

NO ANO DO SEU CINQUENTENÁRIO, DEPOIS DE SER PAI DUAS VEZES
ELE SAIU EM BUSCA DE UMA NOVA CONQUISTA

EM BUSCA DO MESTRADO EM DESIGN

COM ZÉ ROCHA
COMO MESTRANDO

Para a realização deste processo é necessário o uso e o domínio da linguagem cinematográfica, bem como o conhecimento das técnicas e recursos técnicos como a forma de adquirir o alfabetismo visual para trabalhar com uma produção audiovisual. Ao tratarmos a produção audiovisual como um projeto de design, a linguagem dessas duas áreas (cinema e design) pode ser trabalhada como uma única linguagem, onde a produção audiovisual é vista como mais um processo e não apenas um produto final.

Concluindo, esta pesquisa busca investigar a importância da Produção que “sobrepõe-se ao direcionamento”, abrangendo o “campo de variáveis” (Machado, 2011, p. 75). Este perfil como o profissional que irá desenvolver o projeto a partir da prática projetual, que é inerente à sua formação, trazendo os benefícios de uma metodologia prática, criativa e econômica. A produção audiovisual brasileira, portanto, é possível a coexistência do Design e da Produção, onde o Diretor e o Designer trabalham na mesma produção, mas com funções distintas e complementares.

Respeitadas as funções de cada profissional, é necessário que fiquem bem definidas e respeitadas as funções de cada profissional, que o Designer não se limite apenas a um Cenógrafo, mas que também desempenhe as duas funções. É necessário reconhecer a função deste profissional até onde inicia o papel do Designer de Produção, que será o responsável pelo desenvolvimento do conceito do filme, irá coordenar a produção e a realização do projeto, bem como a realização do filme.

DISSERTAÇÃO

O FILME NO PAPEL

AS RELAÇÕES DO DESIGN COM O PROJETO FÍLMICO



Universidade do Estado de Minas Gerais
Programa de Pós-Graduação em Design
Mestrado em Design

**O FILME NO PAPEL:
As relações do design com o projeto fílmico**

JOSÉ ROCHA ANDRADE

BELO HORIZONTE
2016

JOSÉ ROCHA ANDRADE

**O FILME NO PAPEL:
As relações do design com o projeto fílmico**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade do Estado de Minas Gerais – UEMG como requisito para obtenção de grau de Mestre em Design na linha de pesquisa: Design, Cultura e Sociedade.

Orientadora: Prof.^a Rita Aparecida da Conceição Ribeiro, Dr^a.

BELO HORIZONTE
2016

741.6 Andrade, José Rocha, 1966-
A553f O filme no papel: as relações do design
2016 com o projeto fílmico / José Rocha Andrade.
- Belo Horizonte, 2016.
179f.; il. fots. color. tab., 29cm

Orientadora: Rita Aparecida da Conceição
Ribeiro, Dr^a.

Dissertação(mestrado)- Universidade Es-
tadual do Estado de Minas Gerais, Escola de
de Design.

1. Design. 2. Cinema. 3. Design de pro-
dução (Production design). 4. Direção de
arte. 5. Prática projetual - Ensino. 6. Prá-
tica projetual - Metodologia. 7. Linguagem
cinematográfica. I. UEMG. II. Ribeiro, Rita
Aparecida da Conceição (orient.). III. Títu-
lo.

CDD - 741.6

O FILME NO PAPEL: AS RELAÇÕES DO DESIGN COM O PROJETO FÍLMICO.

Autor: José Rocha Andrade

Esta dissertação foi julgada e aprovada em sua forma final para a obtenção do título de Mestre em Design no Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade do Estado de Minas Gerais.

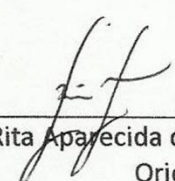
Belo Horizonte, 07 de julho de 2016.



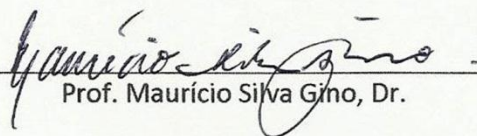
Rita de Castro Engler
Coordenação Doutorado e Mestrado
MASP: 1160198-6
ESCOLA DE DESIGN - UEMG

Prof^a. Rita de Castro Engler
Coordenadora do PPGD

BANCA EXAMINADORA

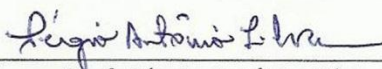


Profa. Rita Aparecida da Conceição Ribeiro, Dra.
Orientadora
Universidade do Estado de Minas Gerais



Prof. Mauricio Silva Gino, Dr.

Universidade Federal de Minas Gerais



Prof. Sérgio Antônio Silva, Dr.

Universidade do Estado de Minas Gerais

À minha mãe, Maria, à minha esposa, Mariana, e às minhas filhotas, Sofia e Sarah.



Por dois longos anos.

AGRADECIMENTOS

A Deus, pelos que vou agradecer:

À Maria e Ataíde (*in memoriam*), pela base;

À Mariana, pelo amor; Sofia e Sarah pelo sorriso.

Aos irmãos, pelas referências;

À Rose, Rogério e Maria Helena, pela FUMA;

À Rita, por acreditar;

Aos professores da graduação, da pós e do mestrado pelo que aprendi e por fazer gostar;

Aos alunos, pelo que me ensinaram;

Ao André e Wenderson, onde tudo começou;

A quem cabe um *frame*: Toninho, Eurico, Silvestre, Giselle, Bernadete, Braga, Paulo, Centro da Imagem, Geni, Iaiá, Rosa, Alicia, Estagiários, Lilih, Jaque, Juju, Denise, Alessandra, Rafael, *Patrícia*, Rodrigo, Jana, Rita, Marcelina, Valadão, Regina, Sebastiana, Lençol Assassino, Maurício, Fátima, Porteiros, Serventes, Du, Forró, Futrica, Bibis, Luciana, Dilson, Sindicato, Bianca, Naná, Lua, Pipoca, Woody e o filme Casablanca.

RESUMO

Este trabalho, ao considerar a produção cinematográfica como uma prática projetual do design - caminho para atingir um desenvolvimento criativo e inovador para o conceito do filme -, apresenta o designer como o profissional mais qualificado para desenvolver este processo. Como no Brasil apenas a Direção de Arte é reconhecida, ao identificar o design no cinema é demonstrada a importância da função de Design de Produção (*Production Design*), que se utiliza de metodologias para orientar e direcionar os procedimentos que serão utilizados para encontrar e desenvolver as soluções visuais demandadas em um roteiro. Justifica o papel do Designer de Produção como o responsável pelo desenvolvimento do conceito do filme, sendo o profissional que irá coordenar todo o Departamento de Arte para garantir a unidade visual deste processo criativo que irá realizar os desejos e intenções do Diretor Cinematográfico. Passando por uma metodologia de desenvolvimento do roteiro ao uso e emprego da linguagem cinematográfica, as áreas do cinema e design são vistas pelo viés de uma linguagem única, passando a considerar a função de Design de Produção como um processo do seu conhecimento, domínio e expertise. Em outro momento descreve o surgimento do Design de Produção, sua definição e importância para a indústria cinematográfica. Apresenta como se dá a prática projetual de design em um projeto cinematográfico para o debate sobre a Direção de Arte como seu similar no Brasil, e, ao mesmo tempo em que apresenta suas características em comum, define a linha tênue que os separam. Chama a atenção do papel da academia de ensino e conclui que resta ao designer, através de sua preparação e formação, buscar seu espaço na produção audiovisual brasileira.

Palavras-chave: Design de Produção. Design. Cinema. Ensino.

ABSTRACT

This study, considering the cinematographic production as a Project Design practice – the ways to achieve a creative and innovative development in the film concept-, presents the designer as the most qualified professional to develop this process. As in Brazil only the Art Director is a recognized professional, identifying the design field in the movie industry is to demonstrate the importance of the Production Design, which uses methodologies to guide and direct the procedures that will be used to find and develop the visual solutions on demand to each script. The role of the Production Designer is justified as he/she is responsible for developing the film's concept, as she/he is the professional that will coordinate the whole art department to ensure the visual unity of this creative process which will carry out the wishes and intentions of the Film Director. Overviewing the methodology development of script use and the use of cinematographic language, the fields of cinema and design are seen by the bias of a single language, considering Production Design function then as a process of their knowledge, mastery and expertise. Moreover, this study describes the Production Design emergence, its definition and importance to the film industry. It also presents how is the Project Design practice done in a cinematographic project, debating over the concept of the Art Direction in Brazil, as it presents their similarities and also defines the fine line that separate them. In addition, this paper, draws attention to the Academic board and concludes that the designer, throughout their preparation and training are to search their own space in the Brazilian audio-visual field.

Key words: Production Design. Design. Cinema. Education.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Cartazes <i>As Diabólicas</i> (1955); <i>Psicose</i> (1960); <i>Abril despedaçado</i> (2001)	20
Figura 2 - Capa do livro <i>Da Criação ao Roteiro</i> - 2ª edição. Autor: Doc Comparato	21
Figura 3 - Os pontos de virada de um roteiro.....	32
Figura 4 - Frames do filme <i>Encurralado</i> (<i>Duel</i> , 1971), dirigido por Steven Spielberg	33
Figura 5 - Frames da animação <i>Bunny</i> (1998), dirigido por Chris Wedge	34
Figura 6 - Frames do filme <i>Corra Lola, corra</i> (1998), dirigido por Tom Tykwer	36
Figura 7 - <i>Still</i> do filme <i>Festim diabólico</i> ; frame do filme <i>O sexto sentido</i> . Frames do filme <i>Dogville</i> ; frame do filme <i>Blade Runner, o caçador de andróides</i>	37
Figura 8 - Capa do romance <i>Cidade de Deus</i> , de Paulo Lins. Capa do livro <i>Cidade de Deus: o roteiro do filme</i> , de Fernando Meirelles e Bráulio Mantovani	38
Figura 9 - Personagem observador/narrador do filme <i>Cidade de Deus</i> (2002), de Fernando Meirelles	39
Figura 10 - Burro Falante, em <i>Shrek 2</i> (2004), perguntando se “a gente já chegou?”	40
Figura 11 - Mapas mentais, desenvolvido por Tony Buzan	42
Figura 12 - Evolução do xerife Woody e o astronauta Buzz Lightyear, para a animação <i>Toy Story</i>	43
Figura 13 - Personagens do filme <i>Casa de areia</i> (2005), de Andrucha Waddington	46
Figura 14 - Figurinos dos personagens no filme <i>Violação de privacidade</i> (2004), de Omar Naim	46
Figura 15 - Mesa de montagem do personagem Alan Hakman (Robin Williams) no filme <i>Violação de Privacidade</i> (2004), dirigido por Omar Naim	47
Figura 16 - Frames do filme <i>A Cela</i> (2000), direção Tarsem Singh	57
Figura 17 - <i>Storyboard</i> para o filme <i>O código Da Vinci</i> (2006), dirigido por Ron Howard	61
Figura 18 - <i>Storyboard</i> do filme <i>Kenoma</i> (1998), dirigido por Eliane Caffé	62
Figura 19 - Fotogramas de Saul Bass, Alfred Hitchcock e a atriz Janet Leigh em preparação para a filmagem da cena do assassinato no chuveiro do filme <i>Psicose</i> (1960) ...	63
Figura 20 - <i>Storyboard</i> de Saul Bass para o filme <i>Psicose</i> (1960), direção Alfred Hitchcock ..	64
Figura 21 - <i>Storyboard</i> do filme <i>O código Da Vinci</i> (2006). <i>Storyboard</i> produzido por Gabriel Hardman	65

Figura 22 - Frames do <i>animatic</i> para o filme <i>Homem de ferro 3</i> (2013), direção de Shane Black	66
Figura 23 - <i>Storyboard</i> para a animação <i>Up - Altas aventuras</i> (2009)	67
Figura 24 - <i>Storyboard</i> para o filme <i>Castelo Rá-tim-bum</i> , o Filme (2000), dirigido por Cao Hamburger. O feitiço de levitação de Nino é anulado	67
Figura 25 - Cartaz publicitário para o <i>Cinématographe Lumière</i> (1896), de Marcellin Auzolle (Biblioteca Nacional, Paris, França)	74
Figura 26 - <i>Un arroseur public</i> , publicado em 1889 por Christophe Le Petit. Frames do filme <i>L'arroseur arrosé</i> , dos irmãos Lumière (1895)	75
Figura 27 - D. W. Griffith com sua câmera invadindo o espaço da cena, em <i>La Conscience vengeresse</i> (1915). Frame do filme <i>For love of Gold</i> (1908), também dirigido por D. W. Griffith	76
Figura 28 - Filme <i>Life of american fireman</i> (1903), de Edwin S. Porte. <i>Enoch Arden</i> (1911), dirigido por D. W. Griffith	77
Figura 29 - Frames do filme <i>Amor além da vida</i> (1998), dirigido por Vincent Ward	79
Figura 30 - Frames do filme <i>Drácula de Bram Stoker</i> (1992), dirigido por Francis Ford Coppola	80
Figura 31 - Frames da animação <i>Os Pinguins de Madagascar</i> (2014), dirigido por Simon J. Smith e Eric Darnell	81
Figura 32 - Efeito Kuleshov. Imagens do vídeo <i>The original Kuleshov experiment.mov.</i> (1919)	83
Figura 33 - François Truffaut fazendo o papel de Ferrand, diretor do fictício filme <i>Je vous presente Pamela</i>	86
Figura 34 - Foto Praia da Guarda do Embaú, Santa Catarina – Brasil	89
Figura 35 - Foto Praia da Guarda do Embaú, Santa Catarina – Brasil	89
Figura 36 - Frame do filme <i>Tropa de elite</i> (2007), dirigido por José Padilha.....	90
Figura 37 - Frame do filme <i>No tempo das diligências</i> (1939), de John Ford	90
Figura 38 - Frame do programa jornalístico <i>Jornal Nacional</i> , da emissora Rede Globo	91
Figura 39 - Cena do filme <i>Se eu ficar</i> (Foto: Divulgação/Warner)	91
Figura 40 - Frame do filme <i>Avatar</i> (2009), dirigido por James Cameron	92
Figura 41 - <i>The Sick kitten</i> , (1903), de George Albert Smith (1864-1959)	93
Figura 42 - Frame do filme <i>Uma vida iluminada</i> (2005), dirigido por Liev Schreiber	94

Figura 43 - Frame do filme <i>Uma vida iluminada</i> (2005), dirigido por Liev Schreiber	94
Figura 44 - Capela do Cemitério do Bonfim- Belo Horizonte, MG.....	95
Figura 45 - Frame do filme <i>Uma vida iluminada</i> (2005), dirigido por Liev Schreiber	98
Figura 46 - Frames do filme <i>Uma vida iluminada</i> (2005), dirigido por Liev Schreiber	99
Figura 47 - <i>Léon Gimpel, L'armée de la rue Greneta</i> , Paris, 1915	99
Figura 48 - Seth Casteel, 2012	100
Figura 49 - Fotografia para a reportagem Taxa de incêndio em MG depende da justiça. Autoria: Maurício de Souza	101
Figura 50 - Frames dos créditos de abertura para o filme <i>O Homem do braço de ouro</i> (1995), desenvolvido por Saul Bass	104
Figura 51 - Frames da cena do assassinato no chuveiro em <i>Psicose</i> (1960), dirigido por Alfred Hitchcock	105
Figura 52 - <i>L'homme orchestre</i> , 1900 – <i>Barbe-Bleue</i> , 1901 – <i>Le voyage dans la lune</i> , 1902 – <i>Le Chaudron infernal</i> , 1903 – <i>L'homme à la tête de caoutchouc</i>	114
Figura 53 - <i>Concept art</i> de Georges Méliès para o filme <i>Le voyage dans la lune</i> , 1902. Processo de produção em seu estúdio construído no jardim de sua casa	115
Figura 54 - Frame do filme <i>...E o vento levou</i> (1939), dirigido por Victor Fleming	116
Figura 55 - Frames da Batalha de Gettysburg do filme <i>...E o vento levou</i> (1939), dirigido por Victor Fleming	129
Figura 56 - Willian Cameron Menzies fez o <i>storyboard</i> e também dirigiu esta cena do incêndio na cidade de Atlanta, EUA, no filme <i>...E o vento levou</i> (1939)	130
Figura 57 - <i>Concept art</i> para o centro do <i>hall</i> do castelo para o filme <i>Castelo rá-tim-bum</i> , o Filme (1999), com Direção Cinematográfica de Cao Hamburger	135
Figura 58 - Willian Hurt com o robe japonês que adotou para a composição do seu personagem em <i>O Beijo da Mulher Aranha</i> (1985)	137
Figura 59 - O visual do diabo no filme <i>O auto da compadecida</i> (2000), dirigido por Guel Arraes. Figurino: Cao Albuquerque	139
Figura 60 - Modelos de placas para o Bar Avenida da personagem Lígia, do filme <i>Amarelo manga</i> (2003)	143
Figura 61 - Exemplo de <i>mood board</i>	144
Figura 62 - Ambientação dos cenários no filme <i>Amarelo manga</i> (2003), dirigido por Cláudio Assis. Direção de Arte: Renata Pinheiro	146
Figura 63 - Paleta de cores do filme <i>O Clube da luta</i> (1999), dirigido por David Fincher. Cinematografia de Jeff Cronenweth	147

Figura 64 - Cômodos baseados nas cores das pinturas de Edward Hopper. Menos o quarto roxo onde a personagem morre	149
Figura 65 - Esboços para uma cena da animação <i>Enrolados (Tangled, 2010)</i> , dirigido por Byron Howard e Nathan Greno	151
Figura 66 - Evolução dos desenhos de Vera Hamburger para o filme <i>Kenoma</i> (1998), com Direção Cinematográfica de Eliane Caffé	153
Figura 67 - <i>Concept art</i> para o filme <i>O homem de aço</i> (2013), dirigido por Zack Snyder	154
Figura 68 - <i>Concept art</i> para o filme <i>O homem de aço</i> (2013), dirigido por Zack Snyder	155

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Posição hierárquica da função <i>Production Design</i> nos créditos dos filmes estadunidenses & Direção de Arte nos filmes brasileiros	112
--	-----

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	15
1 A ESCRITA DE UM ROTEIRO EXIGE UMA DISCIPLINA ESPECÍFICA	19
1.1 Metodologia Doc Comparato	22
1.1.1 Primeira etapa: A Ideia	22
Metodologia Doc Comparato: A experiência prática em sala de aula	30
1.1.2 Segunda Etapa: O conflito	31
Metodologia Doc Comparato: A experiência prática em sala de aula	34
1.1.3 Terceira etapa: Construção de personagens	37
Metodologia Doc Comparato: A experiência prática em sala de aula	44
1.1.4 Quarta etapa: Argumento / Ação dramática	45
Metodologia Doc Comparato: A experiência prática em sala de aula	51
1.1.5 Quinta etapa: Roteiro / Tempo dramático	51
Metodologia Doc Comparato: A experiência prática em sala de aula	59
1.1.6 Sexta etapa: <i>Storyboard</i>	60
2 INTRODUÇÃO A LINGUAGEM CINEMATOGRAFICA	69
2.1 O desenvolvimento da linguagem cinematográfica	74
2.2 A montagem na linguagem cinematográfica	78
2.3 A linguagem cinematográfica através dos tipos de planos, movimentos e posicionamento de câmera	87
2.3.1 Os diversos tipos de planos	87
2.3.2 Movimentos de câmera	95
2.3.3 Posicionamento de câmera	97
2.4 Uma aplicação do design cinematográfico na história do cinema	102
2.5 A base do tripé criativo	105
2.5.1 O Diretor Cinematográfico	106
2.5.2 O Diretor de Fotografia	107

3 DO PRODUCTION DESIGN À PRÁTICA PROJETUAL	111
3.1 O surgimento oficial do <i>Production Design</i> no cinema	120
3.2 Definindo Design de Produção (<i>Production Design</i>)	121
3.3 Prática projetual de design em um projeto cinematográfico	122
3.3.1 Do desejo ao projeto, o momento para o Designer de Produção	127
4 UMA FUNÇÃO SIMILAR NO CINEMA BRASILEIRO	132
4.1 A Direção de Arte no Brasil	136
5 APLICAÇÃO DE UMA METODOLOGIA DE TRABALHO	139
CONSIDERAÇÕES FINAIS	158
REFERÊNCIAS	160
APÊNDICE	169
ANEXO	179

INTRODUÇÃO

Os personagens João e Maria (1812) mais uma vez são abandonados e por isso vão encontrar a casa de doces da bruxa no meio da floresta. Esta história, baseada no clássico conto de fadas dos irmãos Grimm¹, arrecadou cerca de R\$ 8,5 milhões, no Brasil, como o filme mais assistido do final de semana no primeiro semestre de 2013². Mesmo sendo uma história bastante conhecida, o público que pagou para assistir a este filme nas telas do cinema estava interessado em ver como mais uma vez seria contada. Esta nova versão cinematográfica precisou receber elementos originais no roteiro e de um conceito inovador para tornar a sua narrativa visual uma experiência única. O “conceito” é como o design é inserido na feitura de um filme.

Ao considerarmos o Design como um “processo de projeto de um determinado produto [...]” (MATTÉ, 2009, p. 15), primeiro é preciso considerar a feitura de um filme como uma prática projetual. A prática projetual será o caminho para atingir um desenvolvimento inovador e criativo para o conceito do filme gerando ideias representadas por esboços, desenhos de produção (*concept art*), *storyboards*, modelos ou protótipos “de modo a fornecer as instruções necessárias para produzir algo que não existia antes, ou não naquela forma” (MATTÉ, 2009, p. 16).

Ao empregarmos a prática projetual no cinema, o designer se apresenta como o profissional mais qualificado para desenvolver este processo. Ainda assim, para atuar no cinema é necessário adquirir habilidades e conhecimento especializado próprios da área, para que suas instruções estejam adequadas a este produto. Segundo Dondis (1997), dentro do que a autora considera necessário para a conquista de um “alfabetismo visual”, isso irá acontecer através da compreensão dos meios visuais, suas terminologias, seus componentes e elementos básicos, as suas estruturas sintáticas, os mecanismos perceptivos, as técnicas, os estilos e os sistemas. O alfabetismo visual para o cinema, sua compreensão e expressão, só

¹ Conto *João e Maria (Hänsel und Gretel)*, 1812) de autoria dos irmãos Grimm: Jacob Hanau, (1785-1863) e Wilhelm Hanau (1786-1859).

² Fonte: Site **UOL entretenimento** Cinema. Disponível em: <<http://cinema.uol.com.br/noticias/redacao/2013/01/29/joao-e-maria-cacadores-de-bruxas-e-filme-mais-visto-no-brasil-durante-o-final-de-semana.htm>>. Acesso em: 15 mai. 2015.

será possível de acontecer através do uso e domínio da linguagem cinematográfica pelo designer. Da mesma maneira que em sua formação lhe é repassado e exigido o domínio dos “mecanismos disponíveis no design” (BELCHIOR; RIBEIRO, 2013, p. 86), da mesma forma será necessário o domínio dos *mecanismos disponíveis no cinema* para atuar nesta área.

O objetivo desta pesquisa é apontar o conhecimento que o designer necessita, na área do cinema, para, através do design desenvolver a função de Design de Produção. Dessa forma se justifica que o seu desenvolvimento inicie sem uma discussão teórica, como opção metodológica, a partir da qual as reflexões partem da prática para a construção teórica.

A metodologia utilizada será de uma pesquisa qualitativa exploratória visando proporcionar a identificação do papel do Designer de Produção no cinema e a sua formação nas escolas de design. Será adotado o método fenomenológico proposto por Edmund Husserl (1859-1938), em que o pesquisador preocupa-se em mostrar e esclarecer o que é dado com uma descrição direta da experiência tal como ela é e que a realidade não é única, existindo tantas quantas forem as suas interpretações e comunicações. Dessa maneira, como universo da pesquisa, tanto o que foi escrito sobre a função de Design de Produção na cinematografia estrangeira e a sua similar no Brasil, a Direção de Arte, servirão como material para a pesquisa bibliográfica, que será elaborada, segundo Gil (2008), a partir de material já publicado, constituído principalmente de livros, artigos de periódicos e atualmente com material disponibilizado na internet. Através da revisão empírica espera-se mostrar como o problema vem sendo pesquisado e como preencher as lacunas existentes na literatura.

O estado atual da literatura sobre o assunto se divide entre os livros de Cinema que falam mais sobre a produção e raramente sobre o processo conceitual, e os livros de Design que descrevem sobre conceito e a prática projetual em vários processos produtivos sem enveredar na área da produção cinematográfica. Na literatura acadêmica há alguns anos vêm surgindo monografias, dissertações e teses sobre a relação entre Cinema e Design e a atuação do Designer de Produção, mas, como nas outras literaturas sobre o tema, não abordam sobre a formação deste profissional.

O resultado desse estado da arte se reflete na academia de ensino, principalmente nos cursos de design que pouco ou nada apresentam sobre Design de Produção, repercutindo na

produção cinematográfica brasileira que desconhece essa função ou considera a Direção de Arte como o seu similar.

O primeiro capítulo descreve a estrutura do roteiro e sua função. Como todos os profissionais envolvidos na feitura de um filme, o designer terá como ponto de partida o roteiro, que é o produto textual da etapa de Pré-produção. Apresenta o roteiro em seu formato e estrutura com suas regras, premissas e códigos cinematográficos inseridos, para que o Designer consiga identificar as informações disponíveis e necessárias para desempenhar o seu papel. No capítulo são apresentadas as cinco etapas da “metodologia de construção do roteiro” desenvolvida por Doc Comparato (2000) para que o designer, conhecendo o seu processo de desenvolvimento consiga entender a sua formatação com mais eficiência. Uma sexta etapa será apresentada como o último processo da Pré-produção, o *storyboard* e o *animatic*, em sua formatação e função para uma produção cinematográfica. No final de cada etapa é apresentada uma experiência prática em sala de aula desta metodologia que foi trabalhada por mais de 10 anos na Escola de Design da Universidade do Estado de Minas Gerais / UEMG, inicialmente para os alunos do curso de Design Gráfico e depois como disciplina Optativa para todos os cursos.

O segundo capítulo apresenta a linguagem cinematográfica como forma do designer adquirir o *alfabetismo visual* necessário para trabalhar com uma produção audiovisual, segundo a autora Donis A. Dondis (1997). Descreve a importância da montagem como elemento expressivo da linguagem cinematográfica, os tipos de planos, movimentos e posicionamento de câmera para construção da narrativa. Exemplifica a aplicação do design cinematográfico no cinema e a importância do tripé criativo, o Diretor Cinematográfico + Designer de Produção + Diretor de Fotografia, na realização de um filme.

O terceiro capítulo destaca a importância do Design de Produção, seu surgimento no cinema americano, sua definição e função. Reconhece George Méliès como o pioneiro neste papel, justifica a tradução do termo do original em inglês *Production Design* para Design de Produção no Brasil e identifica o processo de feitura de um filme como uma prática projetual do design. Também discorre sobre quando a figura do Designer de Produção entra no projeto de um filme.

No quarto capítulo discute-se como no Brasil o Diretor de Arte se equivale ao Designer de Produção e como isso dificulta a identificação e reconhecimento dos seus devidos papéis e a “linha tênue”³ que os separa. Apresenta o que faz o Diretor de Arte no cinema brasileiro, sua definição oficial regulamentada pelo Governo, a pesquisa realizada por Vera Hamburger (2012) sobre seu surgimento e evolução e a equipe de produção sob seu comando descrita por Aída Marques (2007).

No quinto capítulo distingo os passos de uma metodologia de trabalho que o Designer de Produção pode percorrer no desenvolvimento de sua função através do desmembramento do roteiro, a pesquisa de produção necessária, o desenvolvimento do espaço e composição para a história do filme, a escolha da paleta de cores para comunicar e emocionar o espectador e o esboço como o primeiro estágio do processo do design cinematográfico. Sendo que neste passo dos esboços, onde o designer desenvolve suas primeiras impressões da aparência e da sensação do filme, mostra o *concept art* como a forma de representar o conceito de design pensado para o filme antes de iniciar a produção.

Nas considerações finais afirma-se a produção do filme como uma prática projetual e o designer como o profissional mais qualificado para a função de Design de Produção; sua diferença para o Diretor de Arte no Brasil, restando através de sua preparação e formação buscar seu espaço na produção audiovisual brasileira.

No Apêndice aparece a lista de créditos dos filmes analisados destacando o posicionamento do *Production Design* em 10 produções americanas e o Diretor de Arte em 10 produções nacionais.

Em Anexo é apresentada a carta que o produtor do filme David O. Selznick escreveu para os executivos da companhia *Metro-Goldwyn-Mayer Inc* (MGN), em sua versão original, onde pela primeira vez é mencionado o termo *Production Design*.

³ **Linha tênue** é uma expressão usada para indicar a proximidade ou semelhança entre dois conceitos distintos. Fonte: Site **Significados**. Disponível em: <<http://www.significados.com.br/linha-tenue/>>. Acesso em: 27 abr. 2016.

1 A ESCRITA DE UM ROTEIRO EXIGE UMA DISCIPLINA ESPECÍFICA

O designer que irá trabalhar na produção de um filme terá como ponto de partida para desempenhar sua função o roteiro, que será transformado em *storyboard* para, normalmente, finalizar a etapa de Pré-produção e dar início às etapas de Produção e Pós-produção.

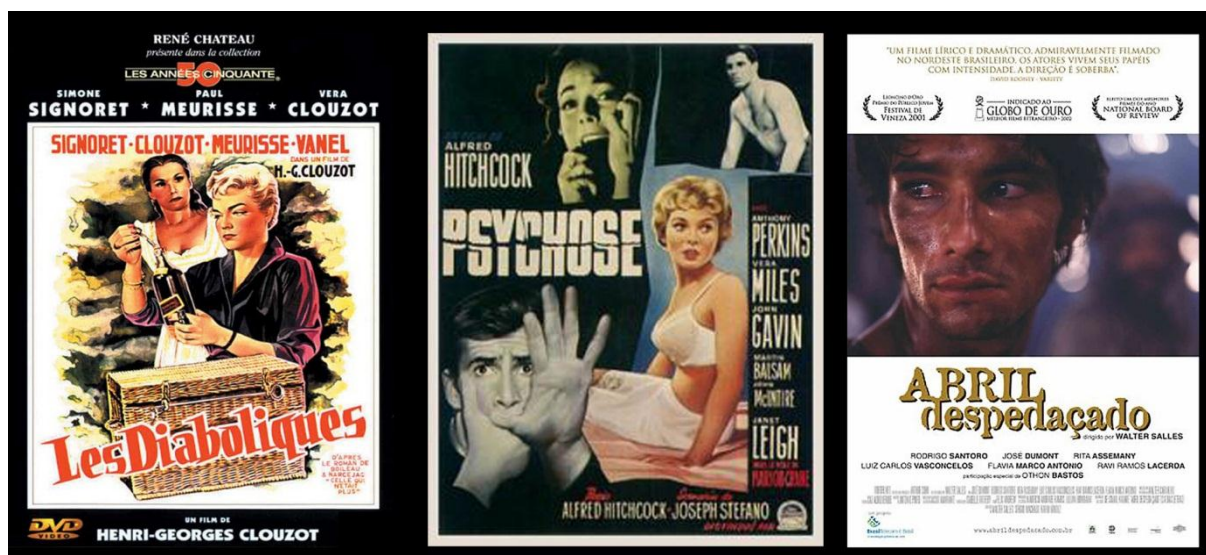
O roteiro é uma história contada em imagens, dividida em cenas, onde são descritas as ações, todos os diálogos dos personagens, breve descrição de cenário e figurinos, indicações de trilha sonora, sonoplastia, além de efeitos especiais e de edição quando necessários. O roteiro pode ser definido como a forma escrita de uma produção audiovisual.

Embora no formato de texto o filme chega em suas mãos, não é com uma obra de literatura que estará lidando. É quando se torna necessário que o designer, como todos os outros profissionais envolvidos na feitura de um filme, consiga compreender que formato é este, com suas regras, premissas e códigos cinematográficos, para poder identificar no roteiro as informações necessárias para desempenhar a sua função.

O roteiro, para o Diretor Cinematográfico servirá como seu guia para todas suas ações, processo criativo e que cenas deverá produzir para contar aquela história. Para o Diretor de Fotografia servirá para planejar a atmosfera visual das cenas e definir qual equipamento de filmagem, luzes e lentes serão ideais. Os atores irão identificar e compor seus personagens, tanto físico como emocionalmente, além de conhecer todos os seus diálogos. A equipe de áudio irá definir os equipamentos necessários para capturar os diálogos e ruídos, e a trilha sonora que será produzida e/ou encomendada. Para o Editor, definir que imagens e sons a história demanda para ser contada e conseguir selecionar entre o material que foi produzido. Para a equipe do Departamento de Arte, informações para produção dos cenários, figurinos, maquiagem e objetos de cena. Quanto ao Designer de Produção, responsável por comandar o Departamento de Arte, conseguir conceituar e planejar as soluções visuais e sonoras que o roteiro demanda, e assim realizar a ligação da sua função com todos os profissionais acima citados e demais componentes da equipe de produção.

O roteiro surge do desejo de alguém de contar uma história. Desejo como do diretor inglês Alfred Hitchcock (1899-1980) que procurava por uma ideia diferente para o roteiro do seu próximo filme, já que a crítica vinha classificando como o novo mestre do suspense o diretor francês Henri-Georges Clouzot (1907-1977) por seu sucesso com o filme *As diabólicas* (*Les diaboliques*, 1955). Dessa situação surgiu o filme *Psicose* (*Psycho*, 1960). Com o Diretor Cinematográfico brasileiro Walter Salles, mesmo que envolvido no lançamento do filme *Central do Brasil* (1998), o desejo foi despertado quando chegou em suas mãos o livro *Abril despedaçado* (*Prilli i Thyer*, 1980) do escritor albanês Ismail Kadaré. Ele ficou tão impressionado com a história que releu o livro, imediatamente, para iniciar a sua roteirização.

FIGURA 1 - Cartazes dos filmes *As diabólicas* (1955); *Psicose* (1960); *Abril despedaçado* (2001).



Fontes: Cartaz do filme *As diabólicas*. Disponível em: <<https://muitomolho.files.wordpress.com/2013/03/les-diaboliques.jpg>>. // Cartaz do filme *Psicose*. Disponível em: <https://sessao4.files.wordpress.com/2010/08/filme_psicose_poster.jpg>. // Cartaz do filme *Abril despedaçado*: <[http://pt.wikipedia.org/wiki/Abril_Despeda%C3%A7ado_\(filme\)](http://pt.wikipedia.org/wiki/Abril_Despeda%C3%A7ado_(filme))>. Acessos em: 15 mai. 2015.

A fonte de inspiração para produção de um roteiro pode vir, além dos livros, da própria experiência vivenciada, de algum relato ouvido ou contos testemunhados, das histórias clássicas, a partir de uma demanda ou através de uma pesquisa de preferência do público. Portanto, histórias é que não faltam para a produção de um bom roteiro.

O roteirista Doc Comparato desenvolveu uma metodologia própria para a produção de um roteiro que é apresentada em seu livro *Da criação ao roteiro* (2000): partindo da ideia, cria-se a *storyline* e depois os personagens; para a seguir estruturar o argumento, que dará origem ao roteiro.

FIGURA 2 - Capa do livro *Da criação ao roteiro* - 2ª edição, 2000. Autor: Doc Comparato.



Fonte: Disponível em: <<http://doccomparato.com.br/>>. Acesso em: 17 mai. 2015.

Doc Comparato nasceu no Rio de Janeiro em 1952 e cursou medicina em São Paulo e pós-graduação em cardiologia, em Londres. Enquanto morou na Inglaterra acabou fazendo cursos de roteiro e escreveu diversas peças de teatro e contos. De volta ao Brasil abandonou a medicina para dedicar exclusivamente ao ofício de escrever. Como roteirista de cinema escreveu *O beijo no asfalto* (1980), com direção de Bruno Barreto; *Bonitinha mas ordinária* ou *Otto Lara Rezende* (1981), com direção de Braz Chediak; *O cangaceiro trapalhão* (1983), com direção de Daniel Filho, entre outros títulos. Para o teatro, escreveu e produziu várias peças. Também publicou livros de ficção, infantil, e os didáticos para o cinema *Da criação ao roteiro* (1995) e *Roteiro, arte da televisão* (1983), ambos traduzidos para vários países. Na televisão foi um dos fundadores do Centro de Criação da Rede Globo de Televisão e escreveu várias séries e minisséries para esta emissora, para a Rede Record e emissoras de

televisão da América Latina e Europa. Com longa carreira internacional viveu longos períodos fora do Brasil, conquistando várias premiações em diversas categorias. Como conferencista, seus seminários são bastante concorridos internacionalmente. Atualmente Doc Comparato vive no Rio de Janeiro (2013)⁴.

Neste capítulo são apresentadas cinco etapas da “metodologia de construção do roteiro” desenvolvida por Doc Comparato (2000) para que o designer, conhecendo o seu processo de desenvolvimento, consiga entender a sua formatação com mais eficiência. O roteiro servirá ao Designer de Produção, e, para várias outras funções, de onde serão retiradas as informações para o que deve ser produzido. A sexta e última etapa da Metodologia Doc Comparato foi modificada para dar lugar ao *storyboard*, pois, normalmente, esta é a última atividade da Pré-produção e está diretamente ligada ao Design de Produção.

No final de cada uma das etapas é descrita uma experiência prática em sala de aula da metodologia de Doc Comparato, desenvolvida há mais de 10 anos na Escola de Design / UEMG, inicialmente para os alunos do curso de Design Gráficos e atualmente como disciplina Optativa para alunos de todos os cursos⁵.

1.1 METODOLOGIA DOC COMPARATO

1.1.1 PRIMEIRA ETAPA: A IDEIA

A primeira etapa se dá com o desenvolvimento da ideia, que pode partir de algo imaginado, adaptado, ou, de um acontecimento “que provoca no escritor a necessidade de relatar” (COMPARATO, 2000, p. 22) uma história. Esta ideia, da qual Doc Comparato diz ser necessária para a produção do roteiro de uma obra audiovisual, deve ser definida através de um conflito essencial que será chamado de **conflito-matriz**. A seguir, este conflito, ainda segundo este autor, deverá ser cristalizado em palavras que darão origem a uma *storyline*. Para Comparato, “*storyline* é o termo usado para designar, com um mínimo de palavras, o conflito-matriz de uma história” (2000, p. 97).

⁴ Disponível em: <<http://www.doccomparato.com.br/curriculo.html#publicacoes>>. Acesso em: 29 jan. 2015.

⁵ Em 2015, a Escola de Design / UEMG oferecia disciplinas Optativas abertas para todos os seus alunos dos cursos de Design Gráfico, Design de Produto, Design de Interiores e Artes Visuais.

Nogueira define que “uma ideia pode ser expressa numa simples palavra ou numa frase. Ou pode necessitar de uma longa dissertação ou de um inequívoco manifesto” (2010, p. 40). Talvez o Designer de Produção nunca venha a ter acesso à ideia original, que resultou em uma frase inicial e depois foi transformada em *storyline*, para também ser a base do seu processo criativo. Normalmente o roteiro completo, ou uma de suas primeiras versões ou tratamento é que lhe é repassado para trabalhar. E o roteirista acaba guardando com ele a sua pedra filosofal, a ideia ou frase de origem que serviu para estruturar as unidades dramáticas presentes em seu roteiro. Como as produções variam de filme para filme e em alguns casos o roteirista é convidado para participar como uma espécie de consultor da história durante a produção, neste caso, é possível aproveitar a sua presença para obter mais informações sobre a essência do seu roteiro.

Alguns filmes têm seu roteiro baseado em livros, que é o que Comparato chama de “ideia transformada” (*twist*) - (COMPARATO, 2000, p. 83). No caso de duas produções que especificamente partiram da história de um livro temos o filme *Psicose* (*Psycho*, 1960) do cineasta inglês Alfred Hitchcock (1899-1980), baseado no livro homônimo de 1959 do escritor Robert Bloch (1917-1994) e o filme *Abril despedaçado* (2001), do cineasta brasileiro Walter Salles, baseado no livro homônimo do escritor albanês Ismail Kadaré (no original: *Prilli i Thyer*, 1980), que acabaram dando origem a outro livro, mas para relatar o processo de produção e seus bastidores. Esta espécie de gênero de livro é muito importante para quem estuda ou gosta de cinema e de todos os seus aspectos técnicos. No caso do filme *Psicose* é possível, literalmente, ir à fonte da ideia original através do livro Alfred Hitchcock e os bastidores de *Psicose* (2013) de Stephen Rebello. Rebello realizou extensa pesquisa para descrever em seu livro de onde originou toda a trama do que viria a ser o argumento para o roteiro do filme do grande mestre do suspense Alfred Hitchcock. Este livro serve muito bem como um passo-a-passo da forma que uma ideia vai sendo gerada ou se transformando em outras ideias. Stephen Rebello ao descrever o trajeto do surgimento do livro *Psicose* (1959), a sua adaptação em roteiro e a produção do filme, possibilita ao designer conhecer como isto acontece na produção audiovisual. E, mais importante, como a pesquisa neste nível de aprofundamento pode lhe render informações importantes para auxiliar no seu processo criativo.

Talvez poucas pessoas saibam que o filme *Psicose* (1960) foi inspirado em um assassino que existiu de verdade. Stephen Rebello inicia seu livro justamente revelando esta história. Ele narra o final de novembro de 1957, em Plainfield, um vilarejo rural de Wisconsin, quando os Estados Unidos da América passam a conhecer Ed Gein (1906-1984), um “aparvalhado sujeito de 51 anos que vivia de fazer entregas e biscates, como um dos mais terríveis assassinos em série já nascidos no país” (REBELLO, 2013, p. 20). Seu ciclo de torturas e mortes durou perto de dois anos, com suspeita de ter feito doze vítimas. Rebello, em outro capítulo, descreve como as notícias desses assassinatos refletiram na vida do romancista Robert Bloch (1917-1994), aos 41 anos de idade, que concluiu que ali tinha uma boa história. Assim surgiu o livro *Psicose (Psycho)*, lançado no verão americano de 1959, alguns meses antes do segundo aniversário das descobertas na fazenda de Ed Gein. O agente de Bloch, Harry Altshuler, após enviar cópias de *Psicose* para vários estúdios de cinema, recebeu uma oferta anônima de \$7.500 dólares pelos direitos de filmagem. Só após descobrir que não receberia nenhum bônus ou participação de uma venda para Hollywood foi que o escritor Robert Bloch “soube que *Psicose* tinha sido comprado por Alfred Hitchcock.” (REBELLO, 2013, p.32). O cineasta inglês Alfred Hitchcock (1899-1980) procurava por uma ideia diferente para o roteiro do seu próximo filme, já que estava disposto a criar algo parecido com o sucesso de *As diabólicas (Les diaboliques)*, 1955), do diretor francês Henri-Georges Clouzot, que a crítica vinha classificando como um suspense “brutal e brilhante”, e como o mais novo mestre do suspense. Com o livro de Stephen Rebello temos toda a trajetória do surgimento de uma ideia até a sua transformação em um produto audiovisual, que podemos interpretar da seguinte maneira: da **Tragédia/Ideia** para a **História/Livro** até o **Roteiro/Filme**.

No caso do filme do diretor brasileiro Walter Salles, que também divide os créditos do roteiro com Daniela Thomas, João Moreira Salles, Sérgio Machado e Karim Aïnouz, a ideia do filme vem da livre interpretação do livro *Abril despedaçado (Prilli i Thyer)*, 1980) do escritor albanês Ismail Kadaré. O livro narra a história de vingança, segundo um conjunto de leis não escritas, o *Kanun*, que diz que o sangue derramado pela morte de um membro de um clã deverá ser cobrado matando um membro da família devedora. Salles ainda estava envolvido no lançamento do seu filme *Central do Brasil* (1998), quando o livro chegou em suas mãos,

recomendado com entusiasmo por seu irmão, o documentarista João Moreira Salles, “o impacto foi tão grande que o cineasta releu o romance assim que o terminou” (BUTCHER; MÜLLER, 2002, p. 75). A razão para este imediato interesse é que “Walter concluiu que poderia contar uma história de características universais sem abdicar da língua portuguesa e do Brasil” (BUTCHER; MÜLLER, 2002, p. 77). O diretor abriu mão de vários outros projetos de filmes que estava desenvolvendo paralelamente ao lançamento do filme *Central do Brasil* (1998) e começou a escrever sua versão da história ainda em quartos de hotéis e salas de espera de aeroportos. Seu processo de criação se desenvolveu durante encontros com o autor do livro, Ismail Kadaré, para extrair suas impressões sobre os aspectos trágicos do livro. Como resultado das pesquisas individuais de Walter Salles sobre a vingança no nordeste brasileiro e apresentada a Ismail Kadaré, ambos ficaram surpresos com as semelhanças dos vários crimes de sangue no sertão cearense com a história que o livro narra (BUTCHER; MÜLLER, 2002). O próprio autor do livro foi o primeiro a reconhecer que a sua história então poderia se passar em qualquer lugar onde existisse cobrança de sangue e lutas de famílias.

Nesses dois exemplos de onde surgiram as ideias, no caso, livros, revela-se a importância da leitura por parte do designer também, para servir de fonte de referências e pesquisa particular para o seu processo criativo. Se for possível, ainda conversar com o escritor para coleta de informações e impressões pessoais, além de encontros com o roteirista e muitas reuniões com o Diretor do filme e o Diretor de Fotografia.

