PROCESS BOOK

VERTIGO
NIGHTMARE SEQUENCE
UM ESTUDO VISUAL DE ELEMENTOS FÍLMICOS.

NOME
Ana Luísa da Costa Quintela Morais

TÍTULO DO PROJECTO
Vertigo - Nightmare Sequence.
Um estudo de elementos fílmicos.

ORIENTADOR
Professor Doutor Ian Noble

CO-ORIENTADOR
Professor Israel Pimenta

MESTRADO EM DESIGN
Especialização Comunicação e Multimédia

2009-2010

ESAD/ Escola Superior
de Artes e Design de Matosinhos

INTRODUÇÃO

O estudo efectuado assenta sobre *Vertigo* de Alfred Hitchcock, a longa-metragem que faz a transição do cinema clássico para o cinema moderno, sendo uma referência marcada por um trabalho extraordinário que retrata, com subtileza, o mistério, no entanto possui um carácter pessoal. A escolha de *Nightmare Sequence* resulta do interesse primordial de analisar a cor devido à fantástica explosão de cor de forma ritmada e repleta de um intenso carácter emocional, explorando, posteriormente, outros elementos fí-lmicos relevantes para a análise.

Este projecto teve o propósito de explorar métodos de comunicação visual através da experimentação gráfica, testes e documentação.

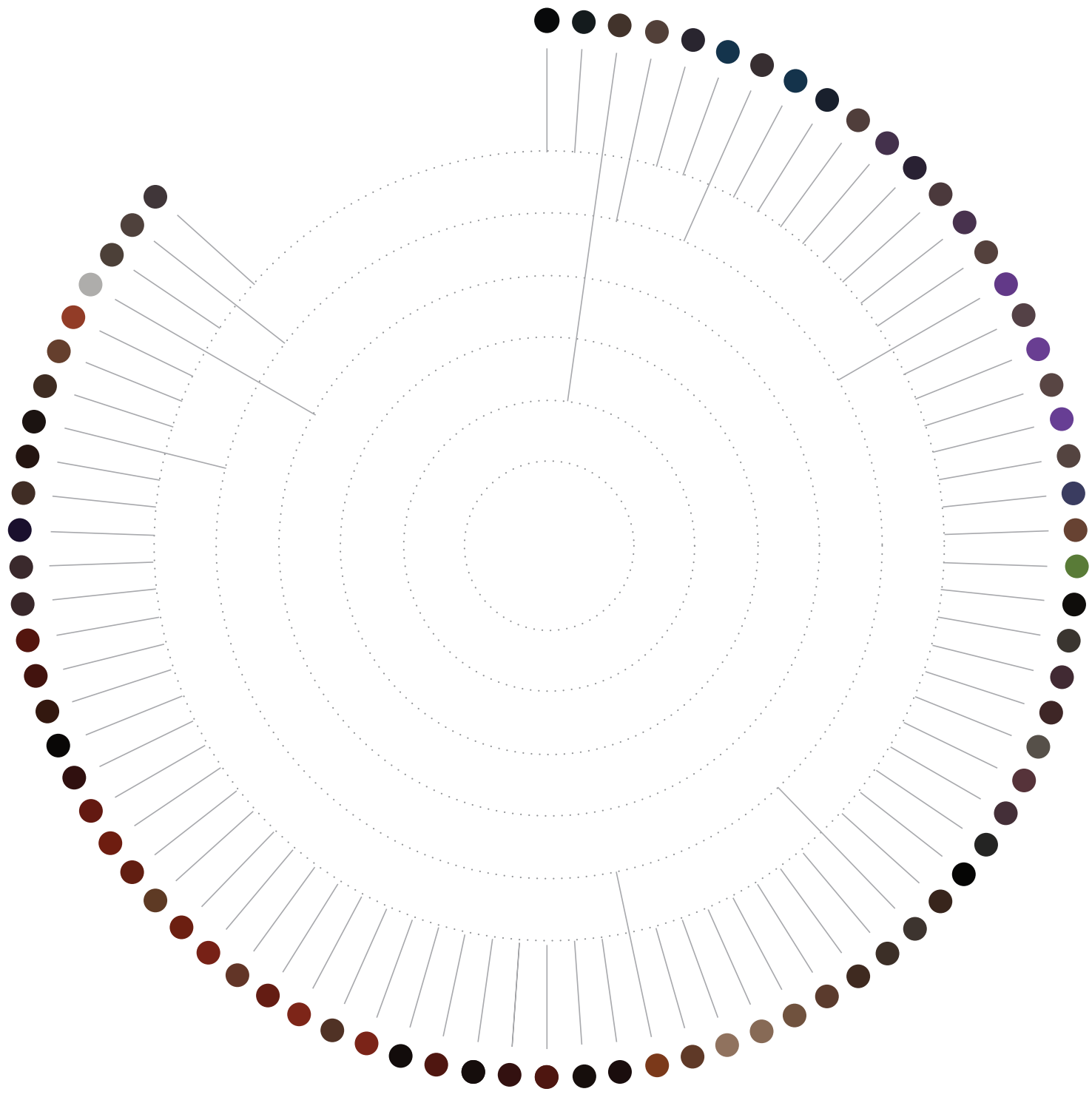
Pretende-se utilizar o design de informação como ferramenta de análise do cinema, sendo proposto um estudo visual sobre elementos fílmicos com base no estudo e tratamento de informação.

