

Televisão

Imagens na TV

Texto e fotos
de Alessandra Meleiro

A caminho da luz



Criar uma imagem sempre envolve a associação de diferentes saberes/conhecimentos. Ao acompanhar a rotina de uma equipe de iluminadores da emissora SBT pudemos refletir acerca do processo de formação da imagem em televisão, suas características e o que a distancia do processo de formação da imagem no cinema.

Iluminação para multi-câmeras

Os princípios de iluminação no cinema e no teatro se baseiam na criação de um plano visual a partir de um eixo predeterminado (uma câmera ou o olhar de um espectador de um palco italiano). A iluminação em televisão, no entanto, é pensada para atender a várias câmeras. Para isso, utiliza-se uma síntese de técnicas do cinema e do teatro, porém com uma diferença: o índice de iluminação deve ser médio.

No SBT a presença do diretor de fotografia, o profissional responsável pelo *look* da imagem, está restrita principalmente às telenovelas e aos novos programas. Este profissional faz o desenho de luz inicial que depois será executado pelos iluminadores da casa, como foi o caso de Peter Gasper, *lighting designer* contratado em regime temporário. Na ausência do diretor de fotografia, principalmente na gravação de vinhetas, comerciais e telejornal, o iluminador acaba desempenhando uma função de "iluminador-fotógrafo", já que pensa também o enquadramento.

Iluminar um cenário envolve uma observação atenta: como você imagina esse cenário? Com que luz? O iluminador Pedro Bexiga propõe uma sistemática de trabalho: "Comece do escuro e vá criando, executando aos poucos o que foi imaginado", diz.

Pedro começa a iluminar um cenário

pelos luzes coloridas e pelos efeitos. Para ele, quando a iluminação é iniciada pela luz principal acaba-se matando o efeito que poderia ter sido criado. "Se a luz principal é afinada antes dos efeitos, é provável que fachos marcados ou de cor percam a força ou desapareçam. O ideal é que a luz branca seja afinada em foco aberto para os apresentadores ou atração principal depois que os efeitos e a luz de marcação - com foco fechado de lâmpadas PAR - estiverem prontos" - recomenda.

A luz branca e básica de televisão é feita com fresnéis, em geral com difusores, resultando numa *soft light*.

A diferença entre a qualidade da luz dura (*hard light*) e da luz suave (*soft light*) não está apenas nos seus efeitos, mas também na diferença das ferramentas e das técnicas usadas para conseguí-los. Os fresnéis são fontes de luz dura, pois produzem uma luz intensa e de alto brilho e sombras bem marcadas. Quando uma luz dramática, de alto contraste,

A iluminação em televisão é pensada para atender a várias câmeras. Utiliza-se uma síntese de técnicas de cinema e teatro, mas com uma diferença: o índice de iluminação deve ser médio.

A imagem que se vê na tela é o corte do diretor de imagens.



A luz branca e básica de televisão é feita com fresnéis, em geral com difusores, resultando numa soft light.

e com sombras escuras não é desejada usa-se uma *fill light*. Dependendo do ângulo, uma luz dura pode enfatizar texturas ou irregularidades de superfícies.

Os programas de TV com multi-câmeras envolvem a visão de muitos profissionais. O cenógrafo concebe um espaço, o iluminador cria a partir dele, mas a imagem que se vê na tela é o recorte do diretor de imagens, ou seja, uma terceira pessoa que corta as câmeras.

O interessante é que estes profissionais troquem informações durante todo o processo já que, muitas vezes, o resultado de um cenário grandioso com muitos efeitos de luz pode acabar virando apenas um "fundinho" de um plano americano do apresentador, dependendo da decisão do diretor de TV.



O cenário começa a ser iluminado pelos efeitos, para depois, então, entrar a luz de base. Caso contrário, os efeitos podem perder força ou sumir na luz branca.

