendo servido de guia para a elaboração do desenho de luz cena-a-cena.

Cena e Local	Ambiente	Ideias de Iluminação	Cores Idealizadas
Prólogo – plateia e frente da cortina régia	Mistério, mágico, suspense	Ambiente mágico na plateia e perseguição de luz no avô	Azuis na plateia e CTO na luz perseguidora
Quadro I – Biblioteca	Ambiente quente realista; um pouco misterioso e mágico junto à estante rotativa	Espaço Interior antigo, talvez numa cave mas com uma entrada pequena de luz natural	Ambares, <i>Straw</i>
Quadro II – Barco	Assustador, fantasia, onírico; Contrastes entre quente e frio	Noite com a predominância de um azul bem saturado e forte em intensidade; Tempestade simulada através de luz estroboscópica	Azul noite (contra) e laranja fogo (laterais)
Quadro III – Ilha/Floresta azul	Fantasia, onírico, alegre, cheio de vitalidade	Nascer do dia no ciclorama; Sol entre as folhas (gobos); Contrastes azuis esverdeados	Azuis, azuis esverdeados (<i>lagoon</i> ou <i>peacock Blue</i>), amarelos, verdes. Ciclorama: tonalidades alaranjadas e azuis esverdeados (<i>lagoon</i>)
Quadro IV – Covil dos Piratas	Escuro, assustador, cómico, onírico; Contraste entre quente e frio, contraste luz-sombra	Pontualizar as ‘fotografias’ coreográficas; Gruta escura com entrada de luz natural; Contrastes de quente e frio	Cores frias: <i>Steel blue</i> , <i>Congo Blue</i> Cores Quentes: âmbar saturados e menos saturados
Quadro V – Ponte	Assustador-cómico, escuro, vertiginoso	Projetores laterais; Efeito de vento e de queda	Cores para puxar os tons da madeira e as cordas da ponte; quentes pouco saturados
Quadro VI – Fundo Mar	Aquático, divertido e cómico, fantasia, mágico	Luz negra	Luz negra
Quadro VII – Ilha/Floresta azul	1º momento – assustador-cómico, ambiente ilha 2º momento – intimista, onírico	O mesmo do quadro III; Mais vermelhos com a entrada dos piratas; Ciclorama mais “sem graça”; Efeitos de texturas com os <i>Spots</i> pontuais individuais (quatro)	Azuis esverdeados, com alguma predominância âmbar escuro; Ciclorama com menos cor
Quadro VIII – Ilha/Floresta azul noutra local	1º momento – mais assustador-cómico, suspense c/ a mesma base do Quadro III c/passagem de tempo (pôr-do-sol) 2º momento – misterioso, suspense, mágico, onírico fantástico	Pôr-do-sol – Mais avermelhado e mais interessante com a saída destes com mais violetas	Azuis esverdeados, com osma predominância do âmbar escuro; ciclorama mais alaranjado
Quadro IX – Biblioteca	Igual Quadro I	Igual Quadro I	Igual Quadro I

Tabela 2 - Principais ambientes, ideias de iluminação e cores idealizadas de cada cena.

c) Desenho de Luz Cena a Cena – Iluminação idealizada e produto final

Nesta secção do trabalho será explanada a planificação, em planta, do desenho de luz e confrontado o estudo realizado e o resultado final, ilustrando estas duas fases, respetivamente, através imagens virtuais (*Storyboard* através do recurso ao WYSIWYG) e reais (fotografias). Naturalmente que nem sempre as fotografias reais do espetáculo demonstram a imagem real presencial, pelas diferenças físicas de sensibilidade entre a máquina e a perceção do olho humano e porque nem sempre são de grande qualidade, do ponto de vista da intenção do desenho de luz, nem permitem obter uma visão geral do palco. Por estes motivos, por vezes a imagem virtual, gerada na planificação do trabalho, consegue transmitir melhor a ideia da iluminação.

c.1) Prólogo

O encenador, logo desde os primeiros ensaios, colocou o avô (personagem incumbida de dizer o prólogo) a traçar um caminho ao longo do monólogo, começando na plateia e finalizando já em cima do palco, à frente da cortina régia, que se mantinha fechada até o fim deste texto. A intenção era, claramente, criar uma proximidade entre o avô e o público, já que o prólogo se tratava de uma pequena estória que contextualizava a assistência para o que se iria apresentar. Se apenas com a leitura do texto este momento me remetia para um ambiente de um contador de histórias à volta de uma fogueira, já o acompanhamento musical que veio a acontecer me remetia, por outro lado, para um mundo de fantasia, em que cada palavra do avô era como que um transporte gradual da realidade para o imaginário, numa espécie de hipnose da plateia. Partindo desta ideia, a minha proposta foi, primeiro, fazer focar a atenção no narrador, com uma luz pálida que facilitasse o destaque para a importância da palavra mas com uma tonalidade quente, consistente com o figurino e a sua intenção de criar um elo

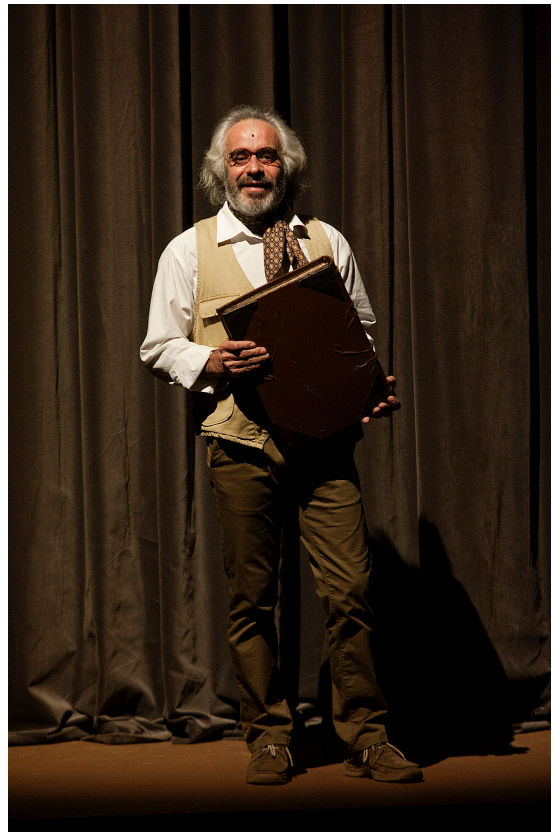


Imagem 8 - Figurino do avô iluminado pela luz do autómato com filtro CTO (as próximas fotografias não demonstram a temperatura de cor real por opção técnicas do fotógrafo)

de ligação à terra (ver **Imagem 8**), segundo, criar um ambiente mágico na plateia com a intenção de anunciar a chegada de um mundo de fantasia. Em vez de iluminar todo o auditório, até porque não possuía todos os

meios necessários, decidi fazer apenas um apontamento nas paredes laterais acústicas do Rivoli, como se de

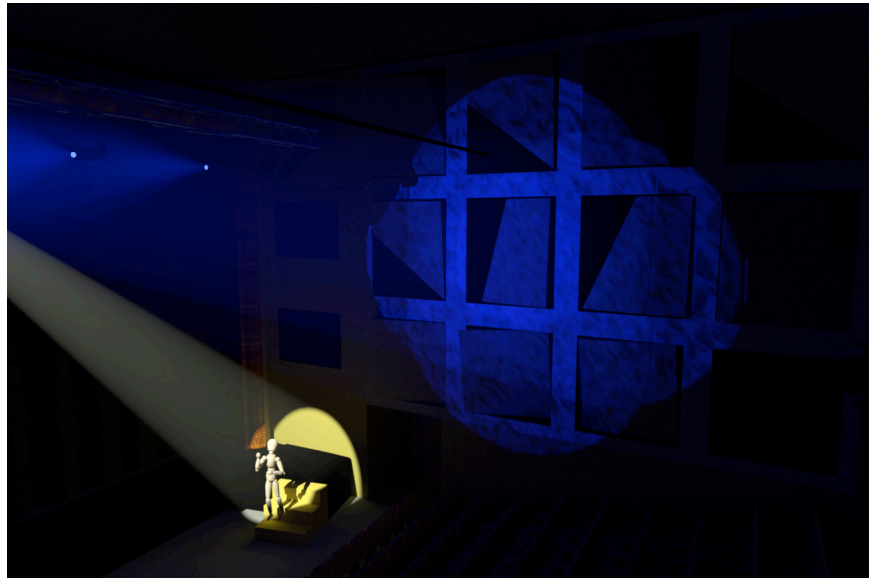
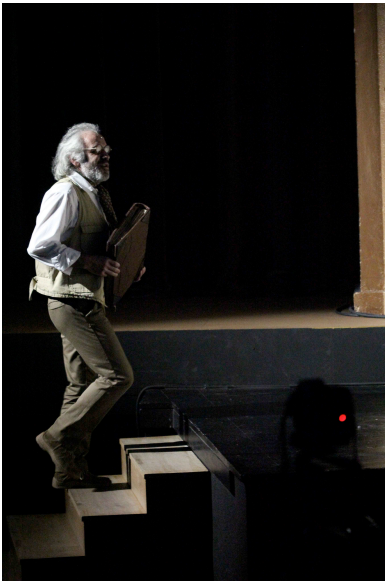


Imagem 9a - Momentos iniciais do Prólogo (fotografia)

Imagem 9b - Momentos iniciais do Prólogo (imagem virtual)

uma luz sortílega se tratasse (ver **Imagens 9a e 9b**). No fim do texto do prólogo, a cortina régia abria e revelava o espaço da biblioteca - neste momento esta luz deslocava-se para a cortina e preenchia o espaço



Imagem 10 - Fim do texto do prólogo - momento de abertura da cortina (imagem virtual)

da biblioteca, desvanecendo-se, ao mesmo tempo que o avó entrava no espaço (ver **Imagem 10**). O fim da

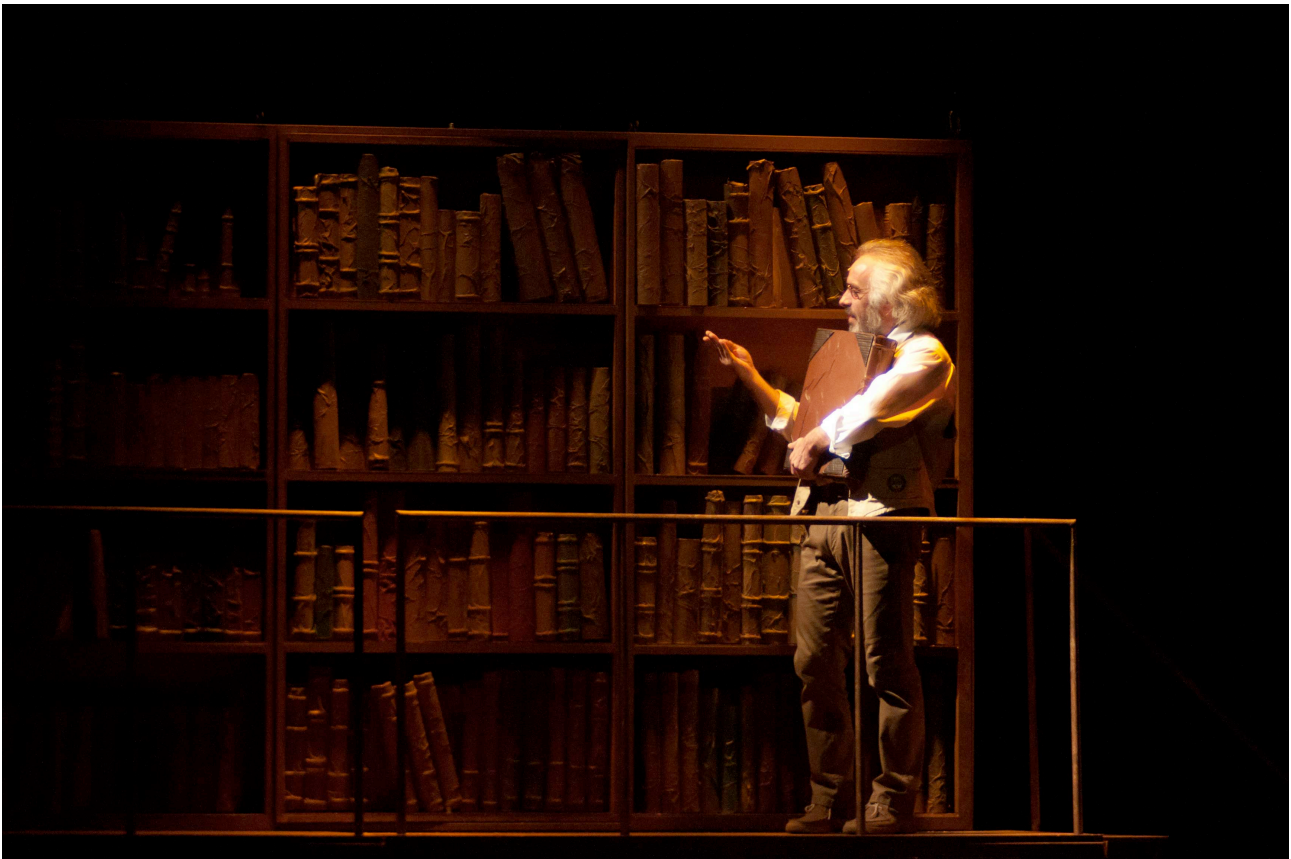
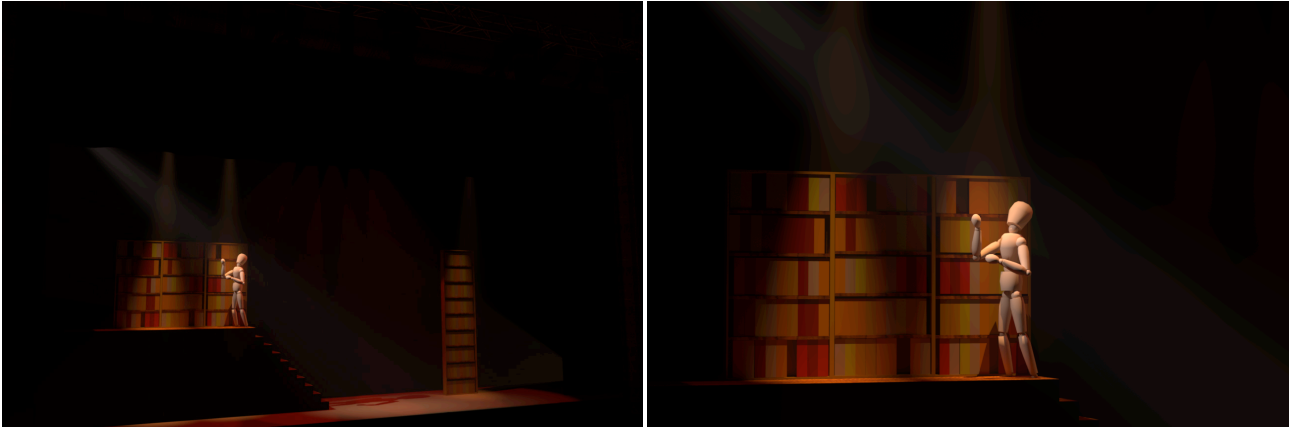


Imagem 11a e 11b (em cima) e 11c (em baixo) - Momentos finais do Prólogo - avô na plataforma de acesso às estantes do lado esquerdo (11a e 11b - imagem virtual; 11c - fotografia)

cena do prólogo só estaria concluída, quando o avô subia as escadas (ver [Imagem 11](#)) e desaparecia na estante central. Este desaparecimento era acompanhado por mais um efeito de luz, acentuando a magia do momento e ajudando a criar a ilusão do desaparecimento do avô para lá da estante (ver [Imagem 12a e 12b](#)).

