

“Do sonho às coisas”: direção de arte e comunicação visual

Trabalho de Conclusão de Curso

Ludmila Lucena
ESDI

2020

Agradecimentos

Agradeço aos meus pais, pelo amor incondicional e apoio sempre. Agradeço a Bárbara, meu amor, por toda parceria e compreensão. Agradeço à minha orientadora Noni Geiger, por todas as trocas, por todo apoio, como orientadora, e como amiga. Obrigada Branca, Michel, Dani e Jéssica por embarcarem comigo nessa, só foi possível com vocês ao meu lado.

Finalmente, agradeço a Esdi, pela família que ela me deu, e fez com que a pernambucana, que vos fala, se sentisse acolhida no Rio de Janeiro. Dani, Babu, Duda, Giulio, Pê, Leandro, Fernanda, Henrique, Felipe e Mayumi, obrigada por andarem de mãos dadas comigo nessa caminhada, amo vocês.

Resumo

O projeto “Do sonho às coisas”¹: direção de arte e comunicação visual, tem como proposta o aprofundamento na área de direção de arte cinematográfica, através do estudo de seu surgimento, desenvolvimento e seus aspectos técnicos e projetuais. Também pretende analisar o papel do diretor de arte dentro de uma produção cinematográfica de caráter ficcional; e entender a direção de arte como um processo de comunicação visual, de construção da narrativa imagética, e de tradução do roteiro para a tela.

Assim, o projeto propõe-se a observar a direção de arte cinematográfica também como um campo de atuação possível para designers. Um ponto importante do projeto é possibilitar ao designer, ou estudante de design, uma aproximação com a direção de arte cinematográfica, tendo em vista a carência de publicações nacionais sobre o assunto. Por fim, objetiva-se, através da realização de dois clipes, acompanhar e analisar as etapas projetuais relacionadas ao desenvolvimento de um projeto de direção de arte, bem como a utilização de elementos da comunicação visual como ferramenta narrativa.

¹ O início do título está aspeado por ser inspirado no título do livro do escritor José Carlos Mariátegui. O título do livro de Mariátegui refere-se ao seu entendimento de que fazer política é passar do sonho as coisas, ou seja, o processo de transição do campo das ideias para o campo da ação, do “concreto”. Assim, acredito que a frase “do sonho às coisas” também pode ser utilizada para falar sobre direção de arte, pois direção de arte também é passar do sonho às coisas. MARIÁTEGUI, José Carlos. **Do sonho às coisas**: retratos subversivos.

Sumário

Motivações pessoais.....	06
Capítulo 1 - A direção de arte cinematográfica	07
1.1 Introdução à direção de arte.....	07
1.1.1 Terminologia: direção de arte ou <i>production design</i>	09
1.2 O espaço cenográfico: do teatro ao cinema.....	09
1.3 História da direção de arte.....	14
Capítulo 2 - Do roteiro para a tela.....	18
2.1 Direção de arte como ferramenta narrativa.....	18
2.2 As metáforas visuais.....	20
Capítulo 3 - O departamento de arte.....	21
Capítulo 4 - A produção: etapas projetuais da direção de arte.....	23
4.1 Pré-produção e produção.....	23
Capítulo 5 - Direção de arte e comunicação visual.....	21
5.1 A cenografia cinematográfica como representação simbólica.....	25
5.2 O espaço cenográfico e a comunicação visual com o espectador.....	27
Capítulo 6 - O projeto.....	38
6.1 Justificativa	38
6.2 Súbita	40
6.3 Metodologia	41

Capítulo 7 - Súbita: episódio I.....	43
7.1 Argumento	43
7.1.2 Roteiro.....	43
7.2 Pesquisa de referências.....	46
7.3 Locação	49
7.4 Decupagem roteiro	51
7.5 Storyboard	53
7.6 Produção de objetos.....	53
7.7 Figurino, cabelo e maquiagem.....	57
7.8 Montagem cenário e gravação.....	59
7.9 Edição e montagem	61
 Capítulo 8 - Súbita: episódio II.....	 63
8.1 Argumento	63
8.1.2 Roteiro.....	64
8.2 Pesquisa de referências.....	66
8.3 Locação	71
8.4 Decupagem roteiro	73
8.5 Storyboard	76
8.6 Produção de objetos.....	83
8.7 Figurino, cabelo e maquiagem.....	87
8.8 Montagem cenário e gravação.....	88
8.9 Edição e montagem	92
 Capítulo 9 - Vídeos informativos.....	 94
9.1 Informativo Súbita: episódio I.....	95
9.2 Informativo Súbita: e episódio II.....	97
 Considerações finais.....	 100
Referências bibliográficas.....	101

Motivação pessoal

No decorrer do meu terceiro ano de curso na ESDI, tive a oportunidade de realizar um curso de extensão em direção de arte em cinema. A princípio, nunca tinha estabelecido nenhum contato com esta área de atuação, salvo minha condição de cinéfila e admiradora.

Desde o primeiro contato com os estudos relativos à direção de arte, sempre percebi uma aproximação com o campo do design. Meses depois da realização do curso, tive a oportunidade de trabalhar na equipe de arte de um clipe de música. De lá para cá, não parei. Quase dois anos depois, já assinei diversos projetos audiovisuais como diretora de arte. Um processo de aprendizado, com resultados iniciais bem discutíveis e outros de que tenho bastante orgulho, fundamental à minha trajetória e à elaboração do presente trabalho. Outro aspecto importante do meu processo de desenvolvimento, neste campo de atuação, é o reconhecimento de como a graduação e os conhecimentos adquiridos em design foram imprescindíveis ao meu crescimento. Portanto, acredito que uma designer pode ser uma diretora de arte audiovisual. Por acreditar nisso, veio a vontade de realizar um trabalho de conclusão de curso que possa apresentar aos meus colegas designers um campo de atuação cativante e possível.

1 A direção de arte cinematográfica

1.1 Introdução à direção de arte

No primeiro capítulo deste trabalho apresento conceitos que delineiam a direção de arte cinematográfica. Aqui, a pesquisa bibliográfica possibilitou a arregimentação de um conjunto de conhecimentos relacionados à direção de arte cinematográfica e sua terminologia.

O primeiro teórico estudado foi Vincent LoBrutto. No livro *The filmmaker's guide to production design*, publicado no ano de 2002, o autor introduz o leitor ao universo da direção de arte e versa sobre o papel do/a diretor/a de arte dentro de um projeto cinematográfico ficcional. Segundo LoBrutto (2002, p.8), a direção de arte seria a arte visual da narrativa cinematográfica.

A aparência e estética de um filme são criadas a partir da imaginação, arte e colaboração da direção, direção de fotografia, e direção de arte. A direção de arte é responsável pela interpretação do roteiro e da visão do/a diretor/a, ou seja traduzi-las imgeticamente em ambientes físicos do filme, onde os/as atores/atrizes desenvolvem suas personagens e apresentam a história. LoBrutto (2002, p. 10) define o processo e a aplicação da direção de arte como uma forma de “renderizar” o roteiro em metáforas visuais, paleta de cores, arquitetura, tempo e espaço. O/A profissional também é responsável por coordenar, de forma geral, a caracterização das personagens (figurinos, maquiagem e cabelos).

O/A diretor/a de arte é responsável por desenvolver uma estrutura pictórica coerente que transmite e ampara a história e seu ponto de vista. O autor também afirma que parte fundamental do papel do/a diretor/a de arte é pesquisar o mundo e universo em que o filme se passa para estabelecer e criar um senso de autenticidade. Esse/a profissional deve interpretar e transformar a história, as personagens e os temas narrativos em imagens que abranjam diferentes aspectos como arquitetura, decoração, espaço físico, tonalidade e textura. Parte do processo também inclui o planejamento a partir da produção de esboços, ilustrações, fotografias, modelos e storyboards para a visualização de detalhes microscópicos e macroscópicos. Esses

esboços e planejamentos funcionam como matéria prima para desenhos técnicos e outros aspectos materiais, que possibilitam a realização do cenário final, tendo em vista que se terá total domínio do que será desenvolvido antes da efetiva construção do cenário real e da aquisição de materiais. (LOBRUTTO, 2002, p. 12)

Os/As diretores/as de arte são responsáveis por chefiar o departamento de arte de uma produção cinematográfica. Conforme LoBrutto (2002, p. 12), o/a diretor/a de arte (production designer) tem a fundamental tarefa de “extrair” da direção informações e conteúdos que servirão para dar norte ao projeto. Vale ressaltar a singularidade de cada projeto, sempre lidando com condições e relações específicas, já que cada diretor/a tem sua forma de conduzir e planejar junto ao responsável pela direção de arte.

Assim, existem diretores/as que preferem manter total domínio sobre o projeto em curso. Outros profissionais preferem apresentar conceitos e diretrizes e colocam uma parte da criação a serviço do trabalho conjunto com a equipe de arte, até mesmo solicitando ideias e inovações dos/as diretores/as de arte. Há casos também, mais extremos, em que o/a diretor/a de arte é responsável pela criação da visualidade fílmica, sem prévio direcionamento, e apresenta um projeto da direção de arte para aprovação da direção. Dessa forma, cada experiência de projeto é única.

Em seu livro *Designing for screen: Production and Art Direction Explained*, Georgina Shorter (2012, p.9) afirma que a direção de arte é a essência da narrativa, sendo fundamental para o desenvolvimento de um estilo e identidade dentro de uma produção. Dessa forma, a autora pretende abordar a direção de arte como ferramenta seja para cinema, televisão, vídeo promocional ou produção comercial, e apresenta as técnicas necessárias para a viabilização e concretização de ideias. Shorter aborda aspectos da direção de arte e comunicação visual como personagens importantes da tradução do roteiro à tela. Ela afirma que a direção de arte é um termo utilizado nas indústrias de filmes, na televisão, nos comerciais e música para design de cenários. Compreende a concepção, a criação e o arranjo de todos os elementos visuais em uma narrativa de tela, garantindo que todas as ideias conceituais trabalhem de maneira

consistente e coerente ao longo da história. Em resumo, a autora afirma que a direção de arte é o segmento que liga todos os componentes visuais do projeto fílmico.

1.1.1 Terminologia: Direção de Arte ou *Production Design*

Emergiu do estudo teórico sobre conceitos e definições relacionadas à direção de arte cinematográfica, a observação de que existe uma diferenciação entre os termos “*Production designer*” e “*Art director*”. É importante ressaltar que o termo “*Production design*” não possui uma tradução em português, entendendo que “desenhista de produção” não agregaria o mesmo sentido. O termo “*production design*”, portanto, está atrelado ao conceito que engloba toda a visualidade de uma peça audiovisual, da pré à pós-produção a partir do formato estadunidense.

A conjuntura da indústria e produção cinematográfica nos Estados Unidos e em alguns países da Europa compreende equipes de audiovisual com estruturas diferentes das produções que acontecem no Brasil, sobretudo quando relacionadas ao departamento de elaboração e construção da direção de arte em filmes. Dessa forma, tendo como base a dinâmica internacional, o termo “*art director*” ou diretor de arte seria uma área hierarquicamente abaixo do “*production designer*”. Como não existe uma tradução para o termo “*production design*”, este trabalho vai continuar adotando a terminologia “direção de arte” para se referir ao tema em português.

1.2 O espaço cenográfico: do teatro e cinema

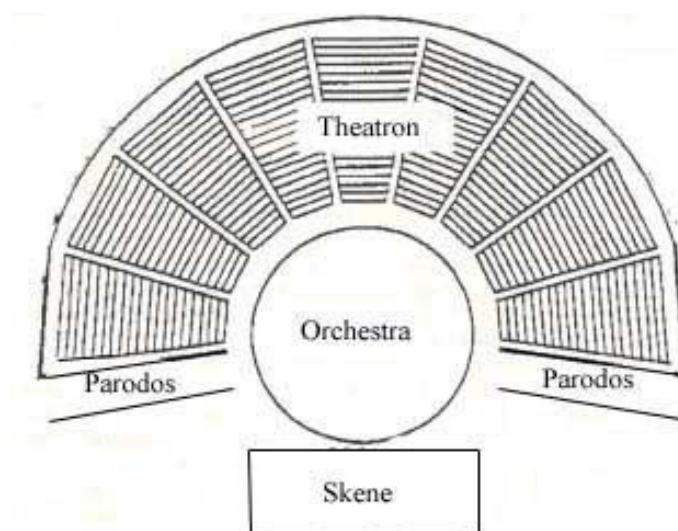
Do grego *Skenographia* (*skènè-graphèins*) e do latim *scenographia*, a cenografia compreende o processo criativo e construção da imagem cênica e do fenômeno estético-espacial do projeto cênico. Através de diferentes técnicas no emprego do uso de cores, formas, texturas e volumes, o/a cenógrafo/a tem o papel de traduzir

imageticamente as exigências poéticas de um espetáculo em seu sentido mais amplo. Segundo Arnold Aronson (1977, p.11), no artigo *The history and theory of environmental scenography*, em diversas línguas (germânicas, latinas, eslavas etc), cenografia significa “desenho do espaço cênico” e sua definição refere-se “a imagens visuais, e à representação visual de um espaço ou local”.

O termo teve origem e reconhecimento na Grécia antiga, inicialmente entendido como a representação imagética/suporte visual da dramaturgia. Conforme Cyro Del Nero (2009, p. 133), em seu livro *Máquina para os deuses: anotações de um cenógrafo e o discurso da cenografia*, foi Aristóteles que designou a Sófocles a introdução da palavra *Skenographia*. O autor ainda destaca: “A cenografia, no Ocidente, é uma arte nascida para os palcos construídos a céu aberto em que a antiguidade grega viu florescer textos teatrais que questionavam a ação humana e sua interação com os deuses, e que eram encenados em festivais religiosos. (NERO, 2009, p. 9)

O espaço cenográfico tem sua origem como um desenho (“*graphien*”) na tenda (“*skene*”) ou “pintura cênica”. Originalmente, o espaço cênico grego compreende o *theatron* (local em que se abriga a plateia), a *orchestra* (palco em que acontece o espetáculo) e a *skene*, que inicialmente designava uma tenda feita de tecido em que os atores trocavam seus figurinos, e posteriormente, veio a ser o local onde guardavam-se ornamentos cenográficos. A *skene* passou por um processo de desenvolvimento e modificação ao longo da história, até se consolidar como uma arquitetura que serviria como suporte de informação imagética para o público.