Doc Comparato (2000) chama a atenção para o caso da “Ideia transformada” (*twist*) que pode ser originada da leitura de um livro, da ficção, de um filme, de uma obra de teatro, etc. Sem se tratar de uma adaptação e tomando cuidado de não estar plagiando, “uma ideia transformada consiste em utilizar a mesma ideia, mas de outra maneira” (COMPARATO, 2000, p. 83). Algo da responsabilidade do que ele classifica de “autor profissional”: aquele que rouba e transforma, manipulando ideias, temas, tópicos e mitos; comparado ao que ocorre sistematicamente na criação literária.

Esta definição utilizada por Comparato é originada do “Quadro de Ideias” apresentado em seu livro (COMPARATO, 2000, 81-86), introduzido de algumas modificações da sua autoria. Sua versão é bastante divulgada pelo meio acadêmico e as mídias digitais. O Quadro de

ideias original é de autoria do roteirista americano Lewis Herman (1952, p. 16-19)⁶. Herman, como introdução ao seu Quadro de ideias, chama a atenção para a importância de o roteirista ter, em primeiro lugar, uma mente aquisitiva e curiosa. Em segundo lugar, um caderno de anotações para observar e anotar detalhes rapidamente, pois, ao atrasar as anotações o roteirista se expõe a dois fatores negativos: (1) se esquecer de importantes detalhes, e, (2) fazer uma abordagem imprecisa deles. Herman em seu livro sobre a prática do roteiro (1952) descreve existir seis campos de onde podem surgir as ideias:

1 – Ideias selecionadas – Segundo Herman (1952, p. 16), saber encontrar e selecionar ideias desempenha um papel muito importante em todos os aspectos da escrita de roteiros. O roteirista deve desenvolver o talento para anotar apenas as ideias que podem prestar-se mais facilmente ao desenvolvimento de filmes⁷.

2 – Ideia desenvolvida – Segundo Herman (1952, p. 16-17), é quando usamos uma história relatada apenas como um ponto de partida, para aprofundar-se em outra situação. Pode acabar como algo que não tem nada a ver com a história original, mas foi o fator importante que o levou a escrever sobre aquilo⁸.

3 – Ideias lidas ou ideias grátis – Para Herman (1952, p. 17), as notícias impressas são outra fonte fecunda de ideias. Jornais são ideais para esse fim, em particular, com os assuntos locais. Histórias de interesse humano são constantemente noticiadas. Evite as histórias cobertas pelo noticiário nacional. Grandes estúdios e produtores já têm seus próprios departamentos de investigação para essas histórias. Mais uma vez, tente o método de usar a notícia apenas como um trampolim para aprofundar e desenvolver uma outra história⁹.

4 – Ideias transformadas (*Twists*) – Segundo Herman (1952, p. 17-18), histórias de ficção, jogos, e até outros filmes podem fornecer o cerne de uma ideia para uma história. A coisa importante a lembrar não é o lugar de onde você teve a ideia, mas, o que você faz com ela.

⁶ Disponível em: <<https://archive.org/stream/practicalmanual00herm#page/16/mode/2up>>. Acesso em: 18 jan. 2015.

⁷ Lewis Herman (1952, p. 16) – Tradução em versão resumida feita pelo autor.

⁸ Lewis Herman (1952, p. 16-17) - Tradução em versão resumida feita pelo autor.

⁹ Lewis Herman (1952, p. 17) - Tradução em versão resumida feita pelo autor.

Ao ler um livro, pare em algum lugar no meio da história. Em seguida, tente descobrir como acha que deveria continuar. Muitas vezes vai perceber depois de concluída a leitura que pensou um final completamente diferente para a história, e assim, você terá uma ideia nova, grátis. Use o mesmo método ao ver uma foto ou um jogo. Tente descobrir o desenvolvimento da trama e o desfecho de antecedência, de acordo com sua própria ideia. Você vai se surpreender com o estoque de novas ideias que pode acumular usando tal método¹⁰.

5 – Ideia por atribuição – Para Herman (1952, p. 18), é quando o roteirista é confrontado com uma situação em que o produtor lhe passa um título e mais nada, e pede para criar uma história que caiba nele. Às vezes esta é a forma mais fácil de desenvolver uma história por permitir caber quase qualquer ideia para o título¹¹.

6 – Ideias pesquisadas (procurada) - Segundo Herman (1952, p. 18-19), ideias podem surgir indiretamente, quanto você faz uma pesquisa de público se um assunto seria vendável, ou, enquanto visita uma biblioteca para pesquisar sobre diversos assuntos. Uma história real, com uma adaptação criteriosa e protetora, pode muito bem servir como ideia para um roteiro. Ideias proliferam de tudo que se vê, faz, encontra, ou lê¹².

O escritor de ciência norte americano Steven Johnson, considerado o “Darwin da Tecnologia”, descreve a origem das boas ideias desmistificando as grandes criações. Para Johnson (2011), elas não são frutos de gênios criativos que em um *insight* repentino são capazes de criar algo que mudará para sempre a história. Pelo contrário, as grandes criações resultam do amadurecimento de uma longa pesquisa, do exercício de pensar sobre, e, sobretudo, precisam de ambientes propícios para florescer. O autor apresenta sete padrões fundamentais para investigar o desenvolvimento da tecnologia e da ciência no mundo. Focando em como as ideias se desenvolvem durante o processo criativo, segue uma síntese destes padrões:

¹⁰ Lewis Herman (1952, p. 17-18) - Tradução em versão resumida feita pelo autor.

¹¹ Lewis Herman (1952, p. 18) - Tradução em versão resumida feita pelo autor.

¹² Lewis Herman (1952, p. 18-19) - Tradução em versão resumida feita pelo autor.

1. O possível adjacente: Segundo Johnson (2011, p. 24-40), no possível adjacente, a maioria das grandes ideias se configura primeiro de uma forma parcial e incompleta. Uma intuição precisa colidir com outra por que as ideias são trabalhos de bricolagem¹³. Tomamos as ideias que herdamos ou com que deparamos e as ajeitamos numa nova forma. Cada combinação introduz novas combinações no possível adjacente.

Steven Johnson usa como exemplo uma casa que se expande como num passe de mágica ao abrir cada nova porta. Começa numa sala com quatro portas, cada uma levando a uma nova sala que ainda não visitou. Essas quatro salas são o possível adjacente. Mas depois que se abre uma dessas portas e entra na próxima sala, três novas portas aparecem cada uma levando a outra sala nova. Ao continuar abrindo portas, por fim, será construído um palácio. Um bom exemplo é a internet com seus *hyperlinks*. É possível iniciar uma pesquisa sobre um assunto e ir ampliando as informações sobre ele seguindo várias fontes. Quando se tem uma boa ideia para um roteiro funciona da mesma forma. À medida que as ações vão se desenvolvendo outras novas vão surgindo, ainda mais interessantes e dramáticas.

2. As redes líquidas: Segundo Johnson (2011, p. 41-58), as redes líquidas criam um ambiente em que as ideias parciais podem se conectar e se disseminar e assim acabam ajudando a completar estas ideias. Uma boa ideia é uma *rede*, que precisa ser densamente povoada e plástica, capaz de adotar novas configurações. Verifica-se que as redes que geram boas ideias têm certas configurações características. O cérebro que cria comporta-se de uma maneira diferente daquele que está desempenhando uma tarefa repetitiva. Os neurônios se comunicam de maneiras diferentes. As redes assumem formas distintas.

Um roteiro precisa ser criativo e capaz de levar o personagem a viver situações diversas, como numa rede densamente povoada de novas situações.

3. A intuição lenta: Segundo Johnson (2011, p. 59-81), a intuição lenta se refere às intuições que não se conectam e assim acabam fadadas a continuar sendo intuições. A maioria das intuições que se transformam com inovações importantes se desdobram ao longo de

¹³ Bricolagem: O processo de bricolagem está relacionado com o conceito de DIY (*Do It Yourself*) que significa "Faça você mesmo", um conceito criado nos Estados Unidos, na década de 1950. Fonte: <<http://www.significados.com.br/bricolagem/>>. Acesso em: 20 abr. 2015.

intervalos de tempo muito mais longos. Elas começam como uma sensação vaga, difícil de descrever, de que há uma solução interessante para um problema que ainda não foi proposta, e persistem nas sombras da mente, por vezes durante décadas, reunindo novas conexões e ganhando força. Uma ideia nova é uma nova maneira de considerar um problema ou o reconhecimento de uma nova oportunidade inexplorada até aquele momento.

Talvez esta seja a razão de um roteiro precisar ser reescrito várias vezes. As ideias contidas nele precisam de tempo para oferecer soluções inovadoras e criativas às situações dramáticas que compõem a história.

4. Serendipitia: Para Johnson (2011, p. 82-108), quando a natureza se vê necessitada de novas ideias, ela se esforça para conectar, não para proteger. A palavra inglesa que exprime o poder da conexão acidental é “serendipitia” (*serendipity*). A palavra provém de um conto de fadas persa intitulado Os três príncipes de Serendip¹⁴, cujos protagonistas estavam sempre a descobrir, por acidente e sagacidade, coisas que não procuravam. A *serendipidade* completa uma intuição ou abre uma porta para o possível adjacente que não havíamos percebido.

A pesquisa, como uma fonte de ideia para um roteiro é um bom exemplo, como vimos no Quadro de Ideias de Lewis Herman, onde as ideias proliferam de tudo que se vê, faz, encontra, ou lê, sendo preciso estar atento para o momento de conseguir realizar a conexão entre os elementos encontrados.

5. Erros: Para Johnson (2011, p. 109-124), o acerto nos mantém no mesmo lugar. Os erros nos forçam a explorar. Quando estamos errados, temos de desafiar nossas suposições, adotar novas estratégias. O erro por si só não abre novas portas para o possível adjacente, mas nos forçam a procurá-las, até a transformação do erro em *insight*.

O roteirista nunca desanima ao ter que reescrever um roteiro várias vezes, até conseguir acertar com o desejo do Diretor Cinematográfico para com o seu filme.

¹⁴ Conto Os três príncipes de Serendip. Site **Recanto das letras**. Disponível em: <<http://www.recantodasletras.com.br/ensaios/2461955>>. Acesso em: 10 mai. 2016.

6. “Exaptação”: Para Johnson (2011, p. 125-145), exaptação é quando um organismo desenvolve um traço otimizado para um uso específico, mas depois ele é apropriado para uma função completamente diferente. Essa é a essência da exaptação.

No cinema a exaptação ocorre na evolução de uma ideia ou fato, que culmina na origem de um roteiro para a realização de um novo filme. Como vimos anteriormente no caso do filme *Psicose* (1960), de Alfred Hitchcock: De um assassino em série para a origem de um livro; da sua venda para a produção de um roteiro que foi transformado em uma obra audiovisual.

7. “Plataformas”: Para Johnson (2011, p. 146-176), a compreensão da ideia em toda a sua complexidade requer uma espécie de inteligência investigativa, com habilidade capaz de construir sobre plataformas preexistentes. A cultura e as artes criativas se desenvolvem por meio de plataformas empilhadas. Os gêneros são plataformas e paradigmas do mundo criativo. Eles quase nunca são gerados por uma única obra pioneira, em geral, aparecem aos poucos, mediante um conjunto complexo de sinais compartilhados e transmitidos entre artistas, cada um adicionando um elemento diferente à mistura.

O filme também pode ser considerado o resultado final de sua plataforma que é o roteiro, onde vários profissionais e artistas com suas ideias, criações e talento contribuem de alguma forma para a realização de sua produção.

METODOLOGIA DOC COMPARATO: A EXPERIÊNCIA PRÁTICA EM SALA DE AULA.

Para essa primeira etapa vários objetos estranhos como minha coleção de unhas em potes de vidro, coleção de fios dentais usados, um par de convites de um show já realizado, mais de 15 cupons de açaí que dariam direito a uma tigela grátis, um bonequinho de cerâmica com a frase “Eu te amo” colada no seu pedestal, uma peça de origami feita com páginas de revistas pornográficas são apresentados em sala de aula. O objetivo é que escolham um destes objetos para criação de uma história que a partir das “etapas da metodologia Doc Comparato” irá originar um roteiro ao longo do semestre.

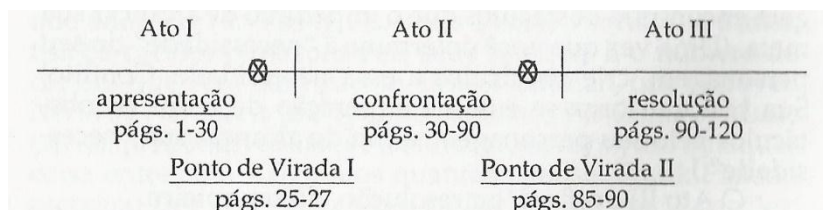
É pedido que questionem por que alguém guardaria um desses objetos, para, assim como acontece com um roteirista, despertar o desejo de contar uma história sobre eles. Desse

questionamento e para onde a imaginação o guiar resultará a ideia para uma história que deverá, inicialmente, ser registrada em uma simples frase de qualquer tamanho. Esta frase é o registro da ideia original, da qual Doc Comparato (2000) diz ser necessária para a produção do roteiro de uma obra audiovisual e onde é identificado o conflito essencial da história, conhecido como **conflito-matriz**.

1.1.2 SEGUNDA ETAPA: O CONFLITO

Como foi dito na etapa anterior o **conflito matriz**, oriundo da ideia concebida e registrado em uma frase, deverá ser cristalizado em palavras que darão origem a uma *storyline*. Para Comparato, “*storyline* é o termo usado para designar, com um mínimo de palavras, o conflito-matriz de uma história. Eu não dedicaria à *storyline* mais de cinco ou seis linhas, porque é justamente a síntese da história” (2000, p. 97).

Esta é uma etapa de formato bem esquematizado devido a estrutura exigida para a produção de uma *storyline*. Nestas cinco ou seis linhas aconselhadas por Comparato deve ser feita a *Apresentação do conflito*; *O desenvolvimento do conflito*; e, *A solução do conflito*. Em outras palavras *Alguma coisa acontece*; *Alguma coisa deve ser feita*; *Alguma coisa se faz*. Para Syd Field (1935-2013), considerado um mestre do roteiro cinematográfico, o roteiro, como qualquer formato de história, é composto de um começo, meio e fim. Cada uma destas partes pode ser considerada como um ato, ou, uma “unidade de ação dramática” identificada por um ponto de virada da história, também conhecido como “*plot*”. Field, baseado no formato técnico de um roteiro americano em que uma lauda corresponde aproximadamente a um minuto de filme, chega até mesmo a definir em minutos (aliás, páginas) quando acontecem estes pontos de virada. Sendo que cada ato possui uma unidade dramática completa com seu próprio início, meio e fim (FIG. 3). Esta estrutura do roteiro é antecipada e resolvida através da *storyline*.

FIGURA 3 - Os pontos de virada de um roteiro.

Fonte: Imagem do livro *Manual do roteiro: Os fundamentos do texto cinematográfico (Screenplay, 1982, p. 133)*. Autor Syd Field.

Por ser uma síntese da história a ser contada e caber no espaço de cinco a seis linhas o texto deve ser bem conciso e dar ênfase aos verbos, pois são estes que representam a ação em seu estado mais puro e sempre no tempo presente. Uma boa *storyline* deve ser capaz de provocar imagens instantâneas na mente de quem a lê, como uma primeira projeção do filme.

Comparato ainda chama a atenção para a necessidade da classificação do tipo de gênero que será trabalhado na história “para ter uma referência da obra que queremos desenvolver” (2000, p. 28). A classificação indicada pelo autor é retirada da publicação americana “*Screen Writers Guide*”¹⁵ que apresenta seis itens genéricos: Aventura / Comédia / Crime / Melodrama / Drama / e, Outros, que posteriormente receberão outras subdivisões. Outra classificação se refere ao tipo de conflito que o personagem irá vivenciar e está presente em todo tipo de conflito audiovisual: homem *versus* homem / homem *versus* forças da natureza / e homem *versus* ele próprio. Toda história obrigatoriamente contém um desses tipos de conflito, ou, até mesmo mais de um ou todos eles. Comparato (2000, p. 97) cita como exemplo o filme americano *Encurralado (Duel, 1971)*, dirigido por Steven Spielberg, onde os três tipos de conflitos são desenvolvidos (FIG. 4). Em sua história é apresentado um pacato motorista que está dirigindo seu carro pelas estradas do estado da Califórnia, EUA, quando passa a ser perseguido por um gigantesco caminhão. O motorista do carro, David Mann, vivido pelo ator Dennis Weaver (1924-2006) passa a travar um conflito tipo “homem *versus* homem” com o motorista do caminhão que insiste em tirá-lo da estrada. O conflito “homem *versus* forças da natureza” é caracterizado pela fotografia do

¹⁵ *Screen Writers Guide*. Distribuída por Writers Guide of America, West Inc. 8955 Bevelry Boulevard, Los Angeles, LA 90048.

filme em que o caminhão consegue aparentar uma forma gigantesca através do enquadramento dos planos e posições de câmera e pelo detalhe de que em nenhum momento é mostrado o rosto do caminhoneiro. Desta forma Spielberg consegue “desumanizar” o motorista tornando-o misterioso e com algo de sobrenatural. O conflito “homem *versus* ele próprio” é caracterizado pelo conflito interno que o motorista do carro vive ao ser mostrado que está passando por uma crise afetiva em seu casamento em razão das características de sua personalidade calma e passiva. Durante a perseguição estas características têm que ser superadas para conseguir forças para lutar por sua própria vida que está em risco.

FIGURA 4 - Frames do filme *Encurralado* (1971), dirigido por Steven Spielberg.

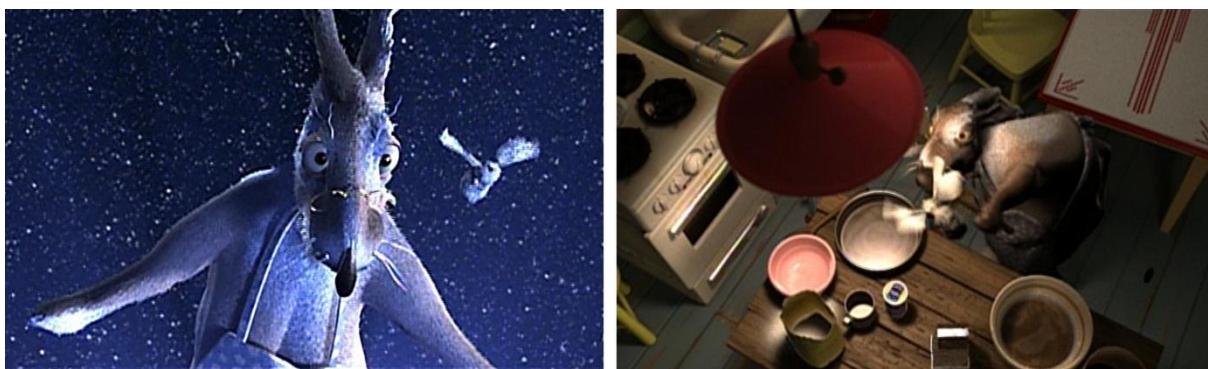


Fonte: Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=sQ4isMahiXA>>. Acesso em: 23 mai. 2015.
Montagem feita pelo autor.

METODOLOGIA DOC COMPARATO: A EXPERIÊNCIA PRÁTICA EM SALA DE AULA.

Um exercício realizado em sala de aula para compreensão desta etapa é feito com o curta de animação *Bunny* (1998), dirigido pelo cineasta e animador estadunidense Chris Wedge. Vencedor do Oscar de melhor curta-metragem de animação também no ano de 1998, a história aborda os temas da espiritualidade, reencarnação e morte. O exercício consiste em, depois de assistir ao vídeo, os alunos tentarem recriar a sua *storyline*. Esta animação é escolhida especialmente por tratar dos temas mencionados e mostrados variando entre momentos cômicos, melancólicos e até poéticos. Tudo isso subentendido através da luta entre uma coelha idosa e uma mariposa inconveniente. A história que se assiste é esta, mas, a história que se quer contar é da reencarnação do ente querido na forma deste inseto, que vem de outra dimensão buscar o espírito da companheira no corpo idoso e cansado da coelha. O grande mérito e desafio da animação, claro, além de ser muito bem realizada e com um ótimo design de som¹⁶, é a solução encontrada para subentender uma história através de outra história “visualizada”, sendo que na *storyline* devemos nos preocupar em contar apenas aquilo que será visto.

FIGURA 5 - Frames da animação *Bunny* (1998), dirigido por Chris Wedge.



Fonte: DVD *A era do gelo* (1998), menu Informações especiais. © 1998 by Blue sky studios.

¹⁶ O design de som, em um primeiro momento, pode ser considerado como um processo técnico e criativo de produção, manipulação e escolhas dos elementos sonoros de um filme. Como uma prática projetual, Vianna descreve que: [...] o produto de design adquirido através do design de som é o produto sonoro decorrente da manipulação de sons, na qual a escolha de seus parâmetros e tipos são componentes do projeto (2011, p. 15) [...] No projeto do design de som para o cinema, o levantamento e a análise das características que envolvem a aplicação sonora destinada a cada situação fílmica, desenvolve-se baseados em informações fornecidas pelo diretor do filme, que aponta as direções e os resultados narrativos a serem obtidos através da construção da relação som-imagem. O papel do designer de som neste processo é o de alcançar os objetivos propostos pelo diretor, e para tanto, vários aspectos sobre o filme, os sons escolhidos e as ferramentas utilizadas, devem ser analisados para que o designer de som tenha subsídios para determinar uma estratégia de ação que promova um resultado adequado ao proposto pela direção (VIANNA, 2011, p. 19).

Outra produção que também foi trabalhada dentro de sala de aula é o filme alemão *Corra, Lola, corra (Lola rennt)*, também do ano de 1998, dirigido pelo cineasta alemão Tom Tykwer. Para as turmas do curso de Design Gráfico o filme ainda servia para ser analisado também o belo trabalho de Direção de Arte e hibridismo, ao trabalhar em alguns momentos com o gênero da animação clássica (2D) e o audiovisual com *slides*¹⁷ para mostrar o destino de alguns personagens que aparecem no trajeto da história, ou melhor, das corridas de Lola. Como nos dos roteiros de videogame que permitem ressuscitar personagens ou reiniciar a história a partir de um ponto, isto acontece duas vezes. A atividade se desenvolve durante três aulas. Na primeira aula é assistida a apresentação do conflito, onde o aluno fica sabendo que Manni, noivo de Lola, esqueceu uma sacola no metrô com 100.000 marcos alemães. Este dinheiro pertence a uma quadrilha de contrabandistas e ele tem até o meio-dia para entregar esta sacola. Faltam 20 minutos para este horário, Lola, ao saber dessa situação sai correndo pelas ruas de um bairro de Berlim, capital alemã, em busca de uma maneira de conseguir este dinheiro dentro dos minutos que restam. Como “*desenvolvimento do conflito*”, segundo Doc Comparato (2000) ou, “*confrontação*”, segundo Syd Field (1982) nesta parte que é exibida, Lola vai até a agência bancária onde seu pai trabalha para pedir esta quantia. Em sua sala, Lola descobre que na verdade é adotada e que seu pai tem uma amante que está grávida e que ele não pretende mais voltar para casa. Atônita e desesperada sai correndo ao encontro de Manni para evitar que ele assalte um supermercado, como prometeu, caso ela não apareça no final dos 20 minutos que lhe restam. Lola reencontra Manni já assaltando o supermercado e o ajuda obtendo sucesso. Como “*solução do conflito*”, segundo Doc Comparato (2000) ou, “*resolução*”, segundo Syd Field (1982), Lola é baleada acidentalmente pela polícia que faz um cerco ao redor do supermercado na tentativa de conter o assalto e acaba morrendo. O filme é interrompido para a produção de como seria a *stoyline* original dessa parte apresentada.

Em outra aula, o filme volta a ser exibido a partir desse momento. Algo possível nos videogames, algo possível explorado também neste roteiro, pois, a história retorna ao ponto que Lola sai correndo novamente na tentativa de conseguir de outra forma o dinheiro para

¹⁷ No Brasil, até os anos de 1980, a palavra audiovisual designava um tipo de apresentação pública, hoje mais conhecida como diaporama, e que combinava a projeção de uma sequência de diapositivos (*slides*) com o som (constituído de narração, trilha sonora, ruídos, etc.) gravado em fita magnética e exibidos em sincronia.

salvar a vida de Manni. Lola retorna ao banco e seu pai recusa a lhe dar a quantia de novo. Desesperada, Lola consegue capturar a arma do guarda de segurança e consegue assaltar o banco. Ao reencontrar Manni, este, ao andar em sua direção é atropelado e morre. Novamente a exibição do filme é interrompida para a produção de nova *storyline*.

FIGURA 6 - Frames do filme *Corra Lola, corra* (1998), dirigido por Tom Tykwer.

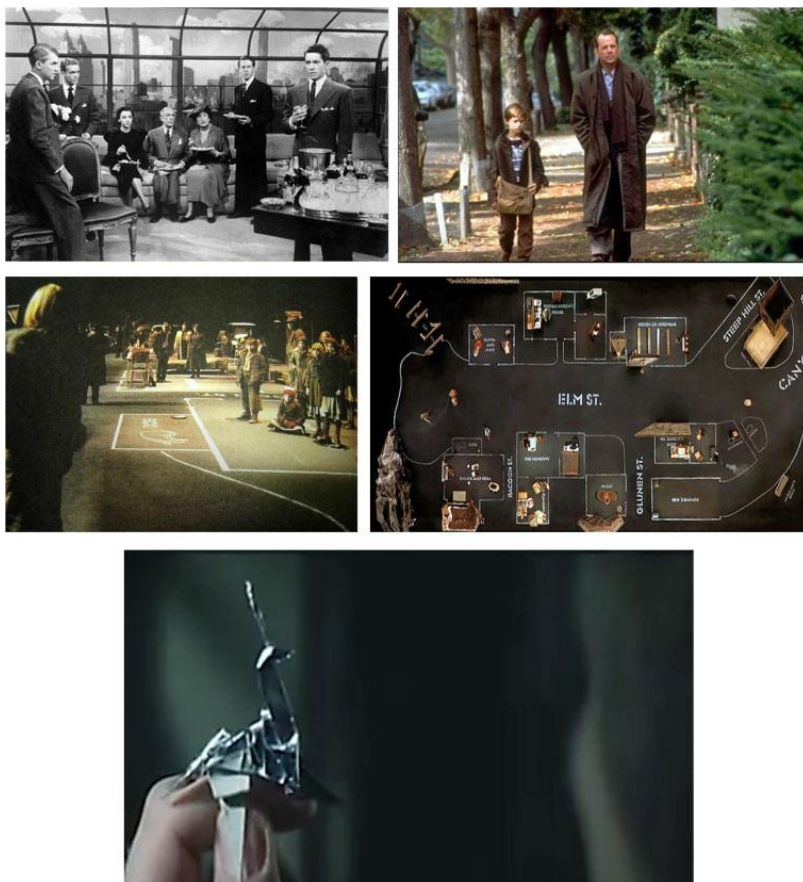


Fonte: DVD *Corra Lola, corra* (1998). © 1998 by Sony Pictures. Montagem feita pelo autor.

Na terceira e última aula, a terceira tentativa é assistida para a produção da *storyline* do filme completo, com a “apresentação do conflito” em comum para os três “desenvolvimentos” apresentados e suas três “soluções” diferentes. À medida que o aluno vai se familiarizando com o poder de síntese de uma história, algo exigido pelo formato de uma *storyline*, aprende-se a contar cada vez mais com a mesma quantidade de texto permitido. Algo parecido, por exemplo, quando o designer trabalha na construção de uma marca para uma empresa. É preciso representar toda a história, conceito, ideologia, qualidade, diferencial do produto ou serviço, entre outros valores agregados, em uma única solução gráfica ao construir a identidade visual de uma empresa.

O Designer de Produção normalmente terá uma média de duas horas de imagens para apresentar toda a história de um filme, mas, como no poder de síntese de uma *storyline*, às vezes ele terá apenas em uma única locação, *Festim diabólico* (*Rope*, 1948), um único figurino, *Sexto sentido* (*The sixth sense*, 1999), em uma total ausência de cenário, *Dogville* (2003), ou, em um valioso e pequeno objeto de cena, como o cavalo de origami que revela que o caçador de androides pode fugir em paz no filme *Blade Runner, o caçador de androides* (*Blade Runner*, 1982), ter que representar todo o conceito de uma ideia.

FIGURA 7 – Acima, à esquerda, frame do filme *Festim diabólico*; à direita, frame do filme *O Sexto sentido*. No meio, frames do filme *Dogville*; abaixo, frame do filme *Blade Runner, o caçador de andróides*.



Fontes: *Festim diabólico* - foto promocional © D.R. Disponível em: <<http://www.adorocinema.com/personalidades/personalidade-2960/fotos/detalhe/?cmediafile=18964420>>. Acesso em: 22 abr. 2015 / Frame do filme *O Sexto sentido* - Disponível em: <<http://cinema10.com.br/filme/o-sexto-sentido>>. Acesso em: 22 abr. 2015 / Frame do filme *Dogville*, à esquerda – Disponível em: <<https://cinemaedebate.files.wordpress.com/2010/03/dogville.jpg>> e frame à direita, disponível em: <<https://alinenopaisdasproducoes.files.wordpress.com/2010/08/dogville-confession.jpg>>. Acesso em: 22 mai. 2015. / Frame do filme *Blade Runner, o caçador de andróides*, DVD *Blade Runner* – Edição especial (DVD triplo), v. 1 © Warner home vídeo. Montagem feita pelo autor.

1.1.3 TERCEIRA PARTE: CONSTRUÇÃO DE PERSONAGENS

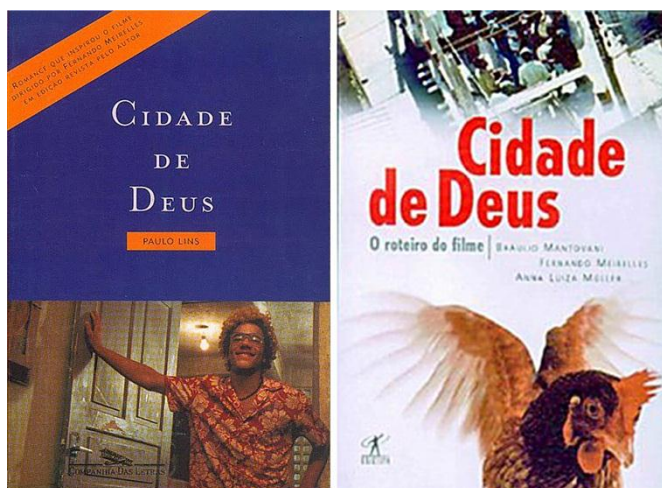
A construção dos personagens¹⁸ também é um trabalho do roteirista, mas, diferente das etapas anteriores, esta parte de desenvolvimento pode chegar até as mãos do Designer de Produção. Vai depender da metodologia usada pelo roteirista em seu processo criativo e

¹⁸ A regra diz que todas as palavras terminadas em “GEM” são femininas no português, com exceção de “selvagem” que pode ser o/a selvagem. Entretanto, a palavra personagem ganhou, com o aspecto dinâmico da língua, a possibilidade de ser utilizada como substantivo masculino e assim já se apresenta classificada no Vocabulário Ortográfico da Língua Portuguesa (VOLP).

como esta poderá ser disponibilizada, podendo o auxiliar com informações importantes além das que constam em um roteiro. Portanto, dessa etapa o Designer de Produção pode recolher informações claras e precisas para o desenvolvimento visual dos personagens, que poderá também contar com a ajuda de outros profissionais do Departamento de Arte que estará sob sua coordenação.

O Diretor Cinematográfico Fernando Meirelles (2003) descreve sobre o desafio do roteirista Bráulio Mantovani em ter que transformar um livro de 600 páginas e 252 personagens em duas horas e dez minutos de filme (*Cidade de Deus*, 2002). Bráulio, metodologicamente, transportou todos os personagens e tramas do livro para um banco de dados no seu computador. Esta prática metodológica funcionou tão bem que foi possível depois, entre os vários tratamentos que o roteiro teve e em parceria com o Diretor Cinematográfico, com uma lista dos personagens nas mãos escolherem quais personagens e tramas entrariam no filme. Muitos foram transformados em um só personagem ou sua trama aproveitada na reconstrução de outro. A eficiência foi tamanha que até o autor do livro, Paulo Lins, que forneceu assessoria na produção e desenvolvimento da história, recorria ao banco de dados de Bráulio para localizar “[...] alguma passagem ou personagem de seu livro” (MEIRELLES; MANTOVANI, 2003, p. 11).

FIGURA 8 – À esquerda, capa do romance *Cidade de Deus*, de Paulo Lins. À direita, capa do livro de roteiro *Cidade de Deus: o roteiro do filme*, de Fernando Meirelles e Bráulio Mantovani.



Fonte: Capa do romance *Cidade de Deus* - Disponível em: <<http://www.livronautas.com.br/ver-livro/1253/cidade-de-deus>>. Acesso em: 23 abr. 2015. Capa do livro *Cidade de Deus: o roteiro do filme*. Disponível em: <<http://www.historiadocinemabrasileiro.com.br/livro-cidade-de-deus-o-roteiro-do-filme/>>. Acesso em: 23 mai. 2015.

Para Doc Comparato “personagem vem a ser algo como personalidade e aplica-se às pessoas com um caráter definido que aparecem na narração” (2000, p. 111). Para o autor, depois de definido o conflito-matriz e desenvolvida a *storyline*, o passo seguinte é conseguir personagens para viver a história. O protagonista é o personagem básico do núcleo dramático principal, é o herói da história. Como regra, hierarquicamente, está sempre no centro da ação, portanto, é o mais trabalhado e desenvolvido. Raros são os casos especiais, como no citado filme *Cidade de Deus* (2002), em que o diretor Fernando Meirelles, em comum acordo com o roteirista, assume ter corrido o risco de quebrar esta regra:

O romance não tem personagem central, mas concordamos de cara que para o filme precisaríamos eleger algum e que a melhor opção seria o Busca-Pé, que é um pouco o *alter ego* do Paulo Lins. Nosso Busca-Pé seria o observador/narrador que não participaria da ação, mas estaria sempre sujeito a ela. Sabíamos que corríamos um risco, ao contrariar uma regra básica do roteiro, tirando o personagem central da ação. Mas viver é muito perigoso (MANTOVANI; MEIRELLES, 2003, p. 11).

FIGURA 9 – Personagem observador/narrador do filme *Cidade de Deus*, de Fernando Meirelles (2002).

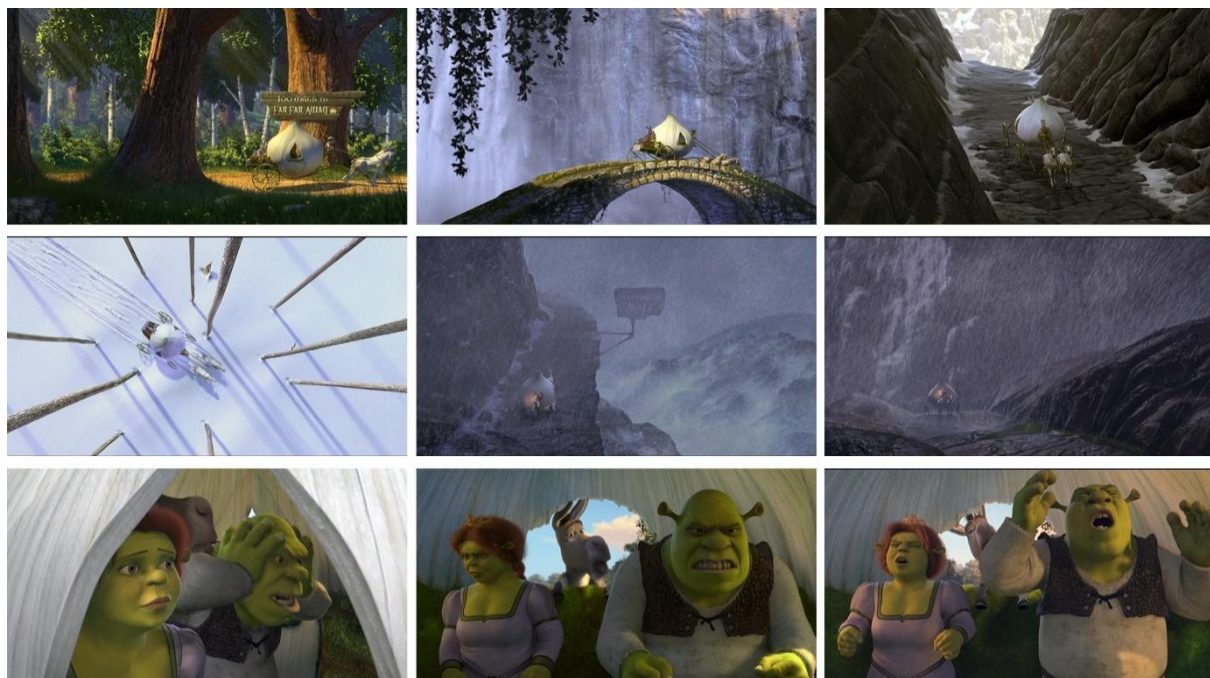


Fonte: Disponível em: <<http://www.cranik.com/cidadedededeus.html>>. Acesso em: 23 mai. 2015.

Atores secundários ou coadjuvantes são aqueles que estão ao lado do protagonista ao longo do desenvolvimento da história. Para Comparato (2000), geralmente nascem à medida que vamos construindo o drama. Nas animações da *Disney* e *Pixar*, o coadjuvante amigo do personagem principal vem a cada produção ganhando mais peso e importância e às vezes

sendo responsável por passagens memoráveis da história. Quem não se lembra do Burro Falante, em *Shrek 2* (2004), que na carroça à caminho do reino Tão Tão Distante fica repetindo, insistentemente, a pergunta “A gente já chegou? A gente já chegou?”, para loucura do personagem principal, Shrek. “A gente já chegoooou????”

FIGURA 10 – Burro Falante, em *Shrek 2* (2004), perguntando se “a gente já chegou?”.



Fonte: Frames do DVD *Shrek 2* (2004), © 2004 by Dreamworks animation LLC. Montagem feita pelo autor.

Doc Comparato (2000) descreve dez observações básicas para a configuração do personagem indicadas frequentemente por profissionais do assunto. A seguir, trechos destas observações:

1.1 Adequação da personagem à história: Quando fazemos uma *storyline*, já temos alguma ideia de como vai ser o nosso protagonista, de quais são as suas características básicas para que o conflito da trama lhe seja adequado (2000, p. 123).

1.2 O pensar e o sentir da personagem: A personagem pensa e sente, mas faz isso de maneira muito peculiar. Existe uma lei dramatúrgica muito popular que diz que, cada vez que a personagem pensa, fala. *Pensar = Falar / Sentir = Atuar* (2000, p. 124-125).

1.3 A maneira de falar: Neste ponto, apenas classificamos ou definimos sua maneira de falar; se gagueja ou é lento, se tem sotaque do sul ou é mudo etc. A forma de falar basta muitas vezes para definir a personagem (2000, p. 126).

1.4 O batismo: Vamos agora batizar as nossas personagens. É essencial ter presente que o nome tem muita importância, pois revela – e isto é algo geralmente aceito – a **classe social**, o **caráter** e a **tipologia** da personagem (2000, p. 127).

1.5 Tem de ser real: Uma personagem tem de possuir todos os valores que se consideram universais (morais, éticos, religiosos, afetivos, políticos etc.), e também os chamados pessoais, que apenas têm significado naquela personagem específica (obsessão pelo trabalho, mania de ordem etc.) (2000, p. 128).

1.6 Composição: São três os fatores que temos de considerar nesta configuração:

- **Fator físico:** idade, peso, altura, presença, cor do cabelo, cor da pele...
- **Fator social:** classe social, religião, família, origens, trabalho que realiza, nível cultural...
- **Fator psicológico:** ambições, anseios, frustrações, sexualidade, perturbações, sensibilidade, percepções...

Não são poucos os autores que, além de descrever as suas personagens, também as desenham. (2000, p. 130).

1.7 Quadro de algumas características básicas: As pessoas atuam e reagem segundo suas características; as personagens também. (2000, p. 131).

1.8 O contraste: O homem é muito **variável**. Pode-se dizer que existem tantos tipos de pessoas como impressões digitais. Portanto, quando criamos uma personagem, damos-lhe uma personalidade, uma maneira de ser, uma originalidade, um estilo (2000, p. 134).

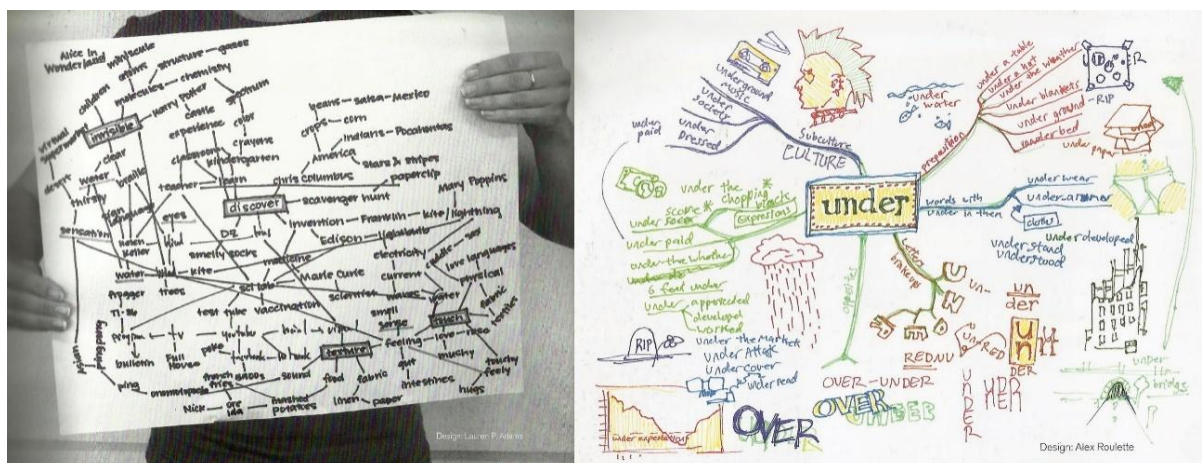
1.9 A dificuldade: Muitos autores dão apenas uma ideia da personagem no começo da história porque sabem que, à medida que avança, as ações e os diálogos da personagem a irão desenhando, deixarão transparecer os seus sentimentos, a maneira como pensa, como se exprime. A própria ação nos dirá como é (2000, p. 135).

1.10 O antagonismo: O antagonista é o contrário do protagonista, o seu oponente. [...] O antagonista deve ter o mesmo peso dramático que o protagonista, mas não é necessário desenvolvê-lo com a mesma profundidade dramática (2000, p. 135-136).

Uma técnica de criação familiar ao designer, apresentada no livro de Ellen Lupton¹⁹, que pode ser adaptada para a construção de personagens do cinema se chama “Mapas Mentais”. Esta técnica foi desenvolvida por um popular autor de psicologia, Tony Buzan, que ensina como fazer um Mapa mental.

¹⁹ Intuição, ação, criação. *Graphic design thinking*, Autora Ellen Lupton (org.). Editora G G Brasil, 2013.

FIGURA 11 - Mapas Mentais, desenvolvido por Tony Buzan.



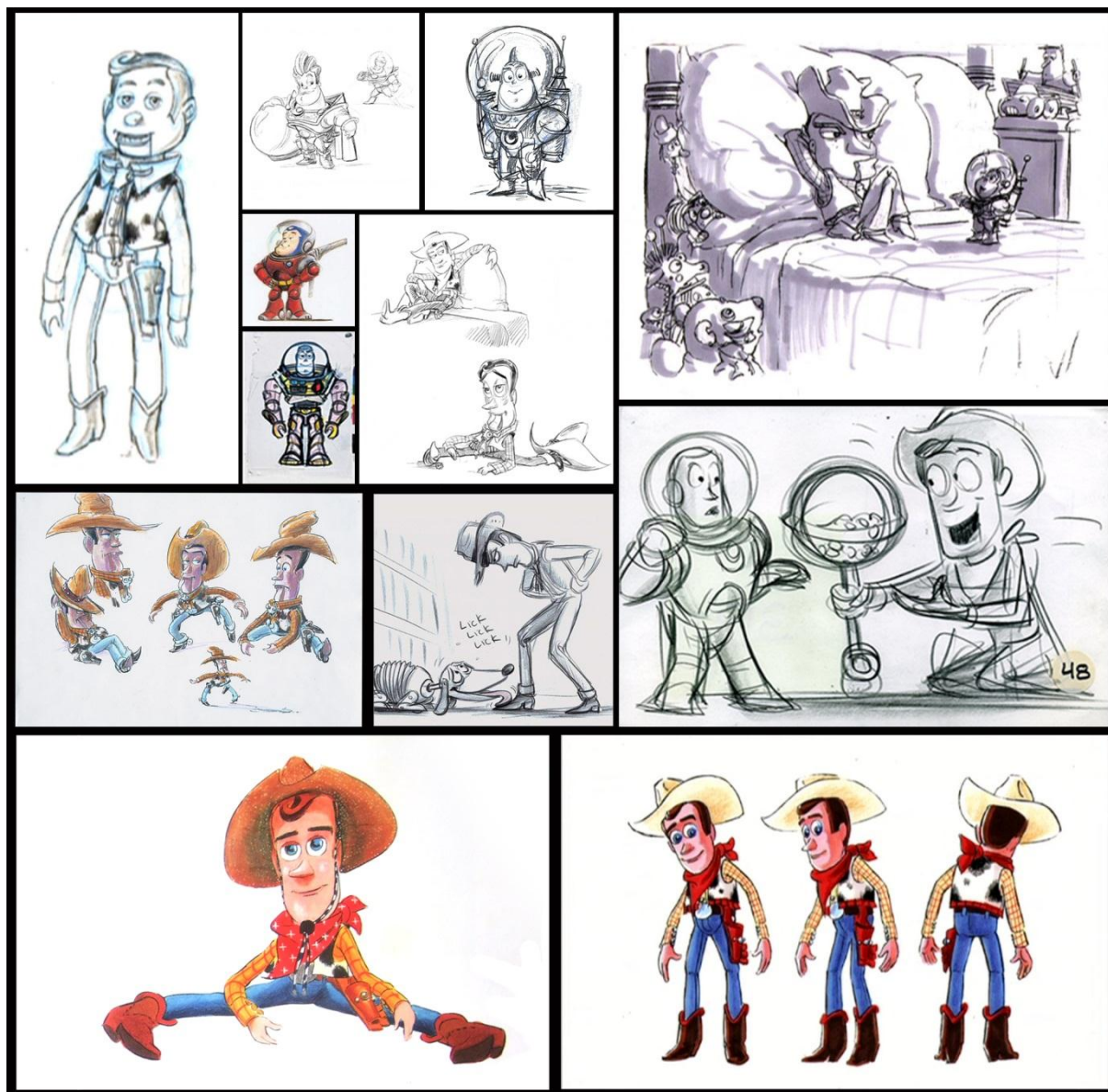
Fonte: Livro Intuição, ação, criação. *Graphic design thinking* (2013), Ellen Lupton (org). [Tradução: Mariana Bandarra] - São Paulo: GG Brasil, 2013.