Imagem 12a - Efeito especial para marcar e iludir o desaparecimento do avô pela estante (imagem virtual)

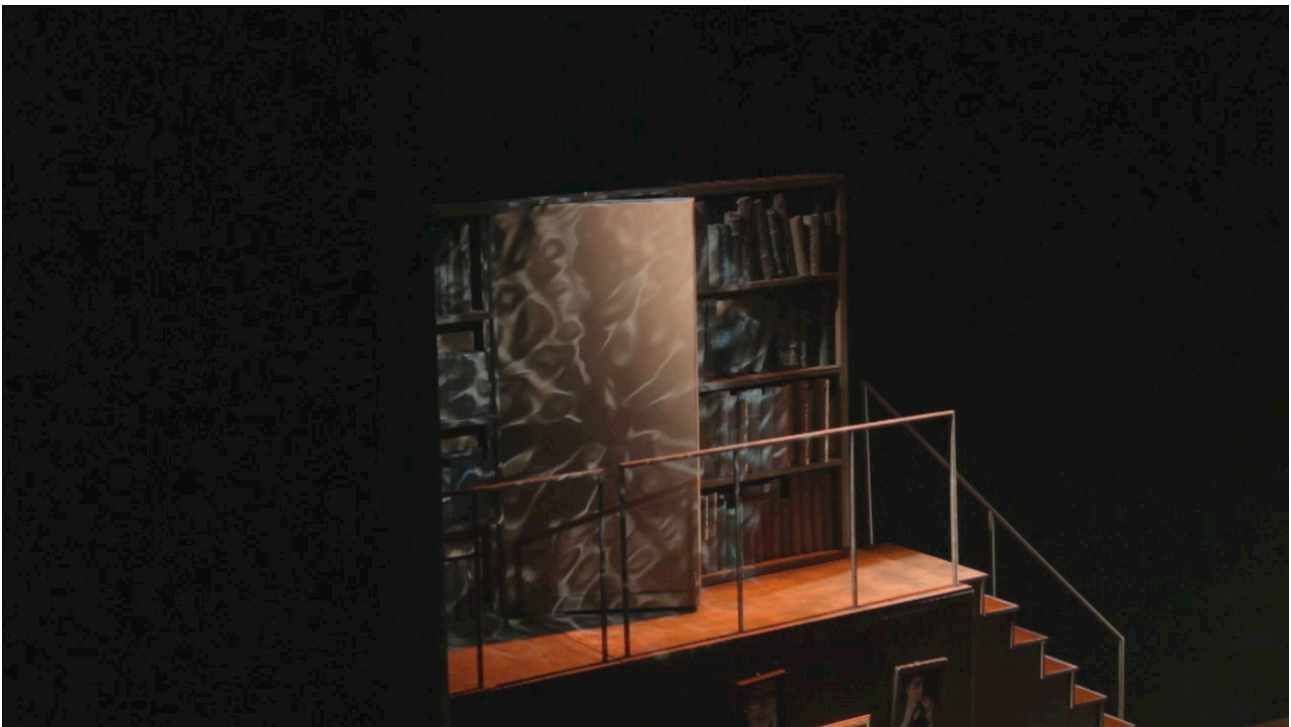


Imagem 12b - Efeito especial para marcar e iludir o desaparecimento do avô pela estante (fotografia). Nota: é impossível ilustrar numa imagem estática o efeito que foi criado através de uma sequência de movimentos rápidos de diferentes atributos do autômato; no entanto, este é o instante em que a personagem desaparece pela estante

As intenções e os meios utilizados encontram-se, em pormenor, na **Tabela 3** - Iluminação do Prólogo¹.

Tipo de luz	Fonte motivadora	Propósito específico	Meios utilizados
Visibilidade Especial	Não se aplica	Destacar o personagem Iluminação localizada acompanhando o percurso do personagem	Equipamento: 1 Autómato da FDC Cor: CTO Local: Truss FDC Afinação: Abertura suficiente para iluminar todo o corpo do ator. Ligeiramente desfocado
Efeitos Especiais	Luz sortilêga que atribui poderes mágicos em tudo o que toca (fantasia)	<p>Criar uma atmosfera mágica na plateia, sugerida pelo texto e pela música, convidando a plateia a envolver-se e a mergulhar na fantasia</p> <p>Acompanhar a dinâmica da música</p> <p>Parte B - Criar dinâmica, destaque à abertura do pano de boca</p> <p>Parte C - Atribuir magia à biblioteca (linguagem simbólica)</p>	<p>Equipamento: 3 Autómato da FDC Cor: Azul Local: Truss FDC Afinação: Projeção de luz para as paredes laterais do Rivoli (partes acústica), com texturas e rotação lenta de gobo e prisma.</p> <p>Parte B – Mesmas características do feixe, aumentando ligeiramente a rotação e movimento plateia-palco.</p> <p>Parte C - Entravam pelo espaço biblioteca, espalhando-se e diminuindo a intensidade lentamente em sintonia com a alteração de ritmo da música.</p>
Efeitos Especiais	Luz mágica que emane da estante	<p>Criar um efeito mágico no momento em que a estante roda e a personagem desaparece</p> <p>Iludir a emanação de uma luz tornando a estante, temporariamente, com poderes mágicos</p> <p>Acompanhar sonoplastia</p>	<p>Equipamento: 1 Autómato da FDC Cor: CTO Local: Truss FDC, o mais alinhado frontalmente com a estante Afinação: Direcionado para a estante. Sincronizado com a sonoplastia, era acionado um efeito de forma crescente e decrescente coincidindo, respetivamente, com a abertura e o fecho da estante.</p>

Tabela 3 - Iluminação do Prólogo

¹ A **Tabela 3** não contém a descrição da iluminação da Biblioteca porque será explicada melhor no quadro seguinte.

c.2) Quadro I – Biblioteca

Cada um dos quadros que se segue será descrito em cinco aspetos, alguns deles desenvolvidos em tópicos, e uma tabela síntese, no sentido de melhor ilustrar o processo do seu desenho.

Área de Representação e panejamento

- Palco reduzido a 3 metros do arco do proscénio delimitado por um pano de fundo negro.
- Pernas régias reguladoras que diminuían a abertura da boca cena deste quadro.

Elementos cénicos

- Uma plataforma à esquerda de cena com 2 metros de altura onde assentavam três estantes suspensas numa vara contrapesada (CP). Na mesma vara, estava também suspensa uma estante maior em altura que assentava no chão, do lado direito de cena. (ver [Imagem 13](#))



Imagem 13 - Cenário da Biblioteca e respetivo panejamento (imagem virtual)

Complicações técnicas e implementação

Em consequência da delimitação da área de cena, a iluminação da biblioteca teria de ser feita apenas com uma vara dentro da caixa de palco, já que as restantes estavam destinadas ao panejamento ou à cenografia.

Disponha apenas de um rompimento lateral do lado direito porque o lado oposto estava bloqueado com a plataforma.

Para viabilizar a saída dos atores de cena, iludindo o seu desaparecimento por uma estante, teria de haver um pequeno espaço, entre as estantes e o pano de fundo, que não poderia ser iluminado.

Tipo de abordagem

A biblioteca, sendo o único espaço de contexto real e que consistia num momento essencialmente teatral, levou-me a pensar em fontes de luz que fossem espelhos da realidade, seguindo o modelo mais comum em contexto de teatro.

Iluminação idealizada

Respeitando o método de trabalho imposto a mim mesmo, procurei as fontes motivadoras que servissem de inspiração para determinar a luz dominante e outras fontes de luz secundárias (caso se justificasse). Era suposto a biblioteca ser antiga e por isso imaginava um ambiente quente próprio das madeiras e livros velhos. Naquele espaço, também ocorreria o transporte para o mundo da fantasia, o que me fez pensar em criar um ambiente também misterioso e mágico (ver [Imagem 14](#)).



Imagem 14 - Estudo da iluminação da Biblioteca utilizando a aplicação informática Wysiwyg

De forma a criar um ambiente que respondesse a todas estas condições, a solução que encontrei foi imaginar uma situação noturna, tanto mais que o texto não especificava a hora do dia. Desta forma, era possível basear-me em fontes de luz motivadoras reais que se coadunassem com as principais atmosferas pretendidas:

- Atmosfera quente, antiga, acolhedora e realista - imaginei um grande candelabro de velas, a meio da sala, que tornar-se-ia na luz dominante da cena, emitindo uma luz homogénea que preenchia toda a divisão com tonalidades alaranjadas que destacassem e reforçassem os tons madeira dos elementos cénicos. Com o intuito de fazer parecer que a luz vinha de uma única fonte, ou seja, de um único 'ponto', como ocorre em grande parte dos contextos reais, com boa intensidade e ter a possibilidade de controlar os limítrofes da luz, de forma precisa², utilizei cinco recortes colocados ao centro da vara M1, o mais próximos possível, afinados de forma a projetar luz de maneira radial, tal como a luz produzida por um candelabro.

Para complementar a ideia de interior e para reforçar o realismo, imaginei uma outra fonte de luz artificial vinda do local de entrada das crianças (primeiro rompimento lateral direito) como se houvesse uma porta de ligação com as restantes divisões da casa, criando uma sensação de continuidade de espaço pelo rompimento do lado direito. De modo a enfatizar a ideia de dois espaços interiores distintos (a biblioteca e a divisão para além da 'porta') utilizei, nesta luz lateral, um filtro de cor menos quente do que para o sistema



Imagem 15 - Instante da cena da Biblioteca (a fotografia consegue ilustrar o ambiente quente dado pela dominante e a luz lateral vinda do rompimento direito projetando sombra do personagem na escada)

usado para simular a luz do candelabro (ver [Imagem 15](#)).

² Como já foi referido no ponto das complicações técnicas, a área de representação era bastante pequena, próxima da boca de cena e existia um 'área proibida' que não poderia ser iluminada. Os recortes, por serem o equipamento de luz com menos dispersão e com a vantagem de se poder 'cortar' a luz das áreas desejadas através do sistema de facas, seriam a opção mais eficaz para não deixar escapar luz, ora para a 'área da ilusão', ora para a plateia.

- Atmosfera mística ou mágica – a recriação da iluminação de velas do candelabro pode, por si só, criar um clima místico. Por outro lado, a intenção não era que esta atmosfera mágica fosse a predominante. Na verdade, interessava-me mais criar um contraste entre a iluminação geral da biblioteca e a zona onde realmente se daria o transporte das personagens do mundo real para o imaginário, que seria a zona das estantes do lado esquerdo, em cima da plataforma. Por essa razão, imaginei uma janela do lado esquerdo, como se estivesse fora do palco, relativamente alta para que a luz que entrasse pela janela atingisse tanto a zona da estante em questão, como as escadas de acesso à plataforma de forma a iluminar um ator ou atriz que as subisse. A ideia da janela surgiu paralelamente à ideia do ambiente noturno, com a intenção de introduzir, no ambiente geral quente da biblioteca, uma luz fria e azulada justificada por uma fonte motivadora real como é a luz da lua. Para atingir todos estes objetivos escolhi um projetor Par64 que permitia obter uma luz pujante de raios ‘paralelos’, à semelhança da luz produzida pela lua na realidade, tornada bem visível no ar através da presença de fumo *haze*³. A utilização deste tipo de projetor com a sua luz filtrada por uma cor fria, naquele ângulo específico, pretendia criar uma espécie de luz divina que atribuía ‘poderes mágicos’ àquela zona da biblioteca (ver [Imagem 16](#)).