Figura 1²: Skene



No âmbito teatral, o espaço cenográfico tem como função transmitir a um determinado ambiente, no caso, o palco, o tempo teatral. O argumento visual da obra teatral é consolidado através do cenário, observado pelo espectador que o compreende como uma ferramenta/espaço da narrativa ficcional, contribuindo como um elemento de representação imagética do texto, ou seja, o “texto visual”.

Dessa forma, torna-se relevante refletir sobre o caminho que levou o espaço cenográfico do teatro ao cinema. Visto que essa terminologia se relaciona intimamente com o universo teatral e o palco, como e por que do termo “cenografia” também ser empregado no campo do cinema. O entendimento de espaço cenográfico, ou da cenografia em si, carrega o mesmo significado em ambas áreas/vertentes de atuação.

A cenografia cinematográfica apresenta características, técnicas e organizações específicas, bem como a cenografia teatral, porém ambas as áreas tem como qualidade fundamental o desenvolvimento de um espaço cênico provido de múltiplas significações. Com o advento do cinema, o espaço cenográfico passa a poder ser observado pelo espectador em seus mais variados ângulos e detalhamentos, aspectos

² Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/362962051188502071/> Acesso: 18/09/2019

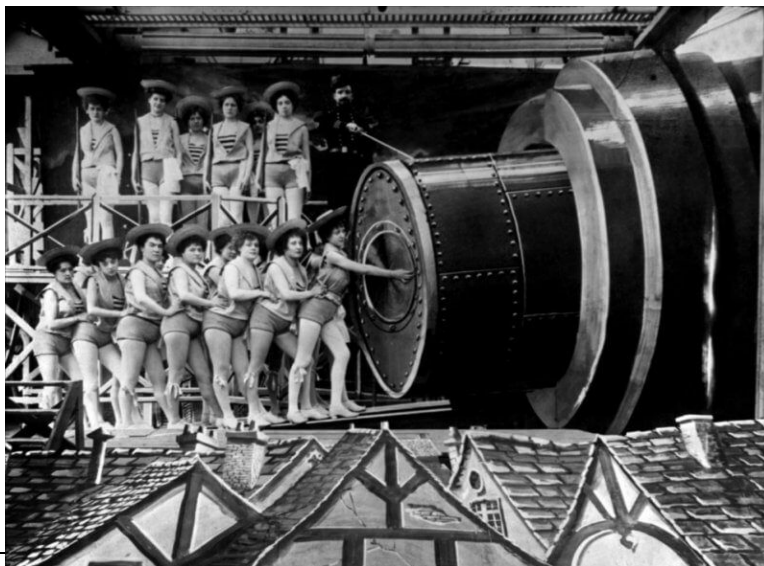
difficilmente transmitidos pela cenografia teatral, que agora poderiam ser percebidos nas produções cinematográficas.

Nos primórdios do cinema, a câmera se mantinha em uma única posição, estática. Assim, as imagens transmitidas aos espectadores estavam relacionadas a apenas um ponto de vista da cena (referente à ação). Dessa forma, as produções imagéticas faziam alusão ao modelo teatral. Grande parte dos/as primeiros/as cineastas tinham como referência a perspectiva teatral, sendo os cenários pintados, fixos, estruturados de forma parecida a um palco de teatro e ainda com uma tímida relação cenário-personagem.

Conhecido como “mágico do cinema”, o ilusionista e cineasta Georges Méliès tinha como característica fundamental a criação de um universo lúdico e fantasioso em seus filmes, nos quais o espaço cenográfico começou a ganhar mais destaque, e também era moldado e construído para suas apresentações de mágica. Méliès foi um dos pioneiros na exploração e construção do cenário, que eram pintados e apresentavam elementos arquitetônicos. Um de seus filmes mais famosos é o curta metragem *Viagem à lua* (1902), em que seus grandiosos cenários receberam grande destaque, eternizando a imagem da lua com o rosto de um homem na história do cinema. No curta foram criados grandes painéis, que foram pintados utilizando a técnica *trompe l'oeil*, técnica artística que, através de truques de perspectiva, faz com que o espectador tenha uma ilusão de óptica em que formas de duas dimensões aparentam ter três dimensões. Dessa forma, o cenário passa a ser importante elemento para o conjunto visual do filme, contribuindo para a construção de uma atmosfera imagética que provocava sensações nunca antes percebidas pelo espectador.

Figura 2³ : Viagem à Lua.

Figura 3⁴: imagem de cenário do curta *Viagem à Lua*.



³ Fonte: <https://super.abril.com.br/historia/o-magico-dos-filmes>

⁴ Fonte: <https://super.abril.com.br/historia/o-magico-dos-filmes>

Ainda no início do século XX, as técnicas cinematográficas passam por um processo de evolução, a câmera ganha movimento e o cenário deixa de ser exclusivamente estático e próprio para um enquadramento específico. Dessa forma, o cenário percorre um processo de reestruturação e a cenografia começa a se preocupar com as novas transformações da linguagem cinematográfica. Os espaços cenográficos são elaborados para cada cena, e assim é consolidado o surgimento da cenografia para o cinema, abandonando as estáticas referências teatrais. Sobre isso, a autora Janet Barnwell afirma em seu livro *Production design: architects of the screen* (2004):

A câmera estática reflete tradições teatrais na medida em que dá ao público uma posição fixa em relação à ação. É claro que, nesses estágios iniciais, as possibilidades do meio não estavam sendo totalmente exploradas e câmera estática estava apenas recriando-as de outro. Em essência, essa abordagem plana e bidimensional foi casada com a noção de uma perspectiva fixa, como no teatro em que o público se senta no mesmo lugar durante toda a performance. Isso estava prestes a mudar. Uma vez que o movimento da câmera pelo espaço, posicionado a diferentes distâncias dos objetos/objetos no enquadramento, se tornou uma possibilidade técnica, as configurações tiveram que ser adaptadas para se adequarem. A exploração das possibilidades espaciais do filme tinham começado, e isso significava que o *trompe l'oeil* de Méliès não seria mais suficiente. (BARNWELL, 2004, p. 5)

1.3 História da direção de arte

Vincent LoBrutto afirma em seu livro *The filmmaker's guide to production design*, que os primeiros filmes da história do cinema não empregavam profissionais da direção de arte (*production design*).

Os primeiros filmes não empregavam profissionais da direção de arte. Os irmãos Lumière, na França, gravaram a realidade do documentário diante de sua câmera de cinema. A primeira aparição da direção de arte foi fundamental. Os cineastas utilizavam cenários pintados e adereços simples para criar um cenário básico. A direção de arte inicial não era realista na abordagem ou no resultado, mas uma representação genérica e contida que indicava onde a história ocorreu. Funcionou como um acessório para a história da tela, não para uma arte interpretativa ou expressiva. (LOBRUTTO, 2002 p. 1)

O autor afirma que o clássico sistema dos estúdios de Hollywood criou e desenvolveu suas concepções artísticas a partir de departamentos, com hierarquias chefiadas por supervisores, e outros membros da unidade que conseguiram projetar e executar as demandas e projetos do estúdio. A direção de arte em filmes nas décadas de 1920 e 1930 tratava-se de uma forma de arte sofisticada, apoiada por uma riqueza de recursos organizados e sistemáticos, mas ainda não englobava a totalidade da visualização de filmes que interpretava a história e dava aos personagens um ambiente de vida e respiração.

O título de diretor de arte ou *production designer* foi designado pela primeira vez a William Cameron Menzies, nos créditos do filme “E o vento levou” (1938, Victor Fleming), pois entendeu-se que Menzies fez mais que a criação de cenários e objetos:

Selznick (produtor de “E o vento levou”) reconheceu que Menzies fez muito mais que desenhar os cenários e a decoração; ele criou um projeto para fotografar todas as imagens do storyboard do filme. Em sua visualização detalhada incorporou cores e estilo em cada cena de “Gone with the Wind”, abrangendo enquadramentos, composições e movimentos de câmera para cada plano no filme épico. A contribuição de Menzies promoveu a expansão da função do diretor de arte para além da criação de cenários e paisagens, incluindo a responsabilidade sobre a visualização de uma imagem em movimento. Como resultado de sua visão extraordinária, William Cameron Menzies é reconhecido como o pai do termo “production design”. (LOBRUTTO, 2002 p. 1)

William Cameron Menzies desenvolveu, através de storyboards, uma concepção imagética de todo o filme. Sua visualização aprofundada de “E o vento levou” incorporou cor e estilo, estruturando e criando uma unidade estilística e abrangendo os movimentos de enquadramento, composição e movimentos de câmera para cada plano do filme. A contribuição de Menzies ajudou a expandir o papel do/a diretor/a de arte para além da criação de sets e cenários, incluindo a responsabilidade criativa do conjunto visual de um filme. É importante destacar também a atuação de Dorothea Hold Redmond, que realizou a ilustração de diversos *sketches* idealizados por Menzie.

Figura 4⁵: Still do set de filmagem



Figura 5 e 6: ilustração do set de filmagem



⁵ Fonte das imagens: <https://www.cbsnews.com/pictures/the-making-of-gone-with-the-wind/6/>



O papel designado a um/uma diretor/a de arte não seria apenas o papel de intérprete do/a diretor/a do filme. Faz parte da direção de arte o desenvolvimento projetual do conjunto visual, ou seja, compreendendo todo o plano da câmera que será destinado à tela. É de sua responsabilidade a supervisão de todas as etapas projetuais da pré-produção de uma obra, a partir da ambientação e montagem de estúdios ou locações internas ou externas. De acordo com Vera Hamburger (2014, p. 19), no livro "Arte em cena: a direção de arte no cinema brasileiro", "A criação de um conjunto visual adequado e coerente com a abordagem do filme, decidido com o diretor, é o propósito do trabalho do designer de produção, o qual deve objetivar a construção de uma imagem que faça o espectador acreditar na genuinidade daquilo que vê e aceitar o universo ficcional apresentado".

2. Do roteiro para a tela

2.1 A direção de arte como ferramenta narrativa

A narrativa fílmica é desenvolvida a partir da combinação de diferentes recursos e técnicas presentes dentro da linguagem cinematográfica. Não apenas o roteiro ou a direção, mas também a fotografia, o som e a direção de arte. De forma simples, podemos entender uma narrativa como a forma de se contar/transmitir uma história a partir da organização de elementos que compreendem uma realidade, seja ela ficcional ou não. Esses elementos, na narrativa cinematográfica, correspondem principalmente a mensagens visuais e sonoras que são resultado da "tradução" do roteiro para a tela. Todos os componentes de uma cena, bem como a forma como são mostrados, também são parte do processo de construção da narrativa cinematográfica.

Portanto, torna-se relevante observar que a direção de arte exerce papel fundamental na estruturação da narrativa fílmica, visto que é responsável pela construção da visualidade do filme. Através das formas, espaços, cores e texturas, a direção de arte atua como ferramenta narrativa, expressa a história visualmente e é suporte para as personagens. Paisagens, cenários, objetos, figurinos, maquiagens, tudo isso faz parte de um processo de elaboração temática, em que cada elemento escolhido apresenta uma intencionalidade para a tradução imagética do roteiro e a composição do estilo visual do filme. Através da escolha de elementos visuais é possível fazer com que o ambiente também construa a narrativa, uma vez que o espaço cenográfico pode revelar informações sobre em que período, locais a história se passa, assim como aspectos relativos à construção de cada personagem, ou seja, sua condição econômica, social, psicológica, sua relação com o ambiente, e tudo aquilo que for relevante sobre o indivíduo e seu contexto dentro da narrativa.

Entretanto, a construção do estilo visual, ou seja, a linguagem visual e unidade estética de um filme, se dá através da colaboração entre direção, direção de fotografia e direção de arte. Nessa perspectiva, LoBrutto (2002, p.14) afirma: "Muitos cineastas adotam a câmera como o elemento-chave na visualização cinematográfica, mas um

estilo visual ou aparência abrangente de um filme provém da trindade composta pelo diretor, o diretor de fotografia e o diretor de arte. Uma história visual é criada através da cinematografia e do design”.

Assim, cada parte da “trindade” é responsável por diferentes aspectos do desenvolvimento projetual, que interagem entre si e garantem o suporte criativo e conceitual para a obra. A direção de um filme caracteriza-se por ser a força criativa central do projeto, ela é responsável por contar uma história a partir de um ponto de vista intencionado. No período de pré-produção e produção, a direção tem sob sua responsabilidade a tomada de incontáveis decisões relativas ao encaminhamento do filme, a história, suas motivações, técnicas a serem utilizadas, questões relativas à estética, tudo isso objetiva a qualidade fílmica da obra. Para a direção, o roteiro representa a totalidade do filme, ou seja: conteúdo, história e personagens.

O roteiro compreende o texto a ser usado para desenvolver um ponto de vista e a maneira como as ferramentas específicas da linguagem cinematográfica serão aplicadas. A partir da leitura do roteiro, os/as diretores/as devem ser capazes de pré-visualizar o filme e suas intenções, e assim colaborar com os chefes de departamento que trabalham sob sua liderança. Dessa forma, os/as diretores/as são responsáveis pelas aprovações finais relativas ao departamento de direção de arte bem como direção de fotografia. LoBrutto destaca que é intrínseco às/aos diretores/as a presença de um ponto de vista em relação à visualidade narrativa e seus personagens, mas que cada obra difere nas relações estabelecidas para compor a direção de arte fílmica.

Diretores com um forte ponto de vista em relação à direção de arte, como Terry Gilliam, Peter Greenaway, Alfred Hitchcock, Stanley Kubrick e Ridley Scott, comunicam suas ideias de design diretamente para a equipe. Outros diretores, dão à direção de arte, um conceito orientador e reagem e respondem às suas idéias e desenhos; ainda, outros cineastas têm pouco senso de visualização e confiam no diretor de arte para total elaboração da visualidade relativa a direção de arte. (LOBRUTTO, 2002, p. 16).