01/
VERTIGO COLORS & TIME

Esta experiência visual é composta por círculos de preenchimento cromático, representativos das cores existentes na cena do filme, e por linhas que convergem de cada um destes círculos para o centro dos anéis que representam o número de frames.

Após esta análise visual, concluímos então que, em maior parte dos casos, cada cor varia a cada segundo, sendo que a terceira cor a surgir na cena é a mais prolongada, com a duração de cinco segundos.

Esta cor mais duradoura representa o momento em que Scottie dorme inquieto revelando o seu sentimento culpa perante a morte de Madeleine; os restantes círculos de cor correspondem ao turbilhão de emoções que Scottie está a viver.

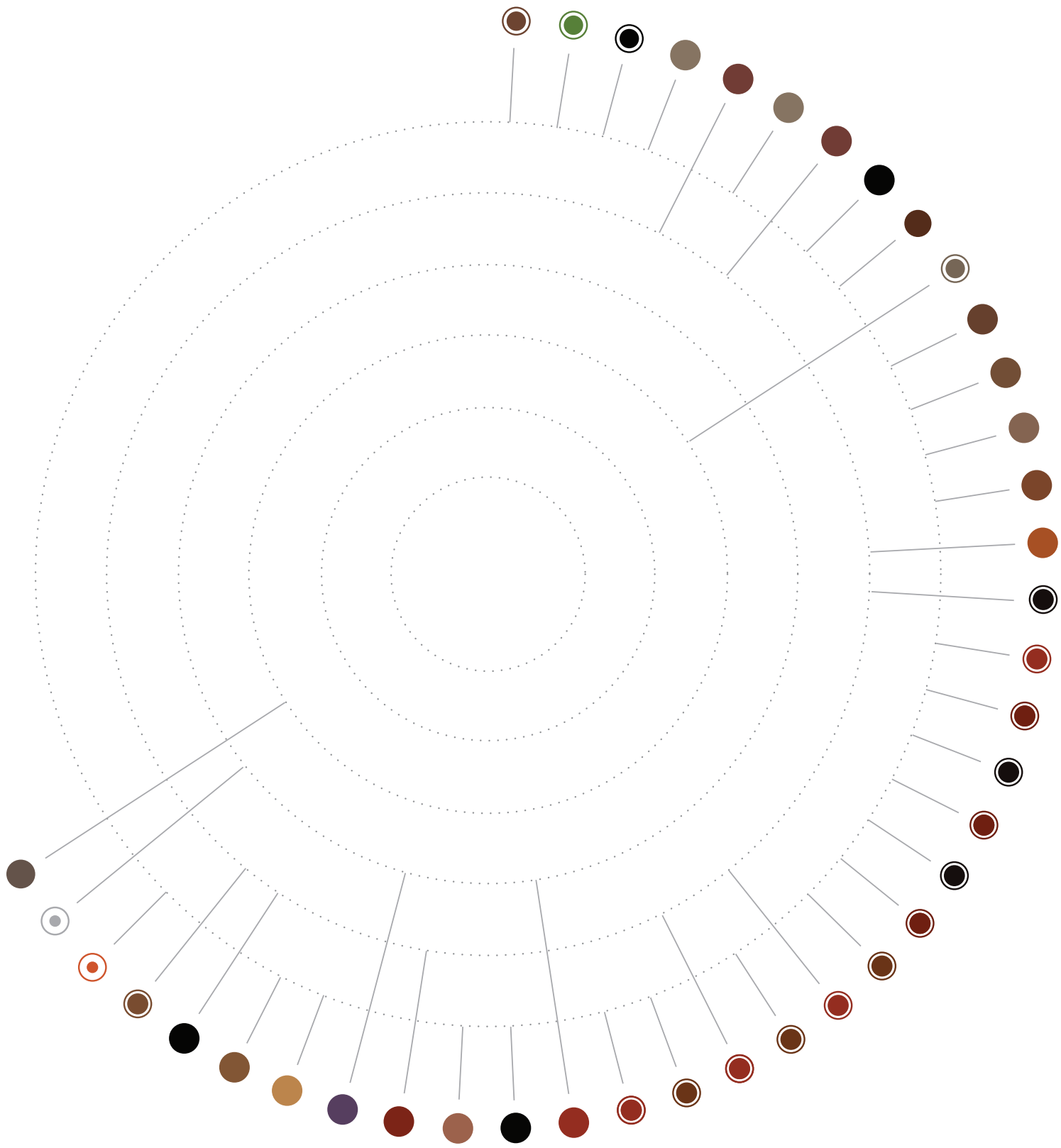


VERTIGO DREAM SEGUENCE
COLOR & TIME

02/
VERTIGO COLORS, TIME & TYPE OF SHOT I

Os estudos seguintes assentam sobre a mesma lógica, porém foi representado apenas um excerto da cena para uma análise mais pormenorizada, introduzindo um novo elemento – escala de planos. Os vários tipos de planos ajudam a enfatizar alguma característica ou acontecimento num filme sendo que, em parceria com a cor são importante para esta análise fílmica.