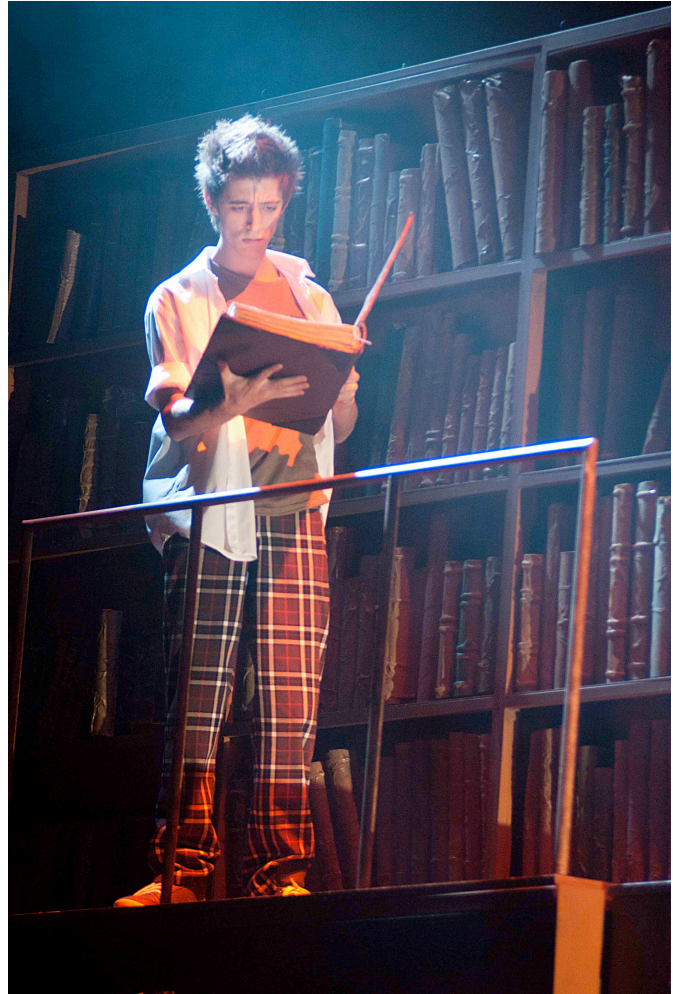


Imagem 16 - Instante da cena da Biblioteca onde se pode observar a presença da luz azulada na zona da estante rotativa, tornando essa zona mais mágica.

³ Foi introduzida uma pequena porção de fumo *haze* na área de representação para reforçar a atmosfera pretendida e tornar o aspeto visual mais apelativo. Por se tratar de uma situação que se pretendia semelhante à realidade a presença deste fumo deveria ser justificada, nomeadamente pela evocação do pó característico de um local antigo.

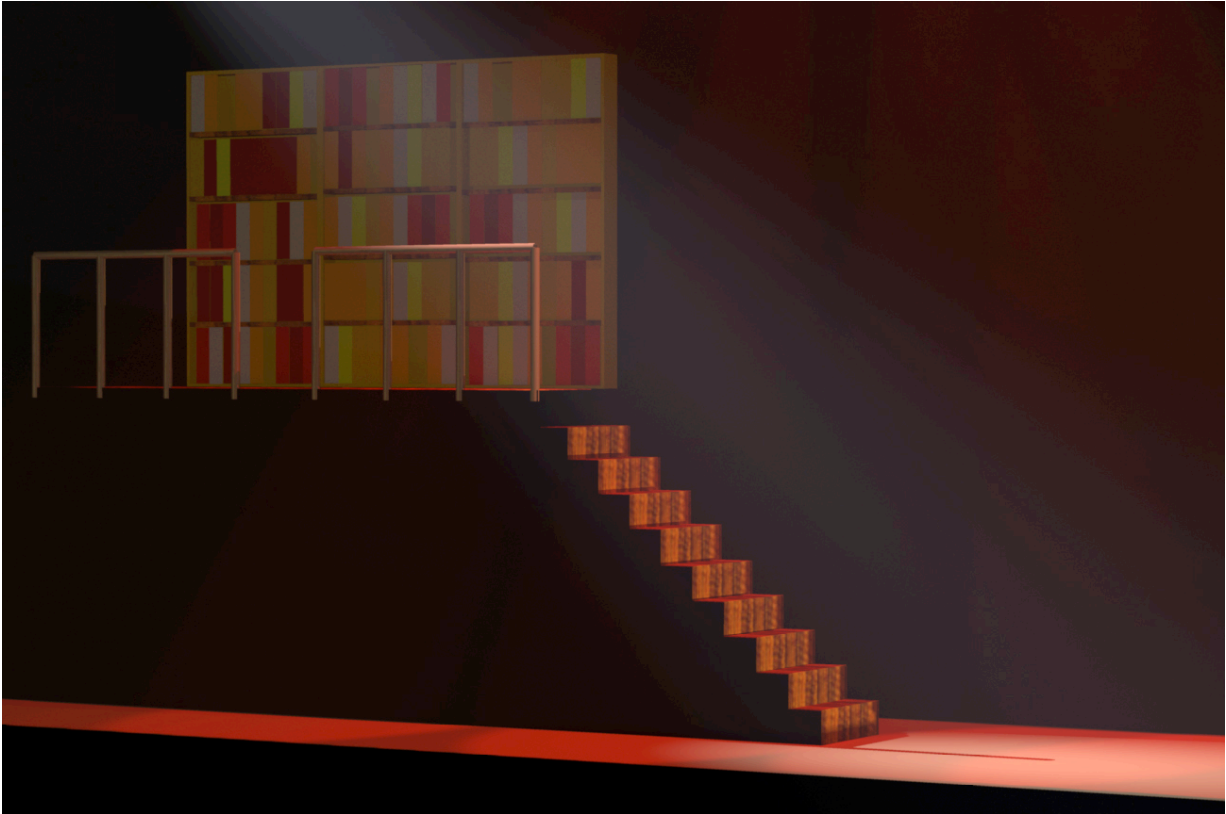


Imagem 17a (em cima - estudo - imagem virtual) e 17b (em baixo - fotografia) - Parte do cenário da Biblioteca - nestas imagens consegue-se distinguir a luz considerada dominante (a luz de cor âmbar que preenche todo o espaço), a luz secundária nº1 (a luz azulada que raso nas estantes) e a luz secundária nº 2 (pode-se ver a incidência desta luz nos degraus da escadas)



Na Tabela de Iluminação do Quadro I estão organizadas e exploradas todas as fases do método de trabalho, descrevendo-se em pormenor as características e o modo de emprego do equipamento para atingir cada uma das finalidades.

Tipo de luz	Fonte motivadora	Propósito específico	Meios utilizados
Luz dominante	Luz de candelabro Luz de reflexão das madeiras envelhecidas (tons alaranjados ou avermelhados)	Luz de interior quente Ambiente acolhedor, naturalista e misterioso Realçar a antiguidade da sala (móveis e livros)	Equipamento: 5 recortes Local: M1 juntos ao centro, Cor: #22 (Dark âmbar) Afinação: dispostos de maneira a criar luz radial, como se viesse de um ponto, cobrindo a área de representação toda.
Luz secundária nº1	Janela do lado esquerdo com entrada de luz lunar na biblioteca	Enriquecer a composição visual Completar a ideia de noite Destacar a zona onde as personagens desaparecem na estante, como se uma luz divina se tratasse, atribuindo uma carácter magico ao local através de uma luz natural imaginária (lua)	Equipamento: Par64 CP61 Local: suspenso na parte esquerda da M1, já fora da área de representação da cena, para iludir uma proveniência de luz externa (inexistente) criando profundidade lateral. Cor: E61 (Mist Blue) Afinação: A localização do projetor foi estudada para criar uma diagonal que iluminaria, tanto o ator que estivesse em cima da plataforma em frente à estante rotativa como o ator que subisse pelas escadas de acesso.
Luz secundária nº2	Uma porta de acesso à biblioteca, do lado direito	Coincidindo com a entrada dos atores, sugeria uma ligação com as restantes divisões da casa Luz de interior quente Sensação de profundidade lateral	Equipamento: 1 Recorte Selecon 23-50 Cor: E103 Local: 1ª Torre Lateral Direita rasante ao chão. Afinação: focagem suave, luz cortada com facas para ficar no limite do rompimento oposto e sem passar luz por trás das 3 estantes e sem tocar no chão.
Iluminação frontal	Reflexo da luz dominante, supostamente vindo da '4ª parede'	Visibilidade dos personagens Luz de frente homogénea e com uma tonalidade quente	Equipamento: 5 PC's Cor: #04 Local: Truss FDC Afinação: Cobrindo de forma geral a área de representação da biblioteca.
Visibilidade Especial	Não se aplica	Reforçar zonas principais de ação para não subir demasiado o sistema geral de frente, comprometendo a composição visual	Equipamento: 3 Autómato da FDC Local: Truss FDC Cor: CTO Afinação: Abertura média, desfocado, projetado Efeitos: Nenhum
Luz de enchimento ou de reforço	Reflexo da luz secundária nº2, supostamente vindo da '4ª parede'	Aumentar ligeiramente a intensidade do lado direito do palco, justificado pela luz secundária nº2	Equipamento: 3 Autómato da FDC Local: Truss FDC Cor: CTO Afinação: Abertura média, desfocado, projetado Efeitos: Nenhum

Tabela 4 - Iluminação do Quadro I - Biblioteca

c.3) Quadro II – Barco

Tema Musical: Reis do Mar

Área de Representação e panejamento

- Palco com 11 metros de profundidade desde o ponto zero, limitado com pano de fundo negro.
- Boca de cena de 13 metros. Pernas fechando em perspectiva, até ao fundo, sendo a última abertura de 10 metros.

Elementos cênicos e implementação

- Um mastro de 70 cm de diâmetro e 6,40 metros de altura, dois cordames próprios dos barcos e um leme.
- Elementos dispostos de maneira a criarem a orientação do barco em diagonal, como se a proa estivesse na esquerda baixa de cena.



Imagem 18 - Cenário e panejamento do Quadro II - Barco

Complicações técnicas consideradas

A dimensão do mastro e os cordames foram, sem dúvida, um problema técnico inviabilizando varas e comprometendo os ângulos de iluminação, uma vez que provocariam sombras indesejadas.

Dentro das mutações assumidas de cena, a transição do quadro da biblioteca para o do barco era a mais complicada, envolvendo várias varas em movimento, somando uma plataforma de grandes dimensões que tinha de sair do palco. O desafio da iluminação era conseguir esconder os truques técnicos de transição e, ao mesmo tempo, deixar visualizar, com mais relevância, a entrada do cenário seguinte, sem que com isso não aparecesse luz ‘mal afinada’, na medida em que o cenário ainda está a entrar ou a sair. A programação da consola de luz permite resolver muitos destes problemas mas o melhor ainda é antecipar esta situação, na fase da elaboração da planta de luz.

Tipo de abordagem

Por se tratar de um universo imaginário e sendo uma cena totalmente musical, a idealização da luz teve uma abordagem mais aproximada à dos concertos.

Procurava por isto, em primeira instância, uma atmosfera representativa do momento e ritmo da música, centrado no objetivo de criar impacto visual e com menos preocupação, por exemplo, com a iluminação frontal, de maneira geral, das personagens, da forma como ocorre em cenas de índole mais teatral.

Iluminação idealizada

Na tabela de análise ao texto tinha definido para este quadro uma atmosfera de fantasia, na medida em que se tratava do momento de transição para o local da lenda. Ao mesmo tempo, este local representava um ambiente assustador, uma vez que se tratava do barco dos piratas, as personagens vilãs do enredo que, nesta cena, mantinham prisioneiro o avô das crianças, amarrado ao mastro (ver **Imagem 19**).



Imagem 19 - Quadro II - Barco - momentos iniciais em que amarram o avô ao mastro

A hora do dia não estava definida no texto, sendo que a imagem que eu imaginei era a de um barco baloiçando bastante, no meio de uma tempestade, à noite e em alto mar, facilitando a dualidade sensorial entre o fantástico e o assustador.



Imagem 20a (em cima - estudo - imagem virtual) e 20b (em baixo - fotografia) - O estudo consegue ilustrar a intenção de criar um intenso contra-luz azul como luz dominante e as duas luzes secundárias (o centro da boca de cena iluminado pela luz lunar e a luz lateral âmbar motivada por fontes de luz artificiais); a fotografia (em baixo) apesar de não ter muita qualidade (desfocada até) é a única existente que consegue revelar os feixes definidos dos projetores



A visualização das [Imagens 20a e 20b](#) ajudam na compreensão da descrição que se segue.

A minha primeira preocupação foi ter uma luz dominante em contraluz, com uma cor bem saturada que desse a atmosfera geral da cena e que, por si só, criasse grande impacto visual. A cor saturada escolhida foi um azul com bastante violeta, criando uma atmosfera noturna que realçasse a fantasia pela presença das frequências violeta. Para que o sistema criasse impacto e desempenhasse a função de luz dominante, por se tratar de cor saturada, decidi usar equipamento de 2Kw. Coloquei os projetores de maneira a obter um efeito de



Imagem 21 - A utilização de fumo *haze*, para além de permitir a definição dos feixes de luz, tornou o ambiente mais dramático como demonstra esta fotografia de um dos momentos

contraluz na diagonal, vindo de estibordo, coerente com a posição do barco em cena, provocando escuridão na esquerda alta como se do mar se tratasse (ver [Imagem 23](#)), pela criação da sensação de profundidade e infinito. Para ajudar a criar mais atmosfera e impacto visual com a visualização dos feixes de luz, foi utilizado fumo *haze* (ver [Imagem 21](#)).

Contudo, este primeiro sistema de projetores não iluminaria os atores/cantores/bailarinos. À semelhança da cena anterior, tive de procurar fontes de luz motivadoras que justificassem a presença de luz de outra proveniência. A ação principal, imprescindível para a compreensão da história, desenrolava-se à volta do mastro onde o avô se encontrava preso, no centro e na direita baixa de cena. Imaginei uma lua cheia altaneira, que iluminava o mastro e toda a área central, concretizando esta intenção com a utilização de um projetor de 5Kw com filtro de cor fria. Embora deste modo simulasse bem a luz da lua, esta solução tinha o problema de ter um ângulo muito a pique, para iluminar convenientemente a cara dos atores. Daqui surgiu a necessidade de cobrir, de maneira geral, a área de representação com luz de frente fria. Pela necessidade de obter boa visibilidade das faces dos atores, escolhi uma cor azulada mas pálida para este sistema geral frontal, opção mais justificável enquanto iluminação de reforço da luz da lua (ver [Imagem 22](#)).