Para o personagem de um filme e a produção do seu “Mapa Mental” seria ele próprio colocado no centro da página através do seu nome, por exemplo. A seguir, é criada uma rede de associações em torno dele partindo de três ramificações principais iniciais, que seriam as palavras **social**, **físico** e **psicológico**. Estas ramificações principais ganham outras ramificações como sinônimos, antônimos, homônimos, clichês, frases feitas e assim sucessivamente. Uma cor diferente para cada nova ramificação pode ser empregada e de grande utilidade, segundo propõe o criador da técnica. Ao usar estas subdivisões, trabalhando rapidamente, o processo ajuda a libertar a mente e o processo criativo.

As três palavras utilizadas como ramificações principais, “social”, “físico” e “psicológico” são as mesmas dos três fatores que devem ser considerados para a construção de personagens, como se pode notar. Estes fatores são desenvolvidos pelo roteirista que pode pedir uma colaboração ao Designer de Produção para, seguindo suas orientações, desenvolver alguns desenhos iniciais dos personagens “já que a identificação do espectador com a figura dos personagens é filtrada por suas opções estéticas” (HAMBURGER, 2014, p. 47). Estas sugestões visuais podem ajudar e inspirar a ambos, em seus devidos processos de composição e desenvolvimento dos personagens. Processo muito utilizado principalmente na animação, quando o roteiro vai sendo desenvolvido juntamente com os desenhos de produção da equipe de Direção de Arte comandada pelo Designer de Produção. No *making*

of da animação estadunidense *Toy Story* (1995)²⁰, dirigido por John Lasseter, é mostrado como os personagens principais, o xerife Woody e o astronauta Buzz Lightyear, foram se desenvolvendo e evoluindo, tanto fisicamente e suas personalidades, e como isso contribuiu para o roteiro final.

FIGURA 12 – Estudos de personagens do xerife Woody e do astronauta Buzz Lightyear, para a animação *Toy Story* (1995).



Fonte: Disponível em: <<http://www.pixartalk.com/feature-films/toy-story/art-of-toy-story/>>. Acesso em: 24 mai. 2015. Montagem feita pelo autor.

²⁰ *The making of Toy Story*. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=swkF-AB6-dc>>. Acesso em: 13 mai. 2015.

O Designer de Produção também pode utilizar /ou, idealizar um Mapa Mental desenvolvido pelo roteirista, onde, do item “presença”, surgido da ramificação **fator físico**, suas ramificações podem servir de ponto de partida para o seu processo de transformação em soluções visuais sobre tudo que foi delineado para o personagem. Fisicamente, este processo se realizará através da construção do figurino, cabelo, maquiagem e delimitação dos objetos pessoais do personagem.

Sobre a figura do ator, o figurino e a maquiagem representam a manifestação plástica direta do personagem, desenhando e marcando, visualmente, sua “presença” (grifo do autor) diante do público. Preferências de modelagem, cor, materiais e acessórios de vestimenta sugerem aspectos psicológicos e emocionais de cada personagem e o posicionam dramaticamente no enredo, de maneira a indicar não apenas sua situação social, econômica e política, mas também as circunstâncias particulares ao momento em que vive (HAMBURGER, 2014, p. 47).

Concluindo, o figurino, segundo a Diretora de Arte Vera Hamburger (2014), permite a identificação do espectador com a figura dos personagens, e que seu estilo pessoal seja reconhecido rapidamente a cada aparição ou compreendido em suas transformações. Lembrando que, “o personagem é o objeto principal da narrativa, o ponto nervoso da história, a ser seguido do início ao fim do filme” (HAMBURGER, 2014, p. 47).

METODOLOGIA DOC COMPARATO: A EXPERIÊNCIA PRÁTICA EM SALA DE AULA.

A atividade realizada para desenvolvimento de personagens serve para esclarecer que estes possuem uma personalidade particular e que suas ações são únicas e próprias; suas ações e pensamentos são coerentes com sua personalidade sem a interferência pessoal de gostos, valores morais e éticos do seu criador. Para a turma é pedido que criem um personagem qualquer, sem correlação a qualquer história. O desenvolvimento deste personagem é baseado na **sexta** configuração das “dez observações básicas para a configuração do personagem” (PAG. 37) descritas por Doc Comparato e nomeada como **Composição**, quando são considerados três fatores para construção de um personagem, o **fator físico**; o **fator social**; e o **fator psicológico**. Em seguida é narrada uma situação de perigo em que uma mulher jovem, após pedir a ajuda deste personagem para olhar se o carro dela apresenta algum problema na parte traseira, é abordada por um ladrão querendo roubar sua bolsa. Como o ladrão não repara o personagem atrás do carro, este poderá reagir servindo-se do

fato que ainda não foi percebido. É pedido para que descrevam qual a reação do seu personagem perante esta situação, lembrando que deverá ser baseada unicamente na composição da personalidade desenvolvida para ele. Isto reforça que quem atua e reage é o caráter do personagem e não do seu criador.

1.1.4 QUARTA ETAPA: ARGUMENTO / AÇÃO DRAMÁTICA

Embora o roteiro seja a parte mais importante para a fase de Pré-produção, a etapa de desenvolvimento do argumento é que pode ser a chave para o seu sucesso. Como isto acontece? Bem, o argumento é a *storyline* desenvolvida com seus personagens e ações. Para sua produção é preciso conseguir estruturar a história a ser contada em momentos e situações dramáticas que mais adiante irão se converter em cenas. Segundo Comparato essa “estrutura é a engenharia do roteiro” (2000, p. 163), de tal forma que se obtenha o máximo nível de tensão dramática dos grupos de cenas e a sequência em que vão sendo montadas. É quando se procura a maneira mais criativa, harmoniosa e emocionante de **como** será explicada a história ao público. No argumento o roteirista deve juntar a indagação do **qual**, ao **quando**, ao **onde**, ao **quê** e ao **quem** para construir a ação dramática que o ajudará a definir **como** contar a história.

O **qual** se refere ao *conflito-matriz* que iremos abordar. Dizem que não existe mais nenhum tema que não tenha sido adaptado para o cinema, teatro, televisão, rádio, etc. Então, como ser original? Parafraseando Alfred Hitchcock (1899-1980), é melhor você começar uma história com um “clichê” para finalizar de uma forma original. Por isso, sempre haverá um meio de fazer uma nova adaptação do “conflito-matriz” de uma paixão proibida entre um casal de jovens pertencentes a famílias rivais²¹. O **quando** se refere ao tempo em que ocorrerá a história, no passado, presente ou futuro. O filme *Casa de areia* (2005), de Andrucha Waddington, surpreende ao lidar com o tempo e a troca de papéis entre as atrizes. Em 1910, o português Vasco leva sua esposa grávida Áurea (representada por Fernanda Torres) e a mãe dela, Dona Maria (representa por Fernanda Montenegro), para

²¹ Romeu e Julieta (no original em inglês *Romeo and Juliet*, tragédia escrita entre 1591 e 1595) de Willian Shakespeare (1564-1616).

viverem em terras prósperas recentemente compradas por ele. Vasco morre deixando as duas em terras inóspitas, em que se revelou “suas terras prósperas”, rodeada de areia por todos os lados e sem indício de civilização por perto. Passados alguns anos Dona Maria morre. Quando a filha de Áurea fica adulta, ela passa a ser representada pela própria Fernanda Torres, e o seu personagem (Áurea) passa a ser representado por Fernanda Montenegro.

FIGURA 13 – Personagens do filme *Casa de areia* (2005), dirigido por Andrucha Waddington.



Fonte: Disponível em: <<http://www.araras.sp.gov.br/e/?c=noticias&i=10886>>. Acesso em: 25 mai. 2015

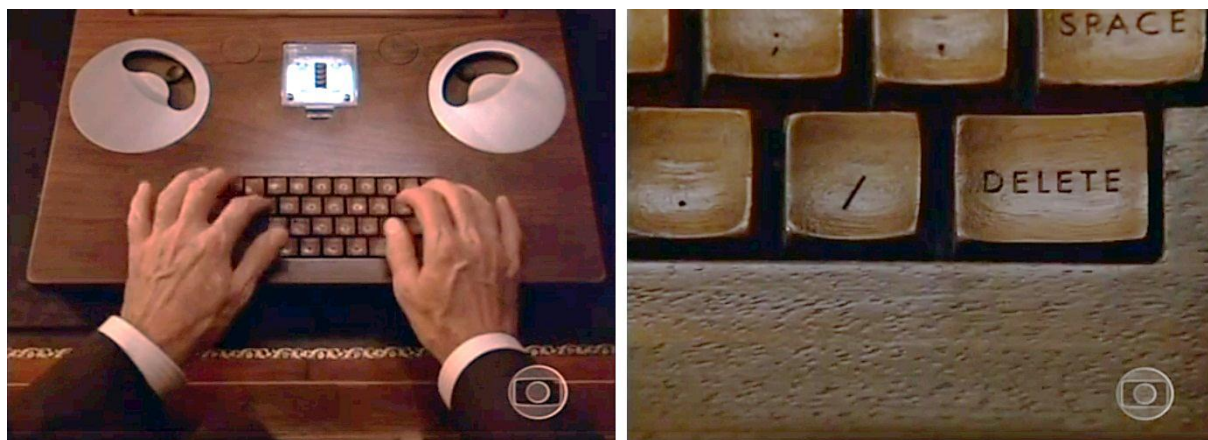
Alguns filmes costumam ser atemporais, onde o “quando” acontece não fica especificado de propósito como em *Violação de Privacidade* (*The final cut*, 2004), com roteiro e direção do jordaniano Omar Naim.

FIGURA 14 – Figurinos atemporais dos personagens no filme *Violação de Privacidade* (2004), de Omar Naim.



Fonte: Disponível em: <<http://cinema10.com.br/filme/violacao-de-privacidade/fotos>>. Acesso em: 25 mai. 2015. Montagem feita pelo autor.

FIGURA 15 – Mesa de montagem do personagem Alan Hakman (Robin Williams) no filme *Violação de Privacidade* (2004), dirigido por Omar Naim.



Fonte: Frames capturados em Confira um trailer de “Violação de Privacidade”. Globo.tv. Disponível em: <<http://globo.tv/globo.com/rede-globo/rede-globo/v/confira-um-trailer-de-violacao-de-privacidade/2063822/>>. Acesso em: 16 mai. 2016. Montagem feita pelo autor.

Percebe-se na história que não estamos no tempo presente porque a tecnologia apresentada não pertence a nossa época, mas, também não estamos no futuro, porque visualmente cenários e figurinos são atuais ou, até mesmo, um pouco ultrapassados. Segundo Honeycutt, “o mundo criado pelo designer James Chinlund e o diretor de fotografia Tak Fujimoto é sombrio, mas não chega a ser futurista” (HONEYCUTT, 2005, não paginado).²²

O espaço em que vive Alan Hakman (**Robin Williams**) não é muito diferente da assepsia kubrickiana cada vez maior da nossa modernidade. A única excentricidade é a sua ferramenta de trabalho: um computador cujo teclado não é comandado por voz, nem por toques em telas cristal, mas feito de madeira. O paradoxo é facilmente explicado. Quer passar ostensivamente a ideia de que Hakman é um artesão, raridade num mundo automatizado²³ (HESSEL, 2005, não paginado).

No filme, é como se o tempo não existisse para que a inconsequência dos nossos atos não esperasse o futuro e assim conseguir punir a mesma geração responsável.

O **onde** irá identificar o lugar, bairro, cidade, país, continente ou planeta onde acontece a história. Muito importante para que erros geográficos não venham subestimar a nossa capacidade de conhecer o mundo em que vivemos. A facilidade da consulta de informações

²² HONEYCUTT, Kirk. “**Violação de Privacidade**” vasculha memória dos mortos. Disponível em: <<http://cinema.uol.com.br/ultnot/2005/04/07/ult26u18748.jhtm>>. Acesso em: 25 abr. 2015

²³ HESSEL, Marcelo. Violação de Privacidade | Crítica. Disponível em: <<http://omelete.uol.com.br/filmes/criticas/violacao-de-privacidade/#!key=23552>>. Acesso em: 25 abr. 2015

via internet não permite mais aparecer no roteiro de um filme estrangeiro que a capital do Brasil é Buenos Aires. No filme *Stigmata* (1999), do diretor inglês Rupert Wainwright, as moedas que são oferecidas como esmolas não são do nosso sistema monetário. Na cidade fictícia de Belo Quintono no sudeste do Brasil, os seus moradores não falam português (falam espanhol) e parece mais situada na Bolívia até pela aparência de seus moradores. A definição do “onde” permite ao Designer de Produção iniciar suas pesquisas atrás de locações, costumes locais e tradições, além da construção dos figurinos e objetos de cena. No filme *Abril Despedaçado* (2001), de Walter Salles, como já foi visto (p. 21), a história original do livro se passa na Albânia, mas foi possível adequá-la para o Brasil depois de conversas com o autor do livro, o escritor Ismail Kadaré. Segundo Butcher (2002), Kadaré foi quem primeiramente reconheceu que a sua história poderia se passar em qualquer lugar **onde** existisse cobrança de sangue e lutas de família.

A indagação **quê** questiona que assunto vai ser tratado na história, que corresponde ao desmembramento do conflito-matriz. Em *Titanic* (1997), do diretor canadense James Cameron, o conflito-matriz é em decorrência do transatlântico de nome homônimo que em sua viagem inaugural de Londres a Nova Iorque (1912) bate em um iceberg e começa a afundar. O desmembramento do conflito-matriz se dá, além da tentativa de impedir o naufrágio do transatlântico, através do romance impossível que se origina nesta viagem entre o personagem Jack Dawson (Leonardo DiCaprio), de origem pobre, e a rica e mimada personagem Rose DeWitt Bukater (Kate Winslet) que está com seu noivo rico na embarcação. Em *Apollo 13 – Do desastre ao triunfo* (*Apollo 13*, 1995), do diretor norte-americano Ron Howard, o conflito-matriz é sobre a terceira viagem programada para aterrissar na lua e os problemas que a nave enfrenta para regressar. O “**quê**” é feito pela NASA²⁴ para os astronautas retornarem à terra é a trama do filme.

Em “**quem**” são pensados e desenvolvidos os personagens que vão viver a história. Eles serão os responsáveis por chamar a atenção para o filme, fazer com que o público se identifique com o drama e para quem irá torcer. Nesta etapa é fundamental ter a descrição dos personagens principais, auxiliado pela etapa anterior, e onde se justifica falar que o argumento é o reino dos personagens. Para8 Linda Seger, consultora internacional de

²⁴ NASA: *National Aeronautics and Space Administration* – Administração Nacional da Aeronáutica e do Espaço.

roteiros, no que se referem aos personagens, estes têm que revelar e impor seu caráter, e assim

[...] conforme uma personagem se move desde a motivação até o objetivo, algo tem de suceder no processo. Uma personagem bem desenhada ganha amiúde com sua participação no argumento, e um argumento ganha alguma coisa com a implicação da personagem (SEGER²⁵, 1987, *apud*, COMPARATO, 2000, p. 24).

Doc Comparato (2000) considera sinopse e argumento como a mesma coisa. Baseado no significado em latim, *argumentum*, que significa “aquilo que se está mostrando” e *sinopsis*, provindo do grego, e que sugere “uma visão do conjunto, uma olhadela geral”, ele justifica que por essa razão os termos têm a tendência a se confluir. Em razão das definições adotadas para estas terminologias aqui no Brasil, nas literaturas pesquisadas e em experiências de campo em *set* de produção foi adotado apenas o termo “argumento” para falarmos nesta quarta etapa.

Para o Designer de Produção esta é a etapa mais importante, pois, o roteirista ao conseguir estruturar o **como** contará a história, normalmente é deste ponto que o designer começará a desenvolver o seu processo criativo. Segundo Doc Comparato (2000), com o argumento é possível também preparar a viabilidade do projeto em todas as suas facetas, ao que se refere à **produção, mercado, técnica artística e autoria**. Com o argumento, um produtor é capaz de considerar a viabilidade econômica do projeto e sentir-se atraído ou não a assumir sua produção. O custo final da **produção** irá variar de acordo com a criatividade do roteirista, do produtor e do Diretor Cinematográfico:

O produtor desempenhará sempre seu papel de **superego**, tentando reduzir os custos. O diretor será o **ego**; é a ele que compete a realização, e, portanto, é o homem dos gastos. Nós, os roteiristas, somos o **id**, a inconsciência total, e compete-nos sonhar (COMPARATO, 2000, p. 116).

O Designer de Produção precisa se adequar ao orçamento do filme, criar no limite dos gastos, e transformar sonhos em imagens e sons.

²⁵ SEGER, Linda. ***Making a Good Script Great***. Hollywood, Published 1987 by Samuel French Trade.

Quanto ao **mercado**, com o argumento é possível analisar se existe público para a história e que faturamento poderá representar. Comparato acredita que existe “[...] público para todos os gêneros de espetáculos. Ninguém foge de uma história bem contada, e o fato é que, por vezes, histórias muito locais contêm os mistérios da universalidade” (2000, p. 118). Com o argumento em mãos busca-se a **viabilidade técnica e artística**, ou seja, se existe tecnologia disponível; se existem técnicos e atores capazes de desempenhar satisfatoriamente determinados papéis. Comparato chama atenção para a falta de profissionais especializados como operadores de câmera, maquiadores ou diretores de fotografia, mecânicos e eletricitas. E que essas “deficiências se devem à própria falta de escolas que se dediquem à formação de atores e de técnicos para o meio. Mas isso é outra história” (2000, p. 118).

Esta pesquisa busca despertar o designer para a sua capacidade de assumir o papel de Design de Produção ou de diversas outras funções específicas de design no projeto de feitura de um filme e a academia de ensino para o seu papel na formação deste profissional. Ao designer, como já foi dito, para sua atuação no cinema, ou em outra produção audiovisual, é necessário à complementação de sua formação a compreensão dos meios visuais. Dondis conclui que:

Para compreender os meios visuais e expressar ideias segundo uma terminologia visual, será preciso estudar os componentes da inteligência visual, os elementos básicos, as estruturas sintáticas, os mecanismos perceptivos, as técnicas, os estilos e os sistemas (DONDIS, 2003, p. 225).

Esse processo, sua compreensão e expressão, só será possível de acontecer através do uso e domínio da linguagem cinematográfica pelo designer, pois, da mesma maneira que em sua formação lhe é repassado e exigido o domínio dos “mecanismos disponíveis no design” (RIBEIRO; SILVA, 2013, p. 86), igualmente será necessário o domínio dos *mecanismos disponíveis no cinema* para atuar nesta área.

Quanto à **autoria**, com o argumento é possível desenvolver novas ideias e personagens. Além de poder qualificar e quantificar a estrutura dramática da história e descobrir o melhor meio audiovisual para o futuro roteiro. Em relação à autoria, voltamos à polêmica sobre

quem dirigiu a cena do chuveiro no filme *Psicose* (*Psycho*, 1960), onde, Stephen Rebello em seu livro reproduz um depoimento do consultor visual do filme, Saul Bass:

A pergunta que interessa é: por que então eu recebi o crédito de ‘consultor visual especial’? Não foi pelos títulos de abertura. Tinha que haver algo mais. Um grande artista faz um filme e pede a esse jovem que venha e faça algumas coisas [nele]. E a surpresa é que, quando o filme é comentado, são aquelas sequências que o garoto trabalhou que chamam a atenção. É um pouco incômodo. Mas a verdade da questão é que era e é um filme do Hitch. Todo dele, não importa o que eu tenha feito (REBELLO, 2013, p. 129).

Para o Designer de Produção, embora a sua capacidade criativa é quem vai conceber as soluções visuais e sonoras para a feitura do filme, o tempo inteiro é com a demanda de um projeto conceitual de design que ele estará lidando, cumprindo os desejos de um Diretor Cinematográfico e os sonhos de um roteirista, apenas representando os olhos destes autores.

METODOLOGIA DOC COMPARATO: A EXPERIÊNCIA PRÁTICA EM SALA DE AULA.

Para a atividade realizada dentro de sala de aula é pedido para que desenvolvam o argumento a partir da *storyline* criada com a escolha do objeto e após a criação dos personagens. Pede-se que observem ao longo do desenvolvimento do texto se, ao **como** a história está sendo desenvolvida, deixa-se claro sobre **qual** conflito-matriz se trata, o **quê** se faz em consequência disso, **quando e onde** acontecem os fatos, e **quem** são os personagens que vivem este drama.

1.1.5 QUINTA ETAPA: ROTEIRO / TEMPO DRAMÁTICO

No início da etapa anterior foi salientada a importância do argumento por ser a base para um bom roteiro. Essa base é o que Doc Comparato chama de “estrutura”. Partindo do argumento, com seu corpo de texto corrido, a estrutura será responsável pela fragmentação da história em momentos dramáticos que no roteiro irão se converter em cenas. Cabe ao roteirista, ao transformar o argumento em roteiro, aplicar todas as “premissas básicas” que regem o formato técnico de um roteiro e desenvolver a história de tal forma que obtenha o máximo nível de tensão na narrativa. Para Syd Field “o roteiro é uma história contada em

imagens, diálogos e descrições, localizada no contexto da estrutura dramática” (1982, p. 2). O roteiro serve para que todos da equipe de produção localizem o que deverá fazer de acordo com sua função:

- O diretor estuda as cenas do roteiro para poder contá-las de modo visualmente dramático. – Os atores decoram seus diálogos e formam a estrutura dramática do caráter de seus personagens. – O desenhista de produção²⁶ cria os ambientes segundo as cenas descritas. – O diretor de fotografia planeja a atmosfera das cenas e seleciona as lentes necessárias e o negativo. – O desenhista de som pensa como serão gravados os diálogos, música e outros efeitos e já estuda como todos esses ingredientes serão misturados na mixagem final. – O editor, de antemão, visualiza em termos de tempo e espaço cinematográfico e assim por diante (RODRIGUES, 2002, p. 52-53).

No Brasil ainda não se popularizou a cultura de ler livros de roteiros de filmes, embora aos poucos cada vez mais aumentem o número de publicações. Por ter um formato técnico particular, quem não possui um pouco de conhecimento da linguagem cinematográfica para entender a necessidade de suas premissas chega a estranhar e achar o texto com pouca fluidez, ou, com muitas interrupções, ou, com um modo diferente de descrever e apresentar as informações. Justamente porque, mesmo publicado em formato de livro, e às vezes inspirado em um romance, o texto de um roteiro é diferente de um texto literário. Um bom exemplo é o que tentou fazer Dan Brown, semanas após ter terminado de escrever o romance *O código da Vinci* (*The Da Vinci code*, 2003). Com a trama ainda vívida em sua cabeça, Brown começou a esboçar um roteiro do livro. Em duas semanas escreveu uma centena de páginas, segundo ele “o problema é que eram cem páginas só de abertura: nesse ritmo meu filme teria vinte horas de duração” (GOLDSMAN. *et al.* 2006, p. 6). Depois de várias semanas de tentativas, Brown conseguiu reduzir em 70 páginas a abertura do filme em seu roteiro. Akiva Goldsman, contratado como roteirista do filme, passou para Brown ler o que este chamou de “16 elegantes páginas” (2006, p. 7) para a abertura do filme. Lembrando que em cinema, segundo Comparato, 100 minutos de ação equivalem a 120

²⁶ O “Desenhista de Produção” citado por Chris Rodrigues em seu livro *O cinema e a produção* (2002, p. 80), é descrito como um profissional quase inexistente no Brasil e o responsável junto ao Diretor Cinematográfico pelo visual e ambientação do filme. Ao descrever a função do Diretor de Arte, afirma que este trabalha diretamente com o Desenhista de Produção executando suas instruções, tais como desenho e ambientação dos cenários e supervisão de sua execução junto ao cenógrafo. Apesar do termo utilizado por Rodrigues, a descrição do Desenhista de Produção seria o equivalente ao Designer de Produção, segundo a tradução adotada para o termo original *Production Designer* nesta pesquisa.

folhas *standard* (2000, p. 200). Brown acabou ficando amigo de Goldsman e comentou ter aprendido neste processo muitas coisas com o roteirista e, como lição, aprendido porque os livros são muito diferentes dos roteiros filmados.

Eu sempre me perguntei por que as versões cinematográficas omitem certas passagens e se desviam aqui e ali da história original. Nunca havia entendido por que os cineastas não seguem *exatamente* o que está nos livros. Acontece que há uma razão para isso: transcrições literais de romances para a tela produzem maus filmes. Quando adaptados para o cinema, os romances mudam. Têm de mudar (GOLDSMAN. *et al.* 2006, p. 8).

O roteiro de Akiva Goldsman foi muito elogiado por Brown, caso raro e motivo de piadas na indústria cinematográfica que dizem que “o melhor que um escritor pode esperar de Hollywood é a oportunidade de se decepcionar” (GOLDSMAN. *et al.* 2006, p. 9). O produtor do filme, Brian Grazer, chamou o roteiro de Goldsman de “uma obra de arte por mérito próprio” (2006, p. 14). Sendo que Grazer esteve rodeado por raríssimas obras primas durante a produção, como no momento em que durante uma parada das filmagens noturnas no Museu do Louvre (Paris, França) se viu, cara a cara, sozinho, com o quadro da Mona Lisa²⁷.

O Diretor Cinematográfico Ron Howard, para quem Goldsman já havia escrito outros roteiros²⁸, elogiou com entusiasmo o gosto semelhante pela exploração criativa e como o roteirista permite e utiliza todos os tipos de ideias, sugestões e considerações numa versão final do roteiro. Como vimos em vários exemplos, muitas vezes o roteirista acompanha a produção do filme, outros, não gostam nem de pisar no *set* de produção, mas, prestam consultorias e reescrevem cenas inteiras quando necessário durante toda filmagem.

Em seu livro *Manual do roteiro* (1982, p. 157), Syd Field apresenta um trecho de roteiro para explicar o formato técnico particular que possui e quais são as suas premissas que o diferencia de um texto de literatura:

(1) EXT. DESERTO DO ARIZONA – DIA

(2) O sol causticamente queima a terra. Tudo é muito plano, barrento.

²⁷ Quadro Mona Lisa (1503/1506), também conhecido como A Gioconda, pintado por Leonardo Da Vinci (1452-1519)

²⁸ Uma mente brilhante (*A beautiful mind*, 2001) – A luta pela esperança (*Cinderella Man*, 2005).

Na distância, uma nuvem de poeira é levantada por um Jipe que atravessa a paisagem.

(3) EM MOVIMENTO

O Jipe corre entre arbustos e cactos.

(4) INT. JIPE – ENQUADRANDO JOE CHACO

(5)

Joe dirige negligentemente. JILL, uma garota atraente de vinte e poucos anos, está sentada ao lado dele.

(6) JILL

(7) (*gritando*)

(8) É muito longe?

JOE

Perto de duas horas. Você está bem?

(9) Ela sorri cansada.

JILL

Eu consigo.

Subitamente, o motor ENGASGA. Eles se entreolham preocupados.

(11) CORTA PARA:

A seguir Field (1982, p. 157-159) apresenta a função de cada uma das premissas enumeradas no roteiro:

Premissa (1) – Chamada de CABEÇALHO, é o local geral ou específico. Estamos do lado de fora, EXT., em algum lugar do DESERTO DO ARIZONA; o tempo é DIA.

Premissa (2) – Dê um espaço duplo e depois descreva pessoas, lugares ou ação em espaço 1, de margem a margem. Descrições de personagens ou lugares não devem ultrapassar umas poucas linhas.

Premissa (3) – Dê um espaço duplo; o termo geral “em movimento” especifica uma mudança no foco da câmara. (Não é uma instrução para a câmara. É uma ‘sugestão’.)

Premissa (4) – Espaço duplo; há uma mudança do *lado de fora* do Jipe para o *lado de dentro*. Estamos focalizando o personagem, Joe Chaco.

Premissa (5) – Novos personagens são sempre grafados em maiúscula.

E é feita uma breve descrição deles²⁹.

Premissa (6) – O personagem que fala sempre vem em maiúscula.

²⁹ Complemento da premissa acrescentada pelo autor desta dissertação.

Premissa (7) – Indicações de direção para o ator são escritas entre parênteses embaixo do nome do personagem que fala. Sempre em espaço 1. Não abuse disso; use apenas quando necessário.

Premissa (8) – O diálogo é escrito no centro da página, de maneira que a fala do personagem forma um bloco no meio da página cercada pelas descrições de margem a margem. Em uma ou várias linhas, os diálogos são sempre em espaço 1.

Premissa (9) - Indicações de direção também incluem as ações dos personagens dentro da cena. Reações, silêncios e tudo o mais.

Premissa (10) – Efeitos sonoros e de música são sempre grafados em maiúscula. Não exagere nos efeitos. [...] Os editores correm todo o roteiro procurando deixas de músicas e de efeitos sonoros, e você pode ajuda-los colocando as referências a música e efeitos sonoros em maiúscula. O cinema lida com dois sistemas – o filme, que nós vemos, e o som, que ouvimos.

Premissa (11) – Se você escolhe indicar o fim de uma cena, pode escrever “CORTA PARA:” OU “FUSÃO PARA:”

Com o roteiro em mãos o Designer de Produção pode, praticamente, em quase todas as premissas apresentadas colher informações para desenvolver seu trabalho:

Da premissa (1), do cabeçalho que dá nome a cena, é possível identificar que tipo de locação ou cenário deverá buscar ou desenvolver.

Da premissa (2), obter informações sobre os lugares citados no cabeçalho; detalhes dos personagens, seus figurinos, maquiagens e penteados que deverá desenvolver.

Da premissa (3), a mudança no foco da câmera pode sugerir um tipo de passagem que exigirá algo mais elaborado na fotografia, efeitos especiais ou no tipo de corte dentro da mesma cena.

Da premissa (4), algo semelhante ao que foi descrito na premissa (3).

Da premissa (5), da breve descrição do personagem que segue ao seu nome grafado em caixa alta (quando aparece na história pela primeira vez), é possível colher informações sobre figurino, maquiagem ou penteado que serão de grande valia, pois, as vezes, poderão ser as únicas em todo o roteiro sobre o personagem.

Da premissa (8), o modo de falar de determinado personagem pode ser de importância para ajudar a concretizar a sua composição visual. Sotaque, gírias, expressões locais podem

também servir como referências para uma composição visual além das ocorridas na premissa (2).

Das premissas (9) e (10), em algumas rubricas espalhadas pelo roteiro irá encontrar dicas para o design sonoro da cena.

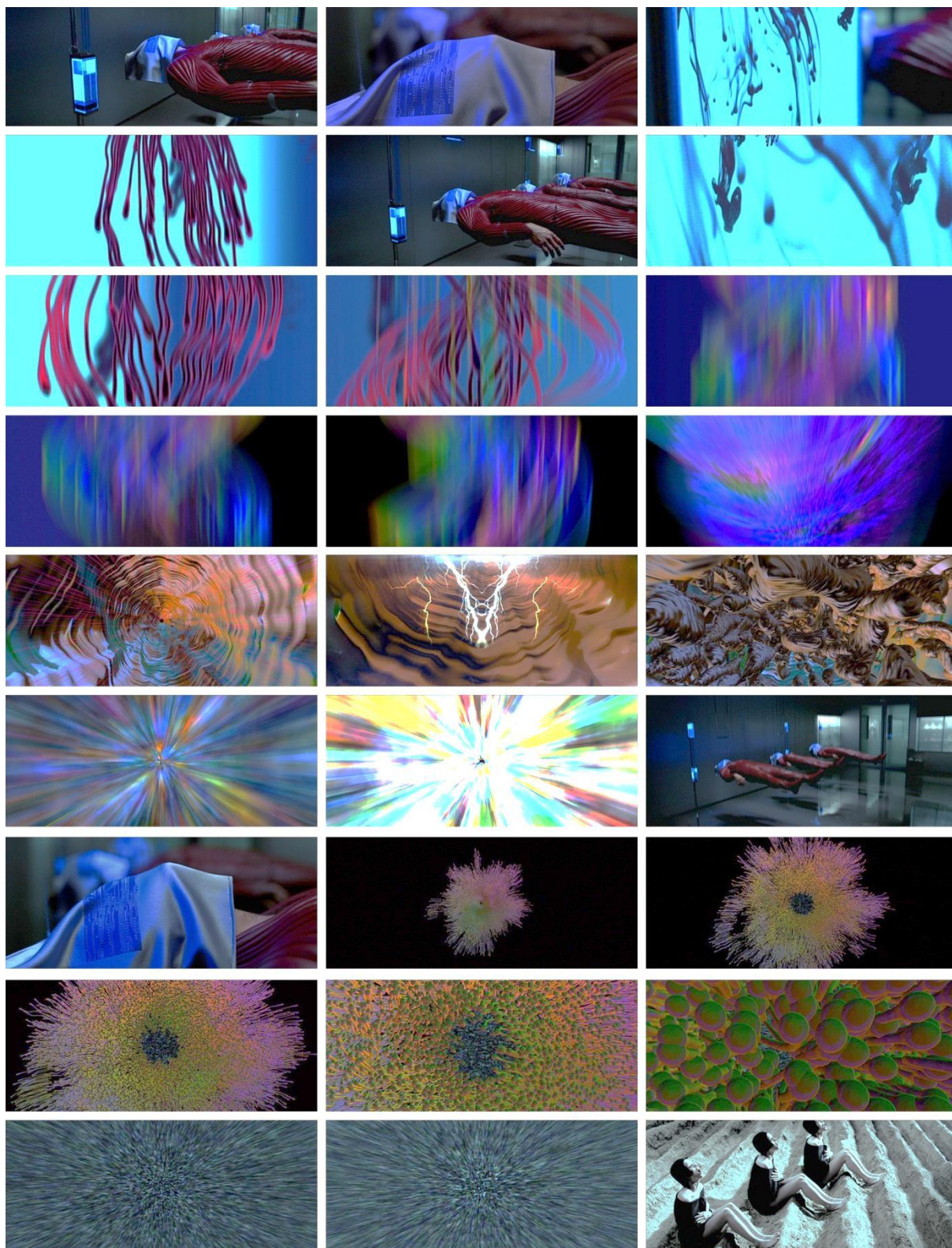
Da premissa (11): A indicação do tipo de corte que será feito na edição pode demandar algum efeito especial de passagem de uma imagem para outra.

Mesmo estando no roteiro como premissas obrigatórias as descrições de cenários, figurinos e personagens normalmente são muito breves. O que torna necessário ao Designer de Produção sair atrás de mais referências para conseguir desenvolver seu trabalho. Já foram citados como fontes de referências o escritor, quando o roteiro é baseado em um livro, o roteirista e o Diretor Cinematográfico. Por mais visuais e descritivos que sejam os textos contidos no roteiro, o conceito final por trás da história e o que é desejado para a produção, a fonte mais segura se dá através de reuniões e diálogos com o próprio Diretor Cinematográfico. Também é necessário que o designer faça suas próprias pesquisas, busque outras referências, amplie seu repertório, desenvolva sua percepção e ao ato de significar conseguir “conferir às coisas, os mais variados significados” (BELCHIOR; RIBEIRO, 2013, p. 86). Para estes mesmos autores:

Estes significados são, na verdade, o resultado do que percebemos em relação do que está ao nosso redor, ou seja, combinação da somatória de variáveis que resultam numa determinada percepção, levando em consideração também o nosso repertório, e é aí que se instala a significação (BELCHIOR; RIBEIRO, 2013, p. 86).

Outra maneira é procurar informações com profissionais da área de acordo com os temas existentes no roteiro. Se possível, faça uma imersão no que seria o submundo dos personagens, sua moradia ou ambiente de trabalho, familiarize-se com seu “habitat” natural. O designer pode não saber nada sobre o assunto que irá trabalhar, mas depois do filme, deve certamente sair como um especialista no tema.

FIGURA 16 – Frames do filme *A cela* (2000), direção Tarsem Singh.



Fonte: DVD *A cela* (2000) © 2000 by New Line Production. Montagem feita pelo autor.

No DVD do filme *A cela* (*The cell*, 2000), dirigido pelo cineasta de origem indiano que atua nos Estados Unidos, Tarsem Singh (FIG. 16), o Supervisor de Efeitos Visuais, Kevin Tod Haug e o Animador Digital, Richard “dr.” Baily (Doc), descrevem o desafio que tiveram a partir das informações contidas no roteiro e o desejo do Diretor Cinematográfico para realizarem uma determinada sequência do filme:

KEVIN: Na terceira entrada, Nowack tem que entrar e salvar a garota. Aí devia haver outra grande tomada. Doc fez a viagem psicodélica.

DOC: Foi um minuto feito totalmente no computador. Consiste de 6 ou 8 diferentes segmentos reunidos. A ideia era tentar surgir com novos desenhos que as pessoas não tinham visto antes. Tarsem me pediu projetos de P&D em que eu estava trabalhando, experimentando diferentes protótipos para *software*, desenhos incomuns para animações e juntar tudo numa alucinação que ele pudesse usar para simular uma viagem que o detetive teria na primeira entrada no mundo do Stargher.

KEVIN: É bem uma sequência do Doc. Ele não disse o que devia fazer. Disse que queria algo com efeitos de uma viagem de ácido de 2 minutos. E ele fez isso.

DOC: Comecei do nada. Quase não havia descrição da sequência no *script*³⁰. Algo como ‘*Novak faz uma viagem de drogas*’. Dependia de alguém para fazer esse minuto de filme. Tarsem me deu carta branca. Ele queria algo de impacto. Comecei do começo. Estava obrigado por duas coisas. Devia ser uma transição. No início havia uma garrafa com líquido e coisas assim. E haveria outra no fim, onde teria de leva-lo de volta ao mundo. Não estava claro como seria a transição. Procurei nos livros. Tive que escrever uma história para encaixar nela³¹.

Finalmente, é preciso saber reconhecer os dois tipos de formato que o roteiro pode apresentar. Existe o roteiro **literário** e o roteiro **técnico**. O roteiro “literário”

[...] contém todos os detalhes necessários à descrição da cena: sua atmosfera e densidade, a intensidade da sua ação dramática e a força do seu diálogo, sem incidir excessivamente sobre questões da planificação técnica, como movimentos de câmera, iluminação, detalhes de som etc., atividades estas que devem ser deixadas à equipe de realização (Comparato, 2000, p. 284).

O roteiro “técnico” é o roteiro literário transformado pelo Diretor Cinematográfico e mais alguns profissionais da sua equipe de produção com “todas as indicações técnicas imprescindíveis para a transformação do texto em audiovisual” (Comparato, 2000, p. 285).

³⁰ *Script*: roteiro.

³¹ Transcrição de depoimentos integrantes do DVD *A cela* (*The cell*, 2000) - em menu Principal - Bônus / menu Bônus - Efeitos especiais / menu Efeitos especiais – Entrada de Novak. © 2000 by New Line Production.

Rodrigues (2002, p. 32) acrescenta que o roteiro literário servirá “como base para o orçamento inicial e os projetos de captação”, e o roteiro técnico “servirá para o 1º assistente de direção fazer a análise técnica” e “o diretor de produção o orçamento final”. O importante é que um roteiro final, em sua última versão reescrita, deverá ser entregue à equipe de produção para ser traduzido em imagens e sons. O Diretor Cinematográfico, produtores, atores, Designer de Produção, Diretor de Fotografia, Designer de Som, Montador etc., devem acreditar nesta ferramenta e confiar nela. Segundo Comparato “o **roteiro final** é um texto que nos põe em contato, não só com outros profissionais, mas também com o olho da câmera” (2000, p. 284).

METODOLOGIA DOC COMPARATO: A EXPERIÊNCIA PRÁTICA EM SALA DE AULA.

Como exercício prático, a partir do argumento já desenvolvido na etapa anterior, é pedido aos alunos para que transformem em roteiro um trecho correspondente a uma lauda. É importante que escolham um trecho do argumento que seja necessário criar o CABEÇALHO de uma cena com uma breve descrição da ação, apresentar um personagem pela primeira vez na história, algum diálogo e rubricas necessárias.

Cena, que é o diminutivo de cenário, é a unidade dramática do roteiro e pode ser constituída por várias tomadas (planos), que é a menor unidade da câmera de gravação. O objetivo é que nesta lauda todas as premissas apresentadas por Sid Field sejam trabalhadas para assimilação da sua função no formato técnico que possui um roteiro. A intenção não é de transformar os alunos em roteiristas, e sim, profissionais capazes de entender todas as nuances de um roteiro e saber achar neste texto as informações para desempenhar sua função.

Este trecho do argumento transformado em roteiro é a base para o exercício da sexta e última etapa da metodologia, que era trabalhada em uma disciplina sobre Pré-produção durante todo um semestre letivo na Escola de Design / UEMG. A lauda de roteiro desenvolvida é transformada em *storyboard*, como forma de aplicação do conhecimento adquirido nas aulas de *Introdução à linguagem cinematográfica* com seus planos e função,

posições e movimentos de câmera e os recursos da montagem que envolvem o universo fílmico

1.1.6 SEXTA ETAPA: *STORYBOARD*

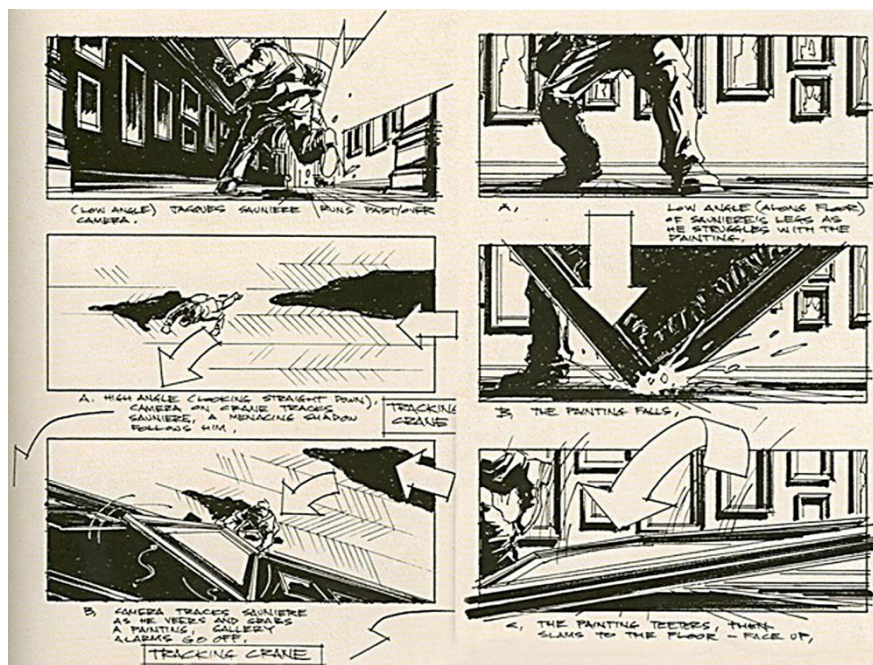
A produção do *storyboard* é a última das seis etapas da metodologia para uma produção audiovisual apresentada nesta pesquisa. Normalmente, na forma de escrever o roteiro já se visualiza uma primeira decupagem³², mesmo no formato do roteiro “literário”, o que facilita sua transformação nos planos cinematográficos que irão compor o filme. No roteiro “técnico” são feitas indicações de planos e movimentos de câmera que serão utilizados na construção do *storyboard*, às vezes decididos pelo Diretor Cinematográfico juntamente com o Diretor de Fotografia. O conhecimento dos nomes e função dos planos cinematográficos é imprescindível, pois, as suas escolhas, tanto é técnica como também plástica, para a produção de um bom e eficiente trabalho de fotografia para o filme. O emprego da luz, do posicionamento e movimentos de câmeras também são possíveis de serem representados no *storyboard*, empregados a fim de trazer plasticidade, causar um efeito psicológico, atmosfera ou dramaticidade para a narrativa e seus efeitos sobre as imagens.