Deste modo, os vários planos da escala estão representados graficamente de forma diferente: os planos aproximados através de um círculo preenchido com a cor correspondente, os planos médios por anéis de cor com círculos menores no interior, e os planos afastados são representados por círculos ainda menores no centro de um anel.



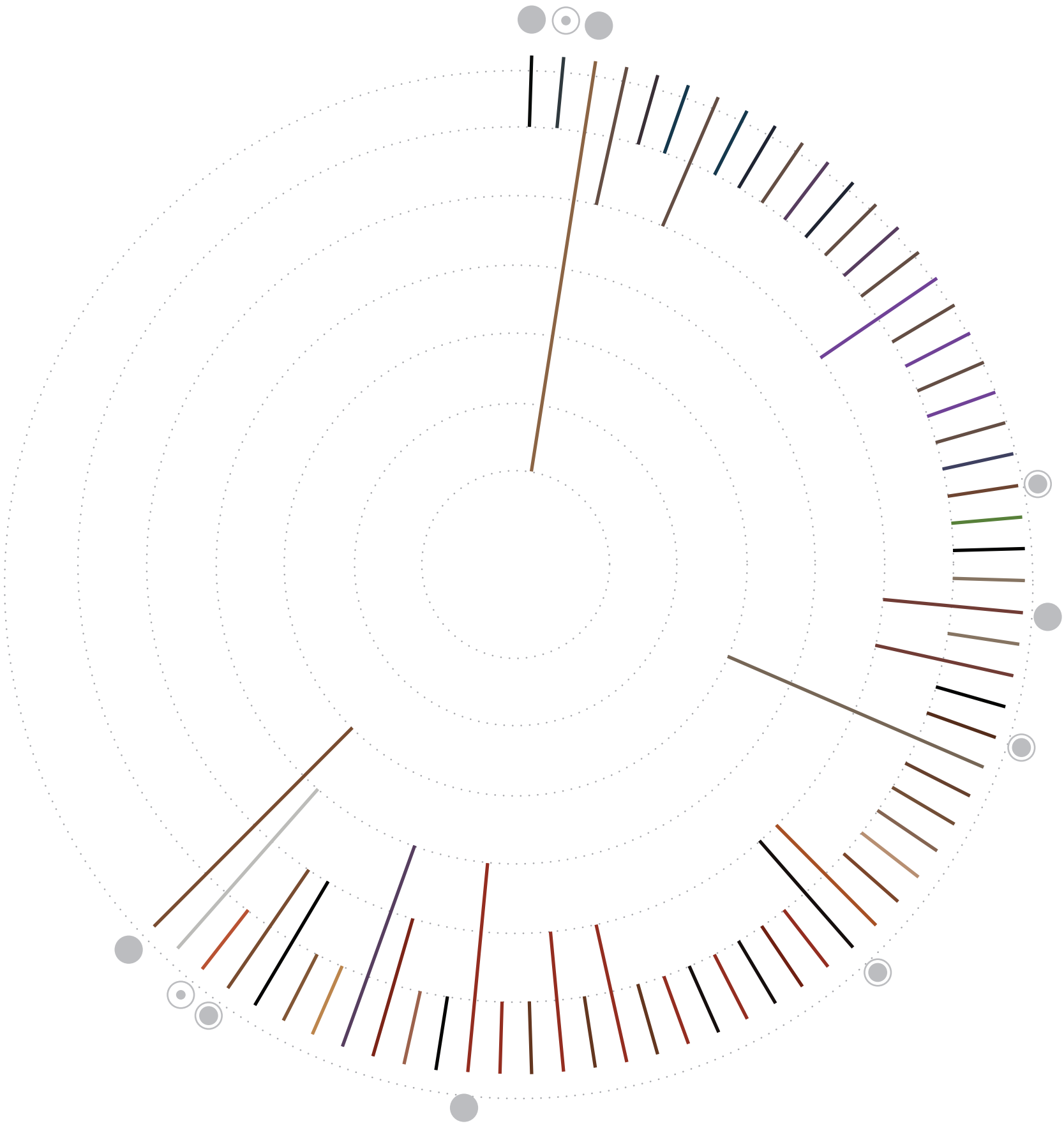
VERTIGO DREAM SEQUENCE
COLORS, TIME & TYPE OF SHOT I

03/
VERTIGO COLORS, TIME & TYPE OF SHOT I

Nesta representação analisam-se os mesmo elementos através de outra forma de representação.