A direção de fotografia, que também faz parte da “trindade”, é responsável por transformar a visão fílmica do diretor em um produto final, ou seja, a imagem filme/vídeo. O profissional responsável pela fotografia do filme também faz parte do processo de construção da visualidade e estilo do projeto, atuando juntamente com a direção e direção de arte. A principal função da direção de fotografia é o domínio da câmera, composição, luz e movimento. As ferramentas fundamentais para a direção de fotografia - câmera, lentes, instrumentos de iluminação, material para o vídeo - serão aplicadas para criar fotograficamente a visão e aparência do filme.

Assim, direção, direção de arte e direção de fotografia se reúnem para discutir o roteiro em detalhes e de forma conjunta estabelecer os direcionamentos necessários para o desenvolvimento do projeto.

2.2 As metáforas visuais

Uma metáfora visual, aplicada na direção de arte, pode ser entendida como a tradução visual de uma ideia para comunicar aspectos relacionados ao tema da história que está sendo contada na tela. Assim, um objeto ou uma imagem é transformado a partir de seu “significado comum” e passa a representar ou simbolizar uma determinada informação intencionada pela narrativa. Sobre isso, LoBrutto afirma:

As metáforas evocadas por imagens podem ser complexas e compreensíveis em graus variados, mas geralmente o espectador lê facilmente um significado latente. Ao contrário das palavras intangíveis da poesia que evocam múltiplos significados e imagens simbólicas na mente do leitor, as imagens em filmes são concretas. (LOBRUTTO, 2002, p.25)

Entretanto, o autor afirma que usar um objeto ou imagem para transcender o objetivo de sua realidade física é um desafio, porque a intenção metafórica pode parecer vaga, pois fazer o público entender o objetivo narrativo da metáfora não é uma tarefa necessariamente fácil. Uma metáfora visual pode atuar sobre o nível do subconsciente, ao passo que o espectador segue conscientemente o enredo, o desenvolvimento dos personagens e os aspectos físicos da direção de arte. As metáforas visuais que atuam no subconsciente, segundo LoBrutto (2002, p.26),

trabalham em outro nível e apresentam camadas sutis de imagens poéticas que podem transmitir ideias, conceitos e significados na narrativa. A direção de arte tem como importante função a interpretação visual do roteiro a partir de aspectos físicos (le-sê concreto/palpável) e através de metáforas visuais que se comunicam em níveis intelectuais, subconscientes, psicológicos e emocionais. Assim, as metáforas visuais intencionadas pela direção de arte podem ser determinantes para a tomada de decisões do projeto relativas à detalhes que serão abordados através da arquitetura, cor, espaço, textura e relações espaciais.

Um espaço cenográfico dentro da direção de arte não é apenas uma representação física e estrutural. Os ambientes desenvolvidos podem ter impactos mais abstratos na maneira como o espectador percebe a história e seus personagens. LoBrutto (2002, p.32) afirma que é possível, por exemplo, construir espaços e elaborar aspectos visuais em que o espectador se sinta claustrofóbico ou a sensação de um espaço enorme, bem como provocar desconforto ou medo, inquietação ou até mesmo calma. A história pode ser interpretada visualmente para transmitir diferentes tipos de estados psicológicos que são gerados pela narrativa e ponto de vista intencionado da direção.

3. O departamento de arte

O/A diretor/a de arte é responsável por supervisionar uma equipe de profissionais que executam e produzem o trabalho concebido pelo projeto. O departamento de arte é composto pelo cenógrafo, set decorator (“decorador”), produtor de arte, coordenador de construção, equipe de construção, produtor de objetos, artista cênico e produtor de locação. O figurinista e as equipes de cabelo e maquiagem são departamentos separados, mas também estão sob a supervisão do designer de produção. É importante ressaltar que a divisão de trabalho e o tamanho do

departamento de arte varia de acordo com a produção e seu orçamento, logo em produções de baixo orçamento as equipes são reduzidas.

Cenógrafo/a

O/A cenógrafo/a é responsável por projetar e supervisionar a construção de cenários com base nas ideias e direcionamentos da direção de arte.

Set decorator ou decorador/a

O *set decorator* é responsável pela decoração de um cenário ou local. A decoração deve refletir o período, os personagens e a intenção da história.

Produtor/a de arte

O/A produtor/a de arte é responsável pela locação dos objetos e elementos que compõem a decoração do cenário.

Coordenador/a de construção

O/A coordenador/a de construção lidera a equipe de construção e é responsável pelo desenvolvimento das estruturas espaciais e arquitetônicas do cenário.

Produtor/a de objetos

O/A produtor/a de objetos é responsável pelos *props* (objetos que são utilizados em cena pelos atores).

Produtor/a de locação

O/A produtor/a de locação é responsável pela pesquisa e busca das locações necessárias para o projeto.

Artista cênico

Profissional do departamento de arte responsável pelo material ilustrativo que for necessário para o cenário, como pinturas e projetos gráficos.

4. A produção: etapas projetuais da direção de arte

4.1 A pré-produção e produção

O processo de pré-produção é um momento de pesquisa, descoberta e criação. É o momento em que a direção de arte, juntamente com o seu departamento, desenvolve ideias, elaborando os direcionamentos e plantas do projeto. Assim, a direção de arte inicia um processo sistemático de planejamento das etapas para criar a arte do filme. A primeira etapa, após a leitura do roteiro e reuniões com a direção, é a pesquisa. A pesquisa de referências é fundamental para a execução de um bom projeto, tendo como ponto de partida as informações referentes ao contexto da história presentes no roteiro. A pesquisa revela informações específicas sobre objetos pictóricos e apresenta o escopo da história para que o/a diretor/a de arte possa selecionar quais elementos são necessários para expressar o espaço estético-cenográfico do filme.

Após a realização da pesquisa, dá-se início ao processo de criação. Ou seja, ao fim da familiarização com o roteiro, do diálogo em torno do ponto de vista da direção em relação ao estilo visual do filme, é iniciado o processo de projetar fisicamente a produção a partir de desenhos conceituais. Os desenhos conceituais são a primeira

etapa na colocação das ideias visuais no papel. Depois de sua elaboração, eles são mostrados à direção.

Com a aprovação da direção, é iniciado o desenvolvimento de *storyboards*. Estes representam imgeticamente (a partir de desenhos) o filme, cena por cena. As ideias pretendidas nos *storyboards* nascem da colaboração da direção, direção de fotografia e direção de arte. Essa etapa tem como objetivo mostrar de forma clara a relação entre as personagens e seu ambiente. Portanto, também é um guia que reflete a visualização do projeto pelo/a diretor/a, e como o/a diretor/a de fotografia vai fotografá-lo. O *storyboard* é fundamental para indicar à direção de arte como o espaço cenográfico vai aparecer no quadro, proporcionando assim um direcionamento sobre o que deve ser criado pela equipe de arte.

Depois do desenvolvimento dos *storyboards*, deve ser feita uma elaboração mais técnica, contendo plantas das estruturas e as futuras locações. Após a definição das locações, ou seja, os espaços onde serão construídos os cenários do filme, a direção de arte, juntamente com a equipe de arte, começa a desenvolver os projetos técnicos a serem executados nos espaços e os encaminha ao departamento de construção, dando início à montagem física do projeto (que será supervisionada pela direção de arte).

Outro ponto importante, dentro das etapas projetuais da direção de arte, é a organização dos objetos de cena, realizada a partir da decupagem do roteiro. Essa fase compreende a análise detalhada e a identificação de todos os objetos cenográficos necessários para cada cena e ambiente. Desse modo, após a decupagem, a direção de arte pode dar início à produção e aquisição dos objetos.

A execução do projeto também demanda a elaboração de um calendário programático. O departamento de arte deve planejar um cronograma detalhado, (coordenado com o cronograma de filmagem). Assim, a equipe de arte deve estimar o tempo que cada etapa levará, organizando e garantindo a realização do projeto.

5. Direção de arte e comunicação visual

5.1 A cenografia cinematográfica como representação simbólica

A partir dos estudos sobre a construção da representação simbólica, relativos ao campo da direção de arte, bem como sobre o espaço cenográfico (entendendo o cenário como desdobramento físico da direção de arte), buscou-se estabelecer aproximações com o campo do design. Nesse caminho, o presente trabalho tem como referência a dissertação de mestrado de Luiz Henrique da Silva e Sá, intitulada: *Histórias de Design e Cenografia: a experiência de Hélio Eichbauer*, realizada na Escola Superior de Desenho Industrial (ESDI/UERJ), no ano de 2008. Luiz Henrique, em sua pesquisa, relaciona a profissão do cenógrafo com a do designer, e afirma que um objeto, que é produto de um projeto de design, não funcionará e perderá seu sentido, ou até mesmo existência, se anulado de seu uso.

Destarte, uma cadeira só existirá como cadeira se for passível de ser utilizada como assento; uma cadeira exposta num museu perde seu primeiro significado para, assim, ganhar um outro: deixa de ser um objeto-cadeira e passa a ser um ícone com seus próprios significantes, sejam eles de indicação de tempo, estilo, material etc. Resumindo, um objeto desalojado de sua função primária ganha iconicidade e caráter museológico. (DA SILVA SÁ, 2008, p. 88)

Portanto, torna-se relevante pensar que um cenário funciona da mesma forma que um objeto de design, “uma vez que o objeto cenográfico, em seu resultado final, só é legitimado como cenário, na medida em que é empregado como tal”. E continua Luiz Henrique da Silva e Sá (2008, p. 89): “Um cenário só existe como cenário em seu momento de funcionalidade, durante o tempo do espetáculo”. Ou seja, um espaço cenográfico, em si, retirado do seu contexto simbólico de cenário, sem a finalidade de ser uma construção atmosférica de apoio narrativo imagético, que tem como objetivo a comunicação visual com seu espectador (a partir da transmissão de uma mensagem visual intencionada pelo/a diretor/a de arte), transforma-se em um amontoado de matérias, e sua simbologia não mais se refere à de um cenário.

Nessa perspectiva, os elementos que compõem um espaço cenográfico se consolidam, como objetos representativos, na medida em que fazem parte de um processo comunicacional visual com o espectador. Quando estão “ativos”, manuseados por atores em cena, é possível pensar que os objetos cenográficos carregam de forma intrínseca características simbólicas e não apenas funcionais.

O cenário explorado dentro do campo cinematográfico pode criar uma rede de significações e transmitir diferentes mensagens, de forma simultânea, ao seu espectador. Portanto, a linguagem cinematográfica relaciona-se de diversas formas e propósitos com os objetos em cena, com o cenário e espectador. Vera Hamburger afirma, em seu livro *Arte em cena: a direção de arte no cinema brasileiro*:

É essencial o reconhecimento das ações ocorridas em cada cenário, assim como a verificação da sua relevância dentro do trajeto dramático para que se torne possível definir o tipo de arquitetura e conjunto visual da direção artística. O espaço e os objetos contracenam com ou atores na construção da ação, enquanto o quadro é redesenhado a cada movimento. (HAMBURGUER, 2014, p. 19)

A autora ressalta que a composição desenvolvida na construção do cenário cinematográfico tem como função a compreensão da narrativa que pode se dar através de diversas assimilações simbólicas, sejam elas históricas, sociais, psicológicas. Hamburger ainda completa, “em ação sinestésica, característica do cinema, suas propriedades plásticas provocam os sentidos sensoriais do espectador atribuindo novos significados à experiência” (HAMBURGUER, 2014, p. 19). Dessa forma, fica evidente a importância do reconhecimento do espaço cenográfico como representação simbólica para o desenvolvimento de um projeto de direção de arte, a fim de consolidar o processo de comunicação visual e legitimação do mesmo como ferramenta narrativa dentro da obra cinematográfica.

É importante também refletir, a partir dos estudos relacionados aos efeitos da imagem do espaço cenográfico em relação ao espectador, sobre como pode ocorrer a transmissão da informação (intencionada pelo/a diretor/a de arte) até seu receptor por meio da comunicação visual.

5.2 O espaço cenográfico e a comunicação visual com o espectador

A comunicação visual pode ser entendida como toda forma de comunicação manifestada a partir do emprego de elementos visuais. Bruno Munari afirma em seu livro *Design e comunicação visual*:

É possível definir o que se entende por “comunicação visual”? Praticamente tudo o que o nossos olhos vêem é comunicação visual; uma nuvem, uma flor, um desenho técnico, um sapato, um cartaz, uma libélula, uma bandeira. Imagens que, como todas as outras, têm um valor diferente segundo o contexto em que estão inseridas, dando informações diferentes. (MUNARI, 1966, p. 37)

Em relação aos processos de comunicação visual, o autor faz duas distinções iniciais: a comunicação visual casual e a comunicação visual intencional. Segundo Munari, a comunicação visual casual seria um processo livremente interpretado por quem o recebe, seja uma mensagem visual científica ou estética. Já a comunicação visual intencional, afirma o autor, espera-se ser recebida na completude do significado pretendido pela intenção de seu emissor. No que diz respeito à comunicação visual intencional, o autor explica que a mesma pode ser analisada através de dois aspectos: o da informação estética e o da informação prática.

As mensagens visuais enviadas por um emissor e recebidas por um receptor através de seus sentidos, pode sofrer alterações na sua trajetória, porque o receptor vive inserido em contextos repletos de informações e perturbações que podem interferir ou até mesmo anular determinadas mensagens. Um sinal vermelho dentro de um ambiente repleto de iluminação vermelha torna-se praticamente anulado, exemplifica Bruno Munari (1966, p. 40). O autor ressalta que mesmo em circunstâncias ideais, sendo a mensagem visual bem projetada pelo emissor, procurando evitar deformações até chegar ao seu receptor, a mensagem passa por determinados obstáculos. Cada receptor por sua vez, e de forma individual, possui o que o autor chama de “filtros”, através dos quais a mensagem terá que passar para ser recebida. O

autor classifica os “filtros” como: filtro de carácter sensorial, filtro de carácter funcional e filtro de carácter cultural.