Storyboard é a representação em forma de quadrinhos de todos os planos que irão compor cada cena. Rodrigues o define como “uma série de desenhos usados como representação gráfica do roteiro de trabalho que mostram os planos principais, o enquadramento, os ângulos de câmera, o campo de visão e o movimento dos atores em cena” (2002, p. 71). Portanto, serve para definir os enquadramentos e visualizar se a ação descrita será compreensível através das imagens pré-determinadas e pela quantidade de planos. Em formato de texto, embaixo de cada quadro, podemos incluir trechos do roteiro (diálogo ou ação), indicar movimentos de câmera, ruídos, trilha sonora ou efeitos especiais. Para Akiva Goldsman, o *storyboard* serve como “um recurso para visualizar as cenas e sequências em duas dimensões antes de filmá-las” (2006, p. 25). Para o filme *O código Da Vinci* (*The Da Vinci code*, 2006), dirigido por Ron Howard, foi utilizado dois ou três desenhistas que criavam

³² Em cinema e audiovisual, decupagem (do francês *découpage*) é o planejamento da filmagem, a divisão de uma cena em planos e a previsão de como estes planos vão se ligar uns aos outros através do corte.

versões da mesma sequência para dar ao Diretor Cinematográfico, Ron Howard, diferentes perspectivas de um mesmo material contido no roteiro.

FIGURA 17 - *Storyboard* para o filme *O Código Da Vinci* (2006), dirigido por Ron Howard.



Fonte: *Storyboard* do livro *O Código Da Vinci: roteiro ilustrado* / Akiva Goldsman; prefácios de Dan Brown, Ron Howard e Brian Grazer; posfácio de John Calley (2006, p. 25).

A produção do *storyboard* só não é a primeira representação visual do filme, porque, anterior a sua realização, alguns desenhos de produção já devem ter sido realizados para apresentação do conceito visual do filme desenvolvido pelo Designer de Produção. Ele poderá ser o responsável também pela produção do *storyboard* ou, senão, com a sua supervisão, por algum profissional da sua equipe do departamento de arte.

Normalmente, quando um profissional vai trabalhar pela primeira vez na produção do *storyboard*, fica na dúvida de quantos quadros (planos) deverá utilizar para representar uma cena. Não existe uma quantidade certa e tudo vai depender, também, do que for conversado com o Diretor Cinematográfico e o Diretor de Fotografia. Como os designers são visuais³³, ou seja, “capazes de ver coisas antes que se tenha qualquer coisa para ser vista”, é

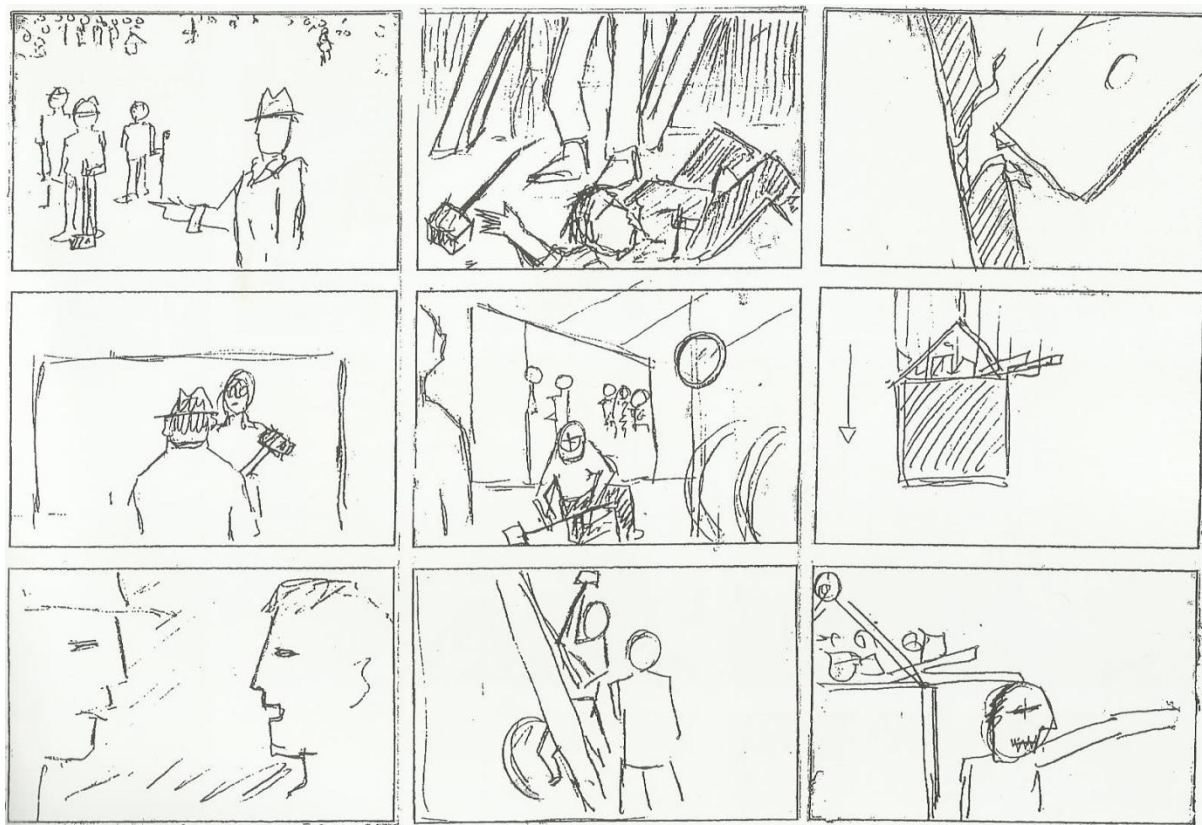
³³ “Designers são visuais: eles são capazes de ver coisas antes que se tenha qualquer coisa para ser vista.” Frase atribuída ao designer Ralph Caplan, autor do livro *By Design: Why There Are No Locks on the Bathroom Doors in the Hotel Louis XIV and Other Object Lessons* Turtleback (2004).

esperado que apresentem a *sua* proposta imagética de forma expressiva, criativa e eficiente para a cena.

Segundo Vera Hamburger, o efeito especial do acidente que atinge o personagem Lineu (José Dumont), do filme *Kenoma* (1998), dirigido por Eliane Caffé,

[...] foi planejado com base nos elementos da cenografia e proposto à direção por um *storyboard* desenhado pelo diretor de arte. No desenho de corte longitudinal, pode-se ver a indicação do ‘contrapeso’ – artefato ligado à roda que torna possível seu içamento durante as filmagens -, peça cenográfica que provocará o ferimento no protagonista (HAMBURGER, 2014, p. 201).

FIGURA 18 – *Storyboard* do filme *Kenoma* (1998), dirigido por Eliane Caffé.



Fonte: Livro *Arte em cena – A direção de arte no cinema brasileiro*, Vera Hamburger (2014, p. 201).

Uma cena clássica e icônica do cinema surgiu do *storyboard* produzido pelo mais famoso designer de abertura de filmes, Saul Bass (1920-1996), que acabou gerando muita polêmica sobre sua produção e direção (FIG. 19): - A cena do assassinato debaixo do chuveiro no filme *Psicose* (*Psycho*, 1960), de Alfred Hitchcock (1899-1980). Após muita pesquisa, o escritor

Stephen Rebello, em seu livro sobre os bastidores da produção do filme, apresenta as seguintes considerações:

Como costuma acontecer no caso de cenas clássicas do cinema, os detalhes exatos das filmagens da cena do chuveiro foram obscurecidos pelo tempo, memória seletiva, ego, os contornos difusos do mito, e controvérsias. Segundo diferentes versões, Anthony Perkins *participou* ou *não participou* da filmagem. Também há quem afirme que Janet Leigh *estava* ou *não estava* nua de fato. A direção da sequência do chuveiro foi atribuída a muitos – de uma equipe especial importada do Japão ou da Alemanha ao designer gráfico Saul Bass. De fato, meados dos anos 1970 para cá, Bass vem surpreendendo muita gente ao reclamar para si a autoria da cena. [...] Segundo o *Sunday Times*, Bass falou ainda: ‘Quando o filme foi lançado, todo mundo ficou louco com o assassinato no chuveiro que eu fiz, quase literalmente tomada por tomada, a partir dos meus desenhos. E aí Hitchcock pensou duas vezes’ (REBELLO, 2013, p.124).

FIGURA 19 - Fotogramas de Saul Bass, Alfred Hitchcock e a atriz Janet Leigh em preparação para a filmagem da cena do assassinato no chuveiro do filme *Psicose* (1960).

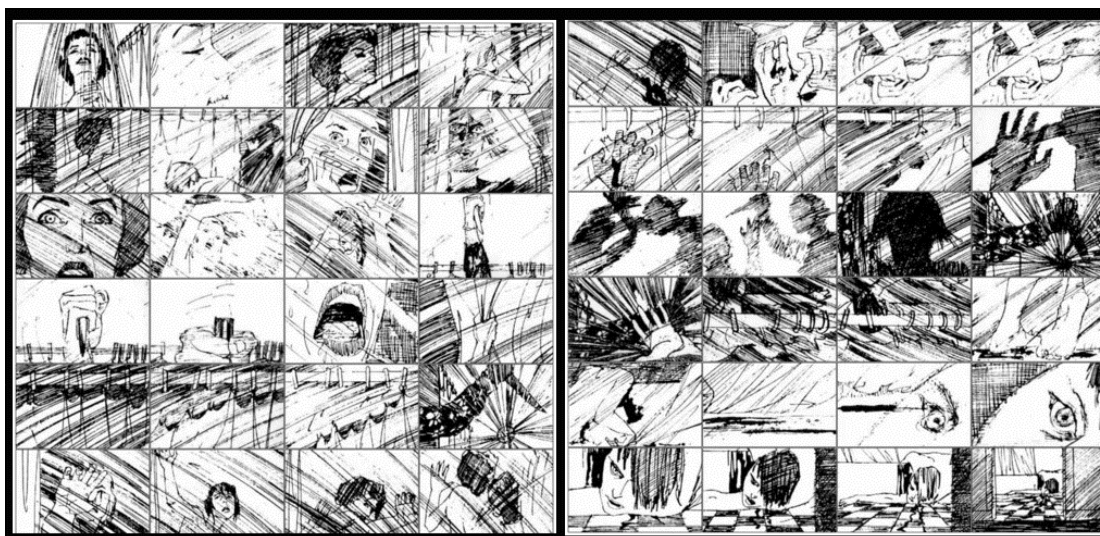


Fonte: Disponível em: <<http://www.intrinseca.com.br/blog/2013/03/making-off-a-cena-do-chuveiro/>>. Acesso em: 29 mai. 2015.

Hitchcock contou a François Truffaut³⁴, que levou “sete dias para rodar a cena, com setenta posições de câmera para 45 segundos de filme” (REBELLO, 2013, p. 128). Graças ao *storyboard* que Hitchcock recebeu de Saul Bass, pela decupagem inicial, o Diretor Cinematográfico imaginou que seriam necessárias 78 posições de câmera. Segundo Rebello (2013), Hitchcock, em suas falas, nunca deu muitos méritos à participação de Bass, principalmente por esta cena, mesmo que este ganhou no final o crédito de “consultor visual”.

O importante é reconhecermos a funcionalidade do *storyboard* nesta cena (FIG. 20) que nasceu de um desejo de Hitchcock “em filmar e cortar em movimentos rápidos, de modo que o público não tenha ideia do que está acontecendo” (REBELLO, 2013, p. 119), e que Saul Bass conseguiu traduzir isso visualmente respondendo “aos desejos do diretor com uma abordagem de videoclipe, uma saraivada de ângulos oblíquos, planos americanos e close-ups” (REBELLO, 2013, p. 119).

FIGURA 20 - *Storyboard* de Saul Bass para o filme *Psicose* (1960), direção Alfred Hitchcock.



Fonte: Disponível em: <<http://www.intrinseca.com.br/blog/2013/03/making-off-a-cena-do-chuveiro/>>. Acesso em: 29 mai. 2015.

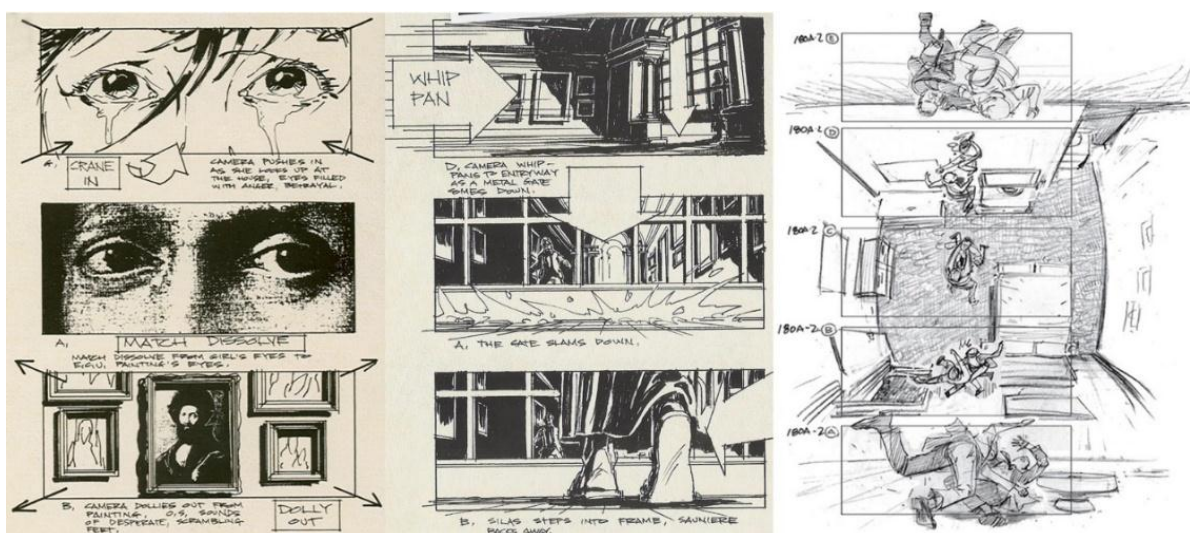
Para cena do filme, o assassinato na escadaria, também geradora de algumas polêmicas, Saul Bass desenhou minuciosos *storyboards*. Segundo Bass recorda, acrescenta Stephen

³⁴ TRUFFAUT, François. **Hitchcock/Truffaut**: Entrevistas. [Tradução: Rosa Freire D'Aguiar], São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

Rebello, ele recebeu uma preleção sobre a mecânica do suspense (2013, p. 119). Algo sobre como desenhar a cena sem entregar o suspense.

O designer pode comparar o *storyboard* ao processo de construção de uma identidade visual completa para uma empresa. Afinal, no *storyboard* todo o conceito visual do filme está representado nas imagens mostradas através dos planos, movimentos e posições de câmera, indicações de montagem e de alguns efeitos especiais que podem estar ali representados, também. Até mesmo o áudio, indicado abaixo dos quadros para conhecimento do momento exato que entra no filme uma trilha sonora, ruídos e diálogos.

FIGURA 21 - Imagens da esquerda e centro, *storyboard* do filme *O código Da Vinci* (2006). Última imagem à direita, *storyboard* produzido por Gabriel Hardman.



Fonte: Imagens da esquerda e centro. *Storyboard* do livro *O Código Da Vinci: roteiro ilustrado* / Akiva Goldsman; prefácios de Dan Brown, Ron Howard e Brian Grazer; posfácio de John Calley (2006, p. 24-26). Imagem à direita - Disponível em: <<https://www.pinterest.com/pin/159385274288431987/>>. Acesso em: 30 mai. 2015. Montagem feita pelo autor.

Outra função do *storyboard*, principalmente para a animação e a publicidade, é a possibilidade de ser transformado em *animatic*, embora os filmes *de live-action*³⁵ também possam utilizar deste recurso. *Animatic* é uma “sequência de fotogramas dos desenhos do *storyboard* acompanhados do áudio [...]” (SCHAEFER, et. al. 2013, p. 250). Segundo Allan Brito, “essa é uma parte fundamental no processo de criação de animações e filmes hoje em

³⁵ *Live-action* é um termo utilizado para definir trabalhos que são realizados por atores reais, de carne e osso, ao contrário das animações.

dia, já que é possível ter uma boa impressão de como vai ficar a montagem final do filme ou animação antes mesmo de começar o processo de produção” (BRITO, 2007, não paginado)³⁶.

FIGURA 22 - Frames do *animatic* para o filme *Homem de Ferro 3* (2013), direção de Shane Black.



Fonte: *Iron man 3 animatic - Mansion Attack*. Artist: Federico D'Alessandro. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=GzRuOxiCGw>>. Acesso em: 30 mai. 2015. Montagem feita pelo autor.

Com a produção do *animatic* é possível pré-visualizar se o ritmo da ação está bom, fazer uma previsão do seu tempo de duração, se é preciso cortar alguma cena desnecessária ou até mesmo produzir uma nova cena para completar alguma coisa na história, completa Brito (2007).

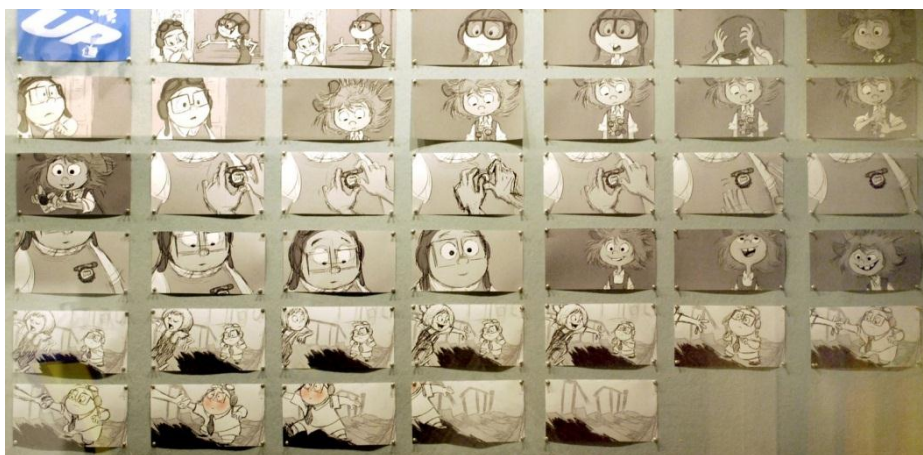
No filme *Homem de ferro 3* (*Iron man 3*, EUA, 2013), produzido pela *Marvel Studios* e distribuído pela *Walt Disney Studios Motion Pictures*, com direção de Shane Black, para uma sequência que envolvia muita ação com personagens reais e diversos efeitos de animação

³⁶ BRITO, Alan. **Animatic ou Leica Reel?** Disponível em: <<https://www.allanbrito.com/2007/01/29/animatic-ou-leica-reel/>>. Acesso em: 6 jun. 2016.

em computação gráfica foi realizado um minucioso *storyboard* para posteriormente ser pré-visualizado em *animatic*³⁷, antes de partirem para a produção da sequência (FIG. 22).

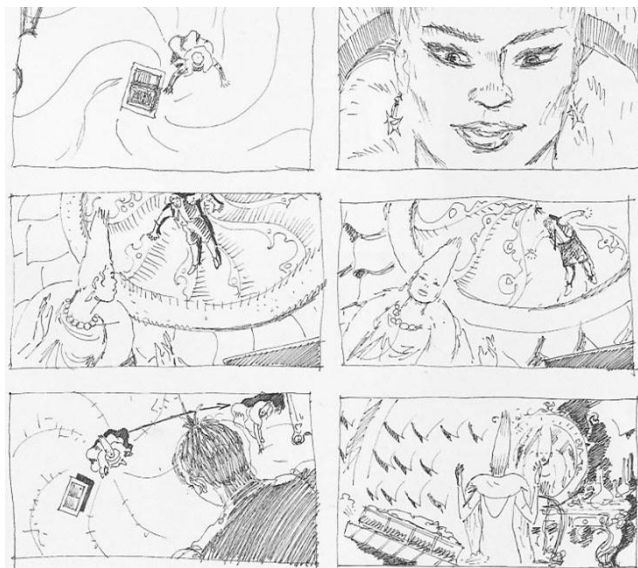
A seguir, alguns exemplos de *storyboard*:

FIGURA 23 - *Storyboard* para a animação *Up – Altas aventuras* (*Up*, 2009), dirigido por Pete Docter.



Fonte: Disponível em: <<http://www.animamundi.com.br/storyboard-o-quadro-a-quadro-da-historia/>>. Acesso em: 31 mai. 2015.

FIGURA 24- *Storyboard* para o filme *Castelo rá-tim-bum, o filme* (2000), dirigido por Cao Hamburger. O feitiço de levitação de Nino é anulado por obra de sua tia Morgana



Fonte: Livro *Direção de arte no cinema brasileiro*, de Vera Hamburger, 2014, p. 220.

³⁷ Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=GzRuOxiCGw>>. Acesso: 30 abr. 2015.

Concluindo este capítulo, para Comparato “a escrita de roteiros exige uma disciplina específica” (2000, p.21), que deve avançar por partes que obedecem a uma estrutura lógica. Devido a esta estrutura e “especificidade” particular torna-se necessário ao Designer a conquista do alfabetismo visual, que segundo Dondis “traz em si a promessa de uma compreensão culta dessas informações e experiências” (2003, p. 227), expressas no uso e domínio da linguagem cinematográfica. A Metodologia de Doc Comparato se apresenta como uma forma de compreender a estrutura de um roteiro e assim trazer para sua transformação em um produto audiovisual o emprego do design no projeto de feitura de um filme. Cabe ao designer compreender o seu papel caso queira trabalhar na área do cinema na função de Designer de Produção.

Marcos Flaksman é carioca, formado em arquitetura e atua como arquiteto, diretor teatral, cenógrafo, figurinista e diretor de arte de cinema, teatro, ópera e televisão, “é considerado um diretor de arte de ideias próprias e de muita influência no meio” (HAMBURGER, 2014, p.253). Em seu depoimento ao livro de Vera Hamburger, Flaksman assim define o que julga compreender sobre a sua função:

O meu papel na produção de um filme, é ajudar a contar uma história. [...] Não me interessa, na hora de criar um mundo de ficção, a verdade. Interessam-me as verdadeiras mentiras. Nada é real num filme de ficção, embora possa parecer. Partimos das referências deste mundo para recriar algo parecido com ele. E isto diz respeito ao roteiro, ao ritmo em que as coisas acontecem, à intensidade delas. Sabemos que não é assim na nossa vida, mas aceitamos que seja assim no cinema. Afinal, somos capazes de contar uma vida em duas horas: o personagem tem de viver a vida dele e dizer quem é em uma hora e meia de filme. Estou há sessenta anos tentando descobrir quem sou – olhe a diferença do tempo! Que intensidade precisa ter um personagem de romance ou de cinema para se mostrar no curto tempo que ele tem? Você inventa um mundo com uma tonalidade e o resto deve ser coerente com ela (HAMBURGER, 2014, p. 256).

Resta ao designer, através de sua preparação e formação, buscar seu espaço na produção audiovisual brasileira. A partir desse posicionamento, conseguir demarcar a diferença do Design de Produção (*Production Design*) para o Diretor de Arte no Brasil. Os próximos capítulos irão aprofundar nesta questão.

2 INTRODUÇÃO À LINGUAGEM CINEMATOGRAFICA

Em seu artigo sobre ARTE + DESIGN + CIÊNCIA + TECNOLOGIA = INOVAÇÃO³⁸, Virgínia Tiradentes Souto, doutora em *Typography and Graphic Communication* recorre ao designer Mat Hunter para definir que “Design é tudo que está a sua volta” (SOUTO, p. 4). No cinema, o paralelo é uma frase atribuída à cineasta Lina Chamie: “*tudo que você vê na tela, enquadrado pela câmera, é direção de arte*”³⁹. A equação para estas afirmações é que, na construção da imagem, o design está inserido em tudo que vemos como o resultado da Direção de Arte, sendo o Designer de Produção o responsável pelo design levado à tela do cinema.

A Direção de Arte, no início do cinema, era basicamente uma transposição das concepções técnicas desenvolvidas do teatro para o cenário, maquiagem e figurino, sendo uma composição visual com referência na pintura e fotografia. Muitos filmes davam a impressão de uma ópera filmada com cenários grandiosos para serem admirados como um quadro de pintura em exposição, mas, todo este experimentalismo foi válido para o cinema que ainda procurava por sua identidade criando uma linguagem própria.

Ao Designer de Produção cabe o papel de desenvolver o *conceito* para o projeto de feitura do filme e, através do Departamento de Arte, comandar, orientar /ou, supervisionar a produção de suas propostas visuais através da escolha da paisagem para locação, a construção do cenário, do figurino, maquiagem, efeitos visuais e objetos de cena. Para, finalmente ouvir iniciar o procedimento padrão, segundo Jane Barnwell, do início da gravação de uma tomada:

_1º Assistente

“Silêncio, no set. Iniciando tomada”

_Operador de câmera

“Claquete”

(O assistente de câmera posiciona a claquete no plano)

³⁸ Disponível em: <https://art.medialab.ufg.br/up/779/o/virginia_tiradentes.pdf>. Acesso em: 5 mar. 2015.

³⁹ Disponível em: <<http://www.overmundo.com.br/overblog/direcao-de-arte-a-diferenca-que-voce-ve>>. Acesso em: 10 mar. 2015.

_Diretor

“Valendo”

_ Operador de câmera

“Rodando”

_Técnico de captação de som direto

“Som gravando”

_ Operador de câmera

“Marcação”

_Assistente de câmera

“Cena número... plano número... tomada número...”

Fecha a claquete.

_Diretor

“Ação”

_Diretor

“Corta”

(Barnwell, 2013, p. 131).

Mas, para que este momento ocorra tecnicamente perfeito, é importante conhecer o papel do Diretor de Fotografia, ou, Cinematógrafo⁴⁰ - como parte do tripé criativo que veremos mais adiante -, e o uso e emprego da linguagem cinematográfica, para conseguir antecipar o que foi necessário produzir até o momento e que será transformado em “imagens fotográficas em movimento” possíveis de contar a história de uma forma eficiente e envolvente.

Para que a pessimista visão profética de Antoine Lumière (1840-1911) não se realizasse, ao recusar de vender um daquele aparelho inventado por seus filhos, August e Louis Lumière (1862-1954 / 1864-1948), a quem seria uma das figuras mais importantes para a história do cinema, foi preciso que este meio criasse uma linguagem própria para se tornar a 7ª arte⁴¹, como hoje é considerado. O ilusionista, ator de teatro e realizador francês Georges Méliès

⁴⁰ A origem e justificativa para essa segunda terminologia está disponível a partir da página 107 desta pesquisa.

⁴¹ Manifesto das Sete Artes e Estética da Sétima Arte (1912), proposto pelo intelectual italiano Ricciotto Canudo. O manifesto foi publicado posteriormente em 1923, com a seguinte listagem das artes: 1ª Arquitetura / 2ª Escultura / 3ª Pintura / 4ª Música / 5ª Dança / 6ª Poesia e na 7ª posição o Cinema.

(1861-1938) que estava presente na histórica exibição pública de 28 de dezembro de 1895, no *Grand Café*, em Paris, ouviu como justificativa da recusa a seguinte frase: “Agradeça-me rapaz. Esta invenção não está à venda; para você, seria a ruína. Ela pode ser explorada durante certo tempo, como curiosidade científica; fora disso, ela não tem nenhum futuro comercial” (Rosenfeld, 2002, p. 64).

A linguagem que o cinema desenvolveu para se tornar apto a contar histórias e seduzir o grande público por mais de um século é conhecida como “linguagem cinematográfica”. Ao designer que escolher atuar nesta área é preciso conhecer seus códigos, nomenclaturas e recursos técnicos para poder identificar seu papel e a do design no projeto de um filme. Antes, é preciso entender que o cinema é uma arte coletiva e saber trabalhar em equipe se torna primordial para desempenhar a função de Design de Produção.

Os designers Ryan Shelley e Wesley Stuckey chamam a atenção para que, às vezes, seus companheiros de profissão deixam a sua individualidade atrapalhar o trabalho em equipe e que “uma colaboração eficaz gera algo novo, e não uma mistura de partes ao estilo Frankenstein⁴²” (LUPTON, 2013, p. 92). Lembrando que está, entre as funções do Designer de Produção, estabelecer uma unidade visual para toda a produção dentro do conceito estabelecido com o Diretor Cinematográfico, interagindo de uma forma eficiente, com humor, inteligência e sem receio de experimentar com todo o Departamento de Arte que estará sob seu comando. Shelley e Stuckey concluem dizendo que as melhores ideias evoluem a partir de conversas e identificam **“Quatro formas de colaborar dentro de um projeto”**:

Forma 01 - Sente junto com os outros: Trabalhe na mesma mesa, de modo que as ideias possam ser desenvolvidas umas em relação às outras (SHELLEY; STUCKEY, 2013, p. 93)⁴³.

⁴² Frankenstein: personagem criado para o romance homônimo de Mary Shelley (1797-1851). No romance, Dr. Frankenstein constrói uma criatura com membros de vários cadáveres que ele recolhe com a ajuda de seu assistente, Fritz. Essa mistura aleatória de partes de corpos e um cérebro roubado acabam gerando um ser “estranho e desarmônico”. Um trabalho com vários membros trabalhando em equipe de uma forma desarticulada pode gerar o mesmo resultado.

⁴³ SHELLEY, Ryan; STUCKEY, Wesley. “Colaboração”. In: LUPTON, Ellen (Org.). **Intuição, ação, criação**. Graphic design thinking. [Tradução: Mariana Bandarra] - São Paulo: GG Brasil, 2013.

O Designer de Produção terá dois momentos distintos e muito importantes para discutir suas ideias. O primeiro momento quando reunir o “tripé criativo” da feitura de um filme - o Diretor Cinematográfico, o Designer de Produção e o Diretor de Fotografia. Haverá a ocasião de conhecer o desejo do Diretor Cinematográfico para com o filme, para depois expor as suas ideias e conceito a ser desenvolvido. Com o Diretor de Fotografia poderá discutir e se informar sobre a iluminação que irá valorizar o cenário desenvolvido com sua paleta de cores. O segundo momento, junto com a equipe do Departamento de Arte, para explicar o conceito desenvolvido para o filme e ouvir as propostas dos integrantes para sua concretização. A troca de ideias e experiências nestes dois momentos será o caminho para um excelente trabalho de Design de Produção para o filme.

Forma 2 - Ouça e seja ouvido: Ninguém tem a mesma experiência e formação que você; os outros membros da equipe contam com o seu olhar para ajudar a moldar um resultado único. Colaborar é ouvir e falar, dar e receber. Um certo grau de conflito é inevitável em qualquer projeto – aprenda a ir com a maré (SHELLEY; STUCKEY, 2013, p. 93).

Como foi dito na forma anterior, é preciso sentar com os outros, mas, o mais importante é saber ouvir e saber ser ouvido. Muitas vezes as ideias estão muito claras dentro da cabeça, o difícil é fazer com que os outros as entendam da mesma forma no momento de expor. Um conceito pode parecer no primeiro momento algo muito abstrato e intangível. Por isso, procure trabalhar com referências visuais e pedir a mesma coisa para o restante da equipe.

No momento ainda de discussão das ideias utilizar *mood boards*⁴⁴, *cadernos de referências*, *mapas mentais*⁴⁵ e *esboços rápidos*. No momento de execução, ter disponibilizado nas mãos das equipes *concept arts* (desenhos de produção) bem desenvolvidos para os cenários, figurinos, personagens e objetos de cena. Com o Diretor Cinematográfico e o Diretor de Fotografia acrescentar o uso do *storyboard* para discutirem as ideias.

⁴⁴ *Mood boards* é qualquer coisa que ajude a transmitir a aparência e a emoção desejada durante o processo criativo. Podem incluir imagens de revistas, fotos, cartões-postais, tecidos, segundo a Designer de Produção Lily Elms (BARNWELL, 2013, p. 106)

⁴⁵ Mapas mentais: Técnica de criação para o designer desenvolvida pelo psicólogo, Tony Buzan. Apresentada no Capítulo 1 desta dissertação.

Forma 3 - Identifique os líderes: A liderança pode ser tanto formal como informal. Em ambientes corporativos, os grupos tendem a ter um líder nomeado. [...] Os líderes ajudam a manter o projeto sobre o controle, distribuindo funções, representando a equipe e delegando decisões quando o processo atrasa. Uma equipe grande pode ter vários líderes; em uma equipe de duas ou três pessoas, todos podem ser líderes (SHELLEY; STUCKEY, 2013, p. 93).

Quem já parou para ler toda a ficha técnica, depois que acabou o filme, dá para ter uma ideia do que realmente representa um “trabalho de equipe” nesta atividade. Dessa forma é possível imaginar o tanto de líderes que irão cruzar por seu caminho. Por mais que apresentem os diversos produtores⁴⁶ como os maiores responsáveis pelo filme, não resta dúvida que o grande líder a ser identificado e a quem deverá ouvir e submeter sua função e criação é o Diretor Cinematográfico. Saber respeitar e dar importância à hierarquia é fundamental, por isso, são formadas várias equipes e departamentos, para que tenham seu líder e a quem se possa dirigir, informar, compartilhar e esperar resultados.

Forma 4 – Brinque: O objetivo de todos deve ser o sucesso global do projeto, independentemente de quem dá início às diversas ideias ao longo do processo. [...] Não fique preso a tentar proteger suas próprias contribuições. Concentre-se nas formas de como obter resultados mais ambiciosos em equipe, em vez de um indivíduo trabalhando sozinho (SHELLEY; STUCKEY, 2013, p. 93).

Depois que outros profissionais passam a estar envolvidos no desenvolvimento de uma ideia, essa passa a ser de todos para que possam compartilhar e distribuir funções na construção de algo em comum. É necessário saber abrir mão da vaidade e do egocentrismo. No final, com certeza, os créditos merecidos lhe serão voltados.

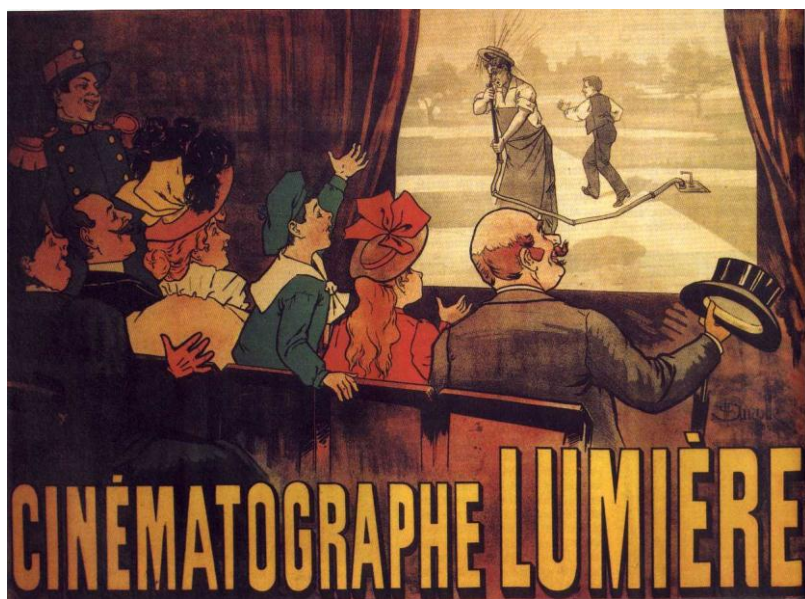
⁴⁶ Produtor do filme / Produtor Executivo / Diretor de Produção. SALLES, Felipe. **Como se faz Cinema - Parte 1: Funções e equipe** - Site Mnemocine. Disponível em: <<http://www.mnemocine.com.br/index.php/cinema-categoria/28-tecnica/154-fazercinema1>>. Acesso em: 3 jun. 2015.

2.1 O DESENVOLVIMENTO DA LINGUAGEM CINEMATOGRÁFICA

Linguagem cinematográfica é o conjunto de planos, posições e movimentos da câmera e os recursos da montagem que envolve o universo fílmico. Estes elementos usados de uma forma associada e criativa é que irão exercer um efeito psicológico e dramático na totalidade de um filme. A linguagem cinematográfica se desenvolveu para tornar o cinema apto para contar histórias. Em seu início, ainda nos primeiros filmes dos pioneiros, com o americano Thomas Alva Edison (1847-1931), e os irmãos franceses August Marie Lumière (1862-1954) e Louis Nicholas Lumière (1864- 1948), - considerados como os inventores do cinema -, os temas recorrentes eram cenas do cotidiano. “Eram o que hoje chamamos de documentário, na época eram ‘vistas’ ou, no Brasil, filmes ‘naturais’” (BERNARDET, 1985, p. 31). As cenas desses filmes apresentavam a mesma relação da plateia de teatro, como se a câmera estivesse ocupando a posição de uma poltrona.

O espectador representado. O Cinematografo Lumière e *L'Arroseur*, 1886, cartaz de Auzolle. Um público selecto (de bengala e cartola), mas variado (soldado, criança...), ri com satisfação face a esta pequena comédia que assinala o nascimento de um novo espetáculo para todos. (GARDIES, 2008, p. 177)

FIGURA 25 - Cartaz publicitário para o *Cinématographe Lumière* (1896), de Marcellin Auzolle (Biblioteca Nacional, Paris, França).

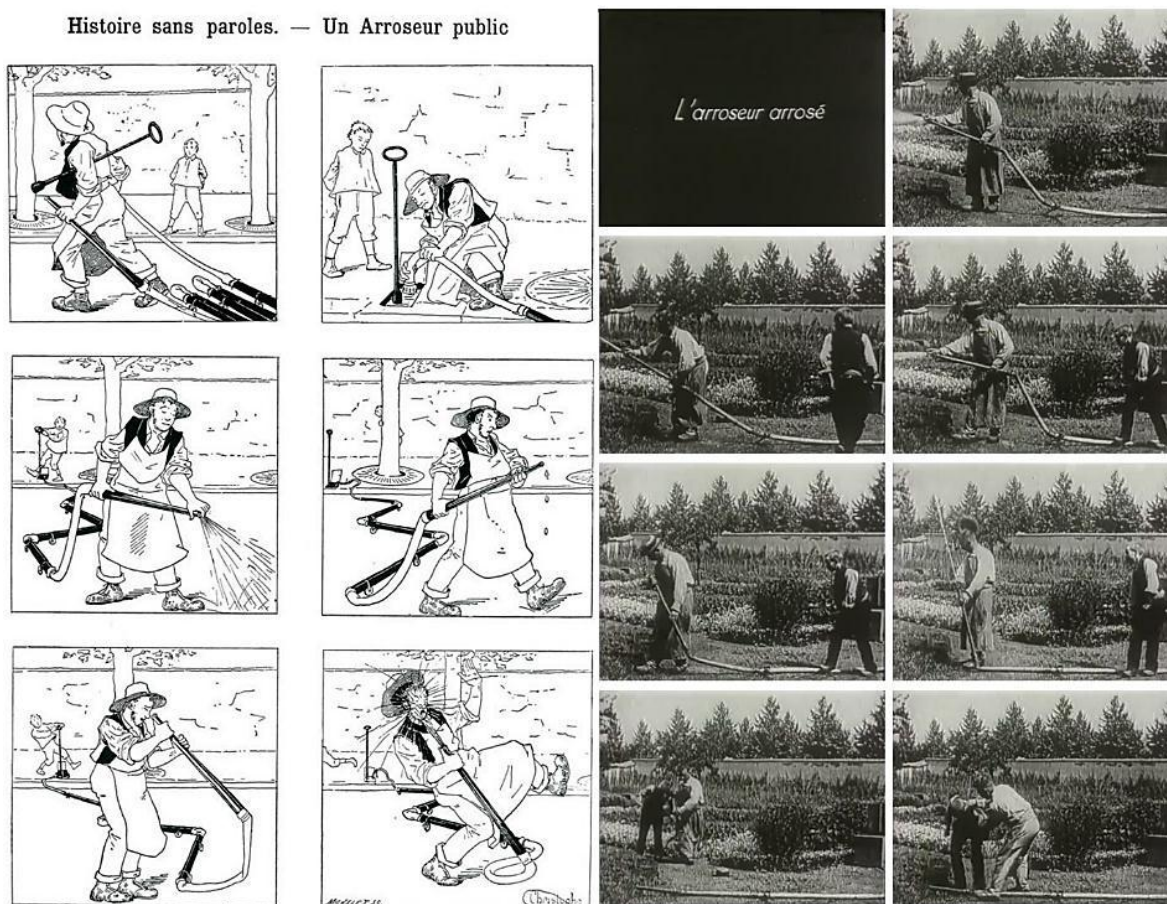


Fonte: Disponível em: <http://cinemacblog.blogspot.com.br/2010_02_01_archive.html>. Acesso em: 5 jun. 2015.

Para o crítico e teórico de teatro germano-brasileiro, Anatol Rosenfeld (2002), não se podia falar de cinema como uma arte autônoma enquanto predominava rigidamente o espaço do palco, no qual desenvolvia toda uma cena do começo ao fim, sem modificações.

Júnior (2002, p. 46-47) cita como exemplo o filme *L'arroseur arrosé* (1895), dos irmãos Lumière, baseado nas tiras do desenhista francês Christophe Le Petit. Considerado um dos primeiros filmes narrativos, ele é formado por um único plano (Plano Geral), sem cortes e com a câmera fixa e distante, como do ponto de vista de um espectador de teatro. A maioria dos filmes do início do cinema foram produzidos desta maneira.

FIGURA 26 - Imagem à esquerda: *Un arroseur public*, publicado em 1889 por Christophe Le Petit. Imagem à direita: Frames do filme *L'arroseur arrosé*, dos irmãos Lumière (1895).



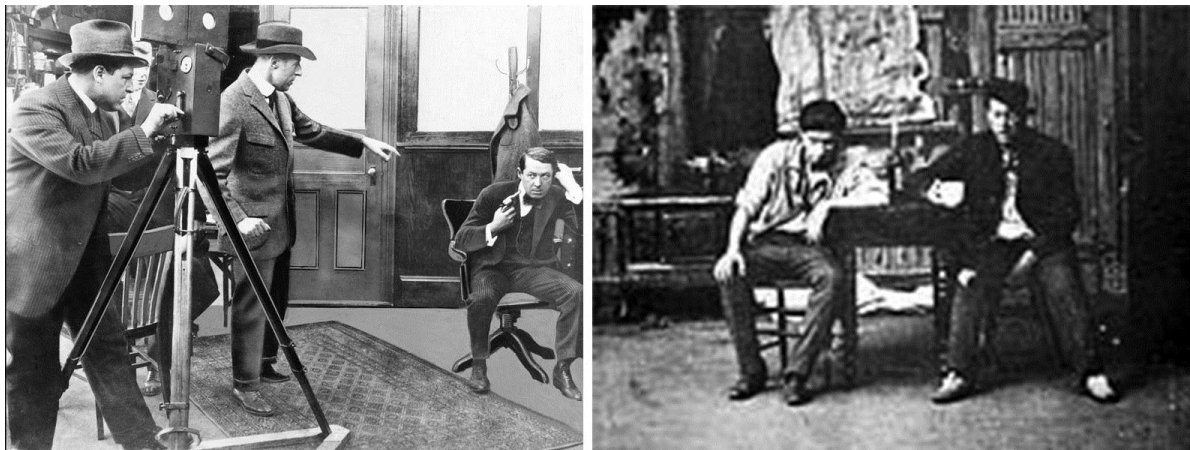
Fonte: Imagem à esquerda - Disponível em: <<http://www.topfferiana.fr/2010/10/arroseurs-arroses/>>. Acesso em: 5 jun. 2015. / Imagem à direita: <<https://www.youtube.com/watch?v=Frl0K09o-KA>>. Acesso em: 5 jun. 2015. Montagem feita pelo autor.

A linguagem cinematográfica se desenvolveu quando a câmera abandonou a sua imobilidade e começou a explorar e recortar o espaço da cena. O design no filme começou a tomar forma quando o ato de filmar passou a ser considerado como uma atividade de *análise e síntese*:

Filmar então pode ser visto como um ato de recortar o espaço, de determinado ângulo, em imagens, com uma finalidade expressiva. Por isso, diz-se que filmar é uma atividade de análise. Depois, na composição do filme, as imagens filmadas são colocadas umas após as outras. Essa reunião das imagens, a montagem, é então uma atividade de síntese (BERNARDET, 1985, p. 36-37).

Com o cineasta americano D. W. Griffith (1875-1948), o cinema saiu do primitivismo e iniciou sua maturidade linguística. David Llewelyn Wark Griffith introduziu diversas inovações na forma de fazer cinema e é considerado o criador da linguagem cinematográfica. Realizou cerca de 450 filmes e curtas-metragens entre 1908 e 1913. Griffith foi o primeiro a utilizar dramaticamente o CLOSE, a montagem paralela, o suspense, telas com textos explicativos, a iluminação atmosférica e os movimentos de câmera. Para Anatol Rosenfeld (2002), embora Griffith não tenha inventado novas técnicas para a gramática do cinema, ele parece ter sido o primeiro a entender como essas técnicas poderiam ser usadas para criar uma linguagem expressiva. Outros cineastas da época já variavam a posição da câmera, mas, Griffith foi pioneiro em sua sistematização, usando esse recurso com propriedade e repetição em suas produções.

FIGURA 27 – À esquerda, Griffith com sua câmera invadindo o espaço da cena, em *La conscience vengeresse* (1915). À direita, Frame do filme *For love of gold* (1908). Ambos dirigidos por D. W. Griffith.



Fonte: À esquerda - Disponível em: <<http://blog.rtve.es/diasdecine/2013/06/qui%C3%A9n-est%C3%A1-detr%C3%A1-del-directorautor.html>>. Acesso em: 6 jun. 2015. À direita - Disponível em: <<http://www.jonathanrosenbaum.net/1982/07/the-cutting-edge/>>. Acesso em: 6 jun. 2015.