As linhas de duração da cor estão agora desenhadas com a cor a que equivalem e a escala de planos surge apenas quando estes se alteram. Com esta experiência, apercebemo-nos que, para além das conclusões anteriormente retiradas, o plano muda nas primeiras três cores e que, a partir deste terceiro plano, a escala não se altera até à 23ª cor, sendo este o plano dominante neste excerto. Assim, temos uma melhor percepção da escala de planos e das suas alterações, existindo igualmente uma melhor associação da cor à sua duração.

Concluímos que, a representação gráfica não desempenha com eficiência e clareza os propósitos dos elementos analisados, nem acrescentam nada para além do evidente. Sendo assim, retornámos ao ponto de partida.

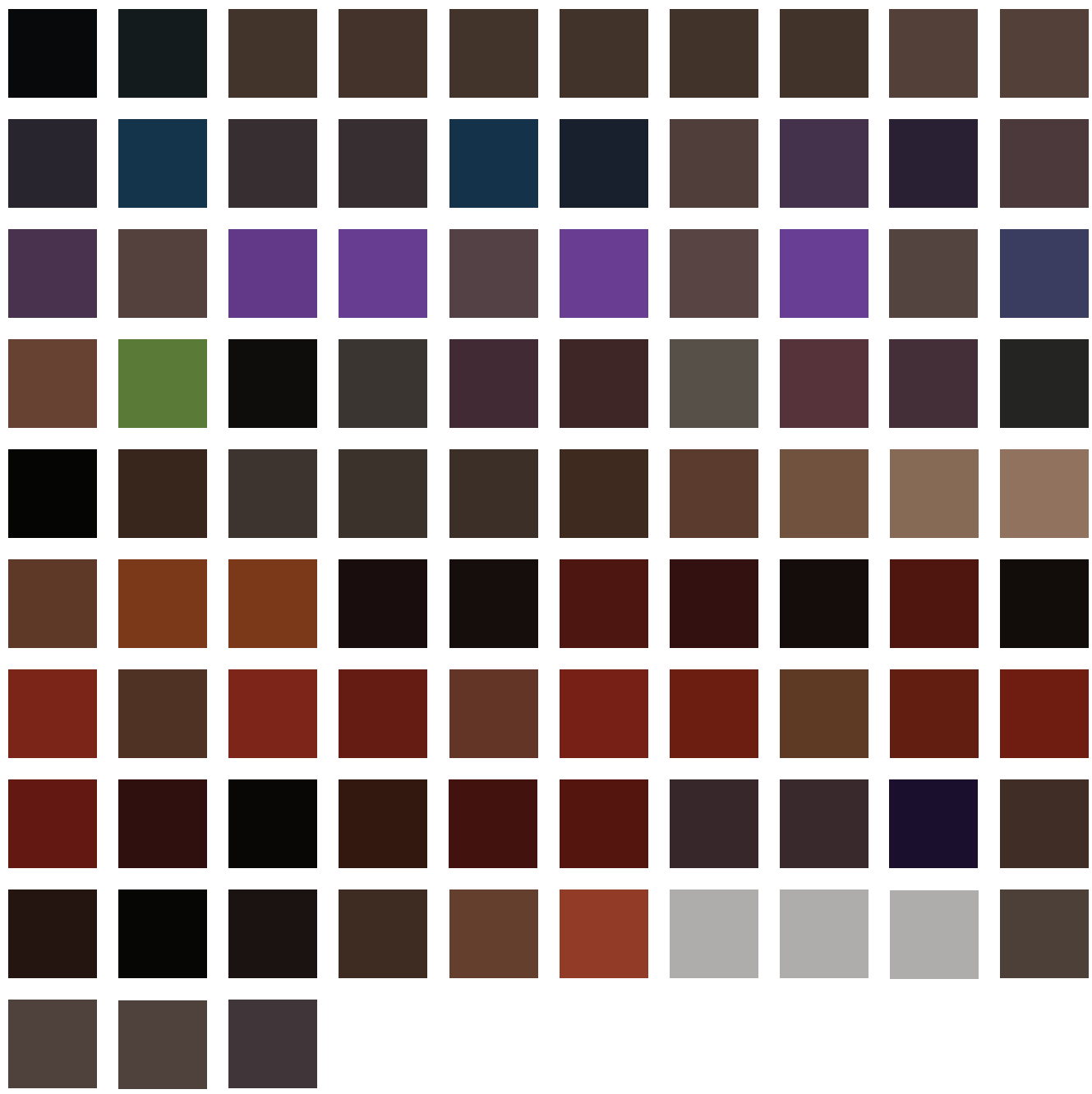


VERTIGO DREAM SEQUENCE
COLORS, TIME & TYPE OF SHOT I

04/
VERTIGO COLOR I

Na seguinte experiência, optou-se pela criação de uma nova representação das cores dominantes de cada frame de *Nightmare Sequence*. As cores passam, então, a ser apresentadas numa forma quadrangular, de modo a estabelecer uma maior aproximação ao cinema, como se emoldurássemos as cores e as transpuséssemos para o papel.