Um desses filtros é de carácter sensorial. Exemplo: um daltônico não vê certas cores, e assim as mensagens baseadas exclusivamente na linguagem cromática são alteradas, quando não anuladas. Outro filtro pode ser definido como funcional, dependente das características psicofisiológicas constitutivas do receptor. Exemplo: é evidente que uma criança de três anos analisará determinada mensagem de maneira muito diferente da de um indivíduo mais maduro. Um terceiro filtro, que poderia ser definido como cultural, deixará passar só as mensagens que o receptor reconhecer, isto é, as que fizerem parte do seu universo cultural. (MUNARI, 1966, p. 40).

Daí ser importante abordar, no estudo da relação entre espaço cenográfico, comunicação visual e espectador, os componentes que estruturam a mensagem, sendo eles: a informação propriamente dita, conduzida pela mensagem, e o suporte visual da mensagem. O suporte visual, segundo Munari, é o conjunto de elementos visuais que fazem com que a mensagem se torne visível a partir de uma coerência em relação à informação. Sobre os elementos visuais, Donis A. Dondis comenta em seu livro *Sintaxe da linguagem visual*:

Os elementos visuais constituem a substância básica daquilo que vemos, e seu número é reduzido: o ponto, a linha, a forma, a direção, o tom, a cor, a textura, a dimensão, a escala e o movimento. Por poucos que sejam, são a matéria-prima de toda informação visual em termos de opções e combinações seletivas. A estrutura da obra visual é a força que determina quais elementos visuais estão presentes, e com qual ênfase essa presença ocorre. (DONDIS, p. 51)

Dessa forma, percebe-se que, no desenvolvimento de um projeto de direção de arte, o/a diretor/a de arte (emissor) pretende estabelecer relações com o espectador (receptor) através do cenário (mensagem visual), na medida que exerce sua intencionalidade em relação a elementos visuais como: a disposição do mobiliário, a escolha das cores, formas, volumes texturas e materiais. Esses elementos visuais também são matéria prima e apoio fundamental para o design, assim como para a direção de arte. Nessa perspectiva, aparece a relevância de ressaltar a intersecção

entre estes dois campos de atuação. Ambos têm como característica fundamental a comunicação visual a partir do desenvolvimento de projetos, tendo como ferramenta a utilização de elementos visuais relacionados à: cor, textura, estrutura, forma módulo e movimento.

A seguir, pretende-se analisar a abordagem dos elementos visuais: cor, textura e forma, no campo da direção de arte, assim como apresentar exemplos de sua aplicação em projetos cinematográficos já realizados, ressaltando a simbologia e o caráter comunicacional.

Cor

A cor tem diversas finalidades a fim de desempenhar diferentes funções na direção de arte. Não apenas utilizada para sustentar a verossimilhança nas imagens, a cor pode comunicar tempo e lugar, caracterizar personagens, estabelecer emoções, humor, atmosfera e sensibilidade psicológica. Dentro de uma obra cinematográfica, o planejamento das cores é de grande importância, pois o objetivo não é somente apresentar cores bonitas ou atraentes, mas também contar uma história e marcar aspectos relativos a seus personagens. Um set (espaço cenográfico), uma locação ou ambiente são interpretados pelo uso de cores. A cor é uma poderosa ferramenta no projeto da direção de arte, que muitas vezes funciona de forma subliminar, já que as cores apresentam significado simbólico intrínseco.

A direção de arte é responsável pelo desenvolvimento da paleta de cores do filme. O conjunto de cores escolhido trabalha como ferramenta para expressar e definir o mundo/atmosfera do filme. A cor permite que a direção de arte construa um contexto tonal que trabalha de forma complementar ou a contrastar com a narrativa, através de sua seleção intencional por seu impacto dramático.

Dick Tracy (1990)

No filme *Dick Tracy*, dirigido por Warren Beatty, o diretor de arte Richard Sylbert, desenvolve uma paleta de cores com a forte presença das cores primárias vermelho, amarelo e azul para significar o mundo dos quadrinhos da história.

Figura 7⁶



⁶ Fonte das imagens :www.insidehook.com/article/movies/dick-tracy-1990-movie



The Last Emperor (1987)

Figura 8⁷



Moonlight (2016)

O filme *Moonlight*, dirigido por Barry Jenkins e direção de arte de Hanna Beachler, utiliza as cores como mecanismo para estabelecer uma paisagem emocional de seu personagem central, nos ambientes do filme, a partir do desenvolvimento de uma paleta equilibrada de cores primárias e secundárias. A narrativa se divide em três fases, que abordam etapas da vida do personagem (infância, adolescência e vida adulta). Essa divisão é marcada pela mudança de cores e de texturas ao longo do filme.

⁷ Fonte das imagens: <http://moviemezzanine.com/the-last-emperor-beneath-the-gold-ornamentation/>

Figura 9⁸



Textura

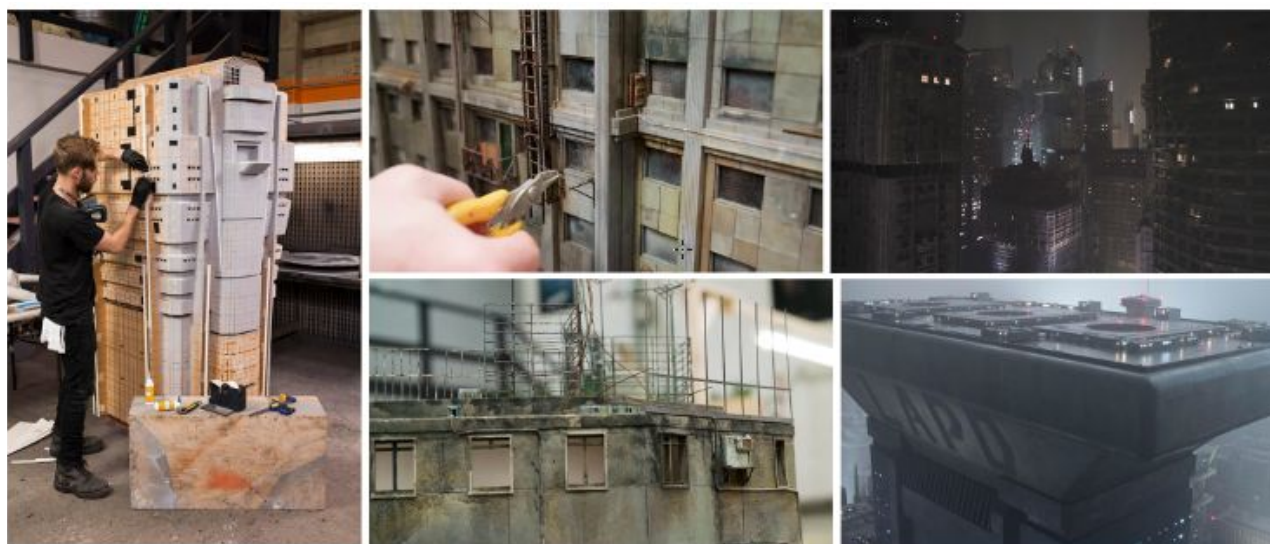
A textura na composição fílmica opera na construção de uma autenticidade, como evocar idade, desgaste, uso e passagem do tempo. A textura muitas vezes reflete os resultados das condições ambientais em uma superfície, em que a superfície de um objeto pode transmitir o que foi vivido ou o que existiu em seu tempo. Quando relacionada à escolha de matérias, a textura tem como função permitir contraste, complemento, adicionar realismo e senso tátil para o espaço cenográfico. Texturas e materiais também apresentam caráter simbólico e contribuem para o fortalecimento da narrativa. Transmitem ao público questões relativas a aspectos econômicos, hora e local, condições sociais e políticas do ambiente da história.

⁸ Fonte da imagem: <https://br.pinterest.com/pin/675328906601276780/>

Blade Runner 2049 (2017)

No cenário do filme *Blade Runner 2049*, dirigido por Denis Villeneuve e direção de arte de Deniss Gassner, a equipe de arte foi responsável por desenvolver inúmeras miniaturas que compõem a cidade distópica do filme. O trabalho minucioso na criação de texturas é fundamental para a ambientação do projeto, e a criação do universo cyborg e deteriorado característico do filme.

Figura 10⁹



⁹ Fonte: <https://www.metalocus.es/en/news/looking-production-models-used-film-blade-runner-2049>

Forma

A forma, relacionada ao fenômeno estético-espacial, sempre exerceu papel fundamental no desenvolvimento do espaço cenográfico. Como já visto anteriormente, Georges Méliès foi um dos pioneiros na exploração e construção do cenário cinematográfico, que eram pintados e apresentavam elementos arquitetônicos. A estrutura espacial do ambiente é pilar essencial para a sustentação da narrativa. O desenvolvimento criativo para a construção de um espaço cenográfico deve abordar as intenções do roteiro e transmitir a perspectiva da história desejada pela direção.

Spellbound (1945)

Um dos diretores mais estudados da história do cinema, Alfred Hitchcock, desenvolveu projetos de direção de arte antes de se consagrar “mestre do suspense”. Essa experiência reflete em suas obras, desenvolvendo espaços cenográficos fundamentais à construção narrativa. Em *Spellbound* (1945), o diretor trabalha juntamente com Salvador Dalí para a elaboração dos cenários do filme. O surrealismo é característica fundamental da arquitetura da trama, fortalecendo a narrativa a partir de referências aos estudos da mente e à psicanálise.

Figura 11¹⁰

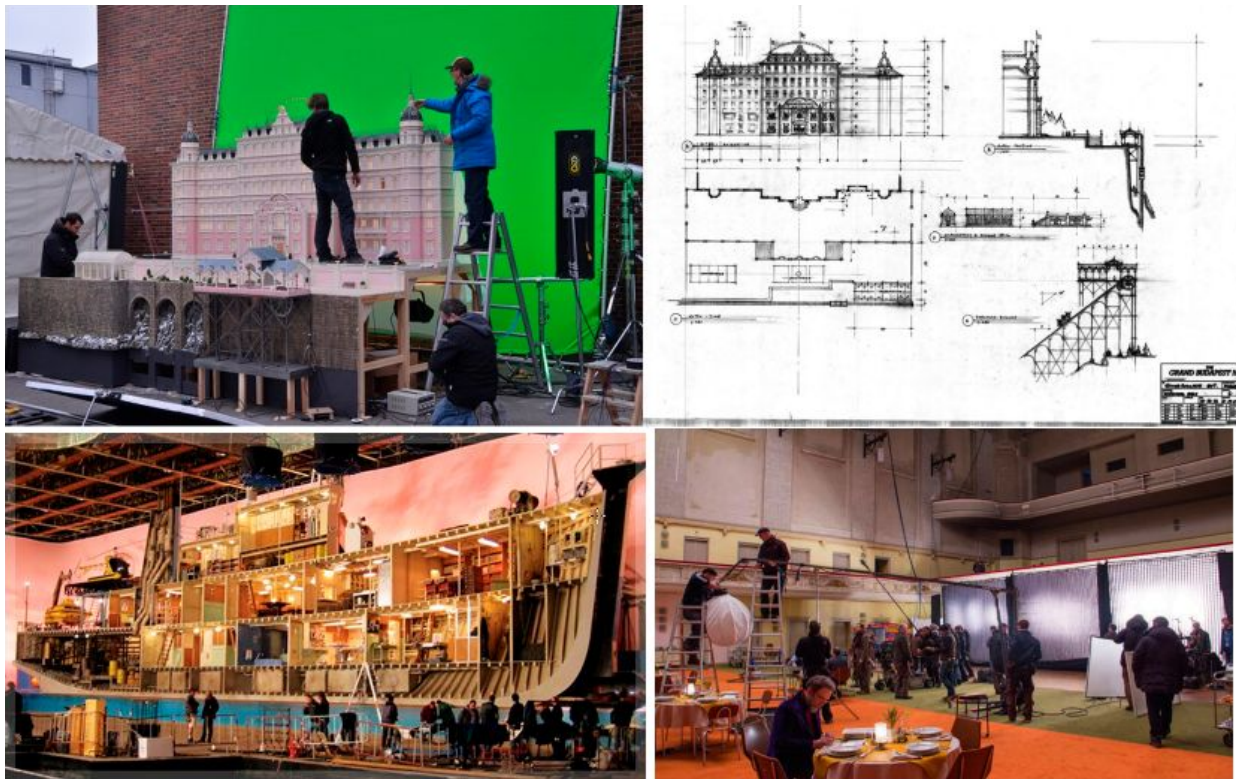


¹⁰ Fonte: <https://www.researchgate.net/figure/a-Alfred-Hitchcock>

The Grand Hotel Budapest (2014)

The Grand Hotel Budapest, dirigido por Wes Anderson e direção de arte de Adam Stockhausen e Anna Pinnock, apresenta um grandioso projeto relacionado à elaboração de formas e do espaço cenográfico. O "grande hotel budapeste", que é peça central da narrativa, não existiu na vida real, sendo concebido pelos diretores. Foi desenvolvida pela equipe de arte uma elaborada maquete que possibilitou a realização de muitas das cenas do filme, possibilitando a realização de planos mais abertos do edifício. Além disso, muitas cenas do filme foram gravadas em estúdio, através da construção de engenhosos cenários.

Figura 12¹¹



¹¹ Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/211174960357662/>

DogVille (2003)

O espaço cenográfico de *DogVille*, dirigido por Lars von Trier e direção de arte de Peter Grand, é representado fundamentalmente pelo vazio. A vila construída no filme possui pouquíssimos elementos, apenas indicações no chão, como marcações de peça de teatro, dos espaços (casa, quarto, rua). Essa atmosfera contribui com a representação do vazio existencial das personagens, fazendo o próprio espectador/a, influenciado/a pela narrativa e a partir de sua imaginação, participar do processo de desenvolvimento das estruturas materiais inexistentes.