No curta *For love of gold* (1908), (FIG. 27), Griffith “começou a aproximar a câmera em direção a dois atores com o intuito de sugerir aos espectadores os seus pensamentos” (ROSENFELD, 2002, p. 221). O importante nesse momento era que a câmera se movia e não os atores. A câmera toma para si a função de esclarecer a ação, permitindo ler o pensamento na fisionomia do ator. Em *Enoch Arden* (1911), (FIG. 28), Griffith elimina não só o ambiente como todo o tronco do rosto da personagem Annie Lee - interpretada por Linda Arvidson Griffith (1884-1949), primeira esposa do diretor. Ela aparece nos créditos de muitas das realizações de Griffith, às vezes creditada Linda Griffith, ou a Sra. D. W. Griffith. Neste curta, sua personagem é uma esposa saudosa que espera o marido.

FIGURA 28 – À esquerda, frame do filme *Life of american fireman* (1903), de Edwin S. Porte. Frames do meio e à direita: *Enoch Arden* (1911), dirigido por D. W. Griffith.



Fonte: Imagem à esquerda - Disponível em: <http://en.wikipedia.org/wiki/Life_of_an_American_Fireman>. Acesso em: 6 jun. 2015. / Imagens do meio e à direita – Frames do curta *Enoch Arden* (1911) - D. W. Griffith. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=HYoSA354Ezc>>. Acesso em: 6 jun. 2015.

Sem aparecer nenhum balão⁴⁷ para revelar seu pensamento, há um corte revolucionário no meio da cena, para, na próxima tomada⁴⁸ mostrar uma ilha remota onde está o seu marido. Com essa aproximação da câmera foi revelada clara e nitidamente a expressão do rosto. Dessa forma tornou-se possível uma atuação mais sóbria e com menos pantomima por parte

⁴⁷ Na época do cinema mudo, podia surgir dentro de um círculo uma imagem sobre a principal para revelar o conteúdo do pensamento do personagem. Como acontece em *Life of american fireman* (1903), (FIG. 28), de Edwin S. Porte. No curta, enquanto um bombeiro aguarda a chamada de um próximo incêndio surge em um círculo a imagem da sua esposa com seu filho à sua espera.

⁴⁸ Tomada é considerada a menor unidade dramática de um filme. É gerada através do ato de ligar e desligar a câmera variando de acordo com o tempo que durar essa ação.

dos atores, e “a teatralidade é substituída pela intervenção esclarecedora e interpretativa da câmera, que se torna ‘narradora’, criando intensidade e dramaticidade através da ênfase óptica” (ROSENFELD, 2002, p. 188). Para os produtores do filme essa prática era absurda e incompreensível pelo público, e que, se pagavam o ator pelo uso de todo seu corpo este deveria ser mostrado por inteiro. A crítica inicialmente também atacou Griffith por sua ousadia em enquadrar a cabeça separada do tronco e ao cortar de uma cena para outra sem esperar por seu fim. Griffith argumentou que o público entenderia perfeitamente, pois, normalmente nos processos narrativos da literatura de ficção isso já acontecia e citou como exemplo os romances de Charles Dickens (1812-1870), que faziam sucesso no final do século passado.

Dissolvida a “cena” como última unidade cinematográfica, surge como o menor elemento a “tomada”, isto é, a metragem do filme rodada com a câmera em determinada posição. O filme não é mais uma soma de cenas (de uma tomada cada uma), mas de tomadas ou planos que se sucedem segundo a deslocação da câmera. (ROSENFELD, 2002, p. 222)

O famoso “*Griffith’s last minute rescue*”, aquele recurso narrativo e estilístico, inventado pelo cineasta, em que se narra uma sequência de perseguição, recortando e intercalando as cenas de perseguidores, de um lado, e perseguidos, de outro, em planos cada vez mais curtos, a criar um sentido de ritmo essencialmente cinematográfico que a literatura jamais poderia oferecer. Esse modelo de narração (em português: “o regate de último minuto à *La Griffith*”), que tanto sucesso fez na época e que depois seria banalizado pelos *westerns* da vida, se hoje em dia parece manjado, demandou, na ocasião, a inventividade de um gênio e, inclusive, influenciou mentes fundantes, como os teóricos e cineastas russos Koulechov⁴⁹, Pudovkin e Eisenstein. (BRITO, 1995, p. 182).

Com esta nova mobilidade da câmera, associada à variação dimensional dos planos e ângulos, tornou-se possível montar e narrar uma cena conforme se pratica até hoje.

2.2 A MONTAGEM NA LINGUAGEM CINEMATOGRAFICA

Griffith comprovou a importância da montagem como elemento expressivo da linguagem cinematográfica. Desde o início do seu desenvolvimento vários teorizadores acharam ser

⁴⁹ Ao longo da pesquisa foram identificadas algumas variações na grafia deste nome: “Koulechov”, “Kulechov” e “Kuleshov”, sendo esta última adotada para a dissertação por apresentar maior ocorrência.

possível criar uma “gramática do cinema” na qual cada signo teria um sentido preestabelecido.

A primeira função da montagem é fornecer um suplemento de sentido às imagens, cujo mero conteúdo não poderia dar esse sentido. A associação dos planos permite ligar situações, reunir ou separar elementos, articular numa determinada continuidade aquilo que, sem esta operação de montagem, seria apenas visto como isolado. O simples facto de cortar e, depois, reunir permite efeitos de sentido tanto mais ricos quanto se multiplicam e se cruzam, se correspondem à medida que o filme avança (GARDIES, 2008, p. 35).

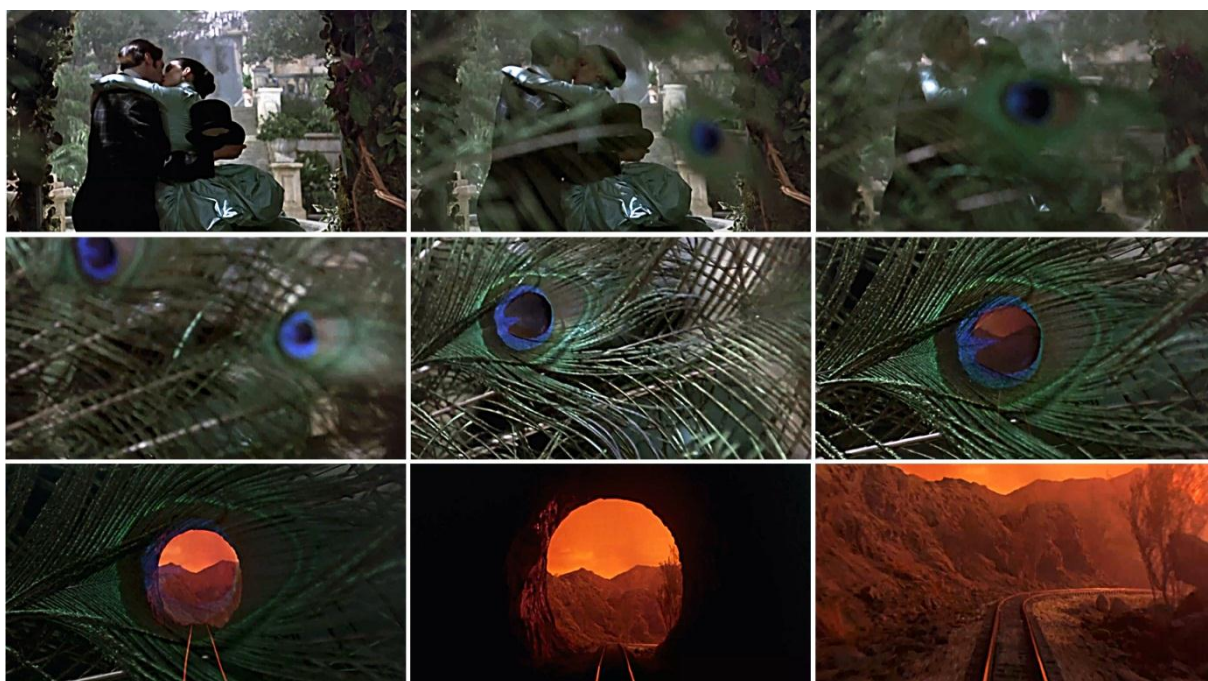
FIGURA 29 – Frames do filme *Amor além da vida* (1998), dirigido por Vincent Ward.



Fonte: Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=QLbsC4ec5to>>. Acesso em: 6 jun. 2015.
Montagem feita pelo autor.

Existem bons exemplos da importância da montagem, onde comprovam que o seu conhecimento, ou criar pensado nela, pode vir a ser um recurso como meio de expressão, solução ou uma maneira criativa de passagem entre cenas que o Designer de Produção pode utilizar. No filme *Amor além da vida* (*What dreams may come*, 1998), dirigido pelo estadunidense Vincent Ward, existe um sutil efeito especial de transição de um personagem para outro muito pertinente à história (FIG. 29). Na cena, o personagem Chris Nielsen (Robin Williams /1951-2014) está passeando de barco em um dos universos particulares que cada pessoa possui quando vai para o céu. A personagem que está com ele é uma mulher de origem asiática (Rosalind Chao) que à medida que vão conversando lhe dá dicas de quem é, na verdade, atrás daquela aparência que assumiu apenas para lhe agradar. Durante o trajeto do barco, folhagens de galhos vão passando entre eles, ocasionalmente. Na verdade, é uma maneira de distrair a atenção do público para, em um determinado momento ocupar a tela inteira e cobrir a transição para a personagem da sua filha Marie (Jessica Brooks), com a aparência verdadeira.

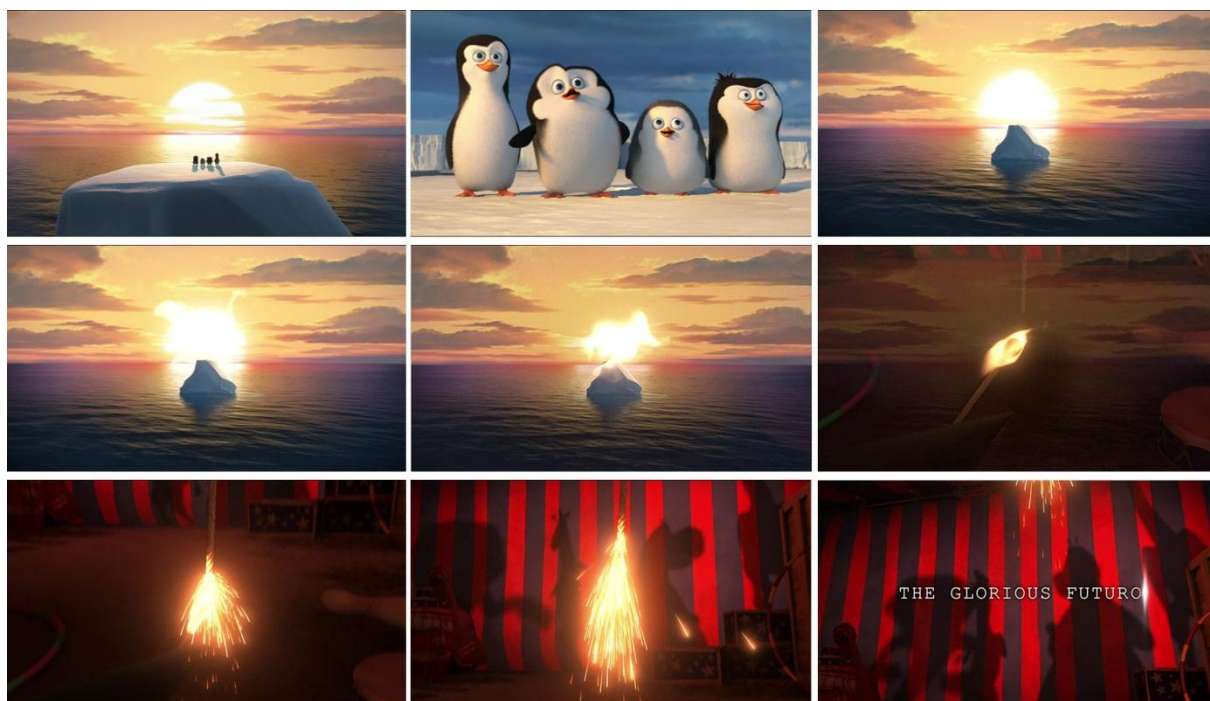
FIGURA 30 – Frames do filme *Drácula de Bram Stoker* (1992), dirigido por Francis Ford Coppola.



Fonte: Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=feUlyMhwcTQ>>. Acesso em: 6 jun. 2015.
Montagem feita pelo autor.

No filme *Drácula de Bram Stoker* (*Bram Stoker's Dracula*, 1992), dirigido também por um americano, Francis Ford Coppola, a personagem Wilhelmina Murray (Winona Ryder) e seu noivo Jonathan Harker (Keanu Reeves), se despedem antes que ele vá para a mansão do Conde Drácula (Gary Oldman) para vender alguns terrenos na área de Londres. As penas da calda de um pavão que andava no jardim, aos poucos vão passando na frente da tela, até que em uma delas se destaca uma configuração arredondada (FIG.30). A partir desta forma vai surgindo, em fusão⁵⁰, a saída da boca do túnel de uma ferrovia. A câmera em movimento nos dá a sensação que estamos dentro do trem sobre os trilhos que surgem. Para o filme, aquela passagem significa que o personagem partiu para uma viagem que irá mudar sua vida e de sua noiva para sempre.

FIGURA 31 – Frames da animação *Os Pinguins de Madagascar* (2014), dirigido por Simon J. Smith e Eric Darnell.



Fonte: DVD *Os pinguins de Madagascar* (2014) © by DreamWorks. Montagem feita pelo autor.

Na animação *Os pinguins de Madagascar* (*The penguins of Madagascar*, 2014), dirigido pela dupla Simon J. Smith e Eric Darnell, na cena da infância deles quando partem da terra de onde nasceram em busca de um mundo de aventuras, existe uma *transição de tempo*. Em

⁵⁰ Fusão: Consiste na passagem gradativa, com sobreposição, de uma imagem para outra. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Terminologia_de_cinema>. Acesso em: 6 jun. 2015.

cima da ponta de um iceberg, este vai flutuando em direção ao pôr do sol. Inicia-se uma *fusão* do sol com um fósforo acesso colocando fogo no pavio de um canhão de circo. Os pinguins estão comemorando mais um aniversário do agente Recruta, que foi adotado por eles no início do filme. Esta transição serve para mostrar que passaram da infância para a vida adulta.

Nessas três produções citadas, as transições de planos ou cenas não foram simplesmente escolhidas e realizadas na mesa de edição, como acontece com a maioria dos efeitos de montagem escolhidos pelo Editor. Nestes três casos, pelo seu valor simbólico para a narrativa, ou foram pensados pelo Roteirista, ou por sugestão do Diretor Cinematográfico ou pelo Designer de Produção. Pela solução visual encontrada, todos precisaram ser desenvolvidos antes da etapa de montagem, pelo Departamento de Arte comandado pelo Designer de Produção. O importante é que estes “detalhes” contribuíram para enriquecer a narrativa e a qualidade final da produção.

Na produção cinematográfica, na prática, concluiu-se que os diversos elementos pertencentes à constituição de um plano e sua montagem é tão repleto de significados e variantes que uma gramática poderia vir a cercear as possibilidades expressivas e comunicacionais da própria linguagem. No campo teórico, merece destaque o pioneiro Lev V. Kuleshov, que segundo Brito (1995) teria sido influenciado por quem na prática fundou a linguagem do cinema, D.W. Griffith. De origem russa, o cineasta e montador Lev V. Kuleshov (1899-1970) foi o autor do famoso e ao mesmo tempo polêmico “Efeito Kuleshov”⁵¹ (FIG. 32).

Junto com diretor cinematográfico Vladimir Gardin (1877-1955), Kuleshov fundou em 1919, em Moscou, a VGIK (*Vsedoyuznyi Gosudarstvennyi Institut Kinematografii*) - pertencente ao estado, é mencionada como a primeira escola de cinema do mundo. Como membro da Escola de Cinema Moscovita, era integrante de um grupo de jovens artistas e pensadores

⁵¹ “O efeito Kuleshov”, descrito por Renato Pincelli no site Science Blogs TM. Disponível em: <<http://scienceblogs.com.br/hypercubic/2014/01/o-efeito-kuleshov/>>. Acesso em: 22 mar. 2015.

que se dispuseram a desenvolver uma linguagem própria para o cinema, separada das amarras da exibição teatral, segundo Koenig⁵².

FIGURA 32 - Efeito Kuleshov. Imagens do vídeo *The original Kuleshov experiment.mov*. (1919).



Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=4gLBXikghE0&hd=1>>. Acesso em: 6 jun. 2015. Montagem feita pelo autor.

⁵² KOENIG, Christian von. **Montagem e efeito Kuleshov**. Disponível em: <<http://classicosuniversais.com/2011/06/12/montagem-e-efeito-kuleshov/>>. Acesso em: 22 mar. 2015.

Acompanhando Kuleshov estiveram figuras importantes como Serguei Eisenstein (1898-1948), Diretor Cinematográfico de *O Encouraçado Potemkin* (*Bronenosets Potyomkin*, 1925); Vsevolod Pudovkin (1893-1953), Diretor Cinematográfico de *Mãe* (*Mat*, 1926); e Dziga Vertov (1896-1954), de *Um homem com a câmera* (*Tchelovek s kinoapparatom*, 1929), entre tantos outros títulos importantes. Estes estudiosos-realizadores ajudaram a estabelecer as bases para os conhecimentos atuais, ao explorar todas as dimensões expressivas e comunicacionais da montagem.

Partindo do questionamento sobre o que seria mais importante em um filme, a expressão dos atores ou a montagem das cenas, Kuleshov procurou responder à pergunta com um experimento simples (FIG. 32). Para sua experiência filmou um único plano do rosto do ator Ivan Mosjouskine (1889-1939). Depois, fez três tomadas de coisas diferentes (um prato de sopa, uma criança dentro de um caixão e uma mulher atraente deitada num sofá). Na montagem, estas três tomadas ficaram intercaladas pela mesma tomada do rosto do ator. Ao exibir esta montagem para uma plateia-cobaia todos os espectadores não tiveram dúvidas que o ator era realmente muito competente ao expressar, respectivamente, a fome, a piedade e o desejo. Como se o rosto do ator tivesse exibido expressões diferentes para cada uma das três imagens. Essa percepção se deve à nossa interpretação com relação à cena apresentada.

Para Kuleshov “a arte cinematográfica consistia em exercer o controle sobre os processos cognitivos e visuais do espectador por meio da segmentação analítica de visões parciais” (STAM, 2000, p. 55). Sua conclusão foi que, não é a realidade que desperta a emoção no espectador, e sim, a técnica cinematográfica. Para Vsevolod Pudovkin, que foi aluno de Kuleshov, a continuidade narrativa e espaço-temporal partia do ponto de vista do realizador “para organizar o olhar e controlar as percepções e os sentimentos por meio da montagem, da encenação e de técnicas retóricas como o contraste, o paralelismo e o simbolismo” (STAM, 2000, p. 56). Antecipando ao que viria a ser denominado como “cinema clássico”. Brito (1995, p 182) descreve que, para Sergei Eisenstein (1898-1948), considerado o mais influente teórico soviético da montagem, “a significação no cinema se produz a partir de um

confronto dialético de plano a plano”⁵³. Segundo Stam (2000), para Eisenstein o cinema havia herdado e transformado as realizações históricas de todas as artes, caracterizando-se pelo multiculturalismo, assim:

A montagem de atrações eisensteiniana propunha uma estética carnavalesca que favorecia os pequenos blocos em forma de esquete, as viradas sensacionais e os momentos mais agressivos como o rufar de tambores, saltos acrobáticos e clarões repentinos de luz, os quais eram organizados em torno de temas específicos e concebidos para provocar um choque salutar no espectador. [...] Em lugar de contar histórias através de imagens, o cinema eisensteiniano *pensa* através de imagens, utilizando o choque entre planos para provocar, na mente do espectador, chispas de pensamento resultantes da dialética de preceito e conceito, ideia e emoção (STAM, 2000, p. 57).

Comparado à maneira de trabalhar de um designer, conclui-se que “o design no filme” de Eisenstein era concebido na mesa de montagem.

Confirmada a tese de Lev V. kuleshov, em relação ao poder da montagem, restava ao cinema passar a explorar as possibilidades do universo fílmico (resultado do que se vê na tela) sobre o cinematográfico (que são os procedimentos técnicos da filmagem). Conhecendo os procedimentos técnicos da filmagem o Designer de Produção pode, a partir de um enfoque semiótico, explorar na feitura do filme a sua significação a partir do que o espectador vê, compreende e irá interpretar no espaço específico da tela, através da fotografia. Brito (1995) descreve um exemplo de construção de uma sequência *fílmica* onde, no plano de uma rua, duas pessoas entram em um carro azul. Em outro plano mais aberto, atravessando uma planície se vê um carro azul em velocidade. A seguir, novamente um plano de uma rua de outra cidade onde duas pessoas descem de um carro azul que acabou de parar. Embora no plano aberto do carro azul, através da planície, não ficou visível pessoas dentro do veículo, o público irá interpretar que duas pessoas viajaram de uma cidade a outra usando aquele meio de transporte. Ao que se refere o processo *cinematográfico*, a produção desta sequência pode ter sido realizada de várias maneiras. Os planos das ruas podem ter sido rodados com intervalos de meses, em qualquer ordem, e qualquer pessoa poderia estar guiando o carro azul através da planície. Todos estes fatos são de natureza prática,

⁵³ O “confronto dialético de plano a plano” no cinema pode ser entendido como: um primeiro plano expressa uma tese, um segundo plano a antítese, para que, finalmente, em um terceiro plano se descreva uma síntese.

considerados pré-fílmicos e só de interesse à equipe de produção. Fator que pode ser alterado nos filmes metalinguísticos, onde o próprio cinema faz parte do tema.

FIGURA 33 - François Truffaut fazendo o papel de Ferrand, diretor do fictício filme *Je vous présente Pamela*.



Disponível em: <<http://www.ochaplin.com/2013/09/uma-analise-de-a-noite-americana-de-francois-truffaut.html>>. Acesso em: 8 jun. 2015. Montagem feita pelo autor.

O filme ítalo-francês *A noite americana* (*La nuit américaine*, 1973), dirigido por François Truffaut (1932-1984) é um belo exemplo do *cinematográfico* se misturando com os elementos *fílmicos*. O filme trata dos bastidores da produção de um filme de título *Je vous présente Pamela* e as dificuldades do Diretor Cinematográfico em concluir a produção no tempo previsto. Para extrapolar, ou, misturar ainda mais as fronteiras entre o *fílmico* e o *cinematográfico*, o papel do Diretor no filme fictício é interpretado por François Truffaut, o Diretor Cinematográfico verdadeiro da produção. *A sombra do vampiro* (*Shadow of the vampire*, 2000), dirigido pelo diretor americano Edmund Elias Merhige, também é sobre a produção de um filme, mas desta vez, de um filme que existe. É sobre as filmagens icônico filme *Nosferatu* (uma adaptação do Drácula, do romancista Bram Stoker, 1847-1912), realizado em 1922 pelo Diretor Cinematográfico F. W. Murnau (1888-1931). Acontece que o ator contratado para o papel de *Nosferatu*, nesta versão, é um vampiro de verdade que sai mordendo toda a equipe de produção à medida que sua sede sanguínea fica cada vez mais incontrolável, o que pode pôr em risco a conclusão do filme para desespero e temor do diretor.

Marques ressalta que, muito das experiências realizadas e teorias formuladas revelaram as possibilidades infinitas na manipulação das imagens, mas, “com a chegada do som, o poder

de manobra de montagem de imagens foi bastante diminuído, pois o montador (ao menos nos filmes de ficção) é praticamente obrigado a obedecer à ordem dos diálogos, à cronologia da ação” (2007, p. 112). O mais importante do desenvolvimento e domínio da montagem é que ficou percebido que alterar a ordem e a duração das imagens, ainda segundo este autor, alteraria também o significado e a emoção de um filme, tornando-se “possível construir, desenvolver e experimentar a linguagem cinematográfica” sendo que “[...] da relação estreita e inseparável entre decupagem e montagem nasceu o cinema” (MARQUES, 2007, p. 112).

Cabe ao designer reservar alguns momentos de sua formação diante da mesa de edição⁵⁴, pois, como se viu, o seu trabalho continua a buscar resultados após a produção, onde foram produzidas as imagens, se estendendo até o momento da finalização na *pós-produção*.

2.3 A LINGUAGEM CINEMATOGRÁFICA ATRAVÉS DOS TIPOS DE PLANOS, MOVIMENTOS E POSICIONAMENTO DE CÂMERA

2.3.1 OS DIVERSOS TIPOS DE PLANOS

A primeira e mais importante característica da linguagem cinematográfica é ter um enquadramento onde se revela um campo visual bem definido. O que está dentro deste enquadramento é o que o realizador do filme, através da câmera filmadora, escolheu para nos mostrar objetivando contar uma história, acontecimento ou passar uma informação. Portanto, o enquadramento faz parte do filme em cada momento de sua realização. Para Pereira (1981), são sinônimos de enquadramento os termos: **quadro**, **plano** e **tomada**. Durante o processo de filmagem estes termos podem se misturar de acordo com a situação. Podemos falar que um objeto ou personagem está fora do **quadro**, ou, fora do enquadramento. Outro uso técnico é quando se refere à qualidade da imagem que está sendo formada, conhecida como *resolução do quadro* e a frequência da imagem formada, identificada por *quadros por segundos* (ou, *frames por segundos*, por influência da língua

⁵⁴ “Montagem e edição significam exatamente a mesma operação. A palavra *montagem* foi incorporada do vocabulário cinematográfico francês e era utilizado para as operações realizadas em película. *Edição*, termo de origem inglesa originário da televisão e do vídeo, era empregado em referência ao vídeo analógico. Hoje em dia, os dois termos confundem-se e podem ser usados indistintamente.” (MARQUES, 2007, p. 111).

inglesa). O termo **tomada** normalmente é utilizado em consequência do ato cinematográfico de delimitar o espaço visual através do visor da câmera e acionar a mesma para captar imagens em movimento. A tomada varia de acordo com o tempo de duração entre o ato de ligar e desligar a câmera. O termo **plano** é mais utilizado para caracterizar a distância da câmera em relação ao que está sendo filmado. Como esta distância pode variar entre o muito perto até ao muito longe, as várias porções enquadradas originadas ganharam nomenclaturas próprias por funcionarem de maneiras diferentes no filme montado.

O trabalho do Designer de Produção está diretamente ligado ao Diretor de Fotografia ao combinarem o melhor enquadramento para cada cena, com suas tomadas, a fim de valorizar e tornar expressivas as soluções visuais desenvolvidas para a história do filme. Parafraseando o arquiteto norte-americano Louis Sullivan (1856-1924), em “a forma segue a função”, é necessário que o Diretor de Fotografia enquadre *a forma a partir da função* específica para qual foi desenvolvida pelo Designer de Produção.

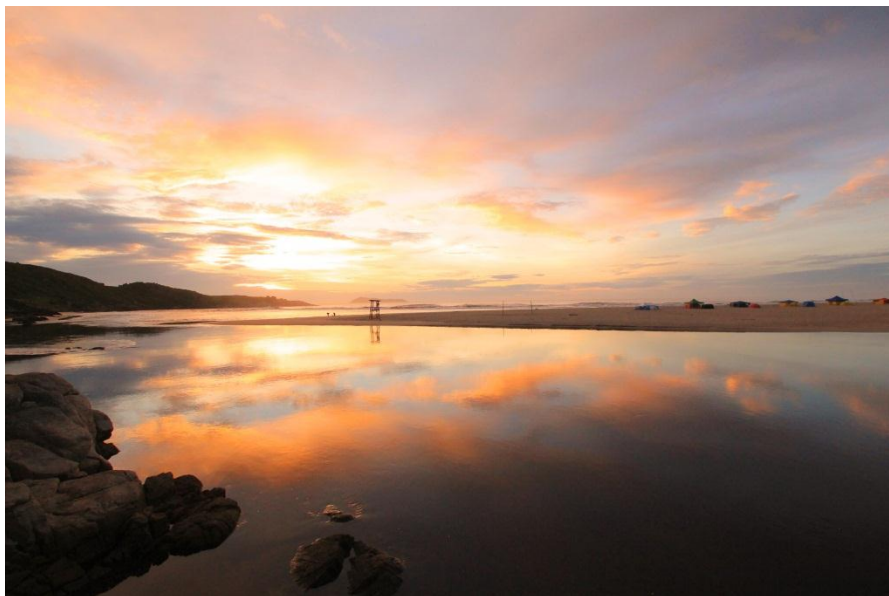
O cineasta e professor Paulo Antônio Pereira, como uma forma didática de assimilar o nome e a função dos planos, dividiu os enquadramentos em três categorias. Aqui será apresentada uma quantidade básica de planos, com uma escolha particular das nomenclaturas e porção da imagem enquadrada, principalmente, devido a uma variação de nomes e porções de planos utilizados entre os cineastas brasileiros e internacionais. O que importa é, com essa quantidade seja possível estabelecer um grau de compreensão e diálogo com uma equipe de produção audiovisual.

CATEGORIA PLANOS AMBIENTAIS: Neste planos, o ambiente prevalece sobre a figura humana (PEREIRA, 1981, p. 31-32).

PG _ Plano Geral⁵⁵: Mostra um cenário ou locação por inteiro. Nele, a figura humana pouco se destaca. Normalmente este plano é utilizado no início de um filme para informar ao público onde acontece a história (FIG. 34).

⁵⁵ Para identificar o plano pode-se utilizar a sigla gerada pela primeira letra de cada palavra que forma seu nome (exemplo: Plano Geral = PG). Ao escrever o nome do plano por extenso, grava-se em maiúscula a primeira letra de cada palavra que forma seu nome, como exemplo: **P**lano de **D**etalhe.

FIGURA 34 – Foto Praia da Guarda do Embaú, Santa Catarina – Brasil.



Fonte: Acervo do autor.

PC _ Plano de Conjunto: O ambiente (cenário) ainda prevalece, mas, já se torna notável a figura humana. Serve para chamar a atenção para apenas uma parte do ambiente (cenário) onde algo importante que acontece. Serve, dentro de uma geometria descritiva, descrever um ambiente revelando aos poucos toda sua extensão ou de interesse para aquele momento.

FIGURA 35 – Foto Praia da Guarda do Embaú, Santa Catarina – Brasil.



Fonte: Acervo do autor.

CATEGORIA PLANOS DE EXPRESSÃO CORPORAL OU DE DIÁLOGO: São assim denominados porque seu objetivo principal é o corpo humano; é, igualmente, desta distância visual que costumamos conversar com os outros (PEREIRA, 1981, p. 32-33).

PM_ Plano Médio: Enquadra o personagem da cabeça até abaixo dos pés. Podendo ser composto normalmente por, no máximo, seis pessoas no enquadramento.

FIGURA 36 – Frame do filme *Tropa de elite* (2007), dirigido por José Padilha.



Fonte: Disponível em: <<http://www.adorocinema.com/filmes/filme-133548/fotos/detalhe/?cmediafile=19901416>>. Acesso em: 9 jun. 2015.

PA_ Plano Americano: O enquadramento corta a pessoa na altura dos joelhos. Possui este nome devido ao uso constante do cinema americano, por volta de 1930, pelos filmes de faroeste.

FIGURA 37 – Frame do filme *No tempo das diligências* (1939), de John Ford.



Fonte: Disponível em: <<https://toldoimaginario.wordpress.com/category/filmes/Page/2/>>. Acesso em: 8 jun. 2015.

MPM_ Meio Plano Médio: Este plano enquadra o personagem na altura da cintura. É muito usado no telejornalismo com os apresentadores sentados atrás de uma bancada. É o mais polêmico sobre que porção da imagem devemos mostrar. Como em algumas literaturas se determina que o Plano Médio enquadra o personagem de corpo inteiro, e, em outras, na altura da cintura, o uso da nomenclatura Meio Plano Médio para este segundo caso é uma solução.

FIGURA 38 – Frame do programa jornalístico Jornal Nacional, da emissora Rede Globo.



Fonte: Disponível em: <<http://f5.folha.uol.com.br/televisao/2014/09/1518244-saida-de-patricia-poeta-do-jornal-nacional-teria-relacao-com-carlinhos-cachoeira.shtml>>. Acesso em: 8 jun. 2015.

PP_ Primeiro Plano: Os personagens aparecem enquadrados na altura do peito. É o plano ideal para mostrar pessoas conversando. Normalmente cabem no plano, no máximo, 3 pessoas para que possam manter uma distância ideal para dialogar.

FIGURA 39 – Foto Divulgação/Warner do filme *Se eu Ficar* (2014), direção. J. Cutler.



Fonte: Disponível em: <<http://g1.globo.com/se/sergipe/noticia/2014/09/se-eu-ficar-hercules-e-anjos-da-lei-2-sao-estreias-da-semana-no-cinema.html>>. Acesso em: 8 jun. 2015.

CATEGORIA PLANOS DE INTIMIDADE OU PSICOLÓGICOS: A câmera, por estar bem próxima, parece invadir a privacidade do personagem revelando seu estado emocional, ou, ajuda a revelar e destacar detalhes de objetos (PEREIRA, 1981, p. 33-35).

CLOSE (*Close-up*): Enquadra o personagem do pescoço para cima. Plano ideal para captar a expressão facial.

Segundo o Dicionário Houaiss da língua Portuguesa:

Tomada em que a câmera, quer distante ou próxima do assunto, focaliza apenas uma parte dele (p.ex., enquadra apenas o rosto de um personagem, ou somente parte de um objeto etc.); *close*, *close shot*, primeiro plano, grande plano. [...] *close up* (1913) 'fotografia ou sequência fotográfica feita de perto', comp. de *close* 'o que é fechado, restrito, próximo (no tempo, espaço, efeito ou grau)' + prep. *up* 'movimento para cima' (HOUAISS; VILLAR, 2001, p. 743).

FIGURA 40 – Frame do filme *Avatar* (2009), dirigido por James Cameron.

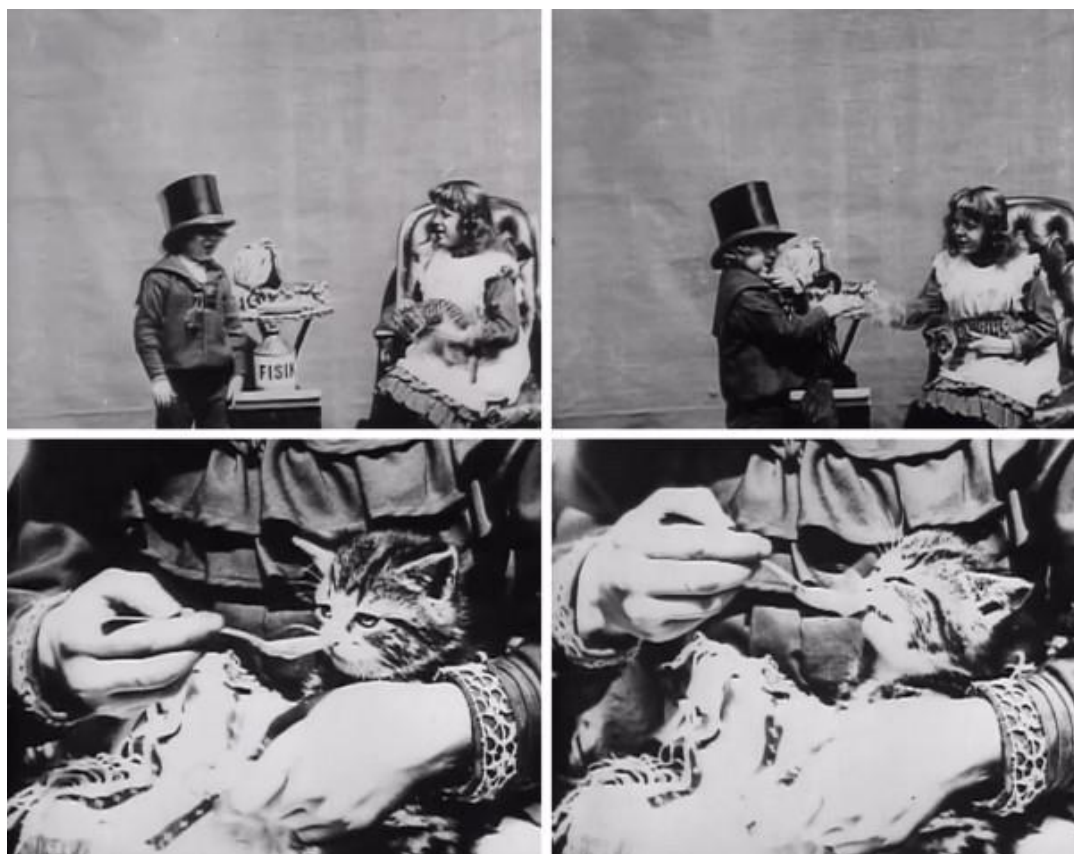


Fonte: Disponível em: <<http://bioskop24.biz/neytiri-avatar-movie-wallpapers-hd-for-desktop#.VXckWc9VhBc>>. Acesso em: 9 jun. 2015.

O CLOSE serve para revelar aspectos do comportamento e emoção de um personagem, que em planos mais abertos passariam despercebidos. Este plano serviu para libertar o cinema da influência do teatro, ao enquadrar uma imagem de uma distância impossível de ser feita em uma peça. Segundo França, “[...] um dos primeiros *close-ups* do cinema foi utilizado em 1903 pelo diretor George Albert Smith, no delicado *The Sick Kitten*⁵⁶” (FRANÇA, 2014, não paginado).

Os cineastas filmavam de longe porque não haviam considerado outras opções ou achavam que aproximar a câmera poderia confundir ou distrair a audiência. Então, GA Smith fez isso. Ele queria mostrar o gato comendo com mais detalhe. O corte entre o plano aberto e o plano fechado não só ficou bom como parecia natural. Assim nasceu o close-up. (*The Story of Film: an Odyssey*. Episódio 1) - (FRANÇA, 2014, não paginado).

FIGURA 41 – Montagem com frames do filme *The Sick Kitten*, (1903), de George Albert Smith (1864-1959).



Fonte: Imagem disponível em: <<http://aulas.anafranca.com.br/o-primeiro-close-up-do-cinema-foi-de-um-gatinho/>>. Acesso em: 9 jun. 2015.

⁵⁶ FRANÇA, Ana. Blog Ana França: Audiovisual e teoria do design. Disponível em: <<http://aulas.anafranca.com.br/o-primeiro-close-up-do-cinema-foi-de-um-gatinho/>>. Acesso em: 9 jun. 2015.

BIG CLOSE: Utilizado para dar destaque em alguma parte do rosto ou corpo, como olhos, boca, nariz, orelha, mão, dedo, etc.

FIGURA 42 - Frame do filme *Uma vida iluminada* (2005), dirigido por Liev Schreiber.



Fonte: DVD *Uma vida iluminada* © 2005 Warner Bros. Entertainment Inc.

PD _ Plano de Detalhe: Utilizado para enquadrar um objeto de cena de um ambiente maior. Serve também para destacar um detalhe do cenário ou figurino.

Devido à proximidade da câmera ser a mesma para os dois planos, BIG CLOSE e Plano de Detalhe, por convenção, alguns profissionais preferem utilizar a nomenclatura do primeiro quando se enquadra a figura humana e a segunda nomenclatura para objetos.

FIGURA 43 - Frame do filme *Uma vida iluminada* (2005), dirigido por Liev Schreiber.



Fonte: DVD *Uma vida iluminada* © 2005 Warner Bros. Entertainment Inc.

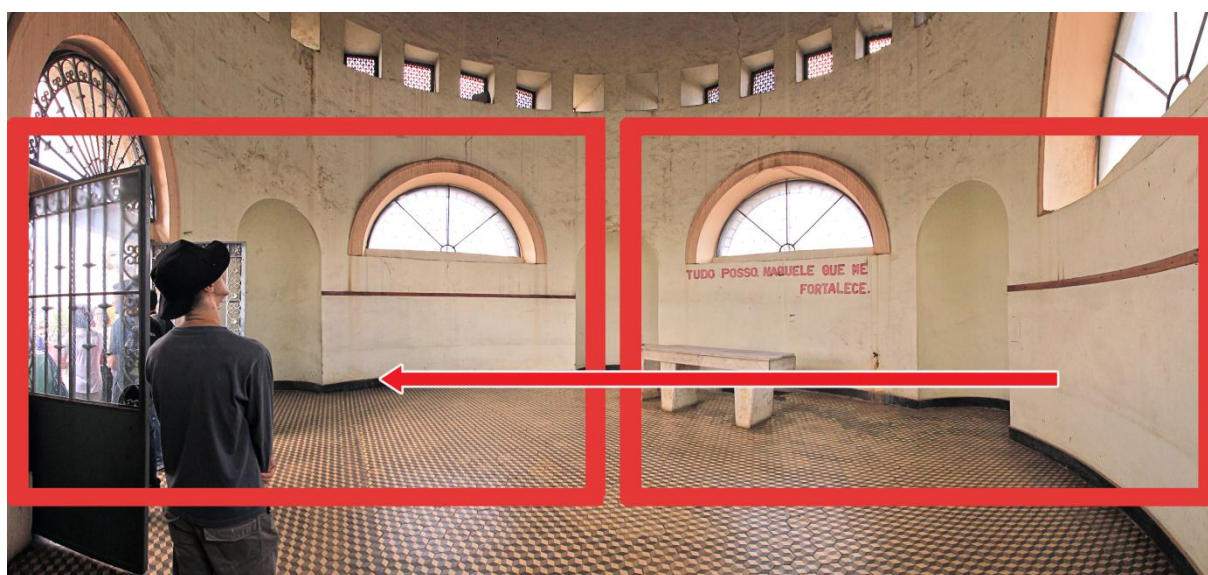
2.3.2 MOVIMENTOS DE CÂMERA

Acontece quando a câmera sofre uma alteração de posicionamento durante a rodagem de uma tomada.

PANORÂMICA - PAN: Movimento de rotação da câmera sobre seu próprio eixo (de preferência afixada em um tripé) no sentido horizontal, da direita para esquerda, ou vice-versa, e na vertical de cima para baixo, ou vice-versa. Sendo que este movimento na vertical é reconhecido como *tilt*⁵⁷.

Como exemplo, vemos um lado do interior da capela vazio, de onde se vê pregado na parede o versículo⁵⁸ “*Tudo posso naquele que me fortalece*”. A câmera, em uma PANORÂMICA horizontal, se desloca para a esquerda revelando o restante do ambiente, onde acaba mostrando que uma pessoa está presente observando o espaço.

FIGURA 44 – Capela do Cemitério do Bonfim- Belo Horizonte, MG.



Fonte: Acervo do autor.

⁵⁷ **Tilt** é uma palavra inglesa que pode usada como verbo ou substantivo que significa **inclinar** ou **inclinação**. Segundo o site *Significados.com.br*: A expressão ‘**dar tilt**’ surgiu com as máquinas de *pinball*, e acontecia quando o jogador inclinava a máquina para tentar obter algum benefício. Nestes casos, o jogador perdia uma vida e a máquina bloqueava. No mundo dos videogames, dar *tilt* significa que o jogo teve um erro e ficou travado. Quando usado no caso de pessoas, a expressão que a pessoa está maluca. Disponível em: <<http://www.significados.com.br/tilt/>>. Acesso em: 2 jun. 2015.

⁵⁸ *Tudo posso naquele que me fortalece* - Filipenses 4:13.

TRAVELLING: Acontece quando a câmera se desloca para frente (em *TRAVELLING IN*) ou para trás (em *TRAVELLING OUT*). Segundo o Dicionário Houaiss da língua português, “*traveling*”⁵⁹ (1959) CINE TV movimento de câmera cinematográfica, geralmente montada em carrinho sobre trilhos dispostos em conformidade com cada tomada; *dolly, traveling*.” (HOUAISS; VILLAR, 2001, p. 2758).

No **PAN-TRAVELLING** assistimos à utilização de dois movimentos: PANORÂMICA + TRAVELLING. Bastante expressivo e de difícil execução, como todo movimento de câmera, ele precisa ser justificável para se tornar necessário. Como exemplo podemos imaginar uma câmera subjetiva de um motorista que, enquanto dirige, observa através da janela do seu carro uma mulher em sentido contrário. Seu olhar acompanha a mulher que vai ficando para trás à medida que seu carro segue para frente. Tecnicamente, a cena seria construída pelo deslocamento da câmera em *TRAVELLING*, posicionada dentro do carro que, literalmente estaria fazendo o papel de *dolly*⁶⁰ e a câmera seria movimentada sobre o seu próprio eixo, em uma PANORÂMICA horizontal reproduzindo o olhar do motorista que acompanha a caminhada da mulher (Câmera subjetiva, pag. 98).

ZOOM IN E ZOOM OUT: Na verdade é um recurso técnico disponível na câmera de vídeo ou proporcionado por uma objetiva longa (*zoom*). Permite a execução do *TRAVELLING* ótico, em que a imagem parece aproximar ou se distanciar de algo sem precisar sair do lugar. Por causa dos seus limites técnicos, que pode ocasionar a distorção ótica da imagem pelo achatamento da profundidade dos planos, ou, provocar a diminuição da profundidade de campo das áreas em foco e a possibilidade de trepidação ficar mais eminente, muitos diretores evitam o seu uso. Mas, em filmes de terror ou suspense é possível provocar uma ilusão visual interessante ao misturar o ZOOM com o *TRAVELLING*. Como exemplo, pode ser imaginada uma cena de perseguição em que o personagem foge em direção a uma porta no final de um corredor. Primeiro, o personagem é mostrado em um plano começando a correr.

⁵⁹ “*Travelling*” ou “*traveling*”: Parece não haver um consenso, sendo encontrado a grafia com um “L” ou dois “LL”.

⁶⁰ **Dolly** – Veículo que transporta a câmara e o operador, para facilitar a movimentação durante as tomadas. MACHADO, Jorge (org.). *Roteiros de Cinema: Vocabulário do roteirista*. Disponível em: <<http://www.roteirodecinema.com.br/manuais/vocabulario.htm>>. Acesso em: 2 de jun. 2015.