O tempo é sugerido pela repetição dos quadrados de cor, ou seja, se uma determinada cor dura oito segundos, o quadrado a ela associado é repetido o mesmo número de vezes. A organização dos quadrados baseia-se numa grelha de 10x10, contendo apenas três quadrados na última linha da grelha, pois esta sequência possui 93 frames. Esta opção foi meramente estética, pretendendo-se apenas um simples entendimento das cores, através de uma sequencia lógica de leitura.



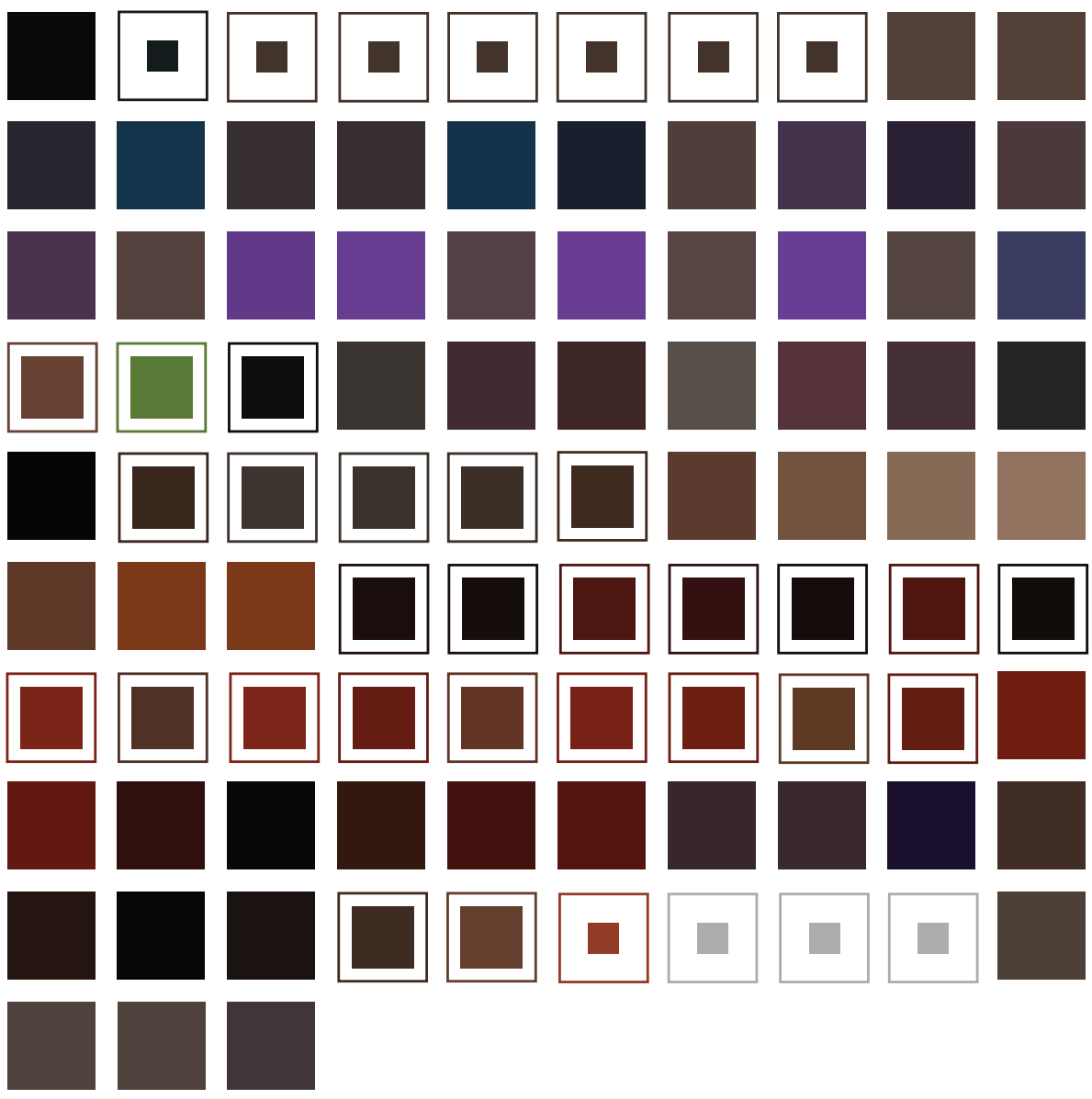
VERTIGO DREAM SEQUENCE
COLORS I

05/
VERTIGO COLOR & TYPE OF SHOT I

Esta representação segue a lógica acima referida porém acrescenta-se novamente a forma representativa da escala de planos.