Figura 13¹²



¹² Fonte: <https://galaxianerd.com/13/03/2020/dica-de-filme-dogville/>

6. O projeto

6.1 Justificativa

Após a pesquisa bibliográfica e a reflexão teórica sobre as questões relacionadas à direção de arte, a vertente empírica do trabalho pretende ser um “meta-projeto”, ou seja, colocar em prática os conteúdos estudados e introduzir essa atividade projetual como um possível campo de atuação para as/os colegas designers. É importante ratificar que o trabalho em questão também pretende contribuir com a produção de conhecimento na área do design, aportando elementos que fomentem a reflexão e a prática dos/as colegas designers, sobre a direção de arte (no seu campo teórico e empírico).

Ao longo deste trabalho foram apresentados estudos teóricos estrangeiros relativos à direção de arte, mas é importante o questionamento de como este campo de atuação funciona na prática, sobretudo em âmbito nacional. Tendo em vista o que foi anteriormente apresentado, a exemplo da terminologia “production designer”, a conjuntura da indústria cinematográfica estadunidense e em países da Europa compreende realidades de produção e de equipes de audiovisual com sistemas diferentes das que acontecem no Brasil, quando relacionadas ao departamento de concepção e construção da direção de arte em filmes. Portanto, essa diferenciação terminológica vai para além do campo semântico e permeia toda uma estrutura do desenvolvimento do trabalho em si, na prática. Nessa perspectiva, Dalila Moraes, em seu trabalho *“Direção de arte: Teoria e prática”: uma reflexão*, pretende relacionar a prática da direção de Arte no audiovisual brasileiro com a teoria acerca desta área de atuação presente em bibliografias estrangeiras. Um ponto que merece destaque, no estudo da autora, está ligado à diferença de orçamento possibilitado pelas produções, em que afirma:

Em diversas entrevistas com estrangeiros podemos depreender que o tempo e orçamento para pesquisa de referências e intenções, desenhos e até a construção de maquetes são em

geral muito maiores que o disponibilizado pelas produções relatadas por brasileiros. Fabiana Egrejas, diretora de arte do filme De pernas pro ar 2 (Roberto Santucci, 2012) confessa 46 dificuldades para obter tempo, dinheiro e conversas com a direção para a pré-produção. Sabemos que orçamentos mais modestos podem ser a origem dessas dificuldades, que já se tornaram um costume, afastando o profissional de se dedicar a todo o processo de criação da visualidade fílmica(MORAES,2017,p.37)

A partir da minha experiência profissional como diretora de arte, atuante no mercado em produções audiovisuais, acredito que outro ponto a ser enfatizado é a percepção de que os orçamentos implicam diretamente no tamanho da equipe de arte, quando, em muitas vezes, o/a diretor(a) de arte assume funções que teoricamente seriam direcionadas a outros profissionais dentro da equipe. Assim, em um único projeto, por exemplo, já assinei direção de arte, produção de arte e até mesmo figurino.

Ainda que existam diferenças entre as questões teóricas trazidas e as realidades práticas, principalmente no caso brasileiro, as teorias abordadas serviram para introduzir os conhecimentos relativos ao departamento e funções específicas do campo da direção de arte no processo de elaboração do trabalho. Contudo, é importante ressaltar que o projeto audiovisual, de minha autoria, apresentado neste trabalho, não tem como objetivo mostrar literalmente todos os aspectos da teoria estrangeira aplicada na prática. O interesse está nos conceitos e fundamentos essenciais presentes no processo de desenvolvimento de Súbita, através de suas etapas projetuais.

Durante o desenvolvimento do trabalho também surgiu o questionamento de como apresentar um projeto de direção de arte sem retratar, diretamente, sobre a dinâmica profissional da relação de diretor e diretor de arte, uma vez que, nesse caso, a direção e direção de arte são de minha autoria. A resposta veio da reflexão sobre a experiência vivida em 2017, quando participei do curso de direção de arte em cinema, “Imagem-Espaço/Cinema e Direção de arte”, ministrado pelo professor e diretor de arte Jean-Louis Leblanc. No final do curso foi proposto, como exercício final, a elaboração de um projeto de direção de arte, a partir de um fragmento de um roteiro de

curta-metragem. Acredito que o exercício foi fundamental para colocar em prática os conhecimentos adquiridos ao longo do curso, mesmo que não tenhamos vivenciado a “dinâmica diretor(a)/diretor(a) de arte”, até porque não existe uma fórmula para essa relação, variando com cada projeto .

Nessa perspectiva, interessa a esse trabalho como se dá a trajetória da direção de arte através da importância do desdobramento de suas etapas projetuais, não sendo a tradução do ponto de vista do diretor o objeto principal a ser analisado e ponto de partida para a elaboração do projeto de direção de arte, e sim, a tradução do roteiro para a tela.

6.2 Súbita

O projeto Súbita consiste na idealização e desenvolvimento de peças audiovisuais (clipes), que exploram a direção de arte como ferramenta narrativa, baseadas na tradução do roteiro à tela; e na construção de clipes com caráter informativo sobre aspectos da direção de arte de cada episódio.

Neste trabalho são apresentados dois clipes, intitulados: *Súbita Episódio I* e *Súbita Episódio II*. A ideia de realizar dois clipes consiste em apresentar diferentes formas de composição e produção da visualidade fílmica, a partir de seus roteiros, tendo em vista que cada projeto de direção de arte é único em suas exigências e especificidades. São trabalhadas duas formas de espaço cenográfico, sendo o *Episódio I* realizado em uma locação interna; e o *Episódio II* em uma locação externa. Além disso, pretende-se apresentar diferentes relações de cor, textura e forma.

Em *Súbita Episódio II*, uma mudança repentina nas condições climáticas interrompeu a gravação. A visualidade fílmica e intenções do episódio dependiam muito da luz solar e céu azul; assim, uma virada no tempo (céu nublado e chuva) fez com que a equipe, em comum acordo, resolvesse continuar a gravação em outro dia, mesmo que o cenário já estivesse montado e todos os esforços realizados até ali, para a realização do filme, pudessem ser desperdiçados. Infelizmente, sucederam-se

semanas de chuva. E mesmo com a volta do sol, houve incompatibilidade de agenda da equipe, impossibilitando a apresentação do clipe pronto para este projeto. Entretanto, as principais e fundamentais etapas para a elaboração do projeto de direção de arte em *Súbita: episódio II* foram concluídas , a pré-produção e , inclusive, a montagem do cenário. Dessa forma, resolvi apresentar no trabalho todo o desdobramento prático que foi necessário para sua realização e um teaser de *Súbita: episódio II*, além de seu vídeo informativo.

O nome do projeto está relacionado a uma característica presente na narrativa dos clipes, que é a de um acontecimento inesperado, repentino, súbito. A escolha da palavra no feminino é uma tentativa de aludir às personagens, que são mulheres. O acontecimento súbito ganha importância dentro da narrativa, na medida em que ele é responsável pela elasticidade de significado do clipe, assim como do espaço cenográfico.

6.3 Metodologia

O presente trabalho, tendo em vista a complexidade do objeto de estudo, contou com diferentes estratégias metodológicas, demandando um diálogo profícuo entre teoria e prática. Após a definição do estudo a ser realizado, iniciou-se a etapa da pesquisa bibliográfica sobre direção de arte no cinema, seguida das etapas projetuais da experiência empírica.

O desenvolvimento de cada clipe foi a partir das seguintes etapas projetuais:



Equipe

Para a realização do projeto que conta com a minha direção e direção de arte, foi necessária a colaboração de profissionais e formação de uma equipe contendo: um diretor de fotografia (Michel Coeli); uma assistente de arte (Branca Cantú) que atuou na pré-produção (produção de objetos) e na produção (montagem do cenário); e duas assistente de produção (Mariana Daniela Gaspar em *Súbita: episódio I*, e Jessica Ries em *Súbita: episódio II*) que auxiliaram no dia da gravação a filmagem.

6.4 A narrativa

No projeto foram desenvolvidos dois roteiros que serão traduzidos imagneticamente para cada clipe em atmosferas completamente distintas. Entretanto, as narrativas apresentam uma unidade estrutural em comum. Assim, em cada história será apresentada apenas uma personagem, e a mesma sempre permanecerá em um mesmo cenário. O clímax de cada roteiro se dá a partir de um acontecimento súbito, inesperado, dentro de cada história. Os roteiros não apresentam falas das personagens, a comunicação com o espectador será fundamentalmente estabelecida através da expressão e da linguagem corporal das personagens e dos aspectos simbólicos do espaço cenográfico.

7. Súbita Episódio I

7.1 Argumento

Do século XIX, o episódio I da série *Súbita*, tem apenas a ambientação, que intencionalmente faz referência ao famoso e tradicional "Chá das Cinco" inglês. Surgido dentro da corte britânica, o ar pomposo, que seria natural para o típico chá da tarde, é desfeito no filme em toda a sua completude, a começar pela personagem jovem e de estilo contemporâneo. O clímax na metade do filme acontece quando a personagem rompe com a expectativa no tocante à delicadeza, ao pudor e ao comedido. Do entediado e contínuo movimento circular dos dedos sobre a xícara à mastigação com a boca aberta e com excesso de comida. Nesse filme, a presença feminina também é uma escolha intencionalmente pensada para romper com os padrões do que se espera de uma mulher em uma mesa de chá.

7.1.2 Roteiro

Antes de apresentarmos o roteiro propriamente dito, é importante introduzirmos sobre os enquadramentos da câmera ou planos de filmagem que estão presentes nos roteiros. O enquadramento pode ser definido como o momento em que é estabelecido o que será captado de cada cena, ou seja, delimitar a maneira como o espectador observará a história que está sendo contada, atuando também como ferramenta de auxílio da narrativa.

O plano fechado ou *close up* a câmera está bem próxima do objeto ou personagem, que se quer colocar em evidência, de forma que ocupe quase toda a cena, sem deixar grandes espaços ao seu redor; no plano americano a figura humana é enquadrada do joelho para cima; no plano médio a câmera está a uma distância média do personagem (ou objeto), de maneira que ocupa uma parte significativa do ambiente mas ainda com espaços ao seu redor; o plano aberto é um plano de ambientação em

que câmera está mais distante do cenário; o plano em zoom-out é modificado o ângulo visual durante a tomada, que no caso, afasta a imagem progressivamente, já o plano zoom-in aproxima a imagem

INT.MESA DE CHÁ -

MONTAGEM Plano Close UP

A personagem está sentada diante de uma mesa composta para o chá da tarde. Ela contrasta com a atmosfera tradicional inglesa do típico chá por ser jovem e ter um estilo moderno.

MONTAGEM Plano em ZOOM-OUT

A personagem está entediada e com o olhar contínuo e baixo. Ela observa o próprio movimento que realiza com a mão direita. Segurando uma colher, Júlia mistura o chá na xícara e permanece assim até perto da metade do filme.

MONTAGEM Plano Americano para ambientação

Júlia encara pela primeira vez a câmera ao abandonar o movimento com a colher na xícara e começar a cortar as panquecas localizadas no prato mais próximo.

MONTAGEM Plano em ZOOM-IN

Personagem alterna o olhar em direção à câmera e ao movimento com os talheres ao cortar as panquecas.

MONTAGEM Plano Close UP

Júlia coloca pedaços grandes de panqueca americana na boca. Ela mastiga mantendo a boca aberta, os dentes e a comida mastigada expostos.

MONTAGEM

Corte do Plano sequência e enquadramento apenas na boca da personagem.

7.2 Pesquisa de referências

Como já estudado anteriormente, a pesquisa de referências é parte fundamental para a realização de um bom projeto de direção de arte, e tem como ponto inicial as informações referentes ao contexto da história presentes no roteiro. No roteiro de *Súbita: episódio I*, existe a indicação de que a história acontece em um chá da tarde elegante, gracioso. Assim, uma referência importante para a criação da atmosfera em *Súbita: episódio I* é o tradicional *British Afternoon Tea* (Chá da tarde britânico). Segundo o autor Ben Johnson ¹³em seu artigo *Afternoon Tea*, o chá da tarde foi introduzido na Inglaterra por Anna Maria Russell (duquesa de Bedford) no ano de 1840. O hábito da duquesa de realizar um pequeno lanche antes do jantar acabou se tornando um evento social da moda da época. O autor afirma:

Essa pausa para o chá se tornou um evento social da moda. Durante a década de 1880, as mulheres da classe alta e da alta sociedade vestiam vestidos longos, luvas e chapéus para o chá da tarde, que geralmente era servido na sala de estar entre quatro e cinco horas. (JOHNSON,)

Figura 14¹⁴



¹³ fonte: historic-uk.com/CultureUK/Afternoon-Tea

¹⁴ fonte: <http://qianxingyue0920.blogspot.com/2013/08/british-tea-traditional-culture.html>

Figura 15 e 16¹⁵



¹⁵ fonte: <https://www.christinascucina.com/british-afternoon-tea-scones/>

Além da informação do ambiente/local em que a história ocorre, é importante analisar as características em relação à época, bem como características da personagem abordadas na narrativa. O roteiro descreve uma personagem jovem com uma vestido moderno e contemporâneo (vestimenta que não é característica da alta burguesia inglesa de 1840). Outra informação que merece destaque é a que a personagem come panquecas americanas, alimento que não faz parte do tradicional “Chá da Tarde Britânico”. Entendemos que o cenário não pretende ser uma cópia literal do tradicional chá da tarde permitindo uma releitura mais atual, mas mantendo a essência da delicadeza e elegância.

A partir das informações presentes no roteiro, foi elaborado um moodboard de referências imagéticas para contribuir com a concepção da visualidade estética do clipe e definição da paleta de cores.

Figura 17: moodboard referências

Figura 18: paleta de cores

A paleta de cores é um grupo de cores selecionadas que são empregadas em equilíbrio com o objetivo de transmitir os sentimentos e sensações intencionados pelo projeto. A paleta de cor é fundamental para o desenvolvimento da identidade visual do clipe. As cores escolhidas (tons rosas, creme e azuis) auxiliam na criação de um ambiente delicado e gracioso pretendido pelo roteiro. A partir dessas cores se dará a seleção dos elementos que farão parte da composição do cenário.