A seguir, um plano em câmera subjetiva (PAG. 98) mostra a porta no final do corredor. A sensação deste plano será que a porta continua longe, mesmo que o personagem esteja a correr em sua direção. Tecnicamente, neste plano, a câmera começa com a lente em *zoom IN* e vai mudando para um *zoom OUT* à medida que avança em *TRAVELLING IN*. O efeito provocado pela combinação destes dois movimentos, *zoom IN para zoom OUT + TRAVELLING IN*, irá causar esta ilusão óptica e provocar o terror que o personagem não conseguirá escapar.

É importante compreender que a câmera não se movimenta sem motivos. É preciso que se justifique, como forma de tornar a ação mais expressiva para a narrativa. Normalmente, o movimento é empregado para acompanhar algo que está ou inicia um movimento; se é preciso descrever um ambiente ou pormenores de algo; quando pretende criar um relacionamento entre objetos ou personagens; revelar algo que estava fora do enquadramento ou colocar a imagem em movimento durante uma câmera subjetiva em que o personagem se movimenta.

2.3.3 POSICIONAMENTO DE CÂMERA

O plano cinematográfico surge a partir da posição da câmera em relação ao que está sendo filmado. Certos posicionamentos de câmera, feitos intencionalmente, conseguem agregar mais significados ao plano ou favorecer um ritmo para a ação.

O PLANO E CONTRA PLANO: Normalmente o **plano** é a imagem de um personagem enquadrado de frente enquanto fala, e, o **contra plano** a imagem de um outro personagem de costas, provavelmente ouvindo. Depois a câmera é deslocada para o outro lado, respeitando um eixo imaginário⁶¹, pra que seja filmado o **plano** do rosto de quem estava ouvindo, e agora, de costas, o **contra plano** do personagem que estava falando. Na televisão,

⁶¹ A captação de cenas obedece a uma regra de posicionamento de câmera, chamada eixo. É um eixo imaginário de 180 graus que divide a cena. Quando uma das câmeras ultrapassa o eixo dos 180º, dizemos que ela "quebrou o eixo". Com o eixo ultrapassado, os enquadramentos das figuras ou pessoas ficarão com o mesmo enquadramento. VALIM, Maurício; COSTA, Soraya. **Tudo sobre TV: Planos**. Disponível em: <<http://www.tudosobretv.com.br/planos/>>. Acesso em: 9 jun. 2015.

Na montagem final, irá dar a sensação que os personagens não se mantiveram na mesma posição durante a cena.

normalmente, é utilizado mais de uma câmera durante a cena, gravando o plano e o contra plano de cada personagem simultaneamente. No cinema, como as câmeras são mais caras, normalmente utiliza-se apenas uma durante toda a filmagem, e o plano e contra plano será preciso ser repetido para ser filmado um plano de cada vez. O que pode favorecer o surgimento de alguns “pequenos erros” de continuidade. De qualquer forma, é um recurso que se finaliza na mesa de montagem. Com o montador escolhendo o momento e a duração de cada plano. Assim, é dado um ritmo próprio à ação através do corte e é possível despertar uma atmosfera visual para a cena.

A CÂMERA OBJETIVA: Simplesmente mostra o que está na frente do cenário. Visualmente, de acordo com o plano usado, servirá para criar a sensação de qual distância o espectador está acompanhando a cena.

FIGURA 45 - Frame do filme *Uma vida iluminada* (2005), dirigido por Liev Schreiber.



Fonte: DVD *Uma vida iluminada* © 2005 Warner Bros. Entertainment Inc.

NA CÂMERA SUBJETIVA: A Câmera assume o olhar do personagem (segundo o seu ponto de vista). Normalmente para sua compreensão, e não deixar dúvidas ou causar estranhamento é ideal mostrar antecipadamente quem é o personagem e onde ele está para depois colocar a câmera exatamente no seu lugar e na altura dos seus olhos.

FIGURA 46 - Frames do filme *Uma vida iluminada* (2005), dirigido por Liev Schreiber.



Fonte: DVD *Uma vida iluminada* © 2005 Warner Bros. Entertainment Inc

PLONGÉE E CONTRE PLONGÉE

Plongée (significado: mergulho): No Brasil ficou identificada como câmera alta (FIG. 47).

FIGURA 47 - Léon Gimpel, *L'armée de la rue Greneta*, Paris, 1915.



Fonte: *Photographie prise de vue*. Disponível em: <http://www.okozaoko.com/graphisme_cegep/photographie/capsule_composition.pdf>. Acesso em: 10 jun. 2015.

Câmera alta significando algo como:

[...] mergulhar ou esmagar a cena e personagens que ficam mais baixos do que a câmara. Ela serve para destacar a fragilidade de um personagem, criando tensão ou ampliando o tamanho de um lugar. A câmera alta frequentemente é um sinal de um evento importante⁶² (THIBAULT, 2012, não paginado, tradução do autor).

Contre-plongée (significado: contra mergulho): No Brasil ficou identificada como câmera baixa (FIG. 48):

[...] em que o eixo óptico da câmara é dirigido para cima. Este ponto de vista faz crescer e ampliar objetos ou personagens fotografados. Objetos ou personagens se tornam mais impressionantes do que a vida. Este ponto de vista tende a aumentar a importância do assunto no plano. Em câmera baixa, as linhas retas verticais vão esticar de largura na parte inferior da imagem e estreitar-se na parte de cima⁶³ (THIBAULT, 2012, não paginado, tradução do autor).

FIGURA 48 - Seth Casteel, 2012.



Fonte: *Photographie prise de vue*. Disponível em: <http://www.okozaoko.com/graphisme_cegep/photographie/capsule_composition.pdf>. Acesso em: 10 jun. 2015.

⁶² *La plongée écrase la scène et les personnages qui se situent plus bas que la caméra. Elle permet de souligner la fragilité d'un personnage, de créer une tension ou d'amplifier la grandeur d'un lieu. La plongée au cinéma est souvent l'indice d'un événement importante [...].* Disponível em: <http://www.okozaoko.com/graphisme_cegep/photographie/capsule_composition.pdf>. Acesso em: 08 de abril de 2015.

⁶³ *En contre-plongée, l'axe optique de la caméra est dirigé vers le haut. Cette vue grandit et magnifie les objets ou les personnages photographiés. Les objets ou les personnages deviennent plus impressionnants que nature. Cette vue aura tendance à accroître l'importance du sujet dans le plan. En contre-plongée, les lignes verticales droites vont s'étirer en largeur sur le bas de l'image et se rétrécir vers le haut.* Disponível em: <http://www.okozaoko.com/graphisme_cegep/photographie/capsule_composition.pdf>. Acesso em: 8 abr. 2015.

Como foram os Diretores Cinematográficos franceses os pioneiros no uso deste enquadramento, como ocorre também com o *Plongée* (câmera alta), a grafia em francês é bastante utilizada pelo cinema no Brasil, ou, aportuguesada como *contra plongée*.

Quando as primeiras teorias sobre cinema começaram a surgir, na intenção de criar uma gramática da linguagem cinematográfica tentou-se estabelecer que a câmera baixa causava a sensação de superioridade e a câmera alta a sensação de inferioridade. Ao longo da popularização e uso desses posicionamentos de câmera percebeu-se que os elementos constituintes no plano é que iriam provocar a sensação ou não.

A ideia de que a narrativa imagética – ainda no período mudo do cinema – poderia ser uma forma de atingir os mais diversos públicos, ultrapassando barreiras das línguas distintas, foi um grande destaque para os que produziram as primeiras observações teóricas sobre o cinema. Ainda não eram vistos como teóricos do cinema, pois este não era uma forma de expressão com crédito suficiente para que merecesse reflexões teóricas. Essas primeiras observações eram feitas por teóricos de outras áreas ou por jornalistas e críticos vinculados, especialmente, a jornais e revistas. Apesar desse caráter diletante, as considerações iniciais foram fundamentais para o início das teorias do cinema (BAGGIO, 2011, p. 7-8)⁶⁴.

FIGURA 49 – Fotografia para a reportagem Taxa de incêndio em MG depende da justiça. Autoria: Maurício de Souza



Fonte: Jornal Hoje em dia – 2ª edição. BH, 16/4/2004. Ano XVII. Nº 5.623.

⁶⁴ BAGGIO, Eduardo Tulio. **O Mosaico**: R. Pesq. Artes, Curitiba, n. 6, p. 7-20, jul./dez., 2011.

Neste exemplo podemos perceber a mesma fotografia despertar sensações diferentes, dependendo do corte que se faz nela. A imagem à esquerda (FIG. 49) mostra a fotografia em seu formato original. Em seu enquadramento, com a câmera baixa utilizada intencionalmente pelo fotógrafo, a sensação que nos passa é que o contribuinte proprietário de imóveis em Minas está se sentindo prejudicado com a cobrança de mais uma taxa pelo Estado. Ao cortarmos a mesma fotografia pela metade, imagem à direita (FIG. 49), os prédios que anteriormente pareciam querer esmagá-lo, agora servem apenas como um cenário de preenchimento da imagem, e o contribuinte, nesta perspectiva, ao preencher uma área maior do enquadramento parece dizer que não está disposto a ter que aceitar pagar mais uma taxa.

Ao conhecer os códigos da linguagem cinematográfica referentes aos enquadramentos e planos é possível ao Designer de Produção, através dos desenhos de produção ou do *storyboard*, conceber a visualização de uma cena ainda não existente e apresentar ao Diretor Cinematográfico uma escolha de soluções alternativas de design cinematográfico. Segundo Pipes, “desenhos de conceito nos mostram a mente dos designers em funcionamento: cristalizando um pensamento [...]” (2010, p. 110), e completa citando Corrado Bosi que escreveu que “deveríamos pensar o desenho como o caminho mais curto de uma ideia à sua representação” (2010, p. 110).

2.4 UMA APLICAÇÃO DO DESIGN CINEMATOGRAFICO NA HISTÓRIA DO CINEMA

Para um bom exemplo da aplicação do design cinematográfico na história do cinema devemos voltar, nesta pesquisa, à famosa e polêmica cena do assassinato no chuveiro do filme *Psicose* (*Psycho*, 1960), do mestre do suspense Alfred Hitchcock (1899-1980). A cena do filme também ficou famosa por seu grau de nudez e violência para época, sua montagem com cortes rápidos e eternizada pela penetrante trilha com uma orquestra só de cordas, ao invés de uma completa, acabou se transformando no *leitmotiv*⁶⁵ do filme. Outra polêmica envolvendo sua produção se refere a quem a dirigiu. Rebello descreve que, a partir dos anos

⁶⁵ **Leitmotiv** (na música): técnica de composição introduzida por Richard Wagner em suas óperas, constituindo-se em tema associado, no decurso de todo o drama musical, a uma personagem, uma situação, um sentimento, ou um objeto. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Leitmotiv>>. Acesso em: 16 fev. 2015.

de 1970, Saul Bass começou a “surpreender muita gente ao reclamar para si a autoria da cena” (2013, p. 124). Polêmicas à parte, o importante é apontarmos como o design contribuiu para sua concepção e produção.

Saul Bass (1920-1996), designer gráfico norte-americano⁶⁶ e cineasta, se destacou em 1950 pela união entre dois meios visuais, cinema e design gráfico, com suas cultuadas aberturas de filmes que sofisticaram a relação entre texto e imagens temporalizadas⁶⁷, estabelecendo um marco para história do *motion graphics*⁶⁸. João Velho, assim atribui sua importância:

Com Saul Bass, a abertura de cinema passou a ter a atenção e o cuidado adequado ao que se entende por projeto gráfico, e transcender a função de informar o título do filme e a equipe técnica: ela passou a fazer parte do filme de modo orgânico, situando e preparando o espectador, inclusive do ponto de vista dramático, para o que viria depois. Bass entendia que os filmes realmente começam com o primeiro frame, e que o público devia se envolver com eles desde esse momento inicial. Os créditos ofereciam uma oportunidade de fazer essa função, por exemplo, adiantando o clima da história (VELHO, 2008, p. 27).

Sua importância é tamanha que podemos dizer que com sua arte reabriram, literalmente, as cortinas do cinema para os créditos de aberturas. Na época, os créditos eram tão longos e sem atrativos que os projecionistas mantinham as cortinas fechadas até os mesmos terminarem. O Diretor Cinematográfico Otto Preminger (1905-1986) queria que a audiência prestasse atenção aos créditos do filme, por isso contratou Saul Bass para realizar a abertura de *O homem do braço de ouro* (*The man with the golden arm*, 1955). Para alcançar sucesso neste objetivo foi preciso Preminger colar uma nota nas latas do filme entregues nos cinemas com o aviso: “Projecionistas, por favor, abram as cortinas antes dos créditos de abertura”. Saul Bass desenvolveu uma animação tão criativa e eficiente para a abertura que esta viria a mudar a ideia de sequência de créditos em vigência até o momento. A partir desse momento, os créditos de abertura passaram a ser elaborados com mais cuidados para

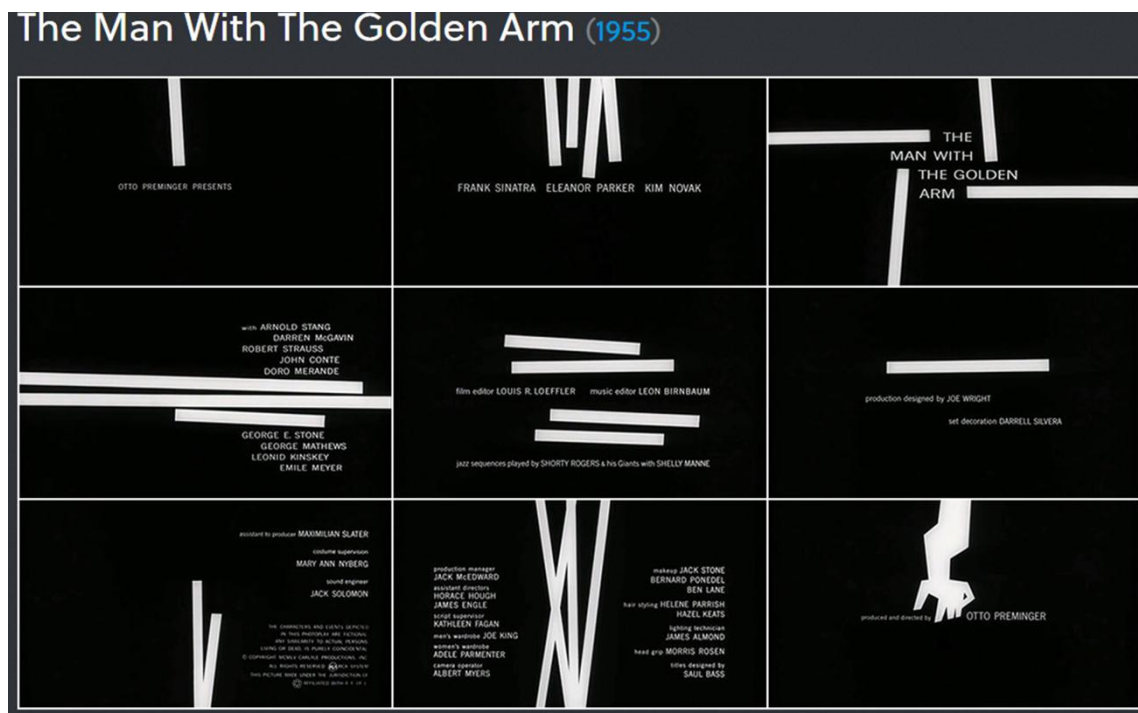
⁶⁶ Algumas marcas famosas criadas por Saul Bass: Quaker (1969), United (1973), Warner Communications (1974). Disponível em: <<http://annys.com/saul-bass-logo-design-then-now/>>. Acesso em: 4 abr. 2015.

⁶⁷ “Imagens temporalizadas: Imagens que se modificam ao longo do tempo, sem a intervenção do espectador e apenas pelo efeito do dispositivo que as produz e apresenta”. AUMONT, Jacques. **A imagem**. Lisboa: Texto & Grafia 2009, p. 160.

⁶⁸ *Motion Graphics*: Grafismo em movimento - é utilizado para as animações que reúnem elementos gráficos, textos, ilustrações, fotos, vídeos, e outros. É uma linguagem híbrida que mistura conceitos de design e cinema. No cinema e vídeo, a técnica está presente desde na criação das vinhetas de abertura e créditos até na inclusão de efeitos gráficos, interferências e movimentos na pós-produção.

criar uma atmosfera que combine perfeitamente com a história do filme, e se transformaram em uma forma de arte.

FIGURA 50 – Frames dos créditos de abertura para o filme *O homem do braço de ouro* (1955), desenvolvido por Saul Bass.



Fonte: Site *Art of the title*. Disponível em: <<http://www.artofthetitle.com/title/the-man-with-the-golden-arm/>>. Acesso em: 10 jun. 2015.

Em *Psicose* (1960), Hitchcock contratou Saul Bass para criar a sequência dos créditos de abertura e créditos finais. Mas, segundo o próprio Saul Bass, “eu andava por lá com meus papéis embaixo do braço” (REBELLO, 2013, p. 118), e assim, para outras sequências do filme ele foi solicitado a contribuir com alguma solução visual, por que Hitchcock valorizava “o olhar inovador do designer gráfico Saul Bass” (REBELLO, 2013, p. 118). Razão pela qual recebeu o crédito de Consultor Visual em *Psicose* (1960). Crédito que pode ser comparado, neste caso, à função de um Designer de Produção.

Duas das mais complicadas sequências do filme – o assassinato no banheiro e a morte de Arbogast – envolveram esforços não só de Bass, mas da equipe inteira. Embora o diretor tivesse em Joseph Hurley um dos melhores ilustradores da indústria, pagou 2.000 dólares para Bass criar os *storyboards* da cena do chuveiro. ‘Foi uma boa ideia’, ponderou o colaborador de Hurley, o diretor de arte Robert Clatworthy. ‘Joe poderia ter desenhado a coisa toda, mas Saul não cairia no clichê como nós poderíamos facilmente fazer’ (REBELLO, 2013, p. 119).

FIGURA 51 – Frames da cena do assassinato no chuveiro em *Psicose* (1960), dirigido por Alfred Hitchcock .



Fonte: Disponível em: <<http://faculty.cua.edu/johnsong/hitchcock/storyboards/psycho/sb-boards.html>>.
Acesso em: 10 jun. 2015

Dessa forma, o Design no filme idealizado por Saul Bass foi o responsável pelo conceito e a concepção visual de uma das cenas mais icônicas da história do cinema.

2.5 A BASE DO TRIPÉ CRIATIVO

Por fazerem parte do tripé criativo, o Diretor cinematográfico + Designer de Produção + Diretor de Fotografia, ao conhecerem a função e o papel de cada um, na realização de um filme, possibilita que estes profissionais possam somar um a outro, em seus processos de criação para construção de uma obra única.

O próprio diretor de fotografia tem, com o diretor, o produtor ou o cenógrafo, relações preestabelecidas que possibilitam fazer um filme. Quando todos sabem quem faz o quê, não se pede o que não se deve a quem não tem nada a ver com isso. Da mesma maneira, quando se sabe quem é o responsável pelo quê, e quem vai responder por tal ou qual decisão, é possível dar e receber ordens (MOURA, 2005, p. 208).

2.5.1 O DIRETOR CINEMATOGRAFICO

Embora a função do Diretor Cinematográfico possa parecer óbvia, é apresentada uma definição de Jane Barnwell para que possa, textualmente, servir como um paralelo para as outras duas funções do tripé criativo.

O diretor decide sobre a aparência e a sensação do filme; ele é responsável não somente por onde a câmera vai estar em relação à ação, mas também sobre como os atores interpretam em frente à câmera. O processo começa quando o diretor lê o roteiro e estabelece uma abordagem estilística para o material. Durante a pré-produção, o diretor elabora *storyboards* e roteiros finais, os quais descrevem no papel como o roteiro será filmado (BARNWELL, 2013, p. 67).

É possível perceber nesta definição que o Diretor Cinematográfico estará onipresente em todo o filme e em outras funções também. Normalmente, a sua função varia de acordo com o projeto fílmico. Existem projetos em que o Diretor Cinematográfico é o próprio proponente, principalmente quando se trata de um projeto financiado por leis de incentivos⁶⁹, onde este estado onipresente é justificável e notório e muitas vezes culminam em obras identificadas como “filme de autor”.

Cinema de autor ou cinema autoral é um tipo de produção cinematográfica na qual o diretor é visto como a principal força criativa na realização de um filme. As teorias e práticas do cinema autoral emergiram no cinema francês no final dos anos 1940, a partir dos pensamentos de André Bazin e Alexandre Astruc. Uma das primeiras manifestações dessa então nova forma de ver a sétima arte resultou no movimento da Nouvelle Vague e foi difundida pela revista *Cahiers du Cinéma*. Antes de produzirem seus filmes autorais, cineastas como Jean-Luc Goddard e François Truffaut deram importantes contribuições no desenvolvimento da teoria do cinema de autor. O fundamento principal dessa teoria é que o diretor, por ter uma visão global do áudio e imagens do filme, deve ser considerado mais o autor da película do que o roteirista, assim, são as tomadas de câmera, a iluminação, a duração da cena e todos os outros elementos decididos pelo diretor que definirão os significados expressos pelo filme, mais até do que o próprio roteiro (SOUZA, 2008, não paginado)⁷⁰.

⁶⁹ Leis de incentivo para o cinema: Disponíveis em: Ancine: <<http://www.ancine.gov.br/fomento/paq>>. Lei Rouanet: <<http://www.brasil.gov.br/cultura/2009/11/lei-rouanet>>. BNDES: <<http://www.bndes.gov.br/cultura/cinema>>.

⁷⁰ SOUZA, Geisa C. **O que é cinema de autor**. Site HowStuffWorks - Como Tudo Funciona: Disponível em: <<http://lazer.hsw.uol.com.br/cinema-de-autor.htm>>. Acesso em: 10 jun. 2015.

No Brasil existe o programa *Brasil de todas as telas*⁷¹, que em 2014 investiu 20 milhões em filmes de autor, oferecidos pelo Fundo Setorial do Audiovisual (FSA), onde o diretor-presidente da ANCINE, Manoel Rangel, destacou que são projetos onde “a expressão de seus diretores e roteiristas é total” (ANCINE, 2014, não paginado).

Em outras produções essa autonomia pode ser menor, por estar muito atrelada aos interesses e a participação dos produtores do filme, também. Principalmente em produções de grandes estúdios onde, preocupados com o dinheiro investido e lucros pretendidos, estes delegam aos produtores poderes elevados para garantir a viabilização do projeto dentro do prazo e orçamento e ainda para obterem um grande sucesso de bilheteria. Por causa desses interesses menos artísticos e mais comerciais, alguns conflitos entre Produtores e Diretor Cinematográfico acabam ocorrendo. Mas, normalmente, são as decisões deste último que acabam prevalecendo, mesmo que com menos autonomia. A extensão da atuação do Diretor cinematográfico também pode variar de acordo com a equipe e a confiança depositada nela. Grandes Diretores Cinematográficos como Woody Allen e o espanhol Pedro Almodóvar gostam de trabalhar sempre com a mesma equipe ou repetir os profissionais de algumas funções técnicas principais. Dessa forma, sua atuação pode se concentrar mais no processo criativo, na direção artística e direção dos atores. A sua onipresença acaba diluída ao delegar funções, principalmente para aquelas que requisitam uma boa qualificação técnica, que, embora com este perfil, são fundamentadas por um processo criativo, também, e necessitam de profissionais aptos e qualificados para o seu desempenho, onde se confirma que o cinema é realmente um trabalho de equipe.

2.5.2 O DIRETOR DE FOTOGRAFIA

Enquanto o Designer de Produção irá transformar o desejo do Diretor Cinematográfico em soluções visuais, o Diretor de Fotografia é quem vai transformar tudo em imagens fotográficas⁷². O Designer de Produção irá desenvolver seu papel utilizando-se do “design” para a concepção e produção do cenário, figurino e objetos de cena, enquanto o Diretor de

⁷¹ **Ancine:** Programa Brasil de Todas as Telas investe quase R\$ 20 milhões em filmes de autor. Disponível em: <<http://www.ancine.gov.br/sala-imprensa/noticias/programa-brasil-de-todas-telas-investe-quase-r-20-milhes-em-filmes-de-autor>>. Acesso em: 10 jun. 2015.

⁷² Tomando como cadência a filmagem em película serão necessárias 24 fotografias por segundo.

Fotografia irá utilizar-se da “câmera com suas lentes, a luz natural ou artificial” para gravar ou filmar⁷³. Para o Diretor de Fotografia italiano Vittorio Storaro, conhecido como o *maestro da luz*, vencedor de três *Oscar*⁷⁴ e que utiliza as técnicas de luz dos quadros de Caravaggio (1571-1610) como influência, compor a fotografia de um filme é como “*scrivere con la luce*” (escrever com a luz). O Diretor de Fotografia brasileiro Edgar Moura interpreta Storaro ao descrever que “depois que a luz passou por uma lente, feriu uma superfície sensível e formou uma imagem, é a luz (*photo*) escrevendo (*graphando*)” (MOURA, 2005, p. 211). Por isso se diz que o Diretor de Fotografia está “fotografando” um filme, porque este profissional utiliza a luz para gravar as imagens no suporte fílmico.

Edgar Moura simplifica a definição dos integrantes da equipe de fotografia de acordo com suas singularidades técnicas, sendo que, quem só ilumina é Iluminador e quem lida só com a câmera é Operador de Câmera, e “quem resolve o que será a imagem, e isso incluindo a luz e a câmera é o diretor de fotografia” (MOURA, 2005, p. 211).

Edgar Moura se refere ao tripé criativo como “tripé diretor”, ao adotar o “Diretor de Arte” no lugar do Designer de Produção. Fotógrafo desde os anos 70, já exerceu essa função em cerca de 40 filmes. Natural do Rio de Janeiro, formou-se pelo *Institut National Supérieur des Arts du Spectacle* de Bruxelas. Considerado um dos mais criativos Diretores de Fotografia no Brasil foi professor colaborador de fotografia de cinema na Universidade Federal Fluminense / UFF e no Instituto Nacional de Cinema de Moçambique. Tem trabalhado para o cinema português e em coproduções com Portugal. Em 2001 lançou o livro *50 anos Luz, Câmera e Ação*, pela editora SENAC São Paulo, onde aborda o tema da iluminação e filmagem cinematográfica com bastante requinte técnico e estético utilizando uma linguagem simples e bem humorada.

Da mesma maneira que o Designer de Produção cria um conceito para o filme, Edgar Moura descreve sobre o conceito que se cria, também, para a fotografia, ao definir que “o objetivo do fotógrafo é criar um conceito geral para as imagens do filme e prever soluções para problemas técnicos” (2005, p. 238). Edgar Moura chama a atenção para a diferença da

⁷³ Neste caso está sendo considerado o termo **film** quando se utiliza do suporte em película e **gravar** para o suporte analógico ou digital, como em cartão de memória, disco rígido (HD) ou fita magnética.

⁷⁴ Melhor fotografia em *Apocalypse now* (1979), *Reds* (1981) e *O último imperador* (1987).

*decupagem*⁷⁵ *técnica*, ou, *análise técnica* que o Diretor de Fotografia faz para uma outra decupagem realizada pelo Diretor Cinematográfico.

A decupagem do Diretor Cinematográfico separa as ações que estão descritas no roteiro através de posições diferentes de uma “câmera futura” (Moura, 2005), e, se o fizer em desenhos estará produzindo o *storyboard*. Quanto com quem estará fazendo esta decupagem, segundo Moura, não importa, pode ser sozinho, ou com o Assistente de Direção, com o Continuista, acompanhado de um desenhista (onde é possível recorrer ao Designer de Produção) ou com o próprio Diretor de Fotografia. O que importa é que esse trabalho deve ser feito antes do Diretor Cinematográfico chegar ao *set*, senão, as possibilidades de algo sair errado ou atrasar o início das filmagens são grandes.

Quanto à *decupagem técnica* ou *análise técnica* que o Diretor de Fotografia faz é através da escolha da câmera, filtros, lentes, etc, que irá utilizar para transformar o *storyboard* em imagens fotográficas. Para o conceito da fotografia ele irá lidar com dados abstratos, artísticos, e, se houver necessidade, técnicos, para resolver como será a imagem do filme: se dura ou delicada, contrastada ou suave, realista ou estilizada.

Edgar Moura ainda descreve um bom exemplo da construção do conceito da fotografia e a relação com o Diretor de Arte. O Diretor de Fotografia Alexandre (Ramos) ia fotografar uma minissérie que se chamaria “Quarenta anos esta noite”, sobre o dia de aniversário de vários personagens atingindo esta idade. Alexandre, com ampla experiência na fotografia de vários longas, segundo Moura (2005) vinha mudando seu modo de pensar na fotografia para o filme fugindo de uma representação da realidade para começar a colocar nas imagens algumas referências de pintores. Alexandre estava preocupado em como representar a chegada dos quarenta anos através da fotografia, quando, entre o sono da noite e a visão de uma “pessoa muito triste dobrando a esquina e passando um umbral”⁷⁶ interpretou isto como o começo do fim da vida... o outono da vida. Concluiu que faria a fotografia toda em ocre, marrons e cinzas.

⁷⁵ Segundo Edgar Moura, decupar vem do francês *couper*, cortar em pedaços.

⁷⁶ Edgar Moura não deixa muito claro se o *umbral* a que se refere na visão de Alexandre é de uma laje de pedra ou madeira, que é colocada na parte inferior de uma porta sobre o piso no nível do chão, ou, se utiliza de uma metáfora espiritual onde, para a doutrina espírita, é o estado ou lugar transitório por onde passam as pessoas que não souberam aproveitar a vida na terra.

Quanto ao termo “Diretor de Fotografia”, adotado nesta pesquisa, é o mesmo que se utiliza no Brasil. O Diretor de Fotografia Vittorio Storaro, em entrevista ao blog Ricks’s Cinema, levanta a questão quanto a esta nomenclatura ao comentar sobre o seu livro *The Art of Cinematography* (2014), escrito com outros dois cineastas Bob Fisher e Lorenzo Codelli:

Geralmente utiliza-se a expressão 'fotografia do filme', mas esta palavra por si só não é suficiente. Não é só fotografia. Esta é uma palavra oriunda de um termo grego que significa escrever com a luz. A arte da fotografia é exercida pelo fotógrafo. Daí chamar-se *photography* e *photographer*. Aqui estamos perante imagens em movimento ao longo do tempo, portanto, cinematografia. Assim, a expressão é *cinematography* ou *cinematographer*. Na língua italiana existe a cinematografia e o cinematógrafo (habitualmente e erroneamente chamado de director de fotografia) (SANTIAGO, 2014, NÃO PAGINADO)⁷⁷.

Para Vittorio Storaro dois erros acometem esta nomenclatura, pois, tão como em uma orquestra existem vários solistas, mas, apenas um condutor, igualmente no cinema deve existir apenas um diretor. O segundo erro é que o nome "Diretor de Fotografia" sugere a fotografia como a ação realizada por uma única pessoa, enquanto o termo *cinematografia* envolve várias. A palavra **cinematógrafo** deriva do grego κίνημα – **cinema**, que significa "movimento" + o grego φως - **fós** "luz" + o grego γραφή – **grafo** “grafia”, e significa, literalmente "escrita da luz (imagem) em movimento". Léon Guillaume Bouly (1872–1932) foi um inventor francês que criou a palavra cinematógrafo (1892) para o seu invento, um dispositivo reversível de fotografia e óptica (originalmente *Cynématographe Léon Bouly*, e depois encurtado para *Cinématographe*). Como não teve recursos para poder patentear sua invenção, o nome “*cinématographe*” tornou-se disponível em 1894, sendo patenteado pelos irmãos Lumière. Nos EUA o termo é usado como sinônimo de ‘fotografia para cinema’, uma vez que a *cinematografia* subentende a captação de uma imagem cinematográfica, cuja técnica é de responsabilidade da equipe de fotografia. No Brasil, o seu significado é empregado semelhante ao usado nos EUA, ou, cinematografia, como um meio de comunicação que utiliza esse processo. Vittorio Storaro explica que o termo "Diretor de Fotografia" surgiu no cinema norte-americano em 1949, quando, em razão da existência da

⁷⁷ SANTIAGO, Anibal. 8 ½ **Festa do Cinema Italiano** – Entrevista a Vittorio Storaro. Blog Ricks’s Cinema. Disponível em: <http://bogiecinema.blogspot.com.br/2014/04/8-12-festa-do-cinema-italiano_20.html?q=vittorio+storaro>. Acesso em: 11 jun. 2015.

organização *Directors Guild of America*⁷⁸ os cinematógrafos americanos quiseram também ficar com o nome de "diretor".

Quanto à função do Designer de Produção, para finalizar a apresentação do “tripé criativo” de um projeto cinematográfico, e por ser este profissional o objeto desta pesquisa, será reservado um capítulo inteiro para tratar sobre o seu papel.

3 DO PRODUCTION DESIGN À PRÁTICA PROJETUAL

No dia 24 de fevereiro de 2013, em sua 85ª edição, a Academia de Artes e Ciências Cinematográficas fez diferente ao anunciar a nova nomenclatura para a premiação de Direção de Arte e Cenário: “*The academy award for best Production Design*” vai para Rick Carter e Jim Erickson - pelo trabalho realizado no filme *Lincoln* (2012) de Steven Spielberg. Outra mudança para a premiação das categorias técnicas⁷⁹ foi Melhor Maquiagem que passou a incluir melhores “... e Penteados” em sua nomenclatura. No Brasil, a maior parte da imprensa especializada na divulgação do evento continuou a usar a nomenclatura anterior, ou, traduziram o termo *Production Design* para “Desenho de Produção”. Após duas edições, no Oscar de 2015, a imprensa brasileira parece ter reconhecido ou/ compreendido a mudança e grande parte dos órgãos traduziram o novo nome da categoria para “Design de Produção”. O restante da imprensa especializada em divulgação sobre cinema que ainda não adotou a nomenclatura Design de Produção continua a reproduzir o que se convencionou chamar de “Direção de Arte”, desde 1980, para essa atividade na produção cinematográfica brasileira, segundo Vera Hamburger (2014).

A popularização da nomenclatura Design de Produção no Brasil é um bom indício para o seu reconhecimento, principalmente quando não se tenta “aportuguesar” por inteiro o termo. Dessa forma, a função Design de Produção é valorizada em toda sua dimensão e aspectos sem correr o risco de ganhar traduções que possam induzir ao erro de mudar ou limitar o

⁷⁸ *Directors Guild of America* é uma organização que defende os direitos dos diretores e membros da equipe de direção do cinema, televisão, comerciais, documentários, notícias, esportes e novas mídias. Site oficial: <http://www.dga.org/The-Guild/History.aspx>.

⁷⁹ O Oscar premia 24 categorias, sendo que 11 são classificadas como “técnicas”, em que se visa premiar a indústria e ciência cinematográfica.

seu papel, como também a valorização e reconhecimento do Designer pela indústria audiovisual brasileira.

Se analisarmos os créditos de abertura dos filmes americanos em que as funções da equipe de produção aparecem por convenção em uma ordem hierárquica, já dá para percebermos a importância do Design de Produção (*Production Design*) para o projeto de feitura de um filme. Dez filmes foram selecionados para exemplificar esta afirmação, ao mesmo tempo em que dez produções nacionais selecionadas possibilitaram distinguir como é a situação correspondente no Brasil⁸⁰. Equiparação que se torna possível se considerarmos, para esta ocasião como parâmetro, a atividade de Direção de Arte como equivalente ao *Production Design* nos filmes brasileiros.

TABELA 1 - Posição hierárquica da função *Production Design* nos créditos dos filmes estadunidenses & Direção de Arte nos filmes brasileiros.

Filme estrangeiro	Posição	Filme nacional	Posição
<i>...E o vento levou</i> (<i>Gone with the Wind</i> , 1939)	3ª	<i>O beijo da Mulher Aranha</i> (1985)	8ª
<i>Cidadão Kane</i> (<i>Citizen Kane</i> , 1941)	3ª*	<i>Central do Brasil</i> (1998)	2ª
<i>Psicose</i> (<i>Psycho</i> , 1960)	4ª*	<i>O auto da compadecida</i> (2000)	3ª
<i>Forrest Gump</i> (1994)	4ª	<i>Abril despedaçado</i> (2001)	3ª
<i>A cela</i> (<i>The cell</i> , 2000)	4ª	<i>Cidade de Deus</i> (2002)	6ª
<i>Monstros S.A.</i> (<i>Monsters, Inc.</i> , 2001)	9ª	<i>Carandiru</i> (2003)	4ª
<i>A fantástica fábrica de chocolate</i> (<i>Charlie and the Chocolate Factory</i> , 2005)	4ª	<i>Pequenas histórias</i> (2007)	6ª
<i>Rebobine, por favor</i> (<i>Be Kind Rewind</i> , 2008)	4ª	<i>Nosso lar</i> (2010)	4ª
<i>Argo</i> (2012)	4ª	<i>2 Coelhos</i> (2012)	4ª
<i>O homem de aço</i> (<i>Man of Steel</i> , 2013)	5ª	<i>Uma história de amor e fúria</i> (2013)	3ª
<i>Birdman</i> (2014)	4ª	<i>O menino no espelho</i> (2014)	3ª

Fonte: Elaborada pelo autor.

* Embora estes dois filmes apresentem o *Art director* no lugar do *Production Design*, por sua relevância para os objetivos dessa pesquisa foram escolhidos para esta lista.

Os filmes que encabeçam as duas listas se justificam pelo momento histórico que envolve a realização de cada um em relação ao tema principal desta pesquisa: o Design de Produção. Embora a atividade de Design de Produção possa ser identificada na História do Cinema, nas produções pioneiras do francês Georges Méliès (1861-1938), oficialmente irá aparecer nos

⁸⁰ Em “Apêndice” encontra-se disponível os créditos dos filmes analisados para construção da Tabela 1. Sendo que em algumas produções os créditos foram exibidos somente no final do filme.

créditos de uma produção somente quatro décadas depois no filme americano *...E o vento levou* (*Gone with the wind*, 1939).

Jane Barnwell, em Fundamentos de produção cinematográfica (2013), um dos poucos livros sobre o tema traduzido para o português, descreve que:

O designer de produção é o chefe do departamento de arte e sua função é criar um conceito de design para o filme. Isso definirá como o filme vai aparecer na tela. Por meio do uso do espaço, volume, luz, cor e textura, ele tem o objetivo de criar um design que apoie e fortaleça a história e as personagens.

Um designer deve criar sets, prédios, cidade ou até mesmo mundos inteiros, conectando-os à narrativa do filme. Em um sentido prático, ele constrói um lugar para que a ação aconteça e, em um sentido criativo, ele torna esse lugar apropriado para o filme e as personagens que vivem lá (BARNWELL, 2013, p. 101).

George Méliès (1840-1911) foi “o próprio produtor, diretor, desenhista, cenarista, figurinista e ator da maioria dos seus filmes” (ROSENFELD, 2002, p. 81). Em suas produções, efeitos como dupla exposição, fusões, câmera lenta, *stop motion*⁸¹, tomadas invertidas, *fades*⁸² de diversos tipos foram criados e utilizados pela primeira vez no cinema. O que chamou mais a atenção em suas fitas na América do Norte, ainda segundo Rosenfeld, foram as suas “cenas artificialmente arranjadas”. A maioria dos filmes do início do cinema eram rodados em cenários naturais, que não sofriam nenhuma alteração ou adaptação.

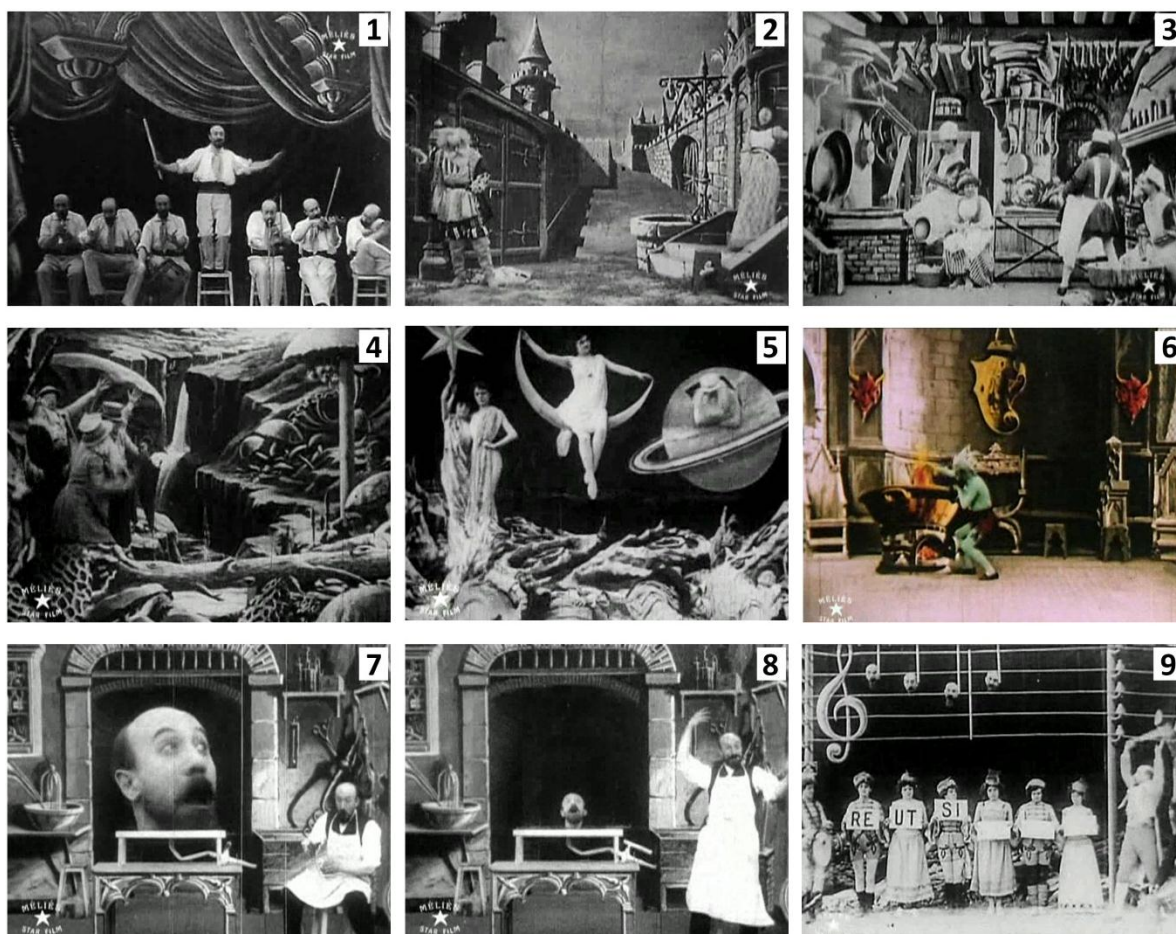
Méliès, para contar suas histórias com o nível de ficção ou efeitos que o roteiro pedia, às vezes precisava criar cenários totalmente originais ou artificiais. Para ter total controle sobre o processo de produção, Méliès criou um estúdio cinematográfico para se precaver das variações da luz solar e do tempo (FIG. 53), onde foi possível criar seus próprios cenários como no filme *A viagem à lua* (*Le voyage la lune*, 1902), onde o público pôde assistir

⁸¹ **Stop Motion** (que poderia ser traduzido como “movimento parado”) é uma técnica que utiliza a disposição sequencial de fotografias diferentes de um mesmo objeto inanimado para simular o seu movimento. Estas fotografias são chamadas de quadros e normalmente são tiradas de um mesmo ponto, com o objeto sofrendo uma leve mudança de lugar, afinal é isso que dá a ideia de movimento. CIRIACO, Douglas. O que é Stop Motion. Criado em 15 jun. 2009. Disponível em: <www.tecmundo.com.br/player-de-video/2247-o-que-e-stop-motion-.htm>. Acesso em: 16 nov. 2015.

⁸² **Fade** é quando a passagem entre um plano e outro se dá de forma gradual, sendo que o estado intermediário é uma imagem neutra (tela preta, tela branca ou de qualquer cor). **Fade out** é o desaparecimento gradual do plano A até uma imagem neutra. **Fade in** é o aparecimento gradual do plano B a partir de uma imagem neutra. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Corte_%28cinema%29>. Acesso em: 16 nov. 2015.

assombrado o homem viajar pelo céu e descer no satélite natural da Terra. Para Costa, “Georges Méliès, com seus filmes de mágicas e de fantasias, passa a ser aquele que descobriu as possibilidades cênicas do cinema” (1995, p. 39) ao visualizar no equipamento criado pelos irmãos Lumière a possibilidade de contar histórias.