Os planos aproximados resultam num quadrado preenchido com cor, os planos médios são representados por contornos de quadrados com um quadrado menor da cor correspondente no seu interior; os planos afastados seguem o mesmo grafismo mas com quadrados de cor ainda menores no seu interior.

Deste modo, apercebemo-nos não só das cores dos frames, como também dos planos associados, sendo que a análise da sequência se torna mais completa.



VERTIGO DREAM SEQUENCE
COLORS & TYPE OF SHOT I

06/
VERTIGO COLOR, TIME & SHOTS

O grafismo da grelha de 10x10 foi uma opção meramente estética, tentamos agora criar uma lógica para o estudo ter um maior nível de rigor. Assim sendo, introduziu-se a divisão dos conjuntos de quadrados por duração de planos, permitindo uma leitura mais rica, acrescentando um significado mais relevante à alteração da sequência quadrados.

Deste modo, constatamos que o plano mais curto equivale ao primeiro frame e o mais longo ao terceiro, o que, comparativamente à sequência original, faz todo o sentido, pois o primeiro plano refere-se à localização espácio-temporal da sequência, logo mais curto por se tratar de uma introdução, e o plano mais longo é referente à situação emocional de Scottie, que se revela no decorrer do pesadelo.

VERTIGO DREAM SEQUENCE
COLOR, TIME & SHOTS

07/
VERTIGO COLOR, TIME,SHOTS & TYPE OF SHOTS

De seguida foi feito um estudo com a mesma estética, incluindo agora a, anteriormente utilizada, escala de planos. No decorrer deste conjunto de estudos, concluímos que faria mais sentido abordar apenas um elemento fílmico relacionado com os planos, na medida em que a sua escala e duração são duas leituras do mesmo elemento fílmico, optando-se pela representação temporal dos planos, parecendo-nos mais relevante nesta sequência.

VERTIGO DREAM SEQUENCE
COLOR, TIME, SHOTS & TYPE OF SHOTS

08/
VERTIGO COLOR, TIME, SHOTS & SOUND

O som é o novo elemento a ser introduzido. Em Nightmare Sequence, o som que está presente é unicamente uma construção musical.

Assim, a música é representada a partir das suas ondas sonoras, ou seja, foi analisado o volume e as suas alterações, criando uma escala em que os quadrados maiores representam o volume mais elevado da música e os mais pequenos os de volume mais reduzido. Com esta decisão podemos observar as diferenças da intensidade da música, juntamente com a cor associada de cada frame.

Concluímos que nos primeiros planos a música apresenta-se mais baixa, começando a aumentar de volume a partir do terceiro plano, e o final da sequência caracteriza-se por uma maior e mais constante intensidade musical.

VERTIGO DREAM SEQUENCE
COLOR, TIME, SHOT & SOUND I

09/
VERTIGO
SEQUENCE OF POSTERS

Como o objectivo de relacionar e aproximar estas representações da linguagem cinematográfica, fez-se uma divisão em planos, em que cada um é apresentado numa folha diferente, acompanhados do texto do guião referente a cada plano. É, proposta assim, uma sequência de doze posters que pretende funcionar como um guião gráfico do fragmento em estudo.

■

A foggy night, the city hidden in mist. The flash of beacons; fingers of fog;
the spasmodic growls and ories of fog horns.

Scottie in bed, sleeping restlessly.

Scottie's head fills the screen, rolls from, side to side.

The bouquet breaks into pieces in an animated sequence.

The final scene at the inquest between Scottie and Gavin Elster. But this time, though it is not distinct, a woman's head can be discerned on Elster's shoulder.

It is Carlotta Valdes again, dressed as in the portrait, with the necklace at her throats, and she is alive. The picture fades away.

Scottie's restless head is alone on the screen again.

Scottie approaching the grave at Mission Dolores.

The grave of Carlotta Valdes is open; there is a black abyss, with the head-stone to mark it,and suddenly Scottie start to fall.

Scottie's hair is windswept, staring down in horror as he falls.

Scottie is still falling, but now from the tower of the Mission at San Juan onto the roof where Madeleine fell.