7.3 Locação

Para a realização de *Súbita: episódio I*, precisaríamos de um espaço que comportasse um chá da tarde, ou seja, um ambiente que fosse próximo de uma sala. A locação escolhida foi um quarto de apartamento de um dos membros da equipe, que por estar completamente vazio, acabou funcionando como um “estúdio”. Assim, fizemos uma visita de locação, para que pudéssemos avaliar as condições do local, o levantamento técnico (medir o espaço) e o que seria necessário para tornar viável a realização do projeto.

Figura 19: medidas espaço

7.4 Decupagem roteiro

A decupagem do roteiro é fundamental para o planejamento do cenário. Essa fase compreende a análise detalhada do roteiro e a identificação de todos os objetos cenográficos necessários para o projeto. É importante destacar que a decupagem que está sendo apresentada trata essencialmente da produção de objetos e figurino, não sendo abordados aspectos relativos à iluminação, cabelo ou maquiagem

INT.MESA DE CHÁ

MONTAGEM Plano Close UP

A personagem está sentada diante de uma mesa composta para o chá da tarde. Ela contrasta com a atmosfera tradicional inglesa do típico chá por ter um estilo moderno e informa mesmo que ainda assim elegante.

MONTAGEM Plano em ZOOM-OUT

A personagem está entediada e com o olhar contínuo e baixo. Ela observa o próprio movimento que realiza com mão direita. Segurando uma colher, Júlia mistura o chá na xícara e permanece assim até perto da metade do filme.

MONTAGEM Plano Geral para ambientação

Júlia encara pela primeira vez a câmera ao abandonar o movimento com a colher na xícara e começar a cortar as panquecas localizadas no prato mais próximo.

MONTAGEM Plano em ZOOM-IN

Personagem alterna o olhar em direção à câmera e ao movimento com os talheres ao cortar as panquecas.

Figura 20: tabela de decupagem

LOCAÇÃO	PERSONAGEM	CENÁRIO	OBJETOS DE CENA	OBJETOS DE APOIO	ITENS PERECÍVEIS	ITENS DE APOIO	FIGURINO
Interna quarto	Júlia	parede azul e mesa de chá	- cadeira - mesa - louça chá - talheres - boleira	- vaso - velas - flor - taça - suco - bolo - açúcar rosa	- gelatina - panqueca - mirtílos	- tinta parede - tecido rosa para a mesa	- vestido - brincos - colar - anel

7.5 Storyboard

Figura 21 :Storyboard Súbita Episódio I



7.6 Produção de objetos

A produção de objetos é responsável pela disponibilização de todos os objetos que serão utilizados no cenário. Assim, após a leitura do roteiro, decupagem e elaboração de moodboard, deve-se fazer a procura e escolha dos objetos disponíveis no mercado. Como primeiro passo, foi elaborado um board com as peças para preparação do cenário. Para a obtenção dos itens, muitas vezes podemos recorrer a estabelecimentos (acervos) que alugam objetos e materiais, ou mesmo, à compra. No caso de *Súbita: episódio I*, todos os itens foram de acervo pessoal, com exceção dos itens perecíveis e objetos de apoio que foram comprados.

Figura 22: Board produção de objetos

A seleção de objetos foi dividida em: mobiliário (mesa e cadeira); objetos de cena (louça de chá, talheres e boleira); itens perecíveis (panquecas, mirtilos e gelatina); e objetos de apoio (vaso, flor, suco rosa, taça, bolo rosa açúcar rosa e velas). Definimos como objetos de apoio itens “coringa” para agregar na composição caso necessário, mas não sendo obrigatório o seu uso (como por exemplo, o bolo rosa, que foi produzido, mas não foi utilizado na gravação por não agregar à composição).

Figura 23: Imagem bolo que não foi utilizado para o cenário



Figura 24 objetos sendo selecionados na produção



Os itens perecíveis do cenário foram produzidos no dia da gravação. Foram feitas 62 panquecas americanas, vale destacar que nem todas foram utilizadas em cena, mas foi necessário fazer um número maior devido a necessidade de substituição ao longo da gravação.

Figuras 25 e 26: Produção panquecas

7.7 Figurino cabelo e maquiagem

A caracterização da personagem se dá pela escolha de elementos visuais que serão responsáveis por traduzir imagetivamente informações sobre a personagem, como por exemplo: condição econômica, social, psicológica, sua relação com o ambiente, e tudo aquilo que for relevante sobre o indivíduo e seu contexto dentro da narrativa. Assim, figurino, cabelo e maquiagem são fundamentais para a construção da personagem. É importante lembrar que, em produções maiores as equipes de figurino, cabelo e maquiagem são departamentos separados, mas também estão sob a supervisão da direção de arte.

Em *Súbita: episódio I*, para a elaboração do figurino foi desenvolvido um mood board de referências até chegarmos à definição final: vestido de cetim rosa, modelo com alças e decote em V. A escolha do vestido se deu na medida em que procuramos por uma caracterização contemporânea, atual, que mantivesse a elegância e delicadeza do cenário, porém ressignificados de uma forma menos formal e mais irreverente. O vestido escolhido foi confeccionado por uma costureira, a partir de um vestido de acervo pessoal com a mesma modelagem.

Procuramos manter a naturalidade do cabelo e da maquiagem. Optamos por manter o cabelo da atriz em sua forma natural (apenas aplicamos creme para modelar seus cachos) , e a maquiagem que a atriz usasse em seu dia a dia.

Figura 27: referências figurino



Figura 28: cabelo e maquiagem

7.8 Montagem cenário e gravação

A montagem do cenário aconteceu em dois momentos: a pré-montagem e a montagem no dia da gravação. Na pré-montagem (véspera da gravação) ocorreu a pintura da parede da locação e os primeiros testes de disposição dos elementos no cenário.

Figura 29: pré montagem

A montagem do cenário no dia da gravação já tinha como referência as disposições do cenário testadas na pré-montagem, assim os ajustes finais foram feitos após a definição da fotografia, ou seja, a câmera já posicionada, plano e enquadramentos definidos.

Figura 30: gravação

Figura 31: disposição final cenário



7.9 Edição e montagem

A edição e montagem, fazem parte da pós-produção, é o momento em que se deve selecionar, e organizar, o conteúdo bruto das imagens filmadas para atingir o resultado desejado do filme. Após a triagem das imagens que dispúnhamos, realizamos um roteiro para servir de guia para a montagem.

O filme começa com uma tela preta. Em seguida, a personagem aparece pela primeira vez em *close up*. A câmera está focada na região da boca e pescoço da personagem e começa a realizar um movimento de afastamento desse enquadramento. Concomitantemente, o título da série e o número do episódio aparecem escritos em amarelo: "*Súbita episódio I*".

O ambiente aparece na medida em que a câmera se afasta. O rosto não é mostrado completamente por estar o enquadramento localizado na parte baixa da face, pescoço e mãos. A mesa de chá é revelada aos poucos, ao mesmo tempo que a personagem está concentrada com olhar para baixo. Em um movimento circular de misturar o líquido da xícara, o olhar da personagem é continuamente focado nesse movimento da própria mão.

Na metade do filme, o ambiente da mesa com as panquecas, velas, flores, gelatina, xícara e bule está definitivamente revelado. E é também nesse instante que há uma ruptura da expectativa. Júlia pela primeira vez encara diretamente a câmera e interrompe o movimento circular dos dedos sobre o líquido da xícara, realizado desde o início do filme. A personagem parte as panquecas e as come de uma maneira grotesca, ou seja, colocando uma excessiva quantidade de comida e realizando movimentos de mastigação com a boca aberta. O que deixa claro a intenção do filme de romper com a expectativa. Ao mesmo tempo, a câmera começa uma reaproximação do rosto. Há um corte do plano sequência e agora a câmera está completamente focada na boca e mastigação da personagem. Esse enquadramento permanece até a finalização do filme. E por último aparecem os créditos finais do filme.

Figura 32: imagens frames Súbita: episódio I

8. Súbita Episódio II

8.1 Argumento

Ambientada numa perspectiva de um camping estadunidense, a personagem do segundo episódio da série *Súbita* vem para mostrar que as coisas não são o que antes pareciam ser. Reclusa em um momento de introspecção e exclusão do convívio social urbano, o filme traz uma personagem que mostra toda a sua grandiosidade por meio de acontecimentos súbitos, inesperados e não convencionais. Inicialmente há um questionamento sobre o que ela está fazendo ao direcionar um ventilador para a piscina, uma mangueira de água e, em seguida, arremessar um fósforo. O significado dessas atitudes somente é trazido no final do filme por meio da imagem da Terra dentro da piscina, onde se revela a real sobrenatureza da personagem, ao ser ela responsável por interferir na condução do mundo. Assim sendo, o poder da personagem, então revelado, vem para romper com a ideia do feminino como sendo o sexo frágil e inofensivo. Além de ironizar o imaginário social da figura de Deus, por ser representado neste filme por uma mulher jovem num ambiente irreverente. Portanto, a dimensão de estarmos diante de uma divindade somente é trazida repentinamente e, dessa maneira, o conceito criado na cena se transforma em algo muito maior do que era inicialmente, na medida em que revela quem realmente é aquela personagem.

8.1.2 Roteiro

EXT.CAMPING - DIA, MANHÃ

MONTAGEM Plano Fechado

o movimento da câmera por um varal de calcinhas. O movimento de câmera termina quando aparece a calçinha bordada com o nome *Súbita*.

MONTAGEM Plano Fechado

A personagem está do lado de fora do trailer de um acampamento. Ela está em pé escolhendo uma estação no rádio. A música começa a tocar.

MONTAGEM Plano Americano

A personagem senta em uma cadeira de praia próxima ao aparelho radiofônico. E usa um mini ventilador de mão para se refrescar e balançar os cabelos. A expressão dela é blasé, demonstrando sua superioridade.

MONTAGEM Plano Geral

A menina se levanta e caminha em direção à churrasqueira.

MONTAGEM Plano Close UP

Ela observa e vira os lados dos espetinhos na brasa.

MONTAGEM Plano Geral

Após virar os espetinhos na churrasqueira, a personagem caminha até a piscina.

MONTAGEM Plano Médio de baixo para cima para noção de grandeza

Personagem está em pé ao lado da piscina com o ventilador portátil na mão.

MONTAGEM Plano Médio

Ela direciona o ventilador portátil ligado para a piscina. Logo em seguida, aponta a mangueira de água para o mesmo lugar. E depois arremessa um fósforo aceso em direção a piscina.

MONTAGEM Plano Médio

Piscina é revelada como oráculo. Imagem planeta terra em movimento dentro da piscina.

MONTAGEM Plano Geral

Personagem senta na cadeira de praia, inicialmente usada, e encara fixamente a câmera.

8.2 Pesquisa de referências

A partir da leitura e realização da decupagem do roteiro, em *Súbita: episódio II*, a pesquisa de referências se inicia pelo recorte espacial e da narrativa, ou seja, em que lugar a história se passa?. Após a leitura e assimilação do roteiro percebemos que o enredo acontece ao ar livre em um acampamento de trailer. Dessa forma, uma referência fundamental são os popularmente conhecidos acampamentos de trailers estadunidenses.

Segundo o jornalista Tim Wenger¹⁶ em seu artigo *How camping became the quintessential American pastime*, os acampamentos de trailer são um clássico do verão estadunidense “Poucas coisas definem mais um verão americano do que armar uma barraca, fazer uma fogueira e postar-se em uma cadeira dobrável com uma bebida e uma história para contar. É o passatempo americano por excelência”. O jornalista afirma que o auge da popularidade da atividade nas famílias estadunidenses ocorreu no final da década de 1960, com a criação de mini vans e trailers que possibilitaram as famílias de classe média espaço suficiente para levar seus filhos e equipamentos para este momento de lazer na natureza e longe dos caos dos centros urbanos. Iniciamos uma pesquisa imagética dos acampamentos de trailer estadunidenses, em diferentes épocas, a fim de encontrar objetos e elementos visuais característicos para criar a atmosfera do cenário.

¹⁶ Fonte: <https://matadornetwork.com/read/camping-history-usa/>

. Figura 33 e 34¹⁷



¹⁷ Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/563794447107534904/>

Figura 35 e 36

18



¹⁸ Fonte das imagens: <https://placesjournal.org/article/a-short-history-of-the-campsite/>

Figura 37 e 38¹⁹

¹⁹ Fonte das imagens: <https://placesjournal.org/article/a-short-history-of-the-campsite/>

Também foi elaborado um moodboard geral de referências para contribuir com a concepção da visualidade estética do clipe e definição da paleta de cores. Como abordado anteriormente, a paleta de cor é fundamental para o desenvolvimento da identidade visual do clipe, e através dela é possível transmitir as intenções pretendidas no cenário. As cores quentes escolhidas (vermelho, laranja), contribuem para a construção do clima de verão pretendido no clipe; Já as cores frias (tons azuis e verdes), transmitem a ideia de tranquilidade e paz do acampamento, como um refúgio na natureza. A partir da paleta de cor determinamos as cores que estarão nos elementos do cenário.