No entanto, a colocação dos projetores deste sistema teve como referência a luz que considerei dominante, a contraluz azul. Sendo assim, fugindo de uma iluminação frontal mais usual, a maior parte dos projetores foram colados na mesma direção da contraluz azul, que estava disposta na diagonal em relação ao palco (45°) mas no sentido oposto. Ou seja, para cada projetor do sistema da contraluz tinha um projetor do sistema frontal em sentido contrário, para iluminar a mesma área de palco. Como a intenção era cobrir toda a

área de palco, só este sistema não bastaria, uma vez que sozinho, provocaria sombras no lado não diretamente iluminado. Por este motivo, acrescentei um sistema de projetores de iluminação frontal com um ângulo aproximadamente oposto ao primeiro sistema, com a direção simétrica, tendo como eixo o centro da vara.

Numa explicação simplificada, quando observamos o comportamento da luz em situações reais, podemos verificar que uma fonte, emitindo em determinada direção e sentido, quando encontra determinados obstáculos (nomeadamente as paredes dos ambientes fechados do quotidiano, que muitas vezes não existem em palco), frequentemente, vai refletir a maior parte da luz no sentido oposto (ainda que com menos intensidade de que a original obviamente). Esta é uma condição que tenho sempre saliente na fase de criação que resulta num procedimento que é parte integrante do meu método de trabalho e que consiste, então, em antecipar, imediatamente após a colocação de um projetor ou de um sistema de projetores, a luz de reflexão que esse ou esses projetores provocariam numa situação real. O meu propósito com este procedimento de princípio é garantir que mantenho em palco a condição da luz vir de todo o lado, pelos seus efeitos físicos de reflexão, assegurando, com isto, a perceção da tridimensionalidade dos volumes.



Imagem 22 - Quadro II - Zona principal de ação



Imagem 23 - Quadro II - Segundos iniciais da instalação da cenografia e da luz em que passava um personagem com uma candeia - contraluz azul deixando a esquerda alta escura e luz lateral âmbar motivada pela presença de luzes artificiais (luz secundária nº2)

O próximo passo foi completar a modelação, dando mais tridimensionalidade aos objetos cénicos e aos corpos. A noite e a possível presença de luzes artificiais no barco que posteriormente acabou por se efetivar com a utilização de candeias em cena, foram a fonte motivadora para a presença de uma segunda luz secundária em cena constituída por dois sistemas laterais: um sistema de cor âmbar saturado (#23) do lado direito e outro do lado esquerdo de cor âmbar menos saturado (#04) como se existissem duas fontes artificiais com temperaturas de cor diferentes. (ver [Imagem 23a](#) e [23b](#)).



Imagem 23b - Momentos iniciais: sistemas laterais com saturações diferentes permitiram uma melhor modelação dos elementos cénicos e dos atores, como se pode observar mais claramente no mastro do barco

Alguns apontamentos de luz, como demonstra a **Imagem 24a**, foram utilizados em certos momentos para marcar a movimentação, bem como alguns efeitos especiais, entre os quais a simulação de relâmpagos de trovoada feitos através de luz estroboscópica que iam sendo lançados manualmente ao longo da duração total do quadro, aumentando de intensidade para o final da cena. Outro efeito que era obtido através de operação manual da consola de luz era o movimento alternado dos sistemas de luz lateral, que acompanhavam o balanço do corpo dos personagens⁴. Ou seja, quando os personagens inclinavam o corpo para a esquerda, a intensidade dos laterais da direita aumentava e vice-versa (como ilustra a **Imagem 24b**).



Imagem 24a - Momento em que o grupo de piratas se deslocam para a 'proa do barco' - o ângulo utilizado do projetor especial acentua o lado assustador do momento



Imagem 24b - Balançar do barco simulado pelo elenco

⁴ Para simular o balançar real de um barco em alto mar, o encenador optou por serem os atores a sugerirem esse movimento através da inclinação lateral alternada do corpo, sincronizada entre todos.

Tipo de luz	Fonte motivadora	Propósito específico	Meios utilizados
Luz dominante	Noite teatral ou cinematográfica	Representação de noite em alto mar Atmosfera dramática e fantástica Ajudar a definir a posição diagonal do barco, criando profundidade e sensação do mar infinito, na esquerda alta Impacto visual	Equipamento: 9 PC 2Kw e Haze Cor: E195 (Zenith Blue) Local: M2, CP23 e Plataforma Elevatória Afinação: dispostos desfasados de vara para vara, criando um contra-luz na diagonal, cobrindo a área toda de representação menos a esquerda alta.
Luz secundária nº1	Lua cheia	Justificar presença de uma fonte de luz menos saturada (sistema geral de frente fria) para permitir visibilidade Demarcar a área de maior ação Completar a ideia de noite Enriquecer a composição visual	Equipamento: Fresnel 5K e Par64 Cor: E63 (Mist Blue) e E202 (CTB) Local: M2 do lado direito do mastro Afinação: Fresnel contra-picado iluminando o centro de palco junto à boca de cena. Par64 afinado rasante ao lado direito do mastro como se da mesma luz se tratasse
Luz secundária nº 2	Candeias, archotes ou outras fontes de luz rudimentares provenientes do fogo	Modelar os corpos e ganhar mais tridimensionalidade nos elementos cénicos Salientar as cores dos figurinos e da cenografia (tons avermelhados e madeiras do cenário) Permitir visibilidade Adquirido no resultado final: Ajudar na dinâmica da cena oscilando com a música e com o movimento de balanço dos atores	Equipamento: 4 + 8 PAR64 CP62 Cor: E04*4 esquerda e #23*8 direita Local: Torres Laterais a média altura Afinação: Ovalização na vertical, afinado para o rompimento oposto, a 90°, sem tocar nas pernas.
Iluminação frontal	Reforço da luz secundária nº1	Visibilidade dos personagens Luz de frente homogénea e com uma tonalidade fria como se luz da lua se tratasse	Equipamento: 6 recortes (Linha 1), 3 recortes (linha 2), 5 recortes (linha 3), 3 recortes (linha 4) Cor: #63 (Pale Blue) Local: Truss FDC (linha 1), M1 (linha 2), M2 (linha 3), M3 (linha 4) Afinação: Cobrindo de forma geral a área de representação. Quantidade maior do lado direito, contrapondo o contraluz Azul (com semelhante direção mas sentido oposto). Em menos quantidade, do lado esquerdo,
Luz de enchimento ou de reforço	Reflexo da luz secundária nº2, supostamente vindo da '4ª parede'	Aumentar ligeiramente a intensidade do lado direito do palco, justificado pela luz secundária nº2	Equipamento: 3 Autómato da FDC Local: Truss FDC Cor: CTO Afinação: Abertura média, desfocado, projetado Efeitos: Nenhum
Efeitos	Relâmpagos	Simular tempestade no mar Atribuir mais drama à cena	Equipamento: 4 DataFlash Cor: Sem Cor Local: M2 e CP23 Afinação: Picados

Tabela 5 - Iluminação do Quadro II - Barco

c.4) Quadro IIb - Mar

Área de Representação e panejamento

- Plateia e centro da boca de cena.
- Palco com 11 metros de profundidade desde o ponto zero, limitado com pano de fundo negro.
- Boca de cena de 13 metros. Pernas fechando perspectiva até ao fundo, sendo a última abertura de 10 metros.

Elementos cénicos e implementação

- Nenhum elemento cénico.

Complicações técnicas consideradas

A utilização da plateia como área de representação é sempre complicado, porque não existem infraestruturas preparadas para cobrir toda essa área, principalmente, com os ângulos certos. Os atores saíam e entravam pelo meio da plateia, como se esta representasse o mar. Para além de não existirem estruturas de suporte, era grande a quantidade necessária de equipamento com especificações especiais para se viabilizar a criação de um efeito de mar geral em toda a plateia, como era pretendido.

Tipo de abordagem

A preocupação em recriar as atmosferas de cada espaço - o mar e a costa da ilha - de forma a facilitar a identificação destes dois lugares fez-me optar por uma abordagem que se pode associar mais ao tipo teatral – privilegiando a visibilidade frontal. A pertinência desta abordagem era exponenciada pela existência de diálogo, nomeadamente quando as crianças ‘davam à costa’.

Iluminação idealizada

1ª parte – mar – Depois do barco encalhar, as crianças saltavam para a plateia, percorrendo o corredor central desta antes de saírem pelo fundo e reentrarem novamente. Neste momento, só deveria existir luz na plateia aparentando uma atmosfera marítima e o palco tinha de ser levado à escuridão. Antes da programação da consola de luz, ainda não sabia muito bem como faria esta transição. Sabia, no entanto, que os únicos recursos que existiam para criar um efeito de água eram os quatro autómatos da *truss* frontal. Assim sendo, a ideia foi utilizar os gobos rotativos, juntamente com o prisma rotativo e uma cor azul esverdeada, preenchendo a plateia, o máximo possível. Sabia que esta solução dos quatro autómatos era escassa para cobrir totalmente a área da plateia mas não existiam recursos suficientes para tal. No entanto,

isto não era muito problemático na medida em que a intenção central a sugestão do efeito e não tanto a sua representação totalmente fidedigna e realista. O resultado final foi semelhante ao que tinha imaginado, mas em vez de criar uma atmosfera geral em toda a plateia, os autómatos acompanhavam o movimento das crianças, em particular. Depois do barco encalhar, os autómatos em questão faziam um movimento rápido, linear, do palco para a plateia, mudando a atenção do público para o caminho traçado pelas crianças, na sua corrida pelo corredor central. Logo de seguida as crianças reentravam e percorriam novamente o este corredor, simulando gestos de natação com esforço, como se estivessem no mar, até chegar à boca de cena, representando, neste momento, a costa da ilha. Os autómatos acompanhavam este percurso com o mesmo efeito de água.

2ª parte – costa da ilha – Quando chegavam novamente ao palco, as crianças sentavam-se na sua berma, como tendo chegado à costa da ilha. Para dar a entender que as crianças se sentavam perto do mar, ou mesmo ainda com os pés na água, os autómatos foram programados para pararem o movimento de perseguição, precisamente, na extremidade do palco, iluminando, com o efeito de água, a parede frontal do palco e um pouco da superfície da boca de cena. A iluminação idealizada,



Imagem 25 - Luz lateral - também serviu para destacar um momento cómico protagonizado por uma das crianças

inicialmente, deste momento de chegada à ilha já foi descrita, anteriormente, quando foi referido o processo de escolha dos autómatos. Também já foi dito que essa planificação não foi concretizada, mantendo-se, no entanto, a ideia de criar alguma expectativa antes da ilha ser revelada. Para tal, o palco foi mantido no escuro utilizando apenas intensidade suficiente nos recortes laterais (ver **Imagens 25**), afinados sem iluminar o chão, para só serem vistos os “animais” que tinham aparição nesta cena, quando entravam e saíam, num pequeno jogo de interação entre o público e as crianças (em que o público tentava avisar as crianças da aproximação dos animais pelas costas das crianças, em vão, uma vez que aqueles se escondiam sempre que estas olhavam para trás), que durava uns minutos até começar o tema musical que marcaria o início do quadro seguinte. Como este pequeno momento de transição era apenas falado, existindo interação com o público, era necessário boa visibilidade das faces das crianças. Para não perder o efeito de água, bem como o efeito dos corredores laterais dentro do palco, a solução foi retirar saturação a dois dos autómatos frontais, levando-os quase a branco, mas mantendo o efeito de água, como se da reflexão desta nas faces das crianças se tratasse (ver **Imagens 26a e 26b**).



Imagem 26a (em cima - estúdio - imagem virtual) e 26b (em baixo - momento do espetáculo - fotografia)



c.5) Quadro III – Ilha/floresta azul

Tema Musical 1: Faz o Mundo Girar

Tema Musical 2: PUF!

Área de Representação e panejamento

- Palco com 11 metros de profundidade desde o ponto zero, limitado com ciclorama branco.
- Boca de cena de 13 metros. Pernas fechando em perspectiva, até ao fundo, sendo o último rompimento de 10 metros. Ciclorama com máscara lateral, ficando com abertura de 9 metros.

Elementos cénicos e implementação

Havia vários elementos cénicos representativos de lianas. As lianas estavam distribuídas por quatro varas que começavam a descer lentamente no início do quadro, fazendo-as aparecer em cena a par com o crescendo da música.

Ao fundo de cena, mais caídos para o lado direito, assentavam alguns volumes cénicos (cubos e paralelepípedos) de cor azul, empilhados de forma orgânica, criando degraus de acesso ao topo, que pretendiam simbolizar uma montanha.