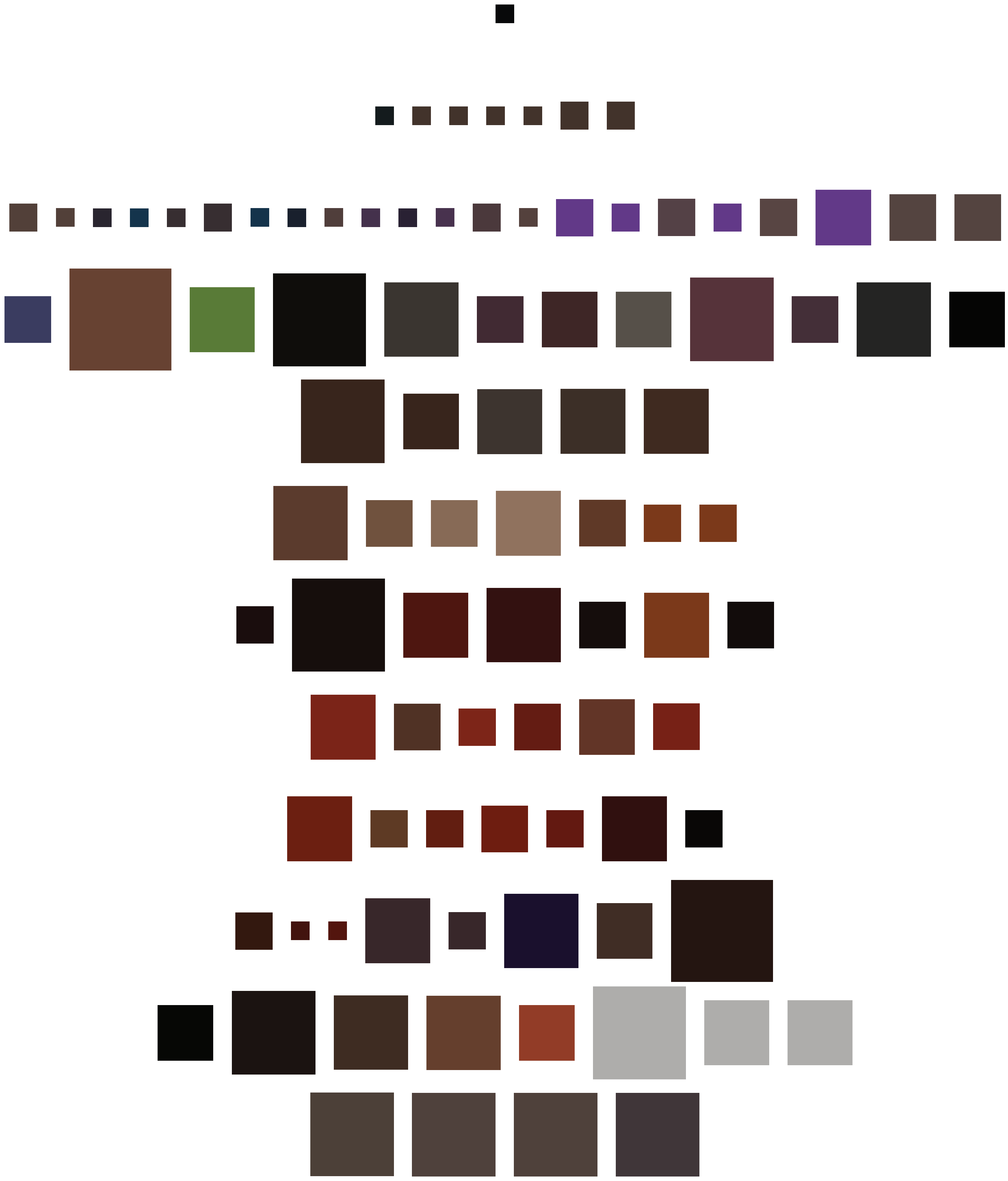
Scottie is sitting up in bed, staring ahead in horror, awakened by the sound of his own scream.

10/
VERTIGO COLOR, TIME, SHOT & SOUND III

Com o objectivo de criar uma melhor harmonia entre os quadrados de cor para uma melhor percepção.

Desenvolveu-se assim uma grelha com o espaçamento entre os quadrados com 0.5 cm (equivalente à largura do quadrado mais pequeno da composição), e o tamanho do quadrado maior funciona como guia para o entrelinhamento dos quadrados, isto é, estão alinhados pelo centro da altura do quadrado maior.

Com esta disposição visual, conseguimos uma maior coerência na composição. Contudo, as três primeiras linhas de quadrados não estabelecem ligação com o resto da composição devido ao seu tamanho reduzido.