O programa "Curtindo uma viagem" de Celso Portioli é um dos poucos programas onde a concepção de cenário e iluminação acontece conjuntamente. Trata-se de um *game show* que apresenta gincanas e onde muitas das provas são baseadas na iluminação.

A intenção é criar um apelo visual para provas que não seriam atraentes no vídeo. "Na maioria das provas eu abaixo a luz, aí fica só o *moving light*, ou só o *canhão*, o *estrobe* e aí volta para a luz do programa normal", diz o iluminador Sérgio Ricardo de Andrade.

Os efeitos de *moving light* são usados mais nos musicais em movimentos que provocam fachos, quando posicionados em contraluz, na presença de fumaça. Os *moving lights* do SBT são controlados por uma mesa *Avolites* e, geralmente, operados por um serviço terceirizado da emissora. As luzes de programa são operadas na mesa *Strandlight*.

"Curtindo uma viagem", de Celso Portioli, é um dos poucos programas onde a concepção de cenário e iluminação acontece conjuntamente. Trata-se de um *game show* e muitas das provas dependem da luz.

O diálogo entre cenografia e iluminação

Além de uma área disponível para a construção de uma cidade cenográfica, o SBT possui 8 estúdios, todos com estrutura técnica e de apoio independentes.

Em televisão muitas vezes não há tempo para o diálogo entre cenografia e iluminação. O cenário é concebido, desenvolvido e entregue para o iluminador, que entra com a concepção de luz. A cenógrafa Priscila Esteves explica esta relação: "Podemos opinar em pequenas coisas, como: esse acrílico não tá legal, pega essa tapadeira e joga mais para lá, mas nesse caso (cenário do Tele Tom) não tem como", diz.

A criação do cenário no SBT começa com um *clipping*. É feito um *briefing* do programa: se é gravado ou ao vivo, se é musical ou de entrevistas (definição do gênero).

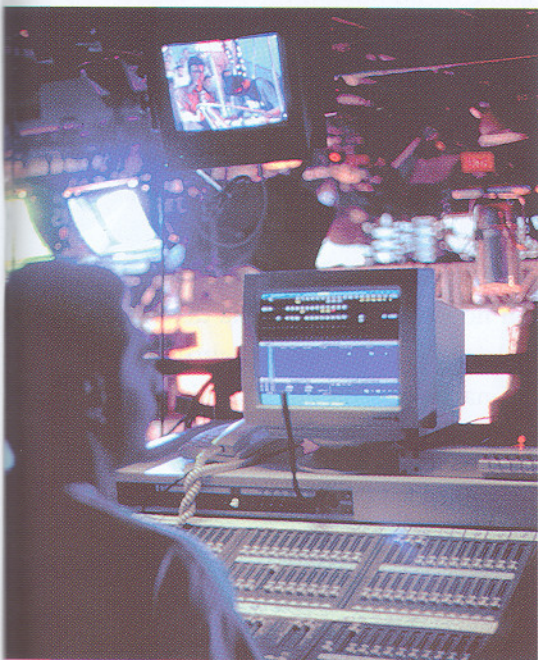
Os projetos cenográficos,

então, são criados digitalmente, permitindo a observação do espaço em perspectiva e a ação da iluminação.

O cenário do programa Tele Tom (gravado em agosto de 2002) por exemplo, conta com tapadeiras com grandes janelas de acrílico em quatro cores diferentes que passou por uma adaptação do programa

gravado ao vivo, já que este tinha uma passarela que fazia a integração com o auditório. Criou-se um *videowall* que pudesse servir de *link* entre as reportagens gravadas e o programa que estivesse indo ao ar. O *videowall* faz com que a luz principal tenha que ser bem recortada, resultando em um ótimo *look* tanto nos planos aber-

Geralmente, a operação de *moving lights* é um serviço terceirizado.