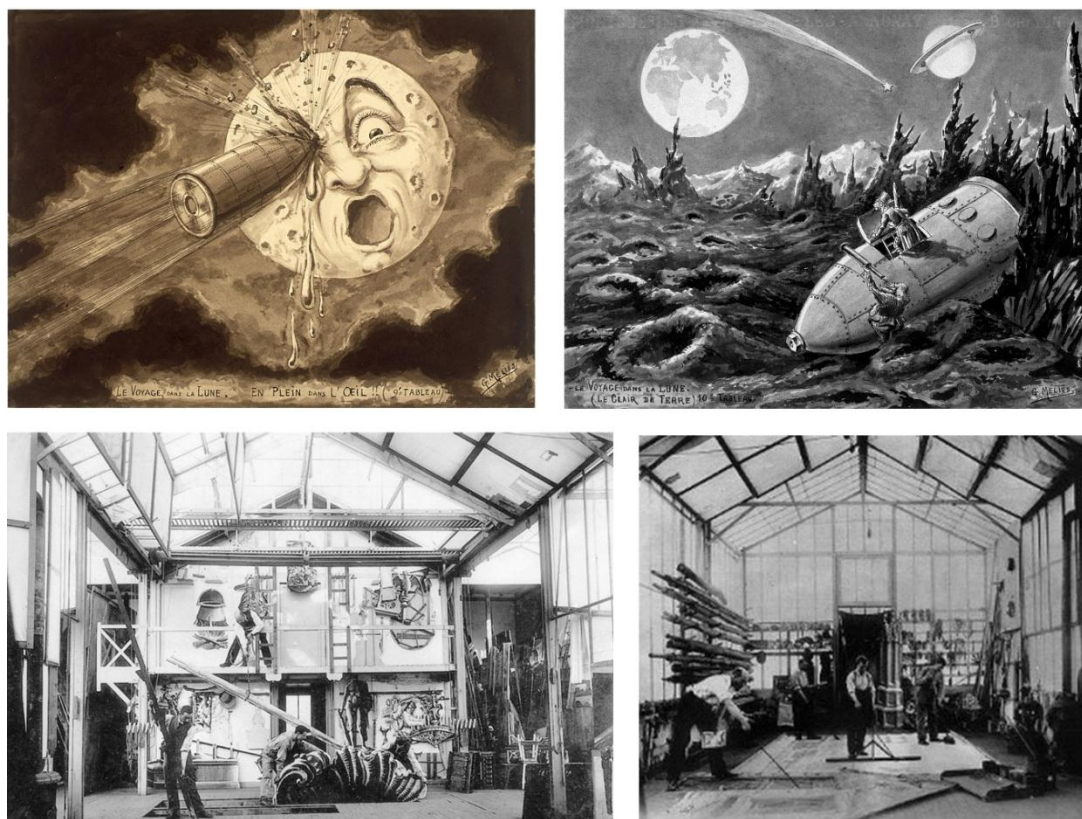
FIGURA 52 – Frame 1: *L’homme orchestre*, 1900 – frames 2 e 3: *Barbe-Bleue*, 1901 – frames 4 e 5: *Le voyage dans la lune*, 1902 – frame 6: *Le Chaudron infernal*, 1903 – frames 7 e 8: *L’homme à la tête de caoutchouc*, 1901 – frame 9: *Le Mélomane*, 1903.



Fonte: Extraídos do DVD Uma Sessão Méliès, quinze filmes de Georges Méliès. Coleção *CultClassic*, 1997.

Méliès, para conseguir produzir seus cenários, figurinos e efeitos especiais com sua equipe de produção (FIG. 52) precisou utilizar de desenhos de produção (*concept art*) e *storyboard* para passar o conceito e a visualidade pretendida nas cenas (FIG. 53). Sua prática criativa e de produção exigia uma sistematização e para isso desenvolveu um processo metodológico próprio.

FIGURA 53 – Em cima, *Concept art* de Georges Méliès para o filme *Le voyage dans la lune*, 1902. Abaixo, imagens do processo de produção em seu estúdio construído no jardim de sua casa em Montreuil, França.



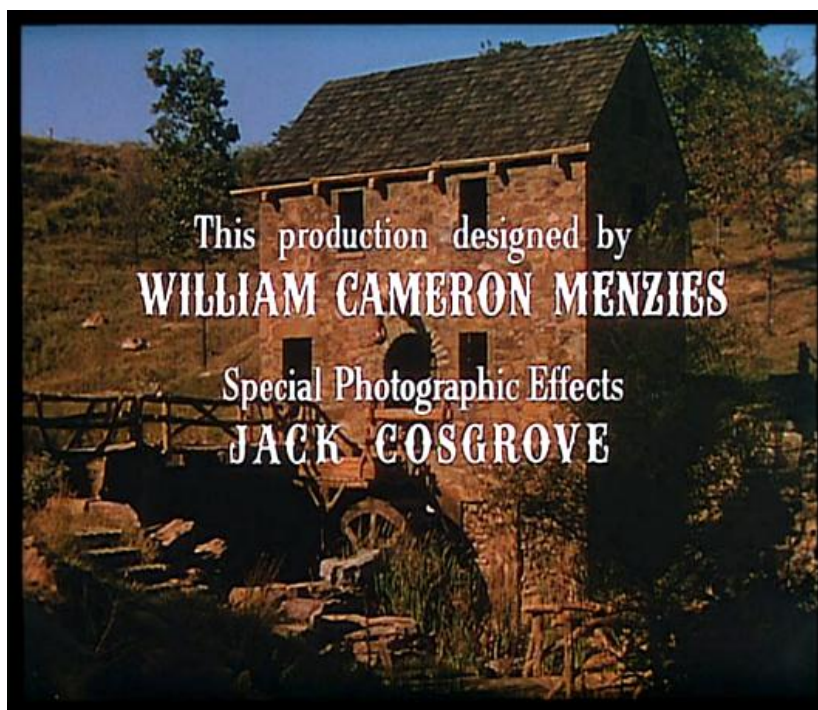
Fonte: À esquerda: *Le voyage dans la lune*, 1902 – Disponível em: <<https://pagebookmedia.wordpress.com/2013/12/08/bibliophile-birthday-georges-melies-the-inspiration-of-hugo-cabret/bday-12-8-georges-melies-a-trip-to-the-moon-le-voyage-dans-la-lune-painting1/#main>>. Acesso em: 16 nov. 2015 – À direita: *Concept art* de *Le voyage dans la lune* – Disponível em: <<http://andrewrcameron.com/2015/04/22/the-moonscapes-of-capadocia/>>. Acesso em: 16 nov. 2015. Parte de baixo, à esquerda: Disponível em: <http://obviousmag.org/entre_inquietacoes/2015/melies-e-a-arte-de-transformar-sonho-em-realidade.html>. À direita: Disponível em: <<http://sensesofcinema.com/2004/great-directors/melies/>>. Acesso em: 16 nov. 2015.

Se compararmos o seu processo de produção com o que Barnwell ainda descreve como o processo metodológico do Designer de Produção, não restarão dúvidas quanto aos méritos dos créditos à Méliès como o precursor desta função:

O processo começa na pré-produção, com as reações iniciais do designer ao roteiro em termos de atmosfera, aparência e requisitos técnicos. O designer também deve considerar as personagens, o enredo e a época em que o filme é ambientado. A pesquisa é realizada e, a partir disso, surgem os esboços, os desenhos técnicos e as maquetes tridimensionais antes que os estágios finais de construção e decoração do set sejam realizados (BARNWELL, 2013, p. 101).

Quanto à análise da **Tabela 1**, a partir da posição hierárquica da função *Production Design*, nos créditos dos filmes americanos, e, Direção de Arte, nos filmes brasileiros foi possível chegar a algumas conclusões. Em relação à passagem do tempo e as contribuições para o desenvolvimento de uma indústria cinematográfica, se foi com Méliès, segundo Rosenfeld, que o cinema descobre sua “segunda” face⁸³ ao aplicar truques para criar um mundo fantástico com todas as aparências da realidade, o cinema ainda precisou passar por quatro décadas de transformações até que em 1939, com a superprodução *...E o vento levou* alcançou um recorde histórico de bilheteria⁸⁴ e em sua ficha técnica foi creditada pela primeira vez a função de Design de Produção (*Production Design*).

FIGURA 54 - Frame do filme *...E o vento levou* (1939), dirigido por Victor Fleming.



Fonte: DVD *...E o vento levou*, 1939 © Warner Bros. Entertainment

⁸³ A “primeira” face do cinema pode ser identificada neste texto de Flavia Cesarino Costa: Os primeiros filmes têm como assunto sua própria habilidade de mostrar coisas em movimento [...]. Em vez de mostrar uma narrativa baseada em personagens que atuam num ambiente ficcional cuidadosamente construído, o cinema de atrações apresenta para o espectador uma variedade surpreendente de “vistas”. Essas “vistas” podiam ser atualidades não ficcionais (que documentavam terras distantes, fatos recentes ou da natureza) ou encenações de incidentes reais, como guerras e catástrofes naturais, as chamadas atualidades reconstituídas. MASCARELLO, Fernando (org.). **História do cinema mundial**. Campinas, SP: Papirus, 2006, p. 24.

⁸⁴ Com base em números corrigidos, considerando o valor do ingresso na época e a inflação. Site Guia da Semana: Maiores bilheterias de todos os tempos, 16/10/2015. Disponível em: <<http://www.guiada.semana.com.br/cinema/noticia/maiores-bilheterias-de-todos-os-tempos>>. Acesso em: 18 nov. 2015.

Mauro Baptista (2008) descreve que o Cinema Clássico (onde as histórias se mostravam lineares e o final feliz era marca registrada)⁸⁵ estava em decadência, além de *Hollywood* estar cada vez mais sob influências do Cinema Moderno e de Arte. Em consequência disso, a figura do Diretor Cinematográfico independente começa a ganhar peso diante da necessidade deste em revelar um estilo próprio na abordagem visual do roteiro. Na versão revisada e traduzida para o inglês do livro de Leon Barsacq (STEIN, 1976), Baptista destaca a entrevista do Diretor de Arte Leo Kerz (1912-1976) ao afirmar que, para o Diretor Cinematográfico atingir “um estilo próprio na abordagem visual” - em termos de atmosfera e textura - em sua nova postura e revalorização, ao seu lado emerge uma outra figura que vai além do Diretor de Arte, o Designer de Produção (*Production Designer*) com “uma nova resposta criativa”.

A partir da avaliação individual das fichas técnicas dos filmes da Tabela 1 (PAG. 112) é possível perceber que, entre as funções artísticas, poucas mereceram uma classificação de importância superior ao Design de Produção nos filmes americanos. De praxe, o roteirista é quem aparece após o Diretor Cinematográfico e “uma ou outra” função, ainda relacionada a parte da escrita da história pode aparecer creditada próxima a esta posição. A seguir, normalmente surgem os nomes de alguns Produtores administrativos, mas estes não foram ranqueados, pois, nos interessam para equiparação apenas as funções de caráter artístico. Considerando apenas estes tipos de funções, nós créditos do filme *...E o vento levou* (*Gone with the Wind*, 1939) o Designer de Produção (*Production Designer*) aparece na 3ª posição, depois do Roteirista e do Compositor da Trilha Sonora, e na 4ª posição aparece o Diretor de Fotografia e o Diretor de Arte em 5º. No filme *Cidadão Kane* (*Citizen Kane*, 1941) os créditos aparecem no encerramento do filme e somente a função do Diretor de Arte, na 3ª posição, atrás da Trilha Sonora e Efeitos Especiais. Em *Psicose* (*Psycho*, 1960) também é creditado o Diretor de Arte, apesar de que na 7ª posição aparece Saul Bass como *Titles Designed* e depois na 14ª posição como *Pictorial Consultant*. Em *Forrest Gump* (1994), o Designer de Produção reaparece na 4ª posição, depois do Diretor de Fotografia. Em *A cela* (*The cell*, 2000), também na 4ª posição, e, novamente atrás do Diretor de Fotografia. Na animação

⁸⁵ ROCHA, Adriano Medeiros. **Construindo o Cinema Moderno**. *UN/revista* – Vol. 1, nº 3 (julho 2006). Disponível em: <http://www.researchgate.net/publication/265195090_Construindo_o_Cinema_Moderno>. Acesso em: 19 nov. 2015.

Monstros S.A. (Monsters, Inc., 2001), na 9ª posição, antes do Diretor de Arte. Em *A fantástica fábrica de chocolate (Charlie and the Chocolate Factory, 2005)*, na 4ª posição, depois do Diretor de Fotografia. No filme *Rebobine, por favor (Be kind rewind, 2008)*, na 4ª posição, atrás do Diretor/Roteirista e o Diretor de Fotografia. Em *Argo (2012)*, na 4ª posição, atrás do Diretor de Fotografia. Em *O homem de aço (Man of steel, 2013)*, na 5ª posição, depois do Diretor de Fotografia. Em *Birdman (2014)*, na 4ª posição, novamente atrás do Diretor de Fotografia.

A análise destes créditos confirma a importância do “trípé criativo”, pelo destaque para o trabalho do Diretor Cinematográfico, do Diretor de Fotografia e do Designer de Produção, sem esquecermos a posição do roteirista entre estes. Segundo Ludmila A. Machado, “desde as fases preliminares de produção, este trio busca um conceito visual único e faz as escolhas estéticas do filme” (2011, p. 76). A autora completa destacando a função do Designer de Produção como o “[...] responsável pela concepção global do aspecto visual de um filme; trabalha para que o conjunto tenha coerência; dessa forma, as opções plástico-formais são concatenadas entre si para que nada expresse mais ou menos do que deveria” (MACHADO, 211, P. 76). Pensando o filme como uma prática projetual, Machado amplia seu valor ao comentar a importância de reunir ao processo criativo do Designer de Produção “o ponto de vista do diretor, do roteirista, do fotógrafo e os efeitos visuais num estágio inicial” (2011, p. 77), para ser possível planejar em detalhes, antecipadamente, as estratégias de produção, filmagem e todos os aspectos da pós-produção.

Nos filmes brasileiros da Tabela 1 (PAG. 112), em *O beijo da Mulher Aranha (1985)*, na 8ª posição, aparece o Diretor de Arte, depois do Figurinista (*Costume Designer*), Cenógrafo (*Set Designer*), Editor, Trilha e do Diretor de Fotografia na 3ª posição. Em *Central do Brasil (1998)*, aparece na 2ª posição. Em *O auto da compadecida (2000)*, na 3ª posição, sendo que na 4ª posição aparece o Figurinista, para na 5ª posição surgir o Diretor de Fotografia. No filme *Abril despedaçado (2001)*, na 3ª posição, depois do Diretor de Fotografia, sendo que o Roteirista ficou na 6ª posição. Em *Cidade de Deus (2002)*, o Diretor de Arte aparece na 6ª posição, depois da 5ª posição para Montagem e para a fotografia do filme é utilizado o

termo Cinematografia⁸⁶, na 4ª posição. Em *Carandiru* (2003), na 4ª posição, depois do Diretor de Fotografia, com Cenografia creditada na 7ª posição. Em *Pequenas histórias* (2007), na 6ª posição, depois da Música, Montagem, com Fotografia e Câmera na 3ª posição. Em *Nosso lar* (2010), na 4ª posição, sendo que na 3ª posição está a Trilha Sonora e na 2ª posição o Diretor de Fotografia. No filme *2 Coelhos* (2012), na 4ª posição, depois do Diretor de Fotografia. Na animação *Uma história de amor e fúria* (2013), na 3ª posição, depois da Direção/Roteiro. Em *O menino no espelho* (2014), na 3ª posição, depois do Diretor de Fotografia.

Ao analisarmos a ordem de aparecimento do Diretor de Arte nas produções nacionais podemos notar, ainda, uma variação na forma como está valorizado. Como consequência, ele não aparece frequentemente ao lado do Diretor de Fotografia, como nos créditos das produções americanas, o que seria o ideal por formarem juntos com o Diretor Cinematográfico o “tripé criativo”. O mais importante a destacar é, a partir de 1985, a presença constante deste profissional em todas as produções nacionais.

Apesar de não fazer parte da Tabela 1, no Apêndice é apresentado os créditos do filme *O que é isso, companheiro* (1997), com direção de Bruno Barreto, identificado como uma produção brasileira dos produtores e Lucy Barreto e Luiz Carlos Barreto⁸⁷. Mesmo filmado no idioma português, os créditos são apresentados em inglês. Dessa forma, a função do Diretor de Arte brasileiro Marcos Flaksman foi creditada como *Production Design*.

Vale destacar o site IMDb⁸⁸ (*Internet Movie Database* / Base de Dados de Filmes na Internet), que é uma base de dados *online* de informações sobre música, cinema, filmes, programas e comerciais para televisão e jogos de computador, que apresenta a filmografia de vários profissionais. Apesar de não ficarem claros os critérios para a classificação, até para

⁸⁶ “O termo é usado nos EUA como sinônimo de ‘fotografia para cinema’, uma vez que a cinematografia subentende a captação de uma imagem cinematográfica, cuja técnica é de responsabilidade da equipe de fotografia. Entretanto, o termo aqui no Brasil tende a ser mais amplo, envolvendo todas as funções do cinema”. SALLES, Filipe. *Princípios de Cinematografia*. Site Mnemocine. Disponível em: <<http://www.mnemocine.com.br/index.php/cinema-categoria/28-tecnica/145-principioscine>>. Acesso em: 8 dez. 2015.

⁸⁷ Lucy e Luiz Carlos Barreto são pais do Diretor Cinematográfico do filme *O que é isso companheiro* (1997).

⁸⁸ Site IMDb. Disponível em: <http://www.imdb.com/?ref_=nv_home>. Acesso em: 8 dez. 2015.

os profissionais brasileiros a listagem de suas produções é identificada entre trabalhos como *Production Designer* (Designer de Produção) ou *Art Director* (Diretor de Arte).

3.1 O SURGIMENTO OFICIAL DO PRODUCTION DESIGN NO CINEMA

O nome para a função *Production Design* foi criado pelo produtor David O. Selznick (1902-1965), para “fazer jus” ao trabalho desenvolvido por Willian Cameron Menzies (1896-1957) em *...E o vento levou* (*Gone with the Wind*, 1939), dirigido por Victor Fleming (1889-1949). Segundo Léon Barsacq (1970), Menzies havia excedido ao papel de Diretor de Arte, a ponto de merecer até dirigir também o filme em algumas cenas. Mesmo omitido nos créditos finais, Menzies realmente chegou a dirigir pelo mesmo dez por cento do filme. George Cukor, Sam Wood e Sidney Franklin também ocuparam o cargo de Diretor Cinematográfico em algum momento e também não foram citados nos créditos. A Academia de Artes e Ciência Cinematográficas de *Hollywood*, em sua 12ª edição, também reconheceu a importância do trabalho desenvolvido por Willian Cameron Menzies lhe concedendo uma premiação especial “pela excelente realização no uso da cor para reforçar a atmosfera dramática na produção no filme *...E o vento levou*”⁸⁹.

Na ocasião, Menzies já possuía duas estatuetas do Oscar como Diretor de Arte em *Mulher Cobiçada* (*The Dove*, 1927) e *A Tempestade* (*Tempest*, 1928), recebidas na 1ª edição do Oscar – 1927/1928. Interessante é que o filme *...E o vento levou* contava com um talentoso Diretor de Arte na equipe, Lyle Reynols Wheeler (1905-1990), que por seu trabalho neste filme ganhou o prêmio da categoria na 12ª edição do Oscar. Wheeler desempenhou esta atividade em mais de 350 produções, conquistando cinco estatuetas ao todo⁹⁰. Nessa época, o nome correto da premiação era Decoração de Interiores (*Interior Decoration*). A categoria só passou a chamar Direção de Arte (*Art Director*) a partir de 1947.

⁸⁹ “To William Cameron Menzies for outstanding achievement in the use of color for the enhancement of dramatic mood in the production of *Gone with the Wind*”. Disponível em: <<http://www.oscars.org/oscars/ceremonies/1940/memorable-moments>>. Acesso em: 22 fev. 2015.

⁹⁰ *Gone with the Wind* (1939) - *Anna and the King of Siam* (1946) - *The Robe* (1953) - *The King and I* (1956) - *The Diary of Anne Frank* (1959). Fonte: <<http://cinemacommel.blogspot.com.br/2012/01/oscar-todas-as-edicoes.html>>. Acesso em: 18 jan. 2015.

Na versão americana⁹¹ em que o livro de Barsacq (1906-1969) foi ampliado e revisado pelo editor Elliott Stein (1928-2012), está reproduzida a carta que o produtor do filme David O. Selznick escreveu para os executivos da companhia *Metro-Goldwyn-Mayer Inc* (MGN), em 01 de setembro de 1937:

Eu sinto que nós precisamos de um homem com o talento e a enorme experiência de Menzies nos cenários desse filme, e em sua produção física. Eu espero ter ...E o vento levou organizado até ao último ângulo da câmera antes de começar a filmar, porque neste filme uma preparação realmente cuidadosa irá economizar centenas de milhares de dólares. ...Quando ele receber o roteiro completo, ele pode então projetar todos os sets, esboços e planos durante minha ausência, para me apresentar no meu retorno, e então iniciar o que eu quero para este filme e o que apenas havia sido feito poucas vezes durante a história do cinema (e dentre essas, na maioria das vezes, feitas por Menzies) - um roteiro completo em forma de esboço, mostrando as reais disposições da câmera, iluminação, etc. Este é o trabalho gigantesco que Menzies terá que trabalhar muito próximo de Cukor. Há também o trabalho da montagem das sequências, no qual eu planejo não somente ter Menzies projetando e desenhando, mas também, em grande parte, dirigindo o filme.

Em suma, é meu plano ter todo o planejamento físico dessa produção, com o máximo de detalhes que eu ainda não tenho tratado neste parágrafo (tal como o controle dos planos) pessoalmente tratado por ninguém menos que um homem que já tenha feito de tudo - e este homem é Menzies. Menzies pode vir a ser um dos fatores mais importantes na produção deste filme.

Um dos menores problemas relacionado a este arranjo é a questão do crédito de Menzies. Menzies está terrivelmente ansioso para não voltar para a direção de arte e, claro, seu trabalho neste filme, a meu ver, será muito maior em competência do que o trabalho normalmente associado ao termo "direção de arte". Sendo assim, eu provavelmente lhe daria algum crédito do tipo 'Design de Produção por William Cameron Menzies' (STEIN, 1976, p. 167 – tradução do autor e Bianca de Oliveira)⁹².

3.2 DEFININDO DESIGN DE PRODUÇÃO (*PRODUCTION DESIGN*)

Seguindo a linha de pesquisa desenvolvida por Mauro Baptista⁹³ (2008), "Design de Produção" é a melhor tradução para a função de *Production Design*, sendo a mais condizente com o seu papel na feitura de um filme e que outros pesquisadores brasileiros

⁹¹ STEIN, Elliot. *Caligari's cabinet and other grand illusions: a history of film design*. [Translated by Michael Bullock] - New York: New American Library, 1976. Versão original em inglês disponível no ANEXO A (PAG. 179).

⁹² Originalmente esta carta (memorando) foi selecionada e editada por Rudy Behlmer para o livro *Memo from David O. Selznick*. New York: Viking, 1972, p. 151-152. Este livro foi produzido a pedido de Daniel Selznick, o filho mais novo de David O. Selznick.

⁹³ Autor de vários artigos sobre cinema e design. Em 2008, lançou com Fernando Mascarello (Organizadores) o livro *Cinema mundial contemporâneo*, pela Editora Papirus.

sobre o tema vêm utilizando, onde se justifica esta tradução também adotada para esta dissertação. Quanto à utilização do profissional Designer de Produção pelo cinema brasileiro se torna necessário superar algumas barreiras, a começar pela definição do seu papel e sua diferença para o Diretor de Arte e o reconhecimento das contribuições e importância que o Design pode trazer para o projeto de filme.

Baptista (2008), em sua pesquisa sobre design e cinema observa que a língua inglesa favorece o uso do termo design ao entender a palavra como equivalente de projeto e de planejamento, enquanto que, no português, a palavra design nem sempre possui no cotidiano essa conotação. Já a palavra produção “para o cinema americano, significa pensar a obra como um todo e como um projeto, enquanto no Brasil geralmente é confundida apenas com a administração de um projeto” (2008, p. 119). E acrescenta que por isso

[...] no Brasil, mesmo que se faça design, ainda costuma-se falar de direção de arte para se referir ao relativo à escolha de locação, ambientes, cenários, móveis e objetos. Em contrapartida, há uma tendência internacional, principalmente americana, ligada a um cinema industrial de alto orçamento, que utiliza há mais de 20 anos o conceito de design de produção: a função de pensar a concepção visual relativa a locações, cenários, móveis e objetos de um filme (BAPTISTA, 2008, p. 112-113).

Para entendermos a importância da função do Design de Produção, antes de tudo é preciso compreender o cinema como uma prática projetual e fazer valer da origem mais remota para a palavra Design, no latim *designare* - verbo que abrange ambos os sentidos de designar e o de desenhar, segundo Denis (2000) -, até o significado na língua inglesa relacionado à ideia de plano, desígnio, intenção, configuração, arranjo e estrutura.

3.3 PRÁTICA PROJETUAL DE DESIGN EM UM PROJETO CINEMATOGRAFICO

Mesmo que o filme nasça de um roteiro é importante considerarmos a sua produção como uma prática projetual. Partindo deste princípio é possível entender sua produção como a demanda de um projeto conceitual de design⁹⁴. Nigel Cross (2007) é designer, educador e

⁹⁴ “No design conceitual, os designers exploram as potencialidades reflexivas e dialéticas do processo de criação do design, abrindo espaço para pensar e discutir os assuntos mais diversos.” FRANZATO, Carlo. **O Processo de Criação no Design Conceitual**. Explorando o potencial reflexivo e dialético do projeto. Tessituras &

pesquisador, em seus estudos sobre a compreensão de como os designers pensam e trabalham, entende o ato de projetar como a capacidade humana de solucionar problemas em diversas áreas. O problema em uma produção cinematográfica surge na pré-produção quando se questiona: “Como” vamos contar a história? A partir desta problematização e a procura por soluções através da prática projetual é possível começar a distinguir o papel e a diferença entre o Designer de Produção e o Diretor de Arte.

Compreendida a feitura de um filme como uma prática projetual o designer parte para resolver o problema apontado de “como” vamos contar a história? Para o escritor Deyan Sudjic (2010), o design cresceu em torno de um conjunto de ideias fundamentais, sendo uma delas, que o design é uma resposta a uma série de instruções e que ao ser apresentado um problema para os designers “eles encontram um modo de solucioná-los”. Segundo este autor, o designer parte de centenas de alternativas diferentes já prontas, para selecionar e montar respostas “de forma a dar ao resultado uma personalidade distinta” (SUDJIC, 2010, p. 31). Para Giselle Merino, em sua tese de doutorado, existe a necessidade de uma melhor compreensão sobre a prática projetual do Design que “se utiliza de métodos, para orientar e direcionar seus procedimentos” (2014, p. 22), apoiando-se no pensamento de Kathryn Best que afirma que “os métodos de Design são também usados para definir o que é que a equipe de Design tem que fazer, que processos tem de usar e quais serão os resultados esperados” (BEST, 2009, p. 108). No cinema, a equipe de Design encontra-se dentro do Departamento de Arte, juntamente com outros profissionais da indústria cinematográfica de formações diversas, sob o comando do Designer de Produção.

Método é a designação que se atribui a um conjunto de procedimentos racionais, explícitos e sistemáticos, postos em prática para se alcançar enunciados e resultados teóricos ou concretos ditos verdadeiros, de acordo com algum critério que se estabeleça como verdade (CIPINIUK; PORTINARI, 2006, p.17).

Em seu processo metodológico, se tratando de uma produção cinematográfica, o designer terá o desafio de, a partir do roteiro, “identificar, levantar, compreender e converter as

informações, e após a sua análise e síntese, gerar o Design e devolvê-lo numa linguagem compreensível e adequada à demanda” (MERINO, 2014, p. 3). Na “demanda” da produção cinematográfica, o “design devolvido” para ser compreensível e adequado irá utilizar-se dos recursos e meios da linguagem cinematográfica para a composição das imagens fílmicas que serão geradas, visualizadas e entendidas a uma realidade móvel de 24 quadros por segundo⁹⁵. Para René Gardies

No cinema, a noção de composição deve, portanto, ser entendida como uma realidade *essencialmente e sempre móvel*. É uma forma dramática e plástica apanhada num processo incessante de transformação, porque não para de se compor, decompor e recompor, passando continuamente de um equilíbrio para o outro, através do desequilíbrio da dinâmica do movimento (GARDIES, 2007, p. 32).

J. Dudley Andrew ao analisar a obra de Jean Mitry (1907-1988), considerado um dos mais importantes pioneiros da história e da teoria do cinema, descreve que para este autor as imagens cinematográficas como matéria-prima “[...] existem não apenas como escolhidas por alguém, mas como organizadas num mundo fílmico por elas próprias” (1965 *apud* ANDREW, 2002, p. 156). Ainda segundo Mitry, é preciso ter atenção para importância da montagem neste processo por que nela se inclui todos os métodos que dão contexto a imagens isoladas “que transformam a matéria-prima num universo fílmico, que fazem a tendência natural das coisas e seus análogos terem sentido numa significação humana” (1965 *apud* ANDREW, 2002, p. 157). Dessa forma o Design tem um sentido natural na imagem cinematográfica “pura” porque está ali para ser visto, mas, seu sentido só transmite um nível de significado maior como imagem sequencial na montagem, combinada com outras imagens de inúmeros modos, “a cada vez formando não apenas uma nova série estética [...], mas um mundo novo, psicologicamente real” (1965 *apud* ANDREW, 2002, p. 157). Andrew conclui sua análise dizendo que

Mitry acha então que, no primeiro nível, o nível da percepção e da imagem cinematográfica, a realidade não pode ser ignorada. No segundo nível, o nível da narração e sequência de imagens, acha que é o homem que não pode ser ignorado,

⁹⁵ 24 quadros por segundo (ou 24 fps) é a cadência padrão do cinema desde 1929, tanto na filmagem quanto na projeção. Ficaram convencionados os 24 fps, porque era a taxa de quadros mais lenta (e, consequentemente, mais barato de produzir) e que ainda suportaria áudio quando executado em um carretel de 35 mm. TARANTOLA, Andrew. Por que a taxa de quadros é importante. Site Gizmodo Brasil, 2015. Disponível em: <<http://gizmodo.uol.com.br/taxa-de-quadros-cinema/>>. Acesso em: 1 nov. 2015.

o homem com seus planos, seus desejos, seus significados, que faz com que esses análogos da natureza se submetam à sua própria necessidade insaciável de significar. Um novo mundo é criado pelo cineasta com a ajuda e a cumplicidade do mundo real dos sentidos. Nenhuma arte fez isso. O cinema é capaz de um nível posterior de significado além daquele de criar um novo tipo de mundo (1965 *apud* ANDREW, 2002, p. 158).

Para Sudjic, “o Design é usado para moldar percepções de como os objetos devem ser compreendidos” (2010, p. 51) e o cinema precisa dessa sua capacidade de significar; o restante é realizado pelo próprio desejo do espectador, que tenta dar algum tipo de significado e significação humana e “não vai parar até que cada imagem cinematográfica desempenhe um papel no drama humano criado fora do mundo perceptivo” (ANDREW, 2002, p. 158). Mas, para tanto, é preciso considerar, segundo Sudjic, “que o design sempre envolveu moldar e embelezar coisas do dia a dia, para nos fornecer algo que nos lembrasse o mundo para além da utilidade. O design se preocupa com o caráter emocional dos objetos” (2010, p. 169).

Essa possibilidade multifacetada e multidisciplinar do designer atuar pode trazer à tona a grande discussão se, ao trabalhar com cinema o Designer estará fazendo “arte” ou “design”? A grande preocupação que Sujic discute no capítulo “Arte” em seu livro *A linguagem das coisas* (2010), é que quase todos os designers foram treinados para, no fundo, acreditar que design não é arte. O autor transfere para George Nelson (1908-1986), que foi um dos Designers Industriais mais racionais dos Estados Unidos, a responsabilidade de afirmar que “o designer é essencialmente um artista, um artista cujas ferramentas são um tanto diferentes daquelas de seus antecessores, mas assim mesmo um artista” (2010. p. 169). As Diretrizes Curriculares Nacionais do Curso de Graduação em Design, aprovadas em março de 2004 pelo Conselho Nacional de Educação (CNE), almejam a formação de um profissional com competências e habilidades criativas para propor soluções inovadoras de conceitos em seus projetos de acordo com as diversas técnicas de expressão e reprodução visual, oriundas do domínio de uma linguagem própria. No Artigo 3º define que

O curso de graduação em Design deve ensinar, como perfil desejado do formando, capacitação para a apropriação do pensamento reflexivo e da sensibilidade artística, para que o designer seja apto a produzir projetos que envolvam sistemas de informações visuais, artísticas, estéticas culturais e tecnológicas (sic), observados o ajustamento histórico, os traços culturais e de desenvolvimento das

comunidades bem como as características dos usuários e de seu contexto sócio-econômico (sic) e cultural⁹⁶ (CONSELHO NACIONAL DE EDUCAÇÃO, 2004).

É necessário que o designer compreenda e incorpore na sua prática cinematográfica que “o objetivo da arte é transmitir a sensação das coisas como elas são percebidas, e não como elas são conhecidas”⁹⁷. Arnheim completa, justificando que “nenhuma representação de um objeto jamais será válida visual e artisticamente, a não ser que os olhos possam entendê-la diretamente como um desvio da concepção visual básica do objeto”⁹⁸. Sujic (2010) afirma que a Arte é uma maneira de ver o mundo e o Design um tipo de linguagem que é o reflexo de valores emocionais e culturais e que há algo a entender sobre os objetos além das questões óbvias de função e finalidade.

E o design passou a ser a linguagem com que se molda esses objetos e confecciona as mensagens que eles carregam. O papel dos designers mais sofisticados, hoje, tanto é ser contadores de histórias, fazer um design que fale de uma forma que transmita essas mensagens, quanto resolver problemas formais e funcionais (SUJIC, 2010, p. 21).

André Stolarski (2012) apresenta em sua dissertação de mestrado, ao investigar sobre as relações entre arte e design, que “os impasses surgidos na avaliação dessas relações decorrem da predominância de visões que atribuem a elas papéis superficiais no que tange ao projeto, ou, que simplesmente desconsideram o projeto como o seu cerne”.

O Design deixa de ser visto apenas como algo estético (que preserva sua importância), mas incorpora no seu saber fazer da prática projetual toda sua complexidade, determinando a coerência exigida alinhada às demandas que resultam em soluções, representadas por produtos com uma maior amplitude de atendimento. Em suma, o Design deixa de ser um fim e passa ser um meio para alcançar soluções mais eficientes e eficazes (MERINO, 2014, p. 20-21).

Dessa maneira, o foco desta pesquisa permanece centrado na prática projetual da feitura de um filme, independente de visões contrárias ou ortodoxas na relação entre Design e Cinema neste processo, ultrapassando ou não a sua forma de atuação, representação ou significação.

⁹⁶ Conselho Nacional de Educação. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/rces05_04.pdf>. Acesso em: 21 out. 2015.

⁹⁷ Viktor Shklovsky, “Art as Technique”, in *Russian Formalist Criticism: Four Essays*, tradução de Lee Lemon e Marin Reis. Lincoln, Univ. of Nebraska Press, 1965.

⁹⁸ Rudolf Arnheim, *Art and Visual Perception: A Psychology of the creative eye*, 1954, p. 92.

3.3.1 DO DESEJO AO PROJETO, O MOMENTO PARA O DESIGNER DE PRODUÇÃO

O problema que se apresenta na feitura de um filme surge quando se decide qual história iremos contar. Às vezes, já na aquisição dos direitos autorais, quando é baseada em fatos reais ou da adaptação de uma obra literária. O Diretor Cinematográfico Fernando Meirelles, em 1997, quando quis comprar os direitos do livro *Ensaio sobre a Cegueira* (1995), do escritor português José Saramago (1922-2010), “foi barrado pelo próprio Saramago, que considerava o livro impossível de filmar”⁹⁹. Para sua sorte, com uma carreira em ascensão, principalmente pelo sucesso do filme *Cidade de Deus* (2002), enquanto Meirelles filmava **O Jardineiro Fiel** (*The Constant Gardener*, 2005), ele “foi procurado por um produtor canadense, que havia adquirido os direitos do livro de Saramago e queria que ele dirigisse a adaptação” (LYRA, 2008, p. 16). A adaptação, no final, agradou Saramago imensamente. O escritor disse a Meirelles: “Estou tão feliz por ter visto esse filme como estava quando acabei de escrever o livro”¹⁰⁰. Em outra declaração, Saramago disse que “agora conheço a cara das minhas personagens”¹⁰¹. Ultrapassado este possível obstáculo dos direitos autorais, surge o principal problema: E agora, como vamos contar essa história?

Existem várias situações que demandam em qual momento o Designer de Produção passa a fazer parte da produção de um filme. No caso em que o projeto do filme parte da iniciativa de um Produtor Cinematográfico ou Estúdio é possível que o Designer de Produção seja chamado até mesmo antes do futuro Diretor Cinematográfico. Ele pode ser convidado a ler o roteiro, ou o livro, recém-adquirido seus direitos autorais, para opinar sobre o estilo visual e requisitos técnicos que serão utilizados na adaptação. Dessa forma, o produtor conseguirá pensar e escolher o Diretor Cinematográfico que tenha o perfil para aquele projeto. No caso da produção de *Minority report – A nova lei* (*Minority report*, 2002), dirigido por Steven Spielberg, o Designer de Produção McDowell, segundo Machado (2011), foi convidado para o filme juntamente com o roteirista, pois ainda não havia um roteiro, só uma história curta

⁹⁹ LYRA, Marcelo. O Adaptador, p. 16. **Revista Língua portuguesa**, Editora Segmento, edição 38, Ano III – dezembro de 2008.

¹⁰⁰ José Saramago assiste Ensaio Sobre a Cegueira. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=Y1hzDzAvJOY>>. Acesso em: 09 out. 2015.

¹⁰¹ BOSCOV, Isabela. **Onde enxergar é o horror**. Revista Veja / Edição 2077 – Ano 41 – Nº 36 / 10 de setembro 2008, p.151.

do escritor americano de ficção científica Philip K. Dick (1928-1982). Ainda segundo esta autora, as sugestões “tecnológicas – como a interface capaz de reconhecer gestos e os carros com levitação magnética -, a linguagem visual e os componentes de design contribuíram diretamente para o enredo do filme” (2011, p. 79). McDowell, ainda “insistiu para que toda a tecnologia abordada no filme funcionasse de acordo com a ciência” e para conseguir isso “convocou cientistas e futurologistas” que funcionaram como consultores que fizeram parte de forma permanente da equipe de design (MACHADO, 2011, p. 78).

Mas, normalmente, inicia-se com a contratação do Diretor Cinematográfico para, então, de acordo com o que se pretende para o filme procurar pelo perfil do Designer de Produção. Pela natureza colaborativa que é a feitura de um filme, uma leitura do roteiro com o Diretor Cinematográfico, acompanhado do Diretor de Fotografia e o Designer de Produção, que juntos formam o tripé criativo, é o ideal para o ponto de partida para decidir **como** vamos contar a história. A partir daí, a produção do filme começa a tomar a forma de um projeto e, o Designer de Produção, como chefe do Departamento de Arte começa a desenvolver

[...] um conceito de design para o filme. Isso definirá como o filme vai aparecer na tela. Por meio do uso do espaço, volume, luz, cor e textura, ele tem o objetivo de criar um design que apoie e fortaleça a história e as personagens. Um designer deve criar sets, prédios, cidades ou até mesmo mundos inteiros, conectando-os à narrativa do filme. Em um sentido prático, ele constrói um lugar para que a ação aconteça e, em um sentido criativo, ele torna esse lugar apropriado para o filme e as personagens que vivem lá (BARNWELL, 2008, p. 101).

O roteiro do filme *...E o vento levou* (*Gone with the Wind*, 1939), dirigido por Victor Fleming, foi desenvolvido a partir do primeiro e único livro escrito pela escritora e jornalista estadunidense Margaret Mitchell (1900-1949) sobre a época da Guerra Civil Americana, também conhecida como Guerra de Secessão (1861-1865) e as situações vividas pelos sulistas durante este período histórico. Vencedor em 8 categorias¹⁰² das 13 indicadas ao Oscar, o filme se destacou entre vários aspectos pela autenticidade do seu figurino, cenários e fotografia. Uma sequência em que se destaca o pioneirismo do trabalho desenvolvido por William Cameron Menzies (1896-1957), e creditado pela primeira vez no cinema como

¹⁰² Outras duas premiações recebidas pelo filme foram o Oscar honorário de William Cameron Menzies e o Prêmio técnico e científico para Don Musgrave pelo pioneirismo no uso de equipamentos coordenados na produção.

Designer de Produção (*Production Designer*), é quando a personagem central Scarlett O'Hara (vivida por Vivien Leigh – 1913-1967) caminha entre os corpos de sobreviventes da Batalha de Gettysburg (1 - 3 de julho de 1863), onde ocorreu o maior número de vítimas na Guerra Civil Americana. A cena foi realizada com a câmera fixada em um guindaste de 43 metros de altura para um impressionante *TRAVELLING* aéreo onde cerca de mil figurantes, misturados com outros tantos bonecos de cera, compõem a tomada.

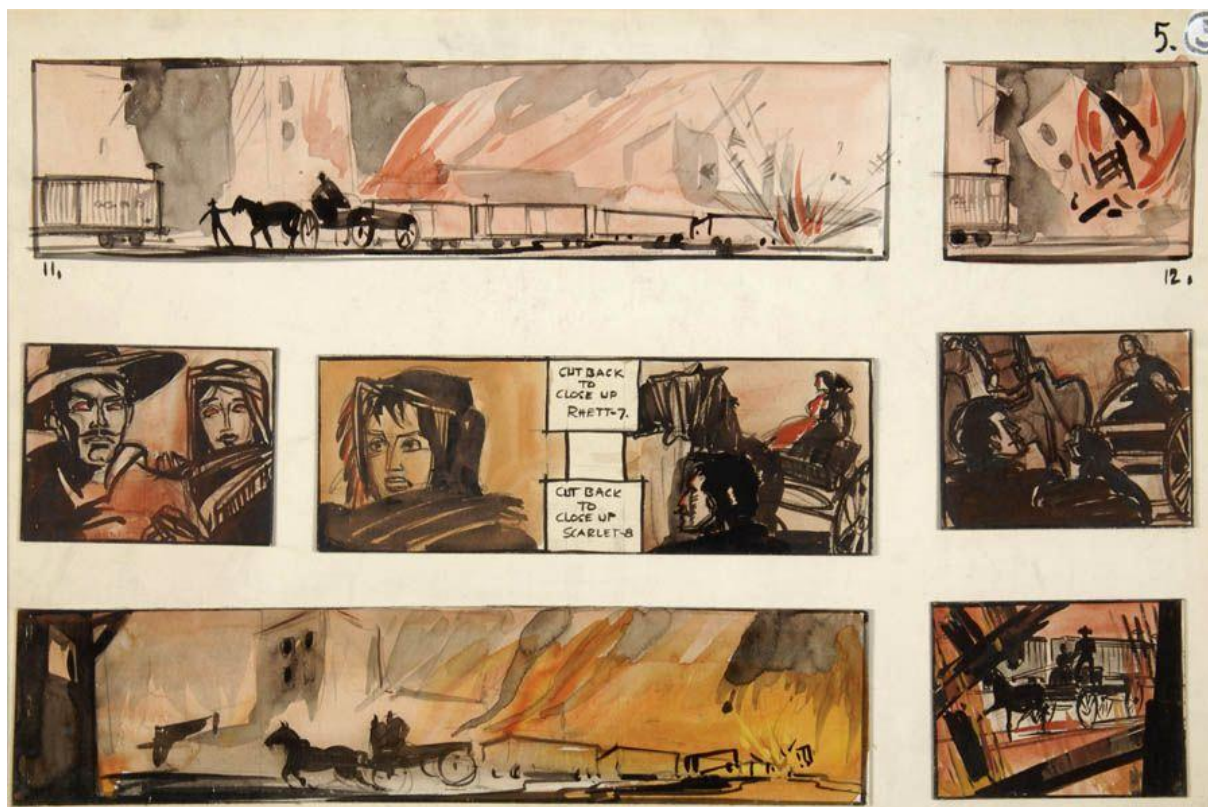
FIGURA 55 - Frames da Batalha de Gettysburg do filme *...E o vento levou* (1939), dirigido por Victor Fleming.



Fonte: Montagem a partir do DVD *...E o vento levou*, 1939 © Warner Bros. Entertainment

Na cena do incêndio na cidade de Atlanta / EUA, invadida pelos ianques do norte, sob o comando de Menzies, o produtor David O. Selznick resolveu colocar fogo em todos os cenários de filmes antigos que havia em seus estúdios como os da primeira versão de *King Kong* (1933) e *Jardim de Alá* (1936), entre outros, que estavam sendo utilizados no set disfarçados como falsas fachadas. Esta foi a primeira cena filmada de *...E o vento levou* (1939), para conseguirem abrir espaço para a cidade cenográfica que teria que ser construída para a produção. Moradores próximos ao estúdio da Metro-Goldwyn-Mayer Inc. (MGM) ligaram para o corpo de bombeiros pensando que fosse um incêndio de verdade.

FIGURA 56 – Willian Cameron Menzies fez o *storyboard* e também dirigiu esta cena do incêndio na cidade de Atlanta, EUA, no filme *...E o vento levou* (1939), dirigido por Victor Fleming.



Fonte: Imagem do livro *The art of movies storyboards: visualising the action of the worl's greatest films* – Kindle para PC, 14% Posição 296 de 2164.