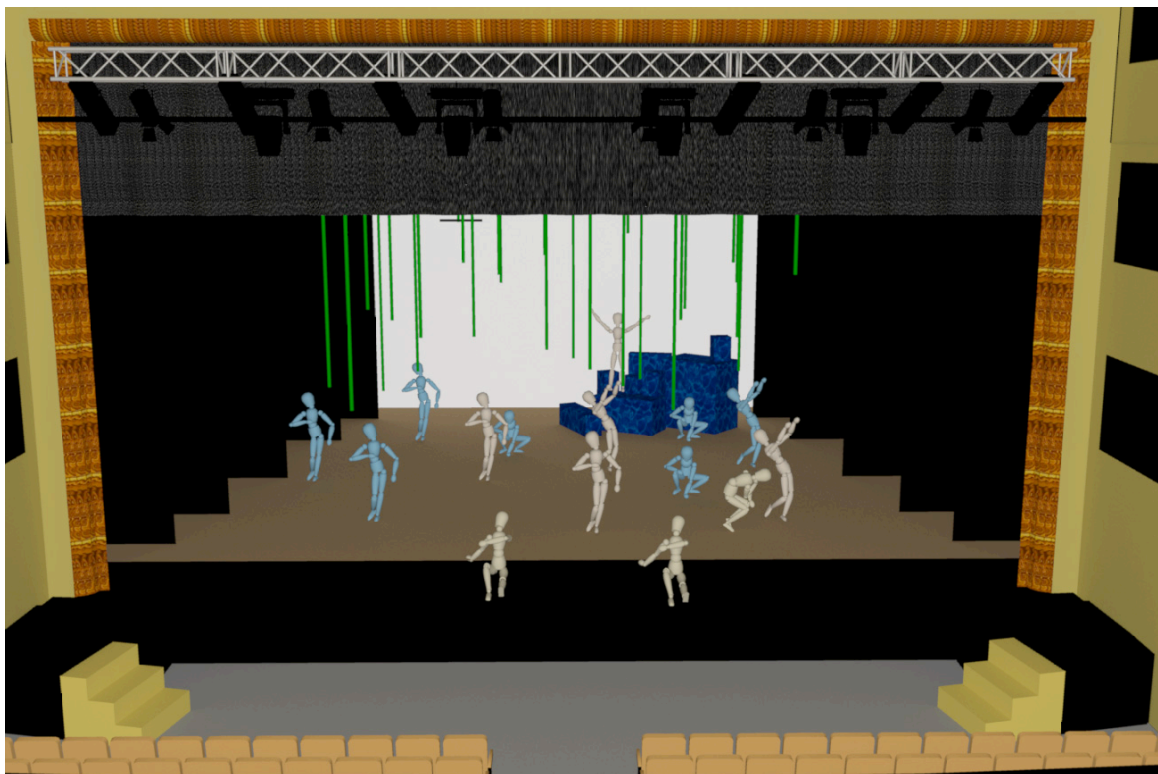


Imagem 27 - Cenário do Quadro III - Floresta Azul

Complicações técnicas consideradas

Como já foi referido, as lianas ocupavam muitas varas, dificultando a colocação de projetores. As posições e os ângulos destes teriam de ser bem estudados para não iluminarem de forma indevida as lianas nem provocarem sombras indesejadas.

A escassez de cenografia dificultava a concretização da imagem idealizada: inicialmente tinha imaginado uma floresta mais densa, com muitas plantas, criando zonas de contraste luminoso, com diferentes texturas. As próprias lianas eram pouco camufladas, não deixando muita superfície de absorção da luz, o que comprometia a possibilidade de salientar a volumetria das formas orgânicas.

O palco estar pintado com um castanho *camel*, com bastante pigmento magenta consistia também numa dificuldade uma vez que havia o risco de deturpar certas cores. Esta opção por um tom claro, como qualquer outra, revestia-se de vantagens em cenas mais brilhantes mas revelava-se desvantajosa quando fosse necessário isolar certas zonas do palco.

Tipo de abordagem

Durante a cena existiam momentos específicos de cada um dos tipos de espetáculo: teatro, música e dança. Apesar de todos os momentos se passarem num ambiente de fantasia, os momentos teatrais teriam de ter, a meu ver, dentro do mundo imaginário, uma iluminação com menos invulgaridade, menos impacto visual e com uma visibilidade mais naturalista dos atores. Isto com o intuito de criar mais contraste entre estes momentos teatrais e os temas musicais, momentos que, muitas vezes, pertencem a pensamentos individuais das personagens ou fantasias que pretendem transportar o espectador para um imaginário mais onírico.

De acordo com esta perspetiva, desenvolvi uma iluminação com uma técnica mais teatral, encontrando fontes de luz motivadoras mais aproximadas à realidade, adequadas ao local e atmosfera pretendidas naquele quadro, servindo de base para uma transformação mais fantástica nos tais momentos musicais, sobressaindo cores mais saturadas ou efeitos de luz dinâmicos, de acordo com a música ou com a coreografia. É esse ponto de partida que será descrito no ponto seguinte, sem entrar em todos os pormenores de iluminação dos dois temas musicais, cujo acompanhamento musical ou coreográfico, na minha perspetiva, necessita de várias mutações com composições de luz que se podem classificar como abstratas, no sentido de lhes assegurar mais estética.

Iluminação idealizada

Desde a primeira leitura do texto que achei que nesta cena deveria existir um contraste de luminosidade com as cenas anteriores, dando a conhecer a ilha ao espectador através de um momento de contemplação e prazer, refletindo a vitalidade de uma ilha cheia de animais e flores. Estes objetivos levaram-me a optar pela utilização de ciclorama, trazendo mais luminosidade e profundidade à floresta da ilha, ajudando também na distinção entre este e os restantes espaços da peça.



Imagem 28 - Início do Quadro III - Floresta Azul - nascer do dia

A abertura desta cena era feita com um tema musical cantado em grupo como se fosse uma auto-apresentação da ilha do tesouro, onde os animais e plantas cantam e dançam, descrevendo um local fantástico que só se encontra em sonhos. A música começa calma e tem um crescendo lento até ao refrão, momento em que se atinge uma espécie de clímax, onde a música se torna ainda mais alegre e ritmada. A intenção era aproveitar o crescendo inicial para criar, com a iluminação, um nascer do dia (ver **Imagens 28**) com a mesma temporização da música até ao refrão. A iluminação do ciclorama seria fundamental para atingir este objetivo. O estado final da luz seria a base para os restantes momentos da ilha, tal como apresentarei em mais pormenor na **Tabela 6**. Alguns dos principais momentos estão ilustrados nas imagens que se seguem:

Imagem 29a (em cima - estudo - imagem virtual) e 29b e 29c (em baixo - fotografia) - A imagem virtual foi um estudo da iluminação da fase do nascer do dia; as fotografias são de alguns desses momentos do nascer do dia





Imagem 30a (em cima - estudo - imagem virtual) e 30b (em baixo - fotografia)- Momento da entrada do Narigum

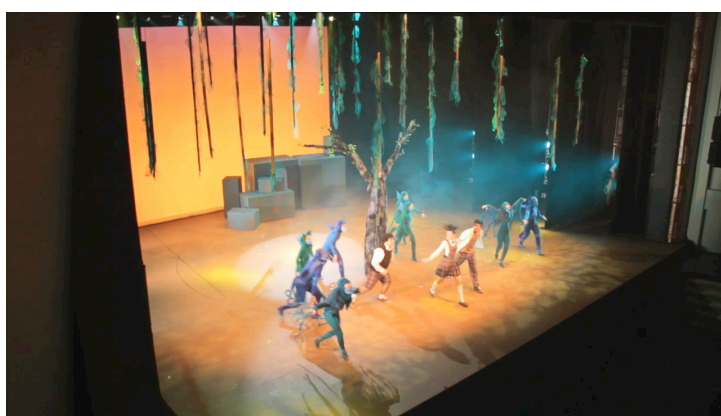




Imagem 31a (em cima - estudo - imagem virtual) e 30b (em baixo - fotografia) - Iluminação base (descrita ao pormenor na Tabela 6) para os momentos teatrais da ilha; contudo a iluminação alterava bastante consoante as necessidades de cada momento, principalmente as tonalidades e as intensidades do ciclorama e dos laterais - esta fotografia ilustra a iluminação das personagens neste ambiente



Imagem 32 - Outros momentos do Quadro III



Categoria do Método	Fonte motivadora	Propósito	Meios utilizados
Luz dominante	Sol	Simular a temperatura de cor e o ângulo da luz do sol logo após o amanhecer	Equipamento: 8 Pares 64 Cor: #388 Local: Torres laterais Direita Afinação: Ovalização na vertical, afinado para o rompimento oposto, a 90°, sem tocar nas pernas. Nota: Este seria o sistema dominante depois da mutação do nascer do dia, após o tema inicial
Luz Complementar da dominante	Sol entre a florestação	Representar as texturas de luz e sombra no chão, provocadas pela passagem da luz do sol entre as folhagens	Equipamento: Recortes com gobo de folhagem Cor: #388 Local: As mesmas varas das lianas Afinação: Colocados sobre o lado direito, criando uma diagonal, projetando luz nas lianas e no chão. As folhagens projetadas no chão foram afinadas, ocupando a maior área possível
Luz secundária (Área de representação)	Reflexos dos elementos constituintes da floresta (verdes e azuis) Reflexão oposta da luz do sol	Supostos reflexos vindos da florestação essencialmente azuis e verdes Modelar os corpos e ganhar mais tridimensionalidade nos elementos cênicos Salientar as cores dos figurinos e da cenografia (tons azuis e verdes)	Reflexos Azuis e verdes Equipamento e localização: Pares das torres de ambos os lados Cor: #172 Reflexão oposta do sol Equipamento e localização: Torres Lateral Esquerda Cor: #04
Luz secundária (Área de representação)	Luz do céu filtrada pela florestação	Luz difusa de temperatura de cor mais elevada, vinda do céu Acentuar a ideia de floresta azul, embora com tonalidades verdes Contra-luz para separar do fundo	Equipamento: 9 PC de 2Kw Cor: #73 (Peacock Blue) Local: Afinação: Contra-luz cobrindo de modo geral a área de representação
Luz de enchimento e tonalidade (Área de representação)	Luz do céu (na parte não musical)	Complementar a composição Fazer pequenas alterações de tonalidades de acordo com os momentos de ação Tornar a iluminação mais homogênea Ajudar na tridimensionalidade, tirando partido do reflexo provocado pelo chão claro	Equipamento: PC de 1Kw com Scroller Cor: L341 e #79 após tema musical Local: M3, CP23 e Vara da plataforma elevatória Afinação: Contra-picados cobrindo de modo geral a área de representação
Iluminação Ciclorama	Momento 1 - Nascer do dia Momento 2 - Reflexo da Floresta Azul	Criar profundidade Momento 1 – simular uma possível mutação luminosa do nascer do dia naquela ilha e criar ilusão da passagem do tempo Momento 2 – Dar continuidade à floresta azul	Equipamento: Sistema de projetores retro-iluminando o ciclorama, com 2 linhas: uma rente ao chão com 2 cores (E20 e #172) e outra iluminado a parte de cima com (E22, #195, #139) Cores Momento 1: Inicialmente Azul escuro na parte de cima e um pouco de âmbar na parte de baixo como demonstra a Imagem 28. As intensidades iam subindo e juntando um pouco de E22 em cima. Cores Momento 2: Ciclorama com tons azuis e verde. Na parte de baixo apenas a cor #172 (lagoon) e em cima, mistura de verdes e azuis.

Tabela 6 - Iluminação do Quadro III - Ilha/Floresta Azul

c.6) Quadro IV – Covil dos Piratas

Tema Musical: O Plano

Área de Representação e panejamento

- Palco com 11 metros de profundidade desde o ponto zero, limitado com fundo negro.
- Boca de cena de 13 metros. Pernas fechando em perspectiva, até ao fundo, sendo o último rompimento de 10 metros.

Elementos cênicos e implementação

- Quadro sem cenografia apenas com um adereço: um barril, no lado direito, alinhado com o primeiro rompimento.

Complicações técnicas consideradas

- Inexistência de cenografia, apenas um barril do lado direito. O espaço deveria ser criado apenas com a luz.
- Novamente a questão da cor da superfície do palco que sendo bastante clara dificultava o isolamento de zonas.



Imagem 33 - Disposição inicial do Quadro IV - Covil

Tipo de abordagem

Pode-se dizer que o planeamento deste quadro teve um pensamento aproximado ao utilizado em muitos espetáculos de dança, onde a luz vai definindo espaços, de acordo com a coreografia. A cena era praticamente musical, com a coreografia a merecer um papel de destaque pela forma como ajudava a transmitir a mensagem. Por este motivo e pela ausência de cenografia, a movimentação foi uma das principais referências para a idealização da iluminação e a definição de zonas.

Ao mesmo tempo, toda a zona de representação tinha que sugerir um covil, utilizando apenas a luz como recurso. Desta forma, o planeamento deste quadro teve como primeiro objetivo criar cenografia com a luz, usando os próprios feixes de iluminação (com o auxílio de fumo *Haze*) como objeto cenográfico, ao mesmo tempo que definiam zonas de ação de acordo com a movimentação, como já foi referenciado (ver [Imagem 34](#)).



Imagem 34 - Estudo do Quadro IV - Covil (imagem virtual)

Iluminação idealizada

Enquanto nos outros quadros existiam objetos cenográficos que condicionavam, de certa forma, a iluminação, o espaço covil podia ser criado exclusivamente pelo iluminador, dando bastante espaço à imaginação. Aliado ao facto de ser uma cena musical, o mundo onírico poderia ser explorado mais ainda.



Imagem 35 - Iluminação da zona do lado direito que teve como fonte motivadora os raios de sol a entrarem na gruta

A fonte motivadora principal, no entanto, foi bem naturalista. Comecei por imaginar uma fonte motivadora que justificasse a presença de luz suficiente para que os personagens fossem visíveis. Assim, defini que a gruta poderia ter uma abertura que deixasse entrar luz exterior. A direção desta luz foi escolhida de acordo a melhor servir o espaço de palco onde decorreria a maior movimentação, sendo esse o lado direito do palco, entre o primeiro e segundo



Imagem 36 - Iluminação da personagem na zona do lado direito

rompimento. Utilizei os únicos projetores de raios paralelos, os PAR64, para simular raios de sol entrando na gruta vindos de cima e ligeiramente angulados, colocando-os fora da área de representação para ganhar

profundidade lateral. A cor foi escolhida pensando numa distanciação com a realidade, mas não exagerada, de forma a não deixar de evocar que se tratava de luz do sol. Assim, escolhi uma cor quente, coerente com os figurinos dos piratas (ver [Imagens 35 e 36](#)).