Figura 39: moodboard



Figura 40: paleta de cor



8.3 Locação

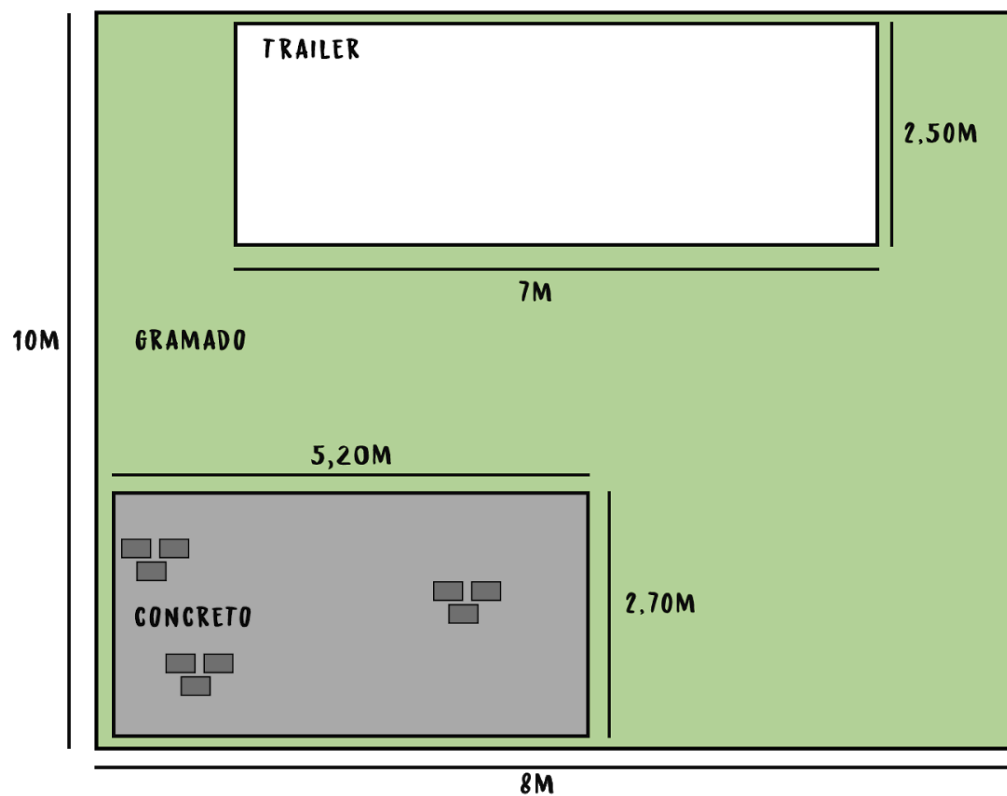
A procura e definição da locação é muito importante para a concepção do projeto de direção de arte, pois a partir da sua escolha, é possível elaborar de forma mais palpável as especificidades do projeto, ou seja, temos a base em que será desenvolvido o cenário. O cenário demandava uma locação externa, ao ar livre, já que por se tratar de um acampamento de trailers, uma locação interna ou estúdio seria inviável. Um critério importante para a escolha da locação foi a necessidade de que a mesma já contasse com a presença de um trailler, pois não teríamos orçamento para alugar este tipo de veículo para o cenário.

Assim, iniciamos a procura de locações que se encaixassem com as nossas exigências, e encontramos o Camping Club do Brasil, localizado no bairro Recreio dos Bandeirantes (Zona Oeste do Rio de Janeiro). Fizemos uma visita de locação para que pudéssemos avaliar as condições do local, levantamento técnico (medir o espaço) e o que seria necessário para tornar viável a realização do projeto.

Figura 41: Imagem locação



Figura 42: Levantamento técnico



Um aspecto importante a ser considerado em relação às locações externas é que, por serem ao ar livre, as produções acabam ficando reféns ou vulneráveis diante das previsões e condições climáticas do ambiente. Em externas é mais difícil ter o controle da luz, por exemplo, diferentemente de uma locação interna ou estúdio, já que a luz do sol influencia diretamente na fotografia do filme. Assim uma gravação que precisa de um céu azul e sol incidente, pode ser arruinada/adiada, caso haja uma mudança inesperada na previsão do tempo, céu nublado e até mesmo chuvas, como ocorreu em *Súbita: episódio II*.

8.4 Decupagem

EXT.CAMPING - DIA, MANHÃ

MONTAGEM Plano Fechado

o movimento da câmera por um varal de calcinhas. O movimento de câmera termina quando aparece a calçinha bordada com o nome *Súbita*.

MONTAGEM Plano Fechado

A personagem está do lado de fora do trailer de um acampamento. Ela está em pé e escolhendo uma estação no rádio. A música começa a tocar.

MONTAGEM Plano Americano

A personagem está sentada em uma cadeira de praia próxima ao aparelho radiofônico. E usa um mini ventilador de mão para se refrescar e balançar os cabelos. A expressão dela é blasé, demonstrando sua superioridade.

MONTAGEM Plano Geral

A menina se levanta e caminha em direção à churrasqueira.

MONTAGEM Plano Close UP

Ela observa e vira os lados dos espetinhos na brasa.

MONTAGEM Plano Geral

Após virar os espetinhos na churrasqueira, a personagem caminha até a piscina.

MONTAGEM Plano Médio de baixo para cima para noção de grandeza

Personagem está em pé ao lado da piscina com o ventilador portátil na mão.

MONTAGEM Plano Médio

Ela direciona o ventilador portátil ligado para a piscina. Logo em seguida, aponta a mangueira de água para o mesmo lugar. E depois arremessa um fósforo aceso em direção a piscina.

MONTAGEM Plano Geral

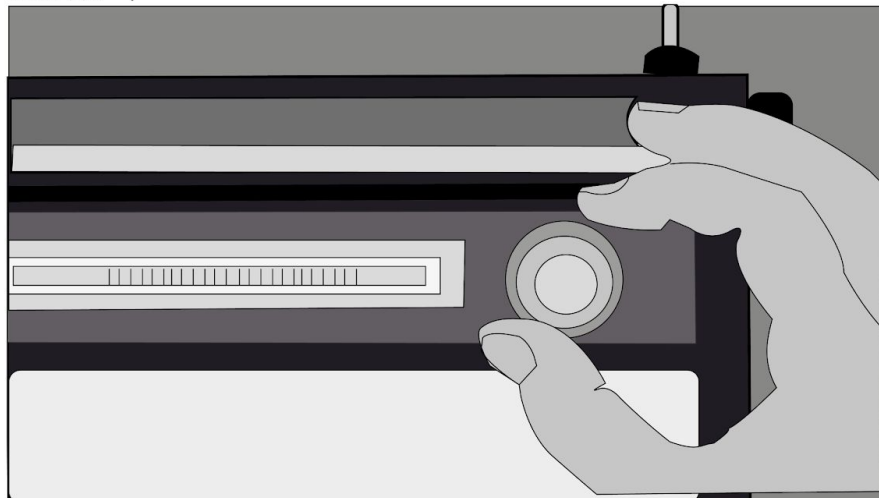
Personagem **senta na cadeira de praia**, inicialmente usada, e encara fixamente a câmera.

Fifura 43: tabela decupagem

8.5 Storyboard

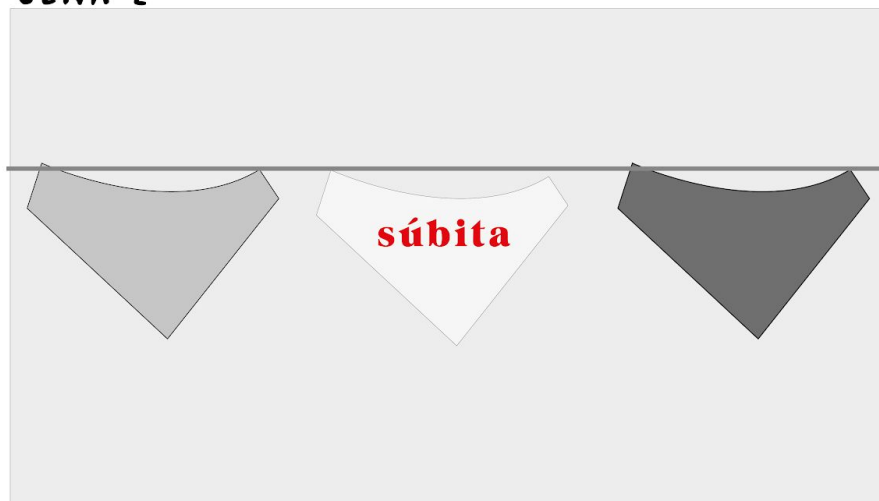
Figuras 44-59: storyboards

CENA 1



PLANO FECHADO
CLOSE MÃO PROCURANDO ESTAÇÃO DE RÁDIO

CENA 2



PLANO FECHADO
CÂMERA CAMINHA PELO VARAL
E PARA EM CALCINHA COM BORDADO SÚBITA

CENA 3

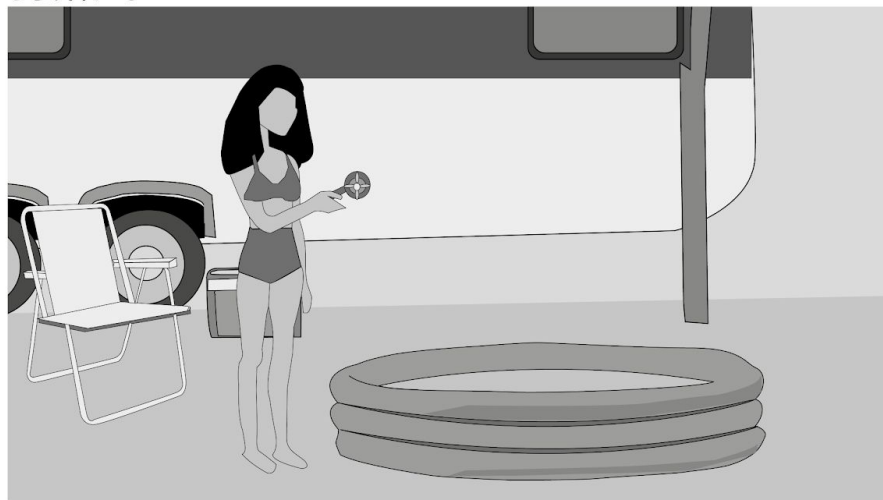


PLANO AMERICANO

PERSONAGEM É REVELADA

PERSONAGEM USA VENTILADOR PORTÁTIL

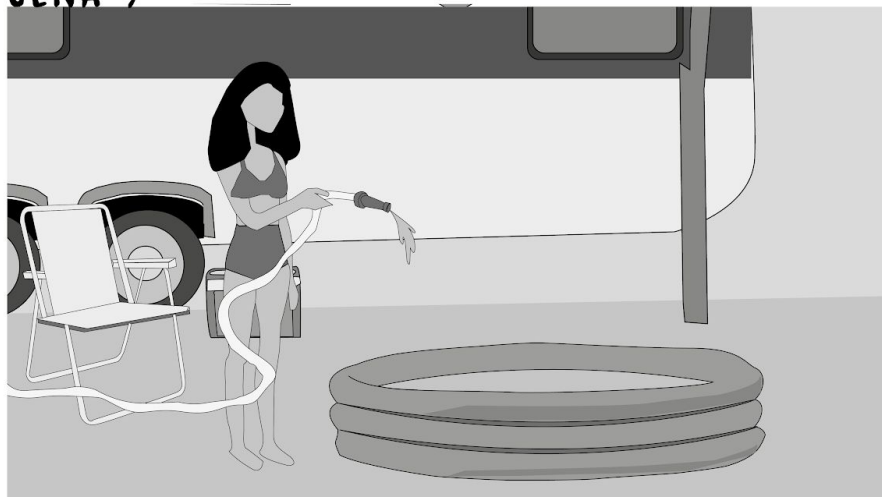
CENA 8



PLANO MÉDIO

PERSONAGEM APONTA VENTILADOR PARA A PISCINA

CENA 9



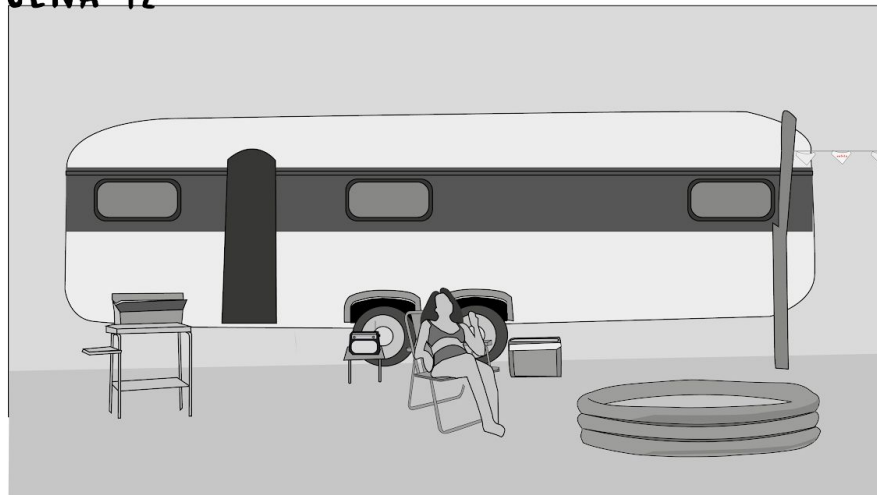
PLANO MÉDIO
PERSONAGEM DERRAMA ÁGUA NA PISCINA
(MANGUEIRA)

CENA 11



PLANO MÉDIO
PISCINA É REVELADA COMO ORÁCULO
IMAGEM PLANETA TERRA EM MOVIMENTO

CENA 12



PLANO ABERTO
PERSONAGEM SENTADA NA CADEIRA ENCARA CÂMERA

CENA 15



CRÉDITOS

IMAGEM VULCÃO EM ERUPÇÃO

8.6 Produção de objetos

Como já falado anteriormente, a produção de objetos é o momento em que se deve buscar todos os elementos necessários para a construção do cenário. Em *Súbita: episódio II*, o primeiro passo foi a elaboração um board com todos os itens a serem obtidos a partir da decupagem do roteiro.

Figura 60: board objetos

Os objetos foram divididos em três categorias: mobiliário; objetos de cena; objetos de apoio; itens percíveis; itens de apoio. Em mobiliário temos a cadeira de praia; os objetos de cena são: rádio, piscina de plástico, churrasqueira, caixa de

ferramentas, ventilador portátil, mangueira, caixa de fósforos, calcinhas (mais bordado a ser confeccionado) e o cooler; os objetos de apoio são aqueles objetos que não necessariamente serão utilizados no cenário, mas servem como suplemento caso necessário, são eles: caixa hortifruti, chinelo, cesta de palha e plantas; e por fim, os itens de apoio, que são objetos para efeitos especiais (tecido chroma key para piscina) e corda para o suporte das calcinhas no varal.

Ao pesquisar os objetos presentes no mercado, nem sempre os encontramos com todas as características que precisamos, as cores por exemplo. Quando isso ocorre, é necessário adaptar ou customizar o objeto encontrado para que ele fique mais próximo do resultado desejado. Foi o caso do rádio utilizado no clipe, que teve de ser pintado de vermelho.