11/
VERTIGO COLOR, TIME, SHOT & SOUND II

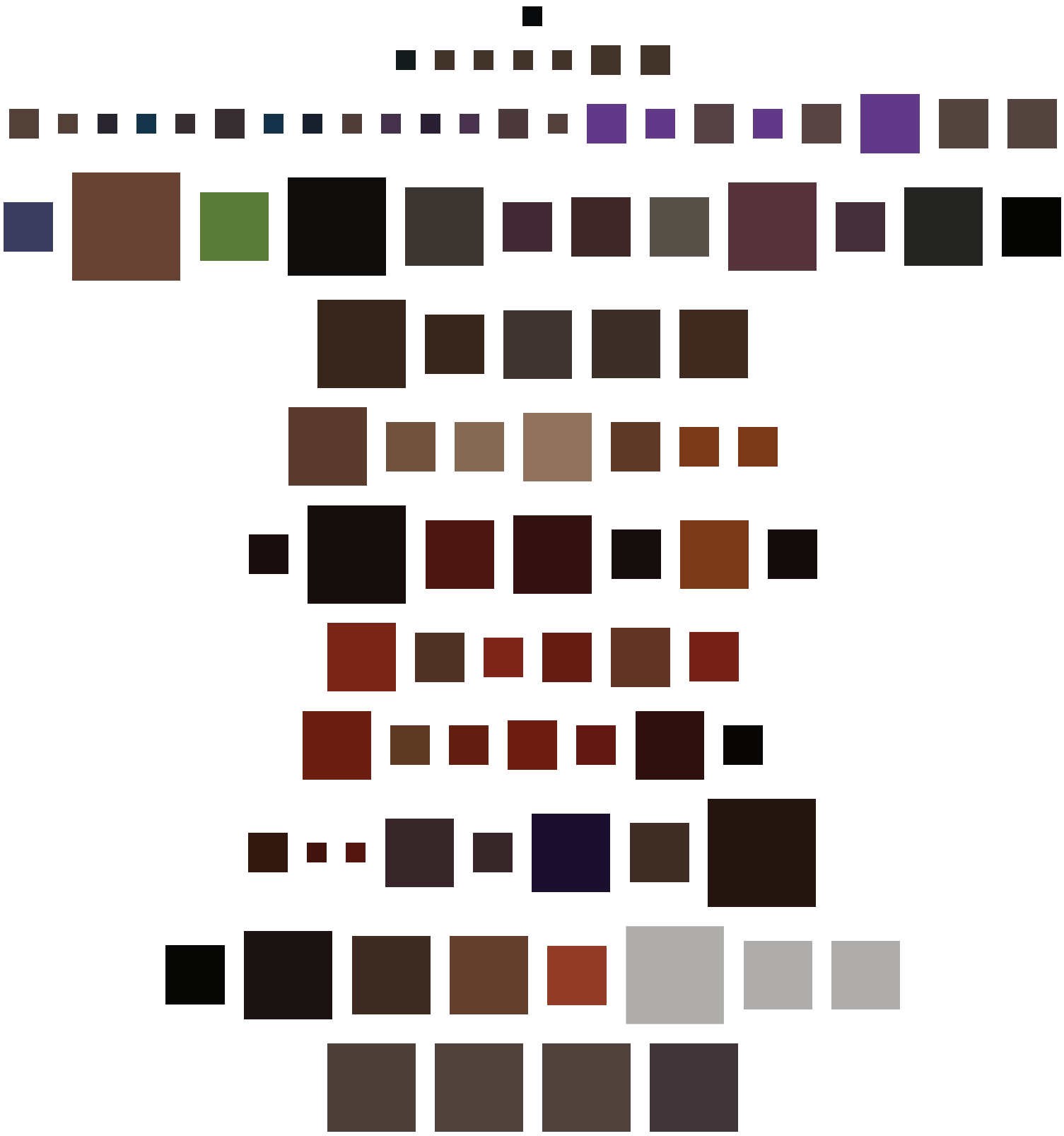
Pretendeu-se solucionar esta problemática com um a nova grelha em que são usados guias de 0.5 cm entre o quadrado maior e o quadrado menor de cada sequência de quadrados. Como forma de experimentação, agregaram-se os quadrados de cada linha horizontal, mas o resultado não foi satisfatório quer a nível estético quer a nível de compreensão dos elementos associados a este estudo.

VERTIGO DREAM SEQUENCE
COLOR, TIME, SHOT & SOUND II

12/
VERTIGO COLOR, TIME, SHOTS & SOUND

Retomando a experiência nº 10, aplicou-se a grelha anteriormente descrita, mantendo o espaçamento entre linhas de 0.5 cm e o entrelinhamento dos planos com a mesma medida.

Assim, os primeiros quadrados estabelecem uma melhor relação, coerência e harmonia com o resto da composição, tornando este estudo visual de elementos fílmicos numa representação equilibrada e funcional quer a nível de conteúdo (análise e representação gráfica da cor, tempo, planos e som) quer a nível estético e formal.



VERTIGO DREAM SEQUENCE
COLOR, TIME, SHOTS & SOUND

13/ VIDEO

Numa tentativa de ultrapassar os limites do papel, criou-se um vídeo com o mesmo intuito dos posters acima descritos – representação visual de informação. O elemento fílmico principal continua a ser a cor, pelo que o tempo e o som estão implícitos no formato vídeo. Deste modo, surge uma narrativa visual exclusivamente cromática, composta por todas as alterações de cor existente no fragmento.

Enquanto que em papel, devido ao rigor exigido, analisa-se apenas um frame por segundo, em vídeo cada frame é analisado, proporcionando uma leitura continua de toda a narrativa fílmica.