Imagem 37 - Iluminação da zona do lado esquerdo que teve como fonte motivadora estalactites

e fantástico preenchi alguns dos espaços vazios com os autômatos do lado esquerdo, com a mesma afinação, mas com uma cor bem fechada, do tipo *Congo Blue*, de forma a não perder a ideia de escuridão. Para reforçar a ideia de continuidade da gruta para além do palco, ao mesmo tempo dando a modelação e a visibilidade necessárias, coloquei mais um sistema de PAR64, também com *Congo Blue*, nas torres laterais do lado esquerdo (ver [Imagens 37](#)).

Quanto à iluminação frontal, para além de contar com os sistemas gerais para eventuais reforços, a intenção era utilizar principalmente os autômatos frontais como perseguidores dos dois protagonistas e pontualizar os diferentes momentos de coreografia que iriam sendo criados ao longo da cena (ver [Imagem 38](#)).

O tema musical começa com uns longos segundos de som que, pela reverberação aplicada, sugerem a imagem de gotas de água a cair dentro de uma gruta. Este som fez-me logo lembrar em estalactites. A maneira mais simples que encontrei para as representar foi usando PC's com a abertura de ângulo mínima, afinados na vertical, e utilizando uma cor fria (E-117 - steel Blue). A intenção era também a de criar uma zona distinta da gruta, mais refugiada, com menos luz. Por essa razão, para além do contraste quente e frio, implantei-os espalhados por toda a área esquerda do palco, desfasados horizontalmente. Esta distribuição e esta afinação criavam grandes contrastes, de luz e negro, aproximando-se bastante da intenção de uma continuidade do palco para uma gruta escura e fria, situada no lado oposto à entrada da luz natural. Para que os atores e bailarinos não ficassem totalmente às escuras e, também, para acentuar o lado misterioso

Imagem 38 - Momentos do Quadro IV - Covil



Categoria do Método	Fonte motivadora	Propósito	Meios utilizados
Luz dominante	Raios de sol	Simular raios de sol a entrar numa gruta	Equipamento: 10 Pares 64 Cor: #04 Local: M1 e M2 lado direito, no enfiamento das pernas Afinação: Ovalização na vertical, afinado a 45°, para a zona do início da ação.
Luz secundária (Área de representação)	Gotas de água, estalactites (abstrato) Nota: Obviamente, as fontes apresentadas não são de luz, mas sim fontes inspiradoras da natureza que levaram à criação de luz como objeto cenográfico	Criar cenografia com luz Criar uma zona mais escura da gruta Simular estalactites e acompanhar com movimento de intensidade o som das gotas de água	Equipamento: 8 PC 1Kw Cor: #117 Local: M1, M2, M3 e cp23 Afinação: Picados, fechados ao máximo e desfasados entre si Nota: Este sistema foi complementado com os Wash do lado esquerdo, picados, criando mais feixes de luz desfasados, mas com a cor “congo blue”, para criar contraste, mais escuridão, mistério e fantasia.
Luz de enchimento ou de reforço	Raios de sol	Reforço da luz dominante Modelar os corpos e ganhar mais tridimensionalidade nos elementos cénicos Salientar as cores dos figurinos e da cenografia (tons avermelhados e madeiras do cenário) Permitir visibilidade	Equipamento: 8 PAR64 CP62 Cor: #23*8 direita Local: Torres Laterais a média altura Afinação: Ovalização na vertical, afinado para o rompimento oposto, a 90°, sem tocar nas pernas.
Luz de enchimento ou de reforço	Escuridão da gruta	Reforço da luz secundária Dar ideia de continuidade da gruta para o lado esquerdo Modelar os corpos e ganhar mais tridimensionalidade nos elementos cénicos	Equipamento: 8 PAR64 CP62 Cor: #382 Congo Blue Local: Torres Laterais a média altura Afinação: Ovalização na vertical, afinado para o rompimento oposto, a 90°, sem tocar nas pernas.

Tabela 7 - Iluminação do Quadro IV - Covil

c.7) Quadro V – Ponte Sotavento

Área de Representação e panejamento

- Palco com 11 metros de profundidade desde o ponto zero, limitado com fundo negro.
- Boca de cena de 13 metros. Pernas fechando em perspetiva, até ao fundo, sendo o último rompimento de 10 metros.
- Apesar do panejamento se manter da cena anterior, a área de ação era apenas na ponte que atravessava o palco horizontalmente no terceiro rompimento.

Elementos cênicos e implementação

- Uma ponte feita de madeira e corda, suspensa através das varas CP 18 e 19. A base da ponte estava sensivelmente a 1 metro do chão.

Complicações técnicas consideradas

Pela leitura do texto, a ponte sotavento seria supostamente bem alta. Por questões de segurança foi decidido que a base desta não estivesse mais alta do que 1 metro. Caberia à luz iludir a assistência relativamente a esta altura.

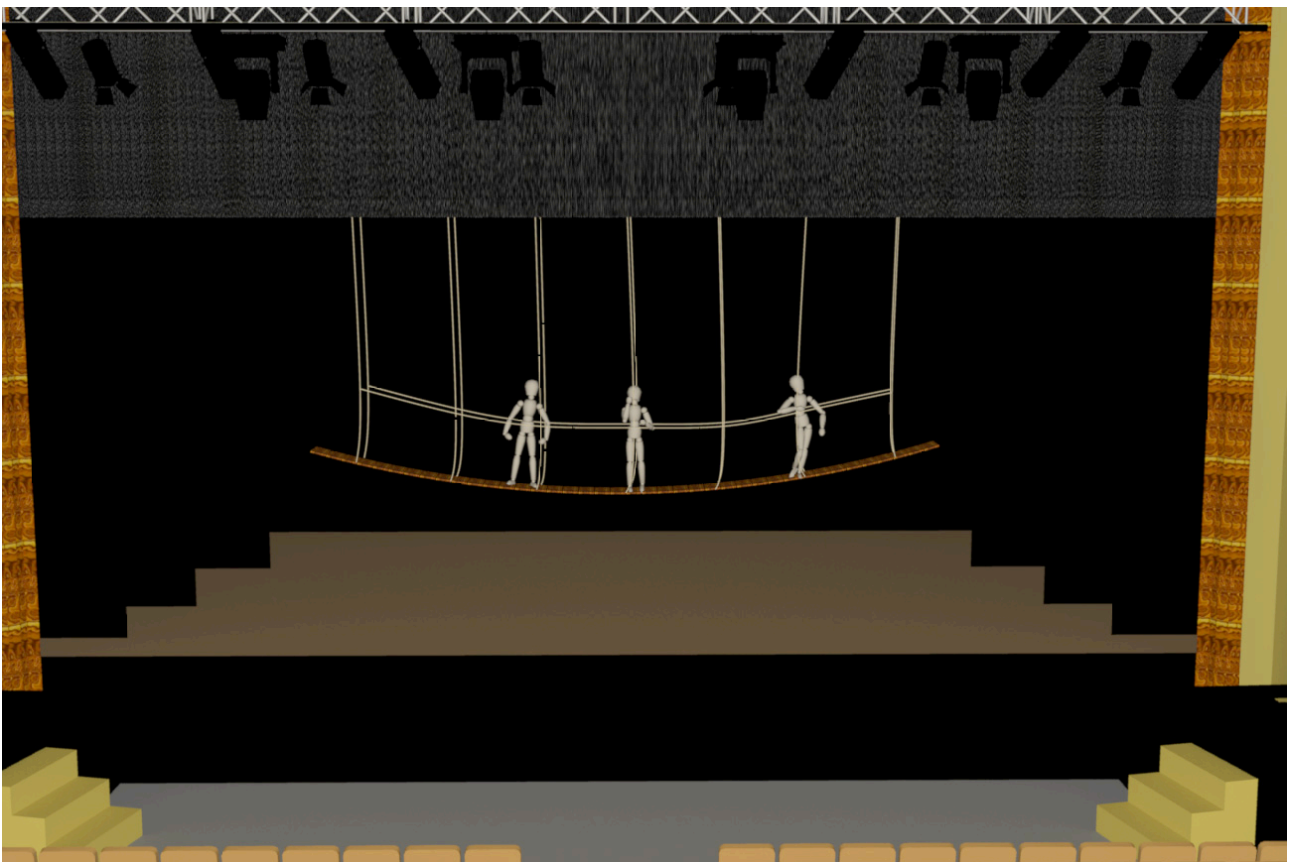


Imagem 39 - Cenário do Quadro V - Ponte

Sendo uma cena teatral onde seria necessário iluminar bem as caras dos atores ajudando na compreensão da palavra, a iluminação frontal convencional estragaria o efeito de suspensão da ponte revelando o chão do fundo de cena. Por este motivo tiveram de ser estudados outros ângulos menos convencionais.

Segundo o texto e a encenação, as crianças deveriam cair da ponte no fim da cena, queda que se presumia longa. Não havendo possibilidade de criar a queda literalmente, esta foi simulada através de gesticulações

dos atores e o içar da ponte. A luz desempenhava um papel preponderante para a obtenção dos efeitos desejados.

Tipo de abordagem

Por ser uma cena exclusivamente teatral o primeiro objetivo era acompanhar a dramaturgia, com coerência, reforçando as informações das didascálias e do texto. A luz, para além de iluminar as caras dos atores de maneira clara, ajudando à percepção da palavra, seria também um meio para ajudar o público a imaginar a dita altura da ponte, assim como o vento que se fazia sentir e a queda final das crianças. Por estas razões, pode dizer-se que o pensamento para a idealização da iluminação se orientou mais para o estilo teatral.

Iluminação idealizada



Imagem 40 - Ponte Sotavento (fotografia)

Ao contrário das cenas anteriores, em que procurei fontes motivadoras (realistas ou imaginárias) para a justificação dos diferentes sistemas de iluminação, neste quadro nenhuma fonte foi inspiradora da idealização. Assim sendo, procurei apenas soluções técnicas que reforçassem a ideia de uma ponte suspensa, enfatizassem o vento sentido nessa ponte, simulassem a queda das crianças no final da cena, ao mesmo

tempo que assegurassem a iluminação frontal das crianças. Este foi um caso em que o método de trabalho inicialmente estabelecido foi quebrado, fazendo uma iluminação sem procurar uma luz principal que motivasse a colocação de todos os sistemas de forma coerente.

Acho importante chamar a atenção para esta situação uma vez que, tal como já fui enunciando, esta flexibilidade por parte do criativo de fazer as opções que mais se adequam às circunstâncias e propósitos, independentemente de outros aspetos, parece-me essencial na construção da identidade profissional de um especialista. Isto implica o desenvolvimento de uma capacidade pessoal de foco e concentração permanentes no produto final, permeáveis às adaptações que se revelem pertinentes para o atingir dos objetivos, independentemente de implicarem retroceder, abandonar ou relativizar planos iniciais, por mais bem estabelecidos que tenham sido.



Imagem 41 - Iluminação de um ator em cima da ponte - o diálogo com o encenador foi muito importante em termos da colocação dos atores dentro dos feixes de luz, principalmente nos momentos das falas

Pelos motivos acima referidos, a planificação da iluminação deste quadro teve, como foco principal, o objetivo de criar a ilusão da existência, em cena, de uma ponte suspensa no ar, com bastante altura, e ao mesmo tempo o assegurar de que os atores ficassem bem iluminados, porque, como já também mencionado, a cena era apenas teatral e era fundamental a compreensão do texto (ver **Imagem 41**).

Para dar a ideia de altura, o melhor ângulo seria o lateral, iluminando só a ponte e sem tocar no chão. Isto porque os objetos iluminados lateralmente parecem crescer verticalmente em palco. Por impossibilidade técnica, uma vez que os meios utilizados para suspender a ponte ocupavam esse lugar, não era possível colocar projetores na lateral, perfeitamente alinhados com a ponte. A única possibilidade seria colocá-los um pouco desfasados. Assim, utilizei dois recortes no chão, um em cada lado do mesmo rompimento da ponte projetando a referida luz lateral ligeiramente frontal (o que facilitava a visibilidade dos atores), orientados um pouco para cima (para reforçar a ideia de altura), sem tocar no chão nem no panejamento oposto (ver

Imagem 42). Estes projetores seriam usados também para criar a sensação de vento, ao lançar efeitos de luz sincronizados com a sonoplastia assim como para simular a queda das crianças através de uma alternância rápida de intensidade entre os dois projetores.



Imagem 42 - A utilização de uma cor fria nos laterais também provoca contraste com a luz quente dos picados

A estrutura usada para a suspensão da ponte envolvia pequenos prumos perpendiculares às duas varas contrapesadas que as juntavam,

mantendo a distância necessária da largura da ponte. A ideia de suspender projetores nos prumos foi imediata, ao que se seguiu a reflexão acerca da compatibilidade da utilização daqueles locais com o efeito da altura pretendido, como passo a explicar. O facto era que o chão da ponte era feita de pequenas tábuas de madeira, deixando algum espaço entre elas, o que faria com que qualquer luz que lá incidisse, vinda de cima, atravessasse as tábuas, iluminando o chão. O chão iluminado revelaria a distância entre o palco e a ponte, colocando em causa o objetivo inicial da percepção de altura. Simulando o efeito na aplicação informática Wysiwyg reparei que, apesar do facto do chão ser revelado parcialmente, a ponte ganharia verticalidade através de feixes de luz bem fechados e picados sobre a ponte, para além de criar uma imagem interessante e apelativa.