Figura 61 e 62



A confecção de determinados objetos também pode ocorrer por uma demanda específica de alguma cena, como é o caso da cena do varal de calcinhas em *Súbita: episódio II*, em que é necessário uma calcinha com o bordado da palavra “Súbita”. Assim, após a compra da calcinha, confeccionamos o bordado artesanalmente.

Figuras 63 e 64: Bordado calcinha



O departamento de arte muitas vezes tem que colaborar com a equipe de efeitos especiais, refletir sobre a melhor maneira de se fazer, ou até mesmo ajudar na construção e instalação de itens para essa área. Para o clipe, foi necessário a fabricação de um fundo de chroma key (optamos por utilizar tecido) para a “piscina oráculo”, uma vez que na pós-produção, seriam inseridas imagens em movimento do planeta Terra.

Figura 65: piscina com tecido chroma key

Todos os elementos do cenário foram obtidos através de acervo pessoal e compra, mas lembramos que é possível recorrer a acervos de aluguel de material cenográfico.

Figura 66: itens da produção de objetos

8.7 Figurino cabelo e maquiagem

Em *Súbita: episódio II*, para a elaboração do figurino foi desenvolvido um mood board de referências até chegarmos à definição final: biquíni vermelho e short de cintura alta esportivo vermelho. A escolha do figurino se deu na medida em que procuramos por um visual informal, que dialogasse com atmosfera de verão e lazer, proposto pelo ambiente. O biquíni escolhido era de acervo pessoal da atriz, e o short foi confeccionado por uma costureira, a partir de um modelo de nosso acervo pessoal. Procuramos manter a naturalidade do cabelo e da maquiagem. Optamos por manter o cabelo da atriz em sua forma natural (apenas aplicamos creme para modelar seus cachos), e a maquiagem que a atriz usasse em seu dia a dia.

Figura 67: Board figurino



8.8 Montagem cenário

A partir dos storyboards elaborados, fizemos testes de disposição dos elementos digitalmente, antes do dia da gravação, usando como base a foto da locação em que seria gravado o clipe e imagens dos objetos adquiridos na produção. Esse teste, e os storyboards, foram importantes para facilitar a montagem no dia da gravação, pois serviram como guia, já que por se tratar de uma locação externa, não contamos com a pré-montagem na véspera, apenas com o dia da gravação para montar o cenário.

Figura 68:storyboard

Na véspera da gravação ainda tínhamos dúvidas em relação a qual seria o suporte do rádio em cena, e fizemos testes em casa com uma mesinha de apoio e com a caixa de hortifruti. Acabamos por escolher a caixa de hortifruti, por acreditarmos que transmitiria um aspecto mais despojado, que estávamos buscando.

Figura 69 e 70: Imagem teste suporte do rádio (mesa e caixa hortifruti)

Figura 71: Guia para disposição do cenário no dia da gravação

Figuras 72-74: imagens dia da gravação



Figura 75: cenário finalizado



Assim como em *Súbita: episódio I*, a finalização da montagem se deu com a definição da fotografia, em que já estava definido o plano mais aberto, ou seja, o enquadramento em que todo o cenário era visualizado.

8.9 Edição e montagem

Para a realização do teaser de *Súbita: episódio II* fizemos uma seleção do conteúdo que conseguimos captar no dia da gravação (que foi interrompida), e elaboramos um roteiro que serviu de estrutura para a montagem. É importante ressaltar que também fizemos uso de algumas imagens de banco de imagens para agregar a construção narrativa do teaser.

O teaser começa com a imagem do planeta terra, em movimento, no espaço. Em seguida, através de um corte seco, aparece a imagem de um céu azul com poucas nuvens. Logo após a imagem de céu azul, a imagem de um plano fechado em que apenas dá para ver um rádio à pilha e uma mão realizando o movimento de troca de estações. A música "Redbone" começa a tocar no radinho. Há um corte seco, e se inicia uma sequência de imagens, com textura analógica, de elementos do cenário: varal de calcinhas, churrasqueira, radinho apoiado em cesta hortifruti e piscina.

A sequência de elementos do cenário é interrompida, e vemos a personagem focalizada, ocupando a parte central da tela, onde conseguimos ver alguns objetos que compõem a cena. Em seguida, o ambiente é completamente revelado, em plano aberto, sem textura analógica. Logo após, aparece um plano fechado da personagem, se refrescando com o ventilador portátil. Nesse momento, há a inserção, em corte seco e rápido, de duas imagens como se fossem ruídos na cena da personagem: uma imagem de um raio, e de um vulcão expelindo gases.

A última cena do teaser é o movimento da câmera por um varal de calcinhas. O movimento de câmera termina quando aparece a calçinha bordada com o nome *Súbita*, a imagem congela, e é inserido o texto "episódio II". Por fim, aparecem os créditos.

Figura76: frames teaser

9. Vídeos informativos

Após a realização das peças audiovisuais de *Súbita: episódio I* e *épisódio II*, desenvolvemos clipes com caráter informativo sobre aspectos da direção de arte em cada episódio. Os vídeos trazem conteúdos que se complementam e versam sobre o processo do projeto. Muitas vezes, ao assistirmos produtos audiovisuais, não refletimos sobre o trabalho necessário da direção de arte para a sua realização. Assim, propomos a experiência de assistir ao clipe e a um vídeo informativo sobre as diferentes camadas e aspectos importantes da produção.

Um ponto interessante a ser destacado é que nos clipes informativos foram utilizadas diferentes estratégias gráficas para a transmissão da informação desejada, mas em ambas, os textos são apresentados como recurso de informação, ou seja, os textos servem como ferramenta para transmitir a ideia desejada juntamente com as imagens.

No vídeo informativo de *Súbita: episódio I* foi utilizada uma única fonte Bebas Neue. A Bebas Neue é uma fonte sem serifa e sua escolha foi feita a partir da facilidade de leitura quando aplicada no vídeo. Como o vídeo informativo desse episódio apresenta uma textura e padrão cromático mais homogêneos, foi possível a aplicação da fonte direto na imagem, nas cores amarela (para os tópicos) e branca (para os itens de cada tópico), visto que a relação cromática, dos textos e do fundo (imagem), se deu de forma harmônica, não conflitante, sem danos a leitura e ao entendimento.

No vídeo informativo de *Súbita: episódio II*, a fonte Bebas Neue também foi empregada, na cor branca, para os títulos de cada tópico a ser abordado, porém a aplicação não é feita diretamente na imagem e conta com a presença de uma tarja ou retângulo de cor preta (barra gráfica) em seu fundo. Essa estratégia foi aplicada, porque o cenário do episódio apresenta, de forma geral, uma textura e padrão cromático mais heterogêneos, e a aplicação direta do texto na imagem, ou seja, inserir o apenas o texto sobre a imagem, dificultaria a leitura, pois entraria em conflito com a variedade de elementos no fundo, e causaria danos ao entendimento da informação a ser transmitida. Além da Bebas Neue, o vídeo informativo do episódio II também faz

uso da fonte Awesome Sauce no levantamento de medidas da locação, nas informações relativas à produção de objetos (os elementos em cena) e caracterização da personagem (figurino, cabelo e maquiagem). A intenção de utilizar a fonte Awesome Sauce foi por se tratar de uma fonte script, ou seja, que simula a escrita à mão. Essa fonte alude aos primeiros rascunhos e anotações, no papel, que são realizadas no desenvolvimento do projeto de direção de arte.

9.1 Informativo *Súbita: episódio I*

A primeira parte do clipe informativo traz dados a respeito do tempo de duração das principais etapas projetuais na realização do projeto de direção de arte. São elas: pré-produção (pesquisa e produção de objetos); gravação e montagem do cenário (que fazem parte da produção). No vídeo informativo do episódio I, os textos são inseridos através de cortes secos, ou seja, cortes simples sem o uso de efeitos de transição, como dissolver, por exemplo.

Em seguida são apresentadas a paleta de cores e especificidades do espaço cenográfico em que foi realizado o clipe (área e pé direito).

Posteriormente, são destacados elementos da ambientação cênica em si. A atividade cenográfica realizada e o tempo que foi preciso para sua execução; a quantidade de objetos em cena; e a lista desses objetos, nas categorias: mobiliário, objetos de cena e itens perecíveis.

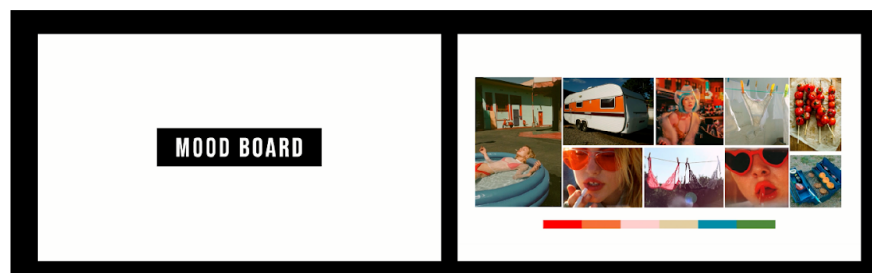


Por fim, são evidenciados os elementos da caracterização da personagem, os itens do figurino e o tempo necessário para a realização do cabelo e maquiagem.



9.2 Informativo Súbita: episódio II

A primeira parte do vídeo informativo Súbita: episódio II também é iniciada com a abordagem de etapas importantes da pré produção, como a elaboração de moodboard, storyboards e o levantamento técnico da locação. No vídeo informativo do episódio II a forma de entrada dos textos dos tópicos ocorre através do efeito de transição de deslizamento.





Em seguida, é ressaltada a produção de objetos, em que aparece a imagem do cenário vazio (apenas o trailer), sendo, aos poucos, preenchido com os elementos. Além disso, de forma semelhante ao informativo de Súbita: episódio I, são destacados todos os objetos utilizados em cena, divididos em duas categorias: objetos de cena e itens perecíveis, e a entrada do texto também é feita a partir de cortes simples.



[illegible]

Considerações finais

O caminho percorrido até o projeto Súbita: episódio I e II somou aprendizados teóricos e empíricos, e introduziu o campo da direção de arte como uma atividade de projeto, e assim, a possibilidade de ampliar a ideia de projeto para os colegas designers. Desde as motivações iniciais, como a inspiração provocada pelo curso sobre direção de arte; passando pelas leituras realizadas sobre a direção de arte enquanto parte fundante da narrativa de uma obra audiovisual; até a experiência prática de propor a realização de dois clipes, fez desse caminho mais que um estudo e experimentação. Marcou escolhas pessoais sobre um futuro profissional.

A partir desse trabalho foi possível aprofundar os conhecimentos relativos à construção da narrativa imagética, desde o surgimento do cenário no teatro, até a visualidade fílmica do cinema contemporâneo. Com Súbita: episódio I e episódio II, foi possível analisar as principais etapas projetuais que compõem o processo de tradução do roteiro para a tela, seus desafios e especificidades.

Considero que esse projeto consegue oferecer outros desafios e perspectivas aos colegas de profissão. Porque, pessoalmente, o projeto Súbita se transformou na Súbita: direção de arte, o início de uma trajetória que tem sua gênese na criação e desenvolvimento do presente projeto de conclusão de curso. Esse momento, portanto, significa mais do que o resultado projetual de um estudo final. Para além disso, marca profundamente a escolha de um percurso profissional em andamento. Daí não existir a pretensão de encerrar as buscas teóricas/empíricas ou de responder aos desafios postos, ao contrário, tudo está só começando.

Referências bibliográficas

AGUIAR, Dalila Tais de Moraes. **Direção de Arte: Teoria e Prática, uma reflexão.** Niterói: UFF, 2017.

ARONSON, Arnold. **The history and theory of environmental scenography.** Washington: UMI Research Press, 1977.

BARNWELL, Jane. **Production design: architects of the screen.** New York: Wallflower Press, 2004.

DA SILVA E SÁ, Luiz. **Histórias de Design e Cenografia: a experiência de Hélio Eichbauer.** Dissertação de mestrado - Escola Superior de Desenho Industrial, UERJ. Rio de Janeiro, 2008.

DEL NERO, Cyro. **Máquina para os deuses: anotações de um cenógrafo.** Rio de Janeiro: SENAC, 2009.

DONIS A., Dondis. **Sintaxe da linguagem visual.** São Paulo: Martins Fontes, 1991.

HAMBURGUER, Vera. **Arte em Cena: A Direção de Arte no Cinema Brasileiro.** São Paulo: SENAC São Paulo, 2014.

JOHNSON, Ben. Afternoon Tea. Disponível em:
<https://www.historic-uk.com/CultureUK/Afternoon-Tea/> . Acesso em: 03/12/2020.

LoBRUTTO, Vincent. **The Filmmakers's Guide to Production Design.** New York: 71 Allworth Press, 2002.

MARIÁTEGUI, José Carlos. **Do sonho às coisas: retratos subversivos.** Disponível em:
<https://docs.google.com/document/d/1eBi4E7WkbVJCDh-7m6ieCvDenQ8MzBOSUjSlvCtwy8E/edit?ts=5fbb184a>

Acesso em: 23/11/2020

MUNARI, Bruno. **Design e comunicação visual**. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

SHORTER, Georgina. **Designing for Screen**: Production Design and Art Direction Explained. Ramsbury: Crowood, 2012.

WENGER, Tim. **How Camping Became the Quintessential American Pastime**. Disponível em: <https://matadornetwork.com/read/camping-history-usa/>. Acesso em: 03/12/2020.

Referências filmográficas

DICK Tracy. Direção de Warren Beatty. EUA: Touchstone Pictures, 1990. (105 min).

THE LAST Emperor. Direção de Bernardo Bertolucci. França/Hong Kong/Reino Unido/Itália: Columbia Pictures, 1987. (165 min).

MOONLIGHT. Direção de Barry Jenkins. EUA: A24, Plan B Entertainment, Pastel Productions, 2016. (110 min)

BLADE Runner 2049. Direção de Denis Villeneuve. EUA: Alcon Entertainment, Columbia Pictures, Scott Free Productions, Toridon Films, 16:14 Entertainment, Thunderbird Entertainment, Warner Bros Pictures, 2017. (163 min).