**Sua empresa
está no escuro?**

**Você está
na lanterna?**

**Precisa de uma luz
no fim do túnel?**

**Catálogos
Folhetos
Sites
Logomarcas
Cartazes
Banners**

Tel 21 9172 3006 - crelier@lume.com.br



Afinação dos projetores do programa Tele Tom.

A melhor maneira de se conseguir as piores luzes (do livro *Matters of Light & Depth*, de Ross Lowell)

- use uma luz frontal que "cole" com o fundo
- use uma luz sobre a câmera em toda sua intensidade e que não seja difusa
- siga as posições *fill* e *key light*
- use uma luz dura para *fill* e outra dura para suavizar as sombras que ela provoca
- concentre-se nas luzes, ignore as sombras
- ignore o objeto, os planos, a atmosfera e o meio: ilumine por fórmula
- assegure-se de que a luz oprime a história e o personagem
- não permita que fontes de luz na cena façam parte de sua luz
- ilumine todas as partes do set uniformemente
- ilumine todos os planos com o mesmo brilho
- mantenha as luzes com igual intensidade, distância e ângulos: prefira a simetria nas luzes
- introduza muitas cores fortes – em todo lugar
- sempre faça o fundo brilhar mais que o personagem – ou ao contrário
- mantenha o personagem/objeto perto do fundo
- ignore problemas de contraste
- nunca exceda uma relação de luz de 4:1 para *broadcast* – nem em situações dramáticas
- confie no operador de vídeo para obter o que você quer – especialmente com silhuetas
- evite reflexo de toda maneira
- use luz dura não difusa em objetos que brilhem
- ignore a continuidade de luz entre os planos
- faça com que luz e composição não se relacionem
- faça com que luz, tempo e movimento não se relacionem
- sempre ilumine objetos em movimento com *moving lights*
- evite luzes ambiente, mesmo se elas são bonitas
- use todas as luzes disponíveis, mesmo se elas não são necessárias
- posicione o *boom* do mesmo lado da luz principal
- acione o *zoom* e não, a câmera ou o objeto
- siga o fotômetro todas as vezes
- ignore a temperatura de cor
- grave retratos no exterior com luz direta
- nunca grave durante o amanhecer ou pôr do sol
- opte por quantidade e não, qualidade
- não descubra suas próprias locações – confie em um estranho
- não considere o orçamento da gravação o tempo todo
- ignore regras de segurança
- siga sempre estas regras

tos quanto nos fechados.

Os iluminadores aconselham os cenógrafos a não utilizarem o branco puro ou gelo, já que essas cores dificultam o trabalho ao “estourarem no vídeo” (perda de detalhes). O piso do cenário descrito acima está no cinza médio, uma cor que aceita outras cores quando refletores gelatinados incidem sobre ele.

Texturas também são aplicadas nos cenários para criar efeitos visuais interessantes. Massa de arquitetura, plástico, tecido ou outros materiais podem ser colados nas tapadeiras e modelar efeitos com uma iluminação mais lateral. A técnica do *vacuum form* (como os prismas em *Domingo Legal*) permite que plásticos, por aquecimento, assumam texturas diferentes através de moldes de madeira.

A caminho da luz

Partindo do princípio que iluminar é, acima de tudo, confiar nos próprios olhos, deixamos de acreditar que existam fórmulas preconcebidas para se fazer iluminação numa situação em televisão ou cinema. Os diretores de fotografia e os iluminadores estão cada vez mais percebendo que o desenvolvimento da sensibilidade para a observação da luz natural ou a apreciação atenta das artes visuais valem mais do que dominar técnicas específicas, como saber iluminar em “x” ou em “y”.

A luz que ilumina uma cena em vídeo ou no cinema deve, acima de tudo, servir a uma história (roteiro), a um personagem e estar em sintonia com os movimentos de câmera, enquadramento e edição (montagem). Para o iluminador, fotógrafo iniciante ou o profissional que cristalizou o seu método de trabalho, fica o quadro ao lado para reflexão... ☆