Aliada à intencionalidade de revelação das mutações de cena assumidas pelo encenador logo desde os primeiros ensaios, como já foi mencionado, a deslocação da ponte no sentido ascendente e o seu desaparecimento, durante a queda, com os projetores desta estrutura ligados, ajudaria a criar a ilusão da queda das crianças. No final, este sistema de projetores tornou-se a luz dominante da cena e os dois recortes tornaram-se a luz de reforço da visibilidade e da criação dos efeitos de vento e da queda das crianças.

Por fim, ainda contava, na fase da planificação, com a posição dos quatro autómatos do tipo *Wash* na vara M3, situados um pouco à frente do local da ponte, que efetivamente vieram a revelar-se imprescindíveis para o propósito de reforçar a visibilidade frontal, preenchendo, sobretudo, as zonas perto das pernas onde os recortes chegariam deficientemente (ver **Imagem 43a e 43b**).



Imagem 43a (em cima - estúdio - imagem virtual) e 43b (em baixo - fotografia do espetáculo)



Categoria do Método	Fonte motivadora	Propósito	Meios utilizados
Luz dominante	Não se aplica	Ganhar verticalidade da ponte através da visibilidade dos feixes de luz Visibilidade da ponte e atores Envelhecer as cordas da ponte com a cor utilizada Estética, composição visual Ajudar na simulação da queda das crianças, através do movimento ascendente da ponte, provocando distanciamento físico contínuo entre as crianças e a ponte	Equipamento: 7 PC's Cor: L441 (Full Straw) Local: Estrutura de suspensão da ponte Afinação: Picados, abertura mínima, apontados para o passadiço da ponte.
Luz secundária (Área de representação)	Não se aplica	Reforço da visibilidade Ganhar altura da ponte Simular vento Simular queda das crianças	Equipamento: 2 Recortes 23-50 Cor: #63 Local: Chão, 1 de cada lado do rompimento da ponte Afinação: Cruzados de modo a iluminar toda a ponte, sem deixar fugir luz para o chão nem para o panejamento.
Luz de enchimento ou de reforço	Não se aplica	Reforço de visibilidade	Equipamento: 4 Wash da 1ª linha Cor: CTB Local: M2 Afinação: Cruzados preenchendo o máximo possível a zona de representação (ponte).

Tabela 8 - Iluminação do Quadro V - Ilha/Floresta Azul



Imagem 44 - Momento na Ponte

c.8) Quadro VI – Fundo do Mar

Área de Representação e panejamento

- Palco com 11 metros de profundidade desde o ponto zero, limitado com fundo negro.
- Boca de cena de 13 metros. Pernas fechando em perspetiva, até ao fundo, sendo o último rompimento de 10 metros.

Elementos cénicos e implementação

Todo o elenco, com exceção das crianças, estava vestido de negro, manipulando adereços representativos de diferentes elementos do mar (peixes, cardumes, ostras, etc.) pintados de tinta reativa à luz negra.

Complicações técnicas consideradas

Problema 1: Preencher uma vasta área de luz negra, com ação a desenrolar-se perto da boca de cena. A posição ideal de colocação dos projetores UV seria a *Truss* de frente de casa, por cima do fosso de orquestra, implicando o sério risco de se perder a magia, pelo facto das paredes do Rivoli serem bastante claras.

Problema 2: Era necessário ver a cara das crianças, principais intérpretes do tema musical, ao mesmo tempo que se criava um efeito com luz negra, como se ao redor das crianças fossem passando diferentes elementos do mar. Qualquer luz convencional estragaria o efeito de flutuação.

Tipo de abordagem

Foi uma abordagem eminentemente técnica, tentando arranjar as melhores soluções para obter o efeito especial de luz negra, da forma mais eficiente possível.

Iluminação idealizada

Desde as primeiras discussões da equipa criativa, decidiu-se representar o fundo do mar utilizando o recurso da luz negra. Era uma cena preenchida, essencialmente, por um tema musical bem animado, que seria interpretado pelas crianças com a interação de coreografias feitas através da manipulação de objetos, pintados com tinta reativa à luz negra, representativos de peixes e outros elementos do mar, como já referimos.

O processo de iluminação foi essencialmente técnico, orientado para a tentativa de descobrir a melhor solução para os dois problemas apresentados acima no ponto das complicações técnicas:

Solução do Problema 1: Não existindo projetores de luz negra na ficha técnica do Rivoli, foi pedido um empréstimo à ESMAE de dois projetores UV direcionais de 400w e de uma Lâmpada tubular UV. Para evitar a iluminação das paredes da plateia foram colocados os dois de 400w na primeira vara dentro da caixa negra, perto das extremidades da vara, cruzando para o centro, de forma a cobrir a maior área possível. A lâmpada tubular serviu de reforço no lado direito de palco, onde se passava um momento de coreografia junto ao chão. Foi colocada no primeiro rompimento, escondendo a fonte de luz da assistência.

Solução do Problema 2: A forma encontrada para iluminar as caras das três crianças foi colocando Luminárias Led, em cada uma, presas através de um sistema que os atores colocavam na cabeça e ligavam logo após a queda da ponte.



Imagem 45 - Iluminação do Quadro VI com Luz negra e luminárias Led nas cabeças dos atores

c.9) Quadro VII – Ilha/floresta azul

Tema Musical: Bem Querer

Área de Representação e panejamento

- Igual ao Quadro III

Elementos cénicos e implementação

- Igual ao Quadro III

Complicações técnicas consideradas

- Igual ao Quadro III

Perseguição individual aos intérpretes, utilizando autómatos de iluminação.

Tipo de abordagem

O quadro teve dois tipos de abordagem correspondendo aos dois momentos específicos da cena: um primeiro teatral e depois um musical.

Iluminação idealizada

A iluminação da parte teatral era idêntica à iluminação base do espaço da Ilha, relatada no Quadro III, apenas com uma ligeira modificação do ambiente, após a entrada dos piratas, com a finalidade de transmitir desilusão. Ou seja, quando os piratas entravam, as crianças tinham acabado de recuperar o livro e de ter descoberto o terceiro elemento, momento de alegria que logo acabava ali, uma vez que ocorria o roubo do livro e a prisão das crianças e do avô. No sentido de marcar esse momento tirei ligeiramente a cor do ciclorama tornando o ambiente mais cinzento. Porém, coerentemente com a definição da paleta de cores para as cenas dos piratas, a intensidade dos laterais âmbares foi ligeiramente aumentada. Esta era uma mutação relativamente rápida precisamente para criar uma emoção de desilusão no momento da entrada do grupo dos piratas (ver [Imagem 46a e 46b](#)).



Imagem 46a e 46b (fotografia do espetáculo)



Após a saída dos piratas ficavam apenas as crianças e o avô, que depois de se libertarem, logo começava o tema musical “Bem-querer”. Este era um daqueles momentos dos musicais em que as personagens entram numa espécie de introspeção, falando do amor pela família e exigia-se, então, a criação do momento mais intimista de todo o musical (ver [Imagem 47](#)).



[Imagem 47](#) - Início dos primeiros acordes do tema

Aliado ao facto de se tratar de um tema musical, a iluminação poderia mudar a atmosfera radicalmente, fazendo transportar o público para um mundo imaginário. A própria encenação separou as quatro personagens, em alguns momentos do tema, como se cada uma estivesse refletindo para si mesma, algo imersa no seu mundo interior. Tendo o momento musical e a encenação como justificação, poderia criar uma iluminação bem irrealista, começando por uma entrada de fumo *haze* contínua que ajudaria a definir os feixes de luz de uma composição que pretendia ter algum impacto visual. Utilizando os autómatos colocados nas posições recuadas, foi definido o espaço da ação com efeitos de movimento dos gobos de vidro que, para além de atribuírem textura ao chão do palco, criavam, através dos próprios feixes, uma imagem gráfica em movimento no espaço, preenchido com fumo.



Imagem 48a (em cima), 48b e 48c (em baixo) - Alguns momentos da movimentação - o destaque das personagens dado pela visibilidade especial (autômatos da FOH) variava consoante o protagonismo do instante, ficando os outros elementos mais em contraluz com apenas uma luz frontal de presença como ilustram as fotos 48b e 48c

De modo a não destruir a imagem plástica ao cobrir o palco com um sistema geral de frente, a melhor solução era ter luz pontual para cada um dos intérpretes. Não existindo *followspots*, pelas razões já mencionadas anteriormente, foram utilizados os quatro autômatos colocados na frente de casa, cada um acompanhando as trajetórias específicas de cada interveniente, o que consistiu num grande desafio para a programação e operação de luz.



c.10) Quadro VIII – Ilha/floresta azul – algures noutro lado da ilha

Área de Representação e panejamento

- Igual ao Quadro III

Elementos cénicos e implementação

- Igual ao Quadro III

Complicações técnicas consideradas

- Igual ao Quadro III

Tipo de abordagem

Este quadro era plenamente teatral.

Iluminação idealizada

A ação continuava a ser passada na ilha, na mesma floresta azul mas algures num diferente local desta. O ambiente deveria assemelhar-se ao até então utilizado, criando apenas pequenas subtilezas de maneira a que fosse possível notar alguma coisa ligeiramente diferente. A configuração do espaço era a mesma, apenas com uma ligeira modificação no posicionamento vertical das lianas o que, só por si, não daria muita a noção de uma alteração do espaço.

Como não era possível fazer grandes alterações físicas ao espaço, a proposta de iluminação teve como primeira preocupação transmitir a noção de passagem do tempo visto que, numa situação real, era necessário esse tempo para chegar a qualquer outro lugar da ilha. Aproveitando também o facto de se tratar da reta final do espetáculo, e de já muita coisa ter acontecido, imaginei que poderia ser fim do dia, com o sol quase a pôr-se. A luz quente do pôr-do-sol também coincidia com o bloco de cor atribuído aos piratas, por isso a luz motivadora ajustava-se completamente a ambas as necessidades. A apresentação da floresta azul em tons mais quentes, embora partindo da ideia de passagem de tempo em primeiro lugar, poderia associar-se, também, ao facto de se tratar de um outro espaço da ilha, de acordo com as didascálias.



Imagem 49 - Estudo do Quadro na aplicação WYSIWYG

Este quadro tinha três momentos distintos: a chegada dos piratas com a arca do tesouro (ver **Imagem 50**), a luta entre o avô e o capitão dos piratas (ver **Imagem 51**), e a saída dos piratas. Estes momentos foram acompanhados, dramaturgicamente, por alterações de tonalidades no ciclorama, detalhadas na **Tabela 9**.



Imagem 50 - Início do Quadro VII - Entrada dos piratas com intensidades baixas; a luz frontal subia lentamente imediatamente antes do início do diálogo, permitindo visibilidade semelhante à **Imagem 51**

No final desta cena, era o momento em que a arca era aberta e as crianças e o avô transitavam, novamente, para o mundo real, mais precisamente para o local de partida, a biblioteca. Para estes momentos, em termos de iluminação, estavam reservados alguns efeitos de luz para salientar a magia da arca e depois para criar uma transição, de natureza fantasiosa, ajudando na dinâmica da mudança de cena.



Imagem 51 - Luta entre o avô e o Capitão dos Piratas

Efeitos de transição de cena:

Luz colocada dentro da arca, alimentada com bateria, com um sistema de interruptor acionado pela própria tampa da arca (ver Imagem 52).



Imagem 52 - Abertura da arca - arca iluminada por dentro

Os autômatos de contraluz, logo após a abertura da arca, acendiam lentamente, todos posicionados para o interior da arca, com um efeito em crescendo de rotação dos gobos que, com a ajuda do fumo *haze* (que entretanto teria sido acionado), criava movimentação dos feixes de luz, tanto na arca como no ar à volta (ver [Imagem 53](#)).



Imagem 53 - Logo após a abertura da arca

À medida que o avô e as crianças avançavam para a boca de cena, os autômatos acompanhavam-nos, preenchendo a área ao redor dos corpos, abrindo o ângulo de abertura e mantendo o efeito, mas com um movimento mais rápido.

Todo este final era acompanhado com música, que servia de guia para lançar os sucessivos efeitos, sobretudo os finais em que a luz encadeava o público, como se tivesse saído da arca, varrendo a plateia com uma luz branca e intensa (conforme as didascálias). Quando os autômatos retornavam lentamente para o palco, diminuindo gradualmente de intensidade, a assistência apercebia-se que a biblioteca estava quase a instalar-se e surgia a iluminação desta, assim que o movimento mecânico do cenário acabava.

Categoria do Método	Fonte motivadora	Propósito	Meios utilizados
Luz dominante	Sol ao pôr-do-sol	Simular a temperatura de cor e o ângulo da luz do sol ao pôr-do-sol	Equipamento 8 PAR64 CP62 Cor: #23*8 direita Local: Torres Laterais a média altura Afinação: Ovalização na vertical, afinado para o rompimento oposto, a 90 ⁰ , sem tocar nas pernas.
Luz secundária (Área de representação)	Reflexos dos elementos constituintes da floresta (verdes e azuis) Reflexão oposta da luz do sol	Supostos reflexos vindos da florestação essencialmente azuis e verdes Modelar os corpos e ganhar mais tridimensionalidade nos elementos cénicos Salientar as cores dos figurinos e da cenografia (tons azuis e verdes)	Reflexos Azuis e verdes Equipamento e localização: Pares das torres de ambos os lados Cor: #172 Reflexão oposta do sol Equipamento e localização: Torres Lateral Esquerda Cor: #04
Luz secundária (Área de representação)	Luz do céu filtrada pela florestação	Luz difusa de temperatura de cor mais elevada, vinda do céu Acentuar a ideia de floresta azul, embora com tonalidades verdes Contra-luz para separar do fundo	Equipamento: 9 PC de 2Kw Cor: #73 (Peacock Blue) Local: Afinação: Contra-luz cobrindo de modo geral a área de representação
Luz de enchimento e tonalidade (Área de representação)	Luz do Céu	Complementar a composição Luz difusa de temperatura de cor mais elevada, vinda de um céu mais ao fim do dia, com azul mais carregado Fazer pequenas alterações de tonalidades de acordo com os momentos de ação Tornar a iluminação mais homogénea	Equipamento: PC de 1Kw com Scroller Cor: #79 Local: M3, CP23 e Vara da plataforma elevatória Afinação: Contra-picados cobrindo de modo geral a área de representação
Iluminação Ciclorama	Momento 1 – luz de pôr-do-sol, sem particular beleza, pobre Momento 2 – pôr-do-sol mais carregado de laranjas, monocromático, tosco Momento 3 – pôr-do-sol mais apelativo	Criar profundidade Momento 1 – simular a luz do pôr-do-sol ao mesmo tempo que criava uma atmosfera mais pesada, com pouco brilho, coerente com a presença dos piratas Momento 2 – Acompanhar a dramaturgia, tornando o ambiente mais alaranjado, no momento da luta entre o avô e o capitão dos piratas, como se o céu estivesse zangado Momento 3 – Acompanhar a dramaturgia, tornando o pôr-do-sol mais apelativo com cores contrastantes, quando os piratas saíam	Equipamento: Sistema de projetores retro-iluminando o ciclorama, com 2 linhas: uma rente ao chão com 2 cores (E20 e #172) e outra iluminado a parte de cima com (E22, #195, #139) Cores Momento 1: Tom predominantemente laranja (E20), vindo da parte inferior do ciclorama. Na parte de cima: um pouco de azul (#195) Cores Momento 2: Ciclorama torna-se mais carregado de laranja, acendendo com mais intensidade, o sistema com o Dark Ambar (#22) vindo de cima. Cores Momento 3: Ciclorama torna-se mais realista com o pôr-do-sol, predominantemente, com o azul (#195) em cima e o laranja(E20) em baixo. Alguns dos outros sistemas de cores foram também utilizados, com intensidades baixas, para pormenorizar as tonalidades.

Tabela 9 - Iluminação do Quadro VII - Algures noutra lado da Ilha/Floresta Azul

c.11) Quadro IX - Biblioteca

Tema Musical: Estrelas-do-mar

Área de Representação e panejamento

- Igual ao Quadro I

Elementos cénicos

- Igual ao Quadro I

Complicações técnicas e implementação

- Igual ao Quadro I

Iluminação idealizada

A iluminação foi orientada para a criação da mesma atmosfera do Quadro I, contudo com mais visibilidade frontal, reforçada com os autómatos da *truss* da frente, dirigidos e concentrados nas zonas de ação .



Imagem 54 - Fim do tema 'Estrelas do Mar' imediatamente antes da transição para o Quadro final

c.12) Quadro IXb – Ilha/Floresta Azul – Final

Tema Musical: Faz o Mundo Girar Reprise

Área de Representação e panejamento

- Igual ao Quadro III

Elementos cênicos

A montanha feita com os volumes cênicos estava colocada no centro do palco, por cima da plataforma giratória. Aproximando-se o fim do espetáculo, essa plataforma começava a girar.

Complicações técnicas e implementação

- Igual ao Quadro III.

Iluminação idealizada

Semelhante ao Quadro III, com mais brilho e mais efeitos de luz, com movimentos dos autômatos e de intensidade com alguns dos sistemas de iluminação “convencional”, acompanhando a dinâmica do tema musical final (ver [Imagem 54 e 55](#)).



Imagem 55 - Momento do tema 'Faz o Mundo Girar Reprise' - Quadro final



Imagem 56 - Momentos finais

d) Implementação da Planta de Luz – montagem e afinação

Foram inúmeras as visitas técnicas ao espaço Rivoli para a realização deste trabalho, mesmo não sendo a primeira vez que fazia um desenho de luz para este local (inclusivamente tratava-se da terceira vez nesse ano, sendo um dos trabalhos anteriores até do mesmo índole: o musical “Cinderela XXI”). A sucessão dessas visitas, complementada com a recolha de informação técnica mais atualizada possível, é um procedimento que considero necessário e que procuro reproduzir em cada trabalho como desenhador de luz, uma vez que cada espetáculo tem necessidades técnicas particulares, algumas das quais são difíceis de planear à distância, ou necessitam de uma confirmação presencial da sua viabilidade. Atualmente, a planificação da iluminação de um espetáculo pode ser bastante facilitada devido às tecnologias informáticas correntes que permitem o estudo da luz em ambientes tridimensionais muito semelhantes à realidade. No entanto, para o levantamento em 3D de um Teatro como o Rivoli as informações constantes na planta arquitetónica juntamente com as da ficha técnica são, muitas vezes, insuficientes, por não conterem eventuais atualizações ou certos pormenores necessários para a concretização de certas ideias, nomeadamente com mais frequência as que saem fora da normalidade. Por outro lado, a construção do espaço tridimensional nas aplicações informáticas pode ser rápido se a opção for levantar apenas a estrutura básica, mas torna-se num processo moroso se a intenção for reproduzir fielmente todos os pormenores físicos, mesmo que se venham a revelar, posteriormente, menos relevantes para a concretização em causa. Assim sendo, considero que, frequentemente acaba por se perder menos tempo ao estudar as situações particulares presencialmente do que numa simulação virtual, uma vez que esta, por muito rigorosa que seja, pode sempre deixar escapar um ou outro pormenor que inviabiliza a concretização localmente, sendo depois necessário despender mais tempo durante a montagem, na procura de soluções para resolver os problemas (quando são solucionáveis).

Por tudo isto, as ditas visitas regulares aos espaços, aferindo os pormenores do seu estado atual e a viabilidade das ideias que vão surgindo, são, na minha perspetiva, parte essencial de um processo de desenho de luz ideal.

Em concreto, também nesta produção, as visitas técnicas feitas com a presença do diretor técnico do Rivoli, foram fundamentais para a antecipação de certos problemas que poderiam surgir na montagem, condicionando o desenho de luz, nomeadamente, os relacionados com a existência de uma plataforma elevatória, situada ao fundo de cena, cuja presença acarretou uma série de problemas técnicos, designadamente em termos do aproveitamento máximo da área de representação, para os quais tivemos de encontrar soluções.

Deste modo, criam-se as condições para que o período da montagem seja muito mais controlado e focado, minimizando os ruídos e imprevistos que o podem comprometer. Isto refletiu-se nesta produção, uma vez que todos os cuidados na fase da planificação resultaram num processo de montagem muito limpo e sem problemas inesperados.

Nesta fase da montagem, um aspeto muito importante a manter saliente e tratar com muita atenção é o da afinação do equipamento. Tratando-se da base para que a luz funcione como se pretende, é essencial não descurar o rigor neste procedimento para se assegurar a viabilidade da concretização das ideias de iluminação.

Esta fase da montagem e da afinação não deixa de ser, ainda, um momento onde algumas ideias importantes surgem, pelo tempo privilegiado no espaço físico e pela concretização da ação – nomeadamente em termos de pequenos efeitos de cor, reflexos, difusores, etc.

e) Programação da consola de Luz

Embora não seja fundamental o conhecimento técnico específico de uma mesa de luz, por parte de um desenhador, considero que não deixa de ser uma importante mais-valia ter o domínio de todas as suas funcionalidades. Este domínio permite ter a noção da aplicação possível destas funcionalidades, assim como criar os efeitos de forma mais rápida. Estas noções podem aplicar-se, desde logo na fase da planificação, potenciando e aplicando muito mais as ideias, às possibilidades e limitações do material com que trabalhamos. A preparação da consola de luz pode e deve ir sendo feita paralelamente à planificação do desenho de luz, desta forma aferida à realidade de que dispomos, permitindo, testar efeitos e, em última instância e novamente, ganhar tempo na fase da montagem. Estas preocupações fazem parte do meu método de trabalho, tendo procedido desta forma, nesta produção em concreto. Assim sendo, mesmo antes da fase da montagem, já tinha feito toda a preparação da mesa (em termos de patch, grupos, presets, etc.), bem como uma pré-programação de alguns dos temas musicais. Esta preparação precoce serviu-me ainda o propósito de testar a melhor solução para a colocação dos autómatos.

A programação no local, nesta produção em concreto, acabou por exigir muito tempo, uma vez que, na minha perspetiva, este tipo de espetáculo musical exige uma sincronização muito precisa e morosa entre os vários elementos: luz, música e movimento (coreográfico, de atores e de transição de cena e cenário). Para facilitar esta sincronização recorri a gravações dos ensaios em suporte vídeo, para efetuar os sucessivos e repetidos

testes, de cada uma das transições, que compõem cada um dos temas musicais (para ilustrar a ordem de grandeza destas transições, posso dar o exemplo do tema de entrada da ilha que tinha 23 transições).

Uma outra ideia que também me parece importante ressaltar, num trabalho desta índole, é a de que efetivamente um desenho de luz só fica finalizado após a respetiva programação na consola (e dependendo ainda de uma operação correta) uma vez que um mesmo desenho pode ser bastante alterado de acordo com a programação que o concretiza, quanto mais não seja em termos de intensidades e temporizações.

Por último, não posso deixar de ressaltar a necessidade de um desenhador de luz estar recetivo e disponível para permanentemente fazer pequenas adequações, nomeadamente nestes termos de intensidades e temporizações de transições de cena, de acordo com o evoluir natural de um espetáculo ao longo da sua temporada de exibição, sobretudo naqueles que têm temporadas longas e vão sofrendo naturais redefinições. Isto é outro elemento que caracteriza o meu método de trabalho, sendo que neste caso em concreto efetuei alterações do primeiro ao último espetáculo (também pelo fato de ter desempenhado o papel de operador da luz).

X. Considerações finais

Este trabalho começou pela justificação da escolha desta produção para apresentação de um processo que considero ser ilustrativo da maturação do meu percurso profissional e do ponto em que me encontro dele. Por todo o exposto penso ficarem agora mais claros e ilustrados os motivos que me levam a considerar este tipo de trabalho particularmente estimulante e desafiante, na medida em que apela e põe em jogo as competências e saberes técnicos inerentes aos espetáculos teatrais, de dança e de música, num só.

Neste caso em concreto, este produto foi particularmente adequado para explorar o método de trabalho que tenho vindo a desenvolver e apurar ao longo do meu percurso profissional uma vez que senti uma total liberdade criativa, devido à grande autonomia que me foi dada pelo encenador desta produção.

Estes dois aspetos conciliados fazem deste, então, um trabalho que considero poder espelhar as competências adquiridas académica e profissionalmente, sedimentadas no *modus operandis* que caracteriza os meus trabalhos de desenhador de luz.

Refiro isto numa secção que pretende selar este relatório em que me proponho ao estatuto de especialista na área de Teatro - Design de Luz, uma vez que, na minha opinião, é disto que um trabalho destes deve tratar: a exploração minuciosa e partilhada com outros especialistas daquilo que compõe a assinatura profissional de um criativo.

Correndo o risco de, em alguns momentos, ter adotado um estilo narrativo demasiado exaustivo e detalhado em termos descritivos e reflexivos, decidi optar por esse estilo (em detrimento por exemplo de uma exploração de carácter meramente técnico), precisamente por considerar importante, num trabalho desta índole e com este propósito, expor, da forma mais clara possível, o processo complexo e moroso que caracteriza um desenho de luz. Entre a planificação e a respetiva concretização desse plano, existem muitas fases de avanços e recuos, definições e redefinições, que não residem apenas no espaço das decisões que nos cabem a nós, desenhadores de luz, mas também dependem de uma série de circunstâncias incontornáveis, desde as condições logísticas e de produção, até à questão do trabalho de equipa das várias componentes de um espetáculo, de forma particular no que respeita à cenografia e às intenções da encenação.

De tudo isto se compõe o dito *modus operandis* - portanto, tanto daquilo que deriva mais das nossas intenções criativas, quanto da parte destas que temos de saber adaptar e gerir, de acordo com as particulares de cada produção.

Considero muito importante partilhar tudo isto e submetê-lo à crítica de colegas e de outros profissionais, não apenas pelo resultado que daí poderá advir em termos de contributos importantes e troca de ideias frutíferas para ambas as partes, mas também pelo resultado que já permitiu.

Por outras palavras, a realização deste trabalho foi, em si, um processo de crescimento e maturação profissional, na medida em que obrigou a concretizar e materializar em palavras, não só um produto como também e principalmente um processo profissional. Isto revelou-se mais desafiante e complexo do que inicialmente poderia antecipar, na medida em que o tempo faz desenvolver a maturação e o à-vontade profissionais mas estes podem acabar por se 'incorporar' de tal maneira na nossa linguagem e aproximação aos trabalhos que parecem tornar-se quase intuitivos e automatizados. A redação deste trabalho fez-me confrontar com o fato desta 'intuição' ser na verdade composta de saber e de muitas intenções técnicas e criativas, que achei muito útil reencontrar em mim e materializar para poder partilhar com outros.

Este processo ocorreu de forma tão expressiva que me deixou inclusivamente vontade para eventuais projetos futuros, com estes propósitos de teorizar práticas, nomeadamente na nossa língua, na qual existe uma clara escassez de obras desta natureza.

Por tudo isto, este é um terminar que não o é, na medida em que encerra um trabalho, ao mesmo tempo que abre o trilho para um próximo, ajudando-me, assim, a colocar mais umas peças no mosaico do meu percurso profissional.

Bibliografia

Essig, L. (2005). *Lighting and the Design Idea* (2nd ed). USA: Thomson Wadsworth.

McCandless, S. (1958). *A Method of Lighting the Stage* (4th ed). New York: Theatre Art Books.

Pilbrow, R. (2002). *Stage Lighting* (2nd ed). Londres: Nick Hern Books.

Anexos

Anexo A - Texto

Anexo B - Planta de Luz

Anexo C - Implantação do Cenário na planta de Luz

Anexo D - Mapa de Montagens