Vários problemas de troca de direção ocorreram, com George Cukor (1899-1983) chegando a dirigir 5% do filme. Houve divergências quanto a seu estilo intimista de dirigir, bem ao contrário da “espetaculosidade” desejada pelo produtor David O. Selznick. Assumiu Victor Fleming (1889-1949), que na época estava finalizando a direção do filme *O mágico de OZ* (*The wizard of Oz*, 1939). Este dirigiu aproximadamente 45% do filme e foi o único diretor mencionado nos créditos finais. Quando Victor Fleming sofreu um colapso nervoso, insatisfeito com as reclamações constantes de Selznick, assumiu seu lugar Sam Wood (1883-1949), que chegou a dirigir 15% da produção. Este Diretor recebeu uma importante contribuição do Designer de Produção Willian Cameron Menzies que o auxiliou na manutenção da unidade visual do filme. Daí surgiu uma parceria entre eles que se repetiu em várias outras produções do diretor como em *Por quem os sinos dobram* (*For whom the*

bells toll, 1943). A porcentagem de direção “não-creditada” a Menzies faz parte da equipe de segunda unidade de produção do filme:

Na segunda unidade funcionaram James Fitzpatrick (conhecido produtor de shorts para a Metro), B. Reeves Eason, Chester Franklin e Cameron Menzies que, além da sequência do incêndio, filmou Scarlett e o pai em silhueta; Scarlett e Melanie no hospital; Scarlett nas ruas de Atlanta durante o bombardeio de Sherman e o retorno de Scarlett a Tara após ser deixada por Rhett nos limites da cidade, num total de 15% da realização. Porém o mérito maior de Menzies foi tê-la planejado inteiramente, elaborando cada uma das suas quase 700 cenas em detalhados desenhos, que incluíam desde a concepção cenográfica até a seleção de ângulos de câmera (MATTOS, 2009, não paginado).¹⁰³

...*E o vento levou* (1939) foi a primeira produção a cores a ganhar o Oscar de Melhor Filme em 1940. Produzido em *Technicolor*, é o nome comercial de um processo utilizado para a criação de cores vivas. O processo acontece ao utilizar 3 rolos de filmes durante a filmagem, cada um filmando em uma das 3 cores primárias, que projetadas uma sobre as outras, causam a "impressão" da cor. Em razão da escolha do uso desta técnica, William Cameron Menzies, como Designer de Produção do filme, teve outra importante participação. Como o uso da tecnologia demandava a presença de técnicos da empresa no *set* de filmagem sugerindo ou tomando decisões na escolha de enquadramentos, filtros e iluminação, estas interferências causaram transtornos ao Diretor de Fotografia Lee Garmes (1898-1978), ao Figurinista Walter Plunkett (1902-1982), ao Diretor de Arte Lyle R. Wheeler (1905-1990) e o responsável pelos interiores Joseph B. Platt (1895-1968). Menzies foi convocado como um mediador entre as diferentes opiniões destes profissionais e o pessoal da *Technicolor*. Destas divergências resultaram outras mais, entre o Diretor de Fotografia Lee Garmes e o produtor do filme Selznick quanto a tonalidade das cores utilizadas, o que acabou ocasionando a sua demissão depois de quase um terço filmado e em consequência nem aparece nos créditos finais do filme. Quem o substituiu foi Ernest Haller (1896-1970), que nunca havia filmado em cores, mas se entendeu com Ray Rennahan (1896-1980) que durante a década de 1920 foi considerado como um líder inovador no desenvolvimento do processo *Technicolor* de três tiras e acabaram dividindo o Oscar de Melhor fotografia em cores. O Diretor de Fotografia

¹⁰³ MATTOS, A. C. Gomes. ...E o vento levou: O filme mais famoso de todos os tempos / Junho de 2010. Blog Histórias de cinema. Disponível em: <www.historiasdecinema.com/2010/06/e-o-vento-levou-o-filme-mais-famoso-de-todos-os-tempos-2/>. Acesso em: 5 nov. 2015.

Wilfred M. Cline (1903-1976) também aparece nos créditos do filme dividindo a fotografia (grafado como Wilfrid). Como a partir de 1940 a Academia de Artes e Ciências Cinematográficas passou a oferecer prêmios separados para fotografia em preto e branco e fotografia colorida, na edição deste ano, o filme *O morro dos ventos uivantes* (*Wuthering Heights*, 1939), dirigido por William Wyler (1902-1981), ganhou o Oscar de Melhor Fotografia em preto e branco.

4 UMA FUNÇÃO SIMILAR NO CINEMA BRASILEIRO

Ludmila A. Machado (2011) afirma que a grande maioria dos países adota a nomenclatura norte-americana (*Production Designer*), enquanto no Brasil “o sistema de produção brasileiro ainda trabalha com a classificação anterior, e nomeia esse profissional como diretor de arte” (2011, p. 75).

A Diretora de Arte e Cenógrafa Vera Hamburger lançou em 2014 o livro *Arte em cena – A direção de arte no cinema brasileiro*. Fruto da sua prática profissional e um trabalho de pesquisa¹⁰⁴ e reflexão sobre o tema ela revela os desafios e soluções encontradas por profissionais brasileiros. No livro são entrevistados quatro experientes Cenógrafos e Diretores de Arte da atualidade, que falam sobre seu processo criativo e a evolução dessa atividade no Brasil. Hamburger é taxativa quanto ao tipo de trabalho desenvolvido por esta função, mas, chama a atenção para que, nem mesmo os profissionais do meio e os espectadores possuem clareza sobre a participação e a influência da Direção de Arte na concepção e realização dos filmes (2014, p. 15). Hamburger também afirma que o *Production Designer* no Brasil é definido como Diretor de Arte e que Cenógrafos, Figurinistas, Maquiadores e profissionais dos efeitos especiais, que antes “criavam e produziam sob o comando do diretor e/ ou produtor passaram a seguir a orientação do diretor de arte, numa abordagem especializada e global da espacialidade e visualidade da obra” (2014, p. 18-19). E completa comentando que:

A construção de um universo físico visual coerente com a abordagem original do filme, definida com o diretor, é o objetivo do trabalho do diretor de arte.

¹⁰⁴ Vera Hamburger realizou a pesquisa e entrevistas para seu livro através do patrocínio do extinto programa *Bolsa Vitae de Artes* que valorizava a pesquisa não universitária no país.

Extrapolando o chamado ‘padrão de beleza’, o ‘belo’ cinematográfico está ligado à criação de conflitos visuais que tornem a imagem instigante, a ponto de envolver o espectador naquilo que vê, fazendo-o acreditar na autenticidade do mundo ficcional que lhe é apresentado (HAMBURGER, 2014, p. 19).

No Brasil, a profissão de Diretor de Arte é oficialmente regulamentada por meio do *Decreto Nº. 82.385* de 05 de outubro de 1978, que regulamenta a *Lei Nº. 6.533* de 24 de maio de 1978. No site do governo onde está disponibilizada, existe um link para *download* de um Quadro Anexo ao decreto¹⁰⁵, com títulos e descrições das funções em que se desdobram as atividades de Artista e de Técnico em Espetáculos de Diversões divididas em: I - Artes Cênicas / II – Cinema / III – Fotonovela / IV – Radiodifusão.

No Quadro Anexo ao Decreto Nº. 82.385, é definida a profissão do Diretor de Arte como quem:

Cria, conceitua, planeja e supervisiona a produção de todos os componentes visuais de um filme ou espetáculo; ele traduz em formas concretas as relações dramáticas imaginadas pelo Diretor Cinematográfico e sugeridas pelo roteiro; define a construção plástica-emocional de cada cena e de cada personagem dentro do contexto geral do espetáculo; verifica e elege as locações, as texturas, a cor e efeitos visuais desejados, junto ao Diretor Cinematográfico e ao Diretor de Fotografia; define e conceitua o espetáculo estabelecendo as bases sob as quais trabalharão o Cenógrafo, o Figurinista, o Maquiador, o Técnico de Efeitos Especiais Cênicos, os gráficos e os demais profissionais necessários, supervisionando-os durante as diversas fases de desenvolvimento de projeto (II - CINEMA / Decreto Nº 82.385 sobre a Lei Nº. 6.533 de 24 de maio de 1978).

A experiência da Direção de Arte no Brasil, na realidade de uma produção, pode ser entendida através da descrição de Aída Marques para a EQUIPE DE CENOGRAFIA E DIREÇÃO DE ARTE em seu livro *Ideias em Movimento* (2007):

Há uma vastidão de temas referentes à área ainda muito raramente colocados em questão: a cenografia e o figurino e suas implicações e contribuições para a narrativa, a construção dos personagens, do tempo e do espaço, suas relações com o conceito de realismo etc. Mesmo quando é elogiado, o projeto da arte dificilmente é problematizado.

A equipe de cenografia e direção de arte costuma ser a mais numerosa num filme de ficção, pois engloba vários subsetores, que se subordinam todos, em última instância, à direção de arte. [...]

¹⁰⁵ Disponível em: <https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/LEIS/1970-1979/anexo/Anl82385.pdf>. Acesso em: 20 dez. 2015.

As filmagens podem ser realizadas em estúdio, locações (qualquer local não construído especialmente para filmagem) ou em exteriores como florestas, jardins, ruas, praias etc. A opção por realizar um filme em estúdio ou em locação depende de vários fatores, determinados segundo questões de ordem orçamentária, artística e técnica. [...]

Seja de que forma for os cenários têm importância fundamental na construção de um filme. [...].

O diretor de arte é o responsável geral pelo “visual” do filme. Sob a orientação do diretor, ele deve harmonizar e procurar as combinações, as tonalidades certas entre cenografia, figurino, maquiagem e até fotografia. Arte e fotografia, aliás, se interceptam em vários momentos, daí o fato de que o diretor de arte e fotógrafo trabalham muito em parceria. [...].

No Brasil, usualmente o diretor de arte acumula duas funções: direção de arte propriamente dita e cenografia. O cenógrafo é uma espécie de arquiteto do cinema: é ele quem, por meio de desenhos e maquetes que devem ser aprovados pelo diretor, cria todos os ambientes que se transformam em cenários. Sempre atrelado a limitações do orçamento e às diretrizes artísticas e expressivas do filme [...]

Em geral, o trabalho do diretor de arte acontece fora do set. Grande parte é executado antes do início das filmagens. Quando, já durante as filmagens, ele continua construindo cenários que serão filmados posteriormente, toda essa atividade acontece em seu escritório, ateliê ou nas oficinas dos cenotécnicos (MARQUES, 2007, p. 84-86).

Marques ainda chama a atenção para o cumprimento do plano das filmagens, onde se deve respeitar o cronograma e orçamento, e que, cabe ao Diretor de Arte escolher “todos os objetos que ‘vestem’ os cenários” (2011, p. 87). Sob o comando do Cenógrafo estarão os Cenotécnicos, Pedreiros, Marceneiros e Pintores, devendo permanecer no set pelo menos um Cenotécnico para possíveis reparos ou pequenas mudanças nos cenários. Ainda segundo esta autora, o Diretor de Arte e o Cenógrafo trabalham com seus assistentes e estagiários, um Produtor de Arte especializado na pesquisa de móveis, objetos e acessórios, o Aderecista, responsável pela execução de objetos que não existem ou foram inventados, o Contrarregra para resolver pequenos detalhes, uma Equipe de Figurino, responsável pela criação, desenho e confecção do vestuário, uma Equipe de Maquiagem, para criar e executar a maquiagem e penteados. Marques conclui que a equipe de Direção de Arte é bem variável, dependendo de fatores como porte do filme e a época em que se passa a história.

FIGURA 57 - *Concept art* para o centro do *hall* do castelo para o filme *Castelo rá-tim-bum, o filme* (1999), com Direção Cinematográfica de Cao Hamburger e Direção de Arte de Vera Hamburger e Clóvis Bueno.



Fonte: Livro *Direção de arte no cinema brasileiro*, de Vera Hamburger, 2014, p. 208-209.

Um bom exemplo de um projeto de filme no Brasil e seu Departamento de Arte encontra-se na produção *Castelo rá-tim-bum, o filme*¹⁰⁶ baseado na série de televisão com o mesmo nome, criada por Flávio de Souza e Cao Hamburger, da TV Cultura. O projeto do filme *Castelo rá-tim-bum, o filme* (1999), com Direção Cinematográfica de Cao Hamburger e Direção de Arte de Vera Hamburger e Clóvis Bueno foi desenvolvido com um ano de antecedência. Vera Hamburger destaca que “esse filme foi muito elaborado do ponto de vista da direção de arte [...] desde a arquitetura, seus detalhes decorativos, a pintura, o acabamento, o mobiliário, até os pequenos objetos e as traquitanas” (2014, p. 212).

Somando todas as pessoas trabalhando na cenografia, tínhamos por volta de 140 profissionais de alto nível técnico e artístico, sem contar os aderecistas especiais,

¹⁰⁶ Com o orçamento de R\$ 7 milhões, o longa permanece até hoje como um dos filmes mais caros da história do cinema brasileiro. Entre os filmes de maior bilheteria de 1999 ele ficou na segunda posição com 725.329 ingressos, perdendo apenas para *O auto da compadecida* (1999), dirigido por Guel Arraes. A receita gerada pelo filme foi de R\$ 3.031.875,00. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Castelo_R%C3%A1-Tim-Bum,_o_Filme>. Acesso em: 28 dez. 2015.

que produzem objetos em seus próprios ateliês. No escritório havia dois diretores de arte trabalhando em parceria, três assistentes de cenografia desenhando e acompanhando os detalhes da construção, um maquetista, uma coordenadora de arte e dois assistentes, além de uma produtora de objetos e seus dois assistentes (HAMBURGER, 2012, p. 217).

4.1 A DIREÇÃO DE ARTE NO BRASIL

O primeiro filme da lista nacional da Tabela 1 (PAG. 109), escolhido para análise da ordem de aparecimento na ficha técnica da função de Diretor de Arte, foi *O beijo da Mulher Aranha* (1985), do Diretor Cinematográfico argentino naturalizado brasileiro Hector Babenco. Sua importância histórica deve-se ao fato, segundo apuração realizada pela Diretora de Arte e pesquisadora Vera Hamburger, da adoção pela primeira vez no Brasil da função de Direção de Arte (2014, p. 19). Com vasta experiência em Cenografia e Figurino, Clóvis Bueno foi convidado para assinar a Direção de Arte nesta produção. Como havia dois universos no filme existindo simultaneamente, do mundo real e o das histórias que o personagem Molina (papel de Willian Hurt) contava ao companheiro de cela, o político de esquerda Valentín (personagem de Raul Julia / 1940-1994), Clóvis Bueno descreve que o Diretor Cinematográfico Hector Babenco

[...] achou que era muita coisa para uma pessoa só, e quis chamar o Felipe Crescenti para a cenografia e o Patrício Bisso para os figurinos das histórias narradas. Na verdade, os cenários e figurinos da parte contemporânea, 'real', do filme, fiz sozinho como sempre havia feito. Escolhi as locações das duas partes e trabalhei com o Patrício e o Felipe na ficção do Molina. Foi a primeira vez que tive relação com um cenógrafo e um figurinista, como diretor de arte (HAMBURGER, 2014, p. 155).

Bueno destaca a importância da Direção de Arte para este filme ao resolver a “angústia” por qual passava o Diretor Cinematográfico Hector Babenco. Como 70% do filme passava dentro de uma cela, com apenas dois personagens, “o Hector ficou angustiado, com medo de ficar engessado entre as quatro paredes” (HAMBURGER, 2014, p. 155). Bueno criou, juntamente com Quindó, o Cenotécnico do filme, um cenário suspenso sobre um fosso que possibilitava a retirada de partes do piso para que pudessem filmar de baixo para cima. Inventou também um sistema de contrapeso para as paredes de forma que poderiam ser levantadas durante o plano para movimentação da câmera em ação. Idealizou um aspecto menos sombrio para a

cela, mesmo com uma paleta de cor cinza, para combinar com a delicadeza do personagem homossexual de Willian Hurt. Bueno ainda disponibilizou para o figurino o robe japonês que o ator adotou para a composição de seu personagem.

FIGURA 58 – Willian Hurt com o robe japonês que adotou para a composição do seu personagem em *O beijo da Mulher Aranha* (1985), do Diretor Cinematográfico argentino naturalizado brasileiro Hector Babenco.



Fonte: Disponível em: <<http://memorialdafama.com/artistas/WilliamHurt.html>>. Acesso em: 19 dez. 2015.

Por ser uma coprodução com os Estados Unidos a inclusão do Diretor de Arte na equipe pode ter contribuído na decisão. Mas, ainda neste mesmo ano, a produção brasileira *A marvada carne* (1985), do Diretor Cinematográfico André Klotzel, contaria também com um Diretor de Arte em sua equipe. Nascido na Inglaterra, o Diretor de Arte e de Fotografia Adrian Cooper assinou a função. Embora trabalhando em vários países, ele foi sócio da produtora Tatu Filmes, de São Paulo, entre 1980 até 1986, que foi a responsável pela produção do filme *A marvada carne*. André Klotzel assina a Direção de Arte e de Fotografia de vários longas-metragens no Brasil¹⁰⁷.

¹⁰⁷ Fonte: História do cinema brasileiro. Disponível em <<http://www.historiadocinemabrasileiro.com.br/adrian-cooper/>>. Acesso em: 20 fev. 2015.

O filme *O auto da compadecida* (2000), com direção de Guel Arraes, é uma adaptação da premiada peça do dramaturgo Ariano Suassuna (1927-2014), que conta a história dos amigos João Grilo (Matheus Nachtergaele) e de Chicó (Selton Mello) que se envolvem em muitas confusões enganando os ricos, os poderosos e os santos na luta pela sobrevivência. Segundo informações no DVD *O auto da compadecida*¹⁰⁸, disco 1, a produção recebeu um tratamento visual que faz um paralelo entre o Nordeste dos anos 30 e a idade média. No mesmo DVD é descrita a composição do personagem João Grilo que, apesar de “desprovido de qualquer qualidade, tanto intelectual quanto física” consegue ser “mais esperto e com mais condições de sobreviver que todos os outros personagens”¹⁰⁹. Quanto à caracterização do personagem ele “usou prótese nos dentes, escureceu a pele, vestiu roupas sujas pela sua vivência no sertão e ainda acrescentou [...] uma maneira de falar e um jeito de olhar meio vesgo, entortando um pouco a sua figura”¹¹⁰. Guel Arraes, após terminar a adaptação, viajou pelo sertão com a Diretora de Arte Lia Renha, “para ajustar o conceito”¹¹¹ do filme. Como a cidade onde se passa o romance, Taperoá, estava muito descaracterizada, optaram por filmar em Cabaceiras, na região do Cariris Velhos, a 200 km de João Pessoa, no estado da Paraíba. Segundo Lia Renha, a maior dificuldade foi encontrar o local das filmagens devido à descaracterização da arquitetura das casas, seus telhados e janelas. A cidade de “Cabaceiras foi escolhida porque tinha trechos maravilhosos, que serviam para as locações, mas eram só três ruas”¹¹² conta a Diretora de Arte nos Extras do DVD. Para a caracterização da cidade foram adaptadas as fachadas de 59 casas, 22 postes de iluminação foram trocados e os cabos de telefones escondidos, além da pintura total da igreja. Ao todo a equipe de produção contou com 65 pessoas, fora o elenco. Depois que a equipe voltou para completar as filmagens no Rio de Janeiro, teve dificuldade de conseguir a mesma aparência para o céu nas tomadas externas. Como o roteiro permitia, algumas ações foram transferidas para o interior da igreja que se transformou no purgatório. O que funcionou perfeitamente com o conceito pensado para o filme ao conseguir neste cenário mesclar nuvens, anjos, Jesus,

¹⁰⁸ AUTO da compadecida, O. Extras / Menu Introdução, Disco 1 – Filme. Direção: Guel Arraes. [S.I]: Sony pictures - Sony, 2001. 2 DVDs, (104 min). NTSC, color.

¹⁰⁹ AUTO da compadecida, O. Extras / Menu Notas de produção, Disco 1 – Filme. Direção: Guel Arraes. [S.I]: Sony pictures - Sony, 2001. 2 DVDs, (104 min). NTSC, color.

¹¹⁰ Idem.

¹¹¹ Ibidem, Menu Equipe.

¹¹² Idem.

Nossa Senhora, o estilo barroco com algo primitivo italiano, semelhantes nas mesmas cores do sertão.

FIGURA 59 – O visual do diabo no filme *O auto da compadecida* (2000), dirigido por Guel Arraes. Figurino: Cao Albuquerque.



Fonte: Montagem a partir do DVD *O auto da compadecida*, 2000 © Sony pictures – Sony.

O mesmo conceito acompanhou o figurino criado por Cao Albuquerque, que misturou “o arcaico ao puro sabor do nordeste”¹¹³. Marlene Moura, chefe da caracterização, que cuidou do visual dos personagens, conta que o maior desafio foi idealizar o visual do diabo que usou “vestes medievais e lente amarela para a fase de Príncipe das Trevas, e lente vermelha para quando se transforma no monstro, parecendo ‘uma gueixa de chifres’”¹¹⁴.

5 APLICAÇÃO DE UMA METODOLOGIA DE TRABALHO

No livro da Professora, Designer de Produção e Escritora¹¹⁵ Jane Barnwell, podemos distinguir alguns passos da metodologia de trabalho que o Designer de Produção pode percorrer no desenvolvimento de sua função: **1. DESMEMBRAMENTO DO ROTEIRO / 2. PESQUISA / 3. ESPAÇO E COMPOSIÇÃO / 4. A PALETA DE CORES / 5. ESBOÇOS**

¹¹³ Idem.

¹¹⁴ Idem.

¹¹⁵ Também autora do livro sobre produção cinematográfica *Production Design – Architects of the Screen*, 2003.

1. DESMEMBRAMENTO DO ROTEIRO: O roteiro é o ponto de partida para o Designer de Produção. Ele desmembra o roteiro em locações, interiores e exteriores, períodos de dia e noite. A partir disso, ele começa a pesquisar ideias de como projetar os ambientes (BARNWELL, 2013, p. 104).

Para visualização dessa metodologia de trabalho aplicada será utilizado, como exemplo, um trecho do roteiro¹¹⁶ de Hilton Lacerda para o filme *Amarelo manga* (2003), dirigido por Cláudio Assis. Logo abaixo, segue o trecho escolhido com indicações numeradas do desmembramento que poderá ser realizado pelo Designer de Produção. Depois, o “trabalho a ser desenvolvido” que será demandado é apresentado.

Seq. 01 – Abertura Lígia

QUARTO DE LIGIA NO BAR AVENIDA – INT – MANHÃ – SOM DIRETO

Créditos de abertura(1) do programa sobre tela escura. Ouvimos a locução de um rádio(2) e o motor de um carro velho(3).

LOCUÇÃO DO RÁDIO

Uma locução de algum programa matinal de emissora AM vai acordando a cidade. Ele vai se relacionando de forma bastante provinciana. Esse programa aparece em todas as cenas, numa narrativa contínua, até a última sequência de abertura.

Crédito dos patrocinadores, produtores... (4)

Olhos de Cão apresenta, AMARELO MANGA

A tela volta a ficar escura. Uma janela abre e enche de claridade um pequeno quarto. É Lígia quem abre a janela. Apesar de não ser muito bonita, seus cabelos vermelhos(5) e sua pele branca lhe dão um ar exótico e estimulante. Ela tem o cabelo assanhado e os olhos inchados.

O quarto é bem pequeno e a janela é minúscula e alta(6). Um guarda roupa aos pedaços(7) e uma penteadeira muito velha(8) compõem pobremente o ambiente.

Lígia senta diante do espelho quebrado da penteadeira(9) e se mira. Caminha até um salão cheio de mesas(10) e começa a abrir as portas de seu bar(11). Mostramos ela arrumando o botequim. Algumas placas mostram preços e variedades de pratos ali servidos(12). Começamos a ouvir um off dela.

¹¹⁶ Roteiro disponível em: <http://www.roteirodecinema.com.br/roteiros/amarelo_manga.pdf>. Acesso em: 10 dez. 2015.

O TRABALHO A SER DESENVOLVIDO:

(1) *Créditos de abertura*¹¹⁷ – O Designer de Produção pode ser ele mesmo o responsável pela criação e produção dos créditos de abertura. Ou, após definir um conceito para a abertura, produzir o *storyboard* que será repassado, sob sua orientação, para um especialista em aberturas conhecido como Designer de Abertura (*Title Designer*).

No Brasil, ainda por falta de informações, apenas a criação dos Créditos de Abertura e Encerramento e/ou as peças gráficas de divulgação normalmente são as funções mais identificadas como de responsabilidade do Designer em uma produção cinematográfica.

(2) *Locução de um rádio* – Depois de gravado o trecho do roteiro referente ao programa de rádio pedir ao Designer de Som que dê ao áudio a textura e sonoridade do som ouvido de um rádio.

(3) *Motor de um carro velho* – providenciar junto ao Designer de Som.

(4) *Crédito dos patrocinadores, produtores...* – providenciar junto ao Designer Gráfico.

(5) *Apesar de não ser muito bonita, seus cabelos vermelhos...* – orientar ao cabelereiro do Departamento de Arte a aplicação da cor no cabelo da atriz escolhida. Em algumas situações, pode-se optar pelo uso de uma peruca.

(6) *O quarto é bem pequeno e a janela é minúscula e alta...* – Através de um desenho de produção (*concept art*) representar estas características. Procurar ao longo do roteiro se há uma descrição do prédio para identificar o seu estilo arquitetônico, isto irá determinar o design da janela. O desenho de produção servirá para o Cenógrafo providenciar a sua produção. Estes detalhes serão o ponto inicial para criar a atmosfera do ambiente.

¹¹⁷ “Créditos de abertura” são informações textuais onde se apresenta o título da produção, os atores principais, as funções artísticas mais importantes da equipe de produção, os produtores e as empresas produtoras, sobre imagens cinematográficas filmadas ou animadas que apresentam o conceito ou um resumo do filme que será assistido. No site Portal do curta, é ensinado como fazer os créditos finais de acordo com a BBC (British Broadcasting Corporation / Tradução: Corporação Britânica de Radiodifusão). Disponível em: < <https://portaldocurta.wordpress.com/2012/06/12/fazendo-os-creditos-do-filmes/>>. Acesso em: 1 jun. 2016.

(7) *Um guarda roupa aos pedaços...* – O estilo arquitetônico encontrado para a construção de alguma forma irá influenciar no design deste imóvel. Se antigo, o guarda roupa poderá seguir neste estilo, com alguma opulência da época e agora desgastado por causa da decadência local. Se a construção não for tão antiga, o guarda roupa, aos pedaços, poderá ser escolhido a partir de um móvel barato e já bastante usado. Colocado ao lado da janela alta irá transparecer como algo que não se ajusta àquele local, como a personagem, que se encontra entregue e cansada.

(8) *Uma penteadeira muito velha...* – O mesmo válido para o item **(7)**.

(9) *Espelho quebrado da penteadeira...* – Detalhe importante a ser inserido no móvel, que irá reforçar como se encontra o estado emocional e psicológico da personagem.

(10) *Um salão cheio de mesas* – Também pendente do estilo arquitetônico encontrado ou definido, o design das mesas e cadeiras estará sujeito às mesmas considerações. Prédio antigo / móveis antigos, para reforçar a passagem do tempo e a decadência também do estabelecimento. Se o prédio não for antigo, móveis bem baratos por ser um “mísero botequim”.

(11) *As portas de seu bar...* – Embora ausente no roteiro uma descrição detalhada das portas, estas poderão ser bem altas para acompanhar o design da janela do quarto. O estilo arquitetônico definido ou encontrado é que irá definir o visual final do bar.

(12) *Algumas placas mostram preços e variedades de pratos ali servidos.* – Duas opções poderão ser consideradas como marcas constantes em bares com resquícios de longevidade. Uma opção seria de uma placa de plástico preto com furinhos para escrever / espetadas com letras amarelas de cor amarela, também de plástico. Outra opção, placas de quadro negro escritas com giz, bem gastas, e com excelente grafia por causa da formação misteriosa da personagem (FIG. 60).

FIGURA 60 - Modelos de placas para o Bar Avenida da personagem Lúgia, do filme *Amarelo manga* (2003).



Fonte: Montagem feita pelo autor a partir de imagens da internet.

2. PESQUISA: A pesquisa é uma parte fundamental do processo de Design de Produção. O material de referência é variado e pode ser encontrado em diversas fontes, incluindo locações, fotografias e pinturas (BARNWELL, 2013, p. 105).

O conceito unificador que dará ao filme uma identidade visual pode ser achado na primeira vez que o Designer de Produção ler o roteiro ou através de pesquisas complementares, até obter uma solução criativa e original para a produção. Segundo Barnwell, “embora isso pareça intangível, o designer sabe quando encontrou a chave para conectar as formas visuais com o roteiro” (2013, p. 106). O uso de *mood boards*¹¹⁸, considerada uma ferramenta essencialmente visual e capaz de atuar como um mecanismo facilitador do pensamento

¹¹⁸ *Mood board*: “[...] em tradução livre para o português ‘quadro de atmosfera’, é uma ferramenta muito usada por Designers de todas as áreas para organizar e traduzir visualmente uma ideia, definir um estilo e criar foco”. COLLET, Simone. **Você sabe o que é Moodboard?** Site Meu estilo decor. Disponível em: <<http://meu-estilodecor.com.br/o-que-e-moodboard/>>. Acesso em: 24 dez. 2015.

pode ser de bastante utilidade neste processo, construída com imagens de revistas, fotografias, cartões postais, texturas e cores ou qualquer outro elemento que possa despertar uma aparência ou emoção desejada:

O mood board apoia o designer através da articulação do pensamento imaginativo e do raciocínio por analogia, algo que ajuda na resolução de problemas complexos pela identificação de determinados aspectos através da articulação de aprendizados novos e antigos. Observar as imagens do mood board compreende um caminho de descobertas, uma acção (sic) de desmontar e reconstituir um objeto (sic) que jamais voltará a ser igual. O acto (sic) de colectar (sic), organizar e visualizar uma diversidade de imagens que procuram 'dar sentido' às ideias surgidas durante o processo de projecto (sic), faz com que os seus valores intangíveis sejam traduzidos e o designer tenha a oportunidade de explorar as suas habilidades e conhecimentos tácitos, tendo acesso a referências e acções (sic) de trabalhos anteriores na procura por uma visão global do problema. Apoia, também, o registo e a representação de pensamentos do designer. As referências visuais do instrumento expressam ideias mentais que vão sendo melhor formatadas através da combinação entre conceitos e as vivências do profissional. Nesse sentido, ele assume a forma de um 'guia' para a retomada ou exclusão de informações enquanto o processo de projecto (sic) se realiza. Como uma interface de comunicação entre designer e cliente, as mensagens expressadas pelo mood board ajudam a elucidar as argumentações e as interpretações do projecto (sic) (NLGOMES, 2009, não paginado)¹¹⁹.

FIGURA 61 - Exemplo de *mood board*.



Fonte: Extraído do livro Fundamentos de produção cinematográfica, de Jane Barnwell (2013, p. 106-107).

¹¹⁹ NLGOMES. **Mood Board**. 2009. Blog Nlgomes. Disponível em: <<http://nlgomes.blogspot.com.br/2010/02/mood-board.html>>. Acesso em: 2 jun. 2016.

No caso da produção de um filme, visitas a possíveis locações podem ser bastante inspiradoras, como também assistir a outros filmes do gênero, clássicos antigos ou a filmografia de um grande Diretor Cinematográfico. Jane Barnwell cita, como exemplo do resultado da pesquisa para o conceito desenvolvido, o filme *Chinatown* (1974) do Diretor Cinematográfico Roman Polanski, em que o Designer de Produção “usou uma paleta de cores que evocava o calor: de ocre queimado a amarelo marrom – tão seco que faz você sentir sede só de assistir” (BARNWELL, 2013, p. 106), como forma de provocar a atmosfera do filme.

3. ESPAÇO E COMPOSIÇÃO: O **espaço** define a personagem e em que tipo de lugar ela vive ou trabalha. O espaço define a personagem e ajuda a transmitir ideias sobre a situação em que está. A **composição** de uma cena pode incluir lacunas ou sombras e diz respeito tanto ao que é deixado de fora quanto ao que é incluído no frame (BARNWELL, 2013, p. 108).

Jane Barnwell ainda chama atenção para, ao considerarmos os espaços e lugares onde se situa a história, questionarmos “Onde estamos?” e “Por que estamos aqui?” (2013, p. 108). No Capítulo Um desta pesquisa, na etapa da metodologia do Doc Comparato que se refere a produção do argumento, é indicado para a composição de sua estrutura dramática juntar **o que, qual, onde, quando, quem** ao **como** vamos contar essa história. Estes dois questionamentos, considerados como perguntas-chave para a elaboração do **espaço**, portanto, de alguma forma são trabalhados no desenvolvimento do argumento e certamente estarão presentes no roteiro final. O Designer de Produção, com a análise do roteiro e como resultado de suas pesquisas, através da Cenografia irá desenvolver soluções visuais para **onde estamos (?)**, que, conseqüentemente, com a carga emocional despertada irá responder **por que estamos aqui (?)** com o personagem. A cena como foi filmada, a partir do roteiro do filme *Amarelo manga* (2003), e que foi desmembrada como exemplo de um processo de trabalho do Designer de Produção (PAG. 136) pode ser analisada dessa forma: A personagem Lígia acorda em um quarto bem pequeno com a janela minúscula e alta. Seu guarda roupa está aos pedaços e sua penteadeira velha está com o espelho quebrado. O

cenário e objetos revelam a solidão, abandono, confinamento e revolta que a personagem vivencia. O *off*¹²⁰ da personagem confirma a intenção da cena:

Off Lígia: As vezes fico imaginando de que forma as coisas acontecem. Primeiro vem um dia, e tudo acontece naquele dia até chegar a noite, que é a melhor parte. Mas logo depois vem o dia outra vez... e vai, vai, vai... é sem parar. A única coisa que não tem mudado nos últimos tempos é o Santa Cruz nunca mais ter ganho nada. Nem título de honra. E eu não ter encontrado alguém que me mereça. Só se ama errado (pausa) Ah! Eu quero é que todo mundo vá tomar no Cu (sic).

FIGURA 62 – Ambientação dos cenários no filme *Amarelo manga* (2003), dirigido por Cláudio Assis. Direção de Arte: Renata Pinheiro.



Fonte: Montagem a partir do DVD *Amarelo manga*, 2003 © Olhos de Cão Produções Cinematográficas

A **composição** final da cena como foi filmada (FIG. 62) - a fotografia valorizando a capacidade imagética do cenário, combinada com uma câmera alta (*Plongée*), que, normalmente transmite uma sensação de inferioridade - conseguiu revelar a sensação de abandono da

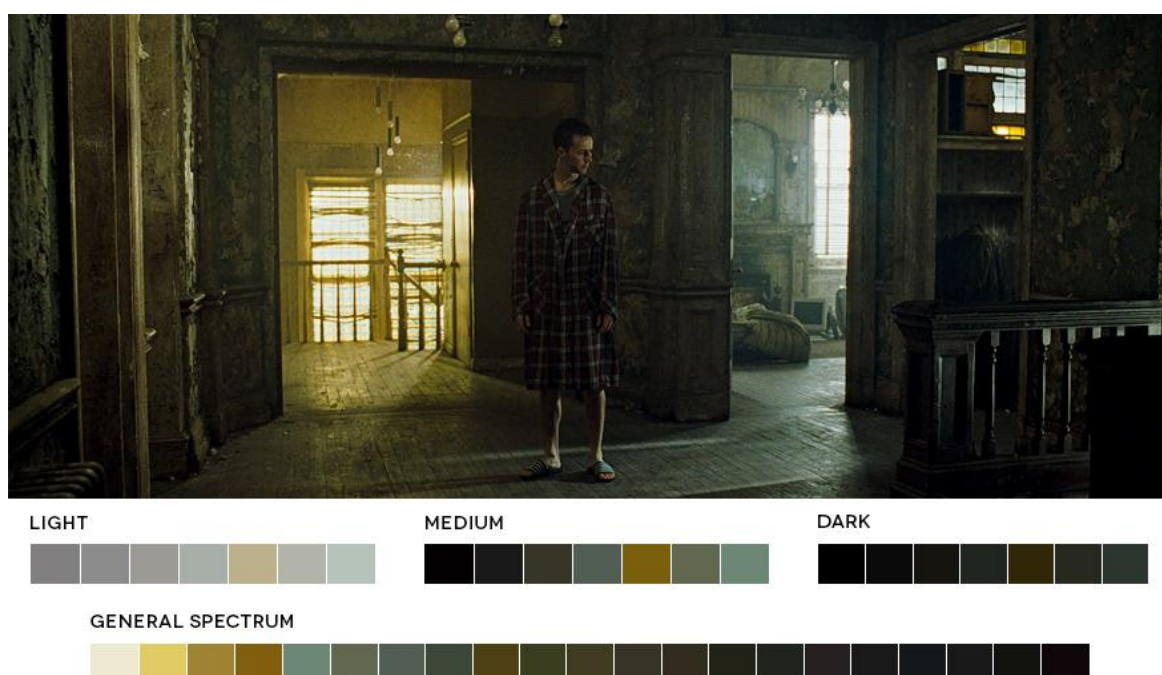
¹²⁰ É chamado de “*off* do personagem” porque, nesta cena, podemos ouvir o que a personagem está pensando. Roteiro disponível em: <http://www.roteirodecinema.com.br/roteiros/amarelo_manga.pdf>. Acesso em: 10 dez. 2015.

personagem. Ao cortar do roteiro original a ação dela abrindo a janela do quarto reforçou a sensação de confinamento que vive pelo cubículo em que ela dorme. Em um Plano Sequência, por sobre as divisórias das paredes, a câmera acompanha a trajetória da personagem para a cozinha do imóvel. Em mais um movimento revela que o que era para ser a cozinha da sua casa é também a cozinha do botequim. Essa arquitetura deixa transparecer também a ausência de privacidade em sua vida, para piorar a situação. Interessante é como o *off* do seu pensamento é interrompido pela metade e a personagem continua o raciocínio falando diretamente para o público, reforçando o desespero comum às pessoas que estão sufocadas e com a necessidade de encontrar alguém para lhe escutar.

4. A PALETA DE CORES: O Designer de Produção tem todo o espectro de cores para escolher, e suas escolhas podem influenciar como o público vivencia o clima, a atmosfera e emoção em uma cena (BARNWELL, 2013, p. 112).

Para este aspecto do projeto o Designer de Produção irá trabalhar em conjunto com o Diretor de Fotografia, ajudando a planejar a luz para uma cena ao “fazer escolhas a respeito da sua intensidade, de onde ela vem (direção) e se será natural ou artificial” (BARNWELL, 2008, p. 112).

FIGURA 63 – Paleta de cores do filme *O Clube da luta* (1999), dirigido por David Fincher. Cinematografia de Jeff Cronenweth.



Fonte: **Magia audiovisual: 4 maneiras pelas quais a paleta de cores pode transformar seu trabalho.** Blog Shutterstock. Disponível em: <<http://www.shutterstock.com/pt/blog/magia-audiovisual-4-maneiras-nas-quais-a-paleta-de-cores-pode-transformar-seu-trabalho>>. Acesso em: 2 jun. 2016.

A paleta de cores da Figura 63 foi criada pela designer gráfica Roxy Radulescu¹²¹, ao utilizar a ferramenta de busca *Palette*¹²² do blog *Shutterstock labs* que permite explorar e descobrir imagens com base em esquemas de cores personalizados. Segundo Radulescu:

O diretor David Fincher consegue manter um visual semelhante em muitos de seus filmes graças à ajuda de seu cinematógrafo, Jeff Cronenweth. Em *O Clube da Luta* e *Millennium: Os Homens que Não Amavam as Mulheres*, muitas cenas são escuras, mas contêm os mesmos tons de verde e amarelo. Geralmente uma cor alegre, o amarelo em seus filmes lembra monotomia (sic), doença e denotam um ambiente angustiante¹²³.

Esta colaboração com o Diretor Cinematográfico pode garantir que as cores escolhidas pelo Designer de Produção para tudo que criou sejam preservadas e valorizadas na fotografia. A cor pode ser responsável por todo o conceito imaginado para a produção, criando o efeito psicológico esperado para a história e/ou personagem. A intensidade ou tons das cores podem ser usados de forma destacada ou sutil, dependendo do roteiro e/ ou, do desejo do Diretor Cinematográfico. Jane Barnwell cita o exemplo do filme *Cova rasa* (*Shallow grave*, 1994), com direção de Danny Boyle, em que foi criada uma paleta de cores baseada nas pinturas de Edward Hopper¹²⁴ para o apartamento onde moram três amigos. Segundo Barnwell “todos os cômodos são baseados nas cores das pinturas de Edward Hopper (FIG. 64), a não ser aquele em que a personagem de Keith Allen morre” (2008, p. 112). Keith Allen faz o papel do personagem Hugo, que morre de overdose após alugar um quarto neste apartamento. A alegria e humor revelado pelos personagens proprietários do apartamento no início do filme vão se desvanecendo a medida que problemas vão surgindo em

¹²¹ **Movies in color.** Endereço: <<http://moviesincolor.com/>>.

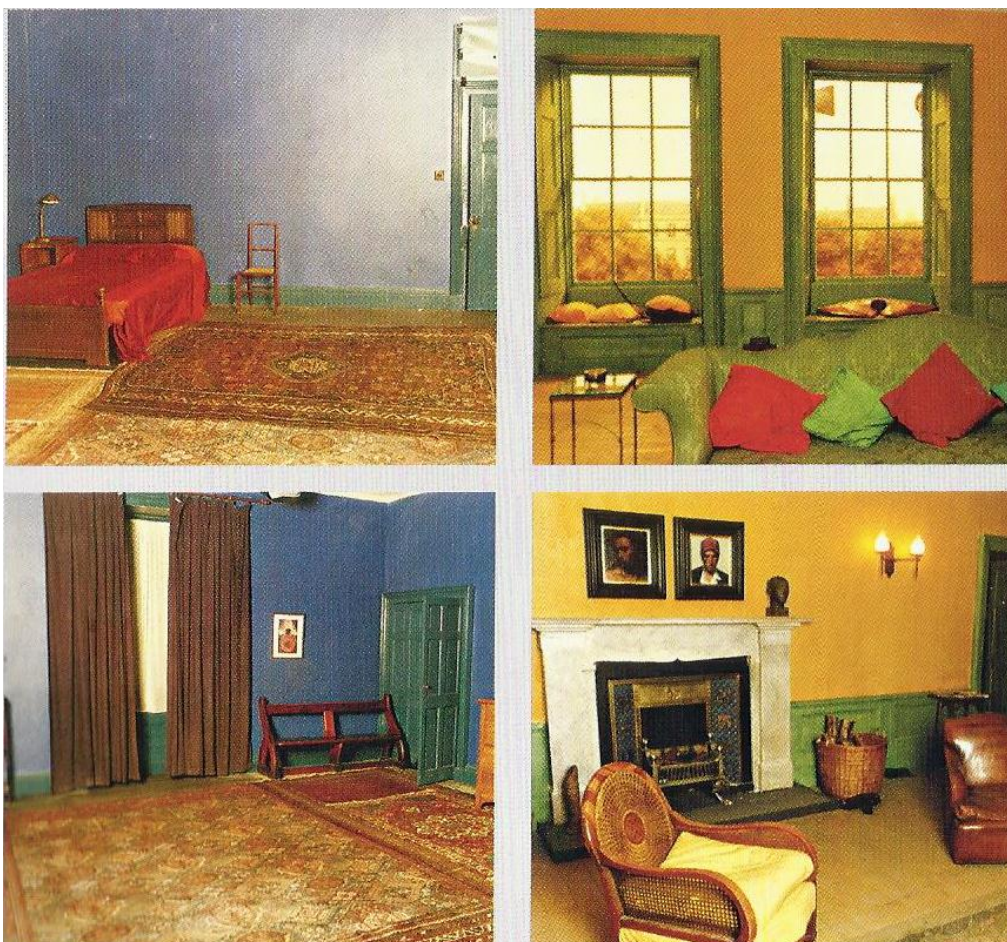
¹²² **Palette:** ferramenta de busca inspirada em paleta de cores. Blog *Shutterstock labs*. Disponível em: <<http://www.shutterstock.com/labs/>>. Acesso em: 2 jun. 2016.

¹²³ RADULESCU, Roxy. Blog *Shutterstock*. Disponível em: <<http://www.shutterstock.com/pt/blog/magia-audiovisual-4-maneiras-nas-quais-a-paleta-de-cores-pode-transformar-seu-trabalho>>. Acesso em: 2 jun. 2016.

¹²⁴ Edward Hopper (1882-1967), pintor, artista gráfico e ilustrador norte-americano que ficou conhecido por suas misteriosas pinturas de representações realistas da solidão na contemporaneidade.

decorrência de terem resolvido sumir com o corpo do inquilino e ficar com uma maleta cheia de dinheiro que descobriram em seu quarto.

FIGURA 64 – Cômodos baseados nas cores das pinturas de Edward Hopper. Menos o quarto roxo onde a personagem morre.



Fonte: Livro *Fundamentos de produção cinematográfica*, de Jane Barnwell (2013, p. 113).

O filme *A liberdade é azul* (*Trois couleurs: Bleu*, 1993), dirigido pelo Diretor Cinematográfico polonês Krzysztof Kieślowski (1941-1996), é o primeiro filme da Trilogia das cores¹²⁵, baseada nas cores da bandeira da França e nas três palavras do lema da Revolução Francesa (*Azul/Liberdade*, *Branco/Igualdade* e *Vermelha/Fraternidade*). A atriz Juliette Binoche vive o papel de uma mulher que perde em um acidente de carro seu marido e a filha, e, durante

¹²⁵ Trilogia das cores é uma trilogia de filmes do cineasta polonês Krzysztof Kieślowski: *A liberdade é azul* (*Trois couleurs: Bleu*, 1993) – *A igualdade é branca* (*Trois couleurs: Blanc*, 1994) – *A fraternidade é vermelha* (*Trois couleurs: Rouge*, 1994).

todo o filme, tenta lidar com o luto, a tentativa de suicídio e a descoberta que o marido tinha uma amante que está grávida. O conceito e significado desta cor, presente em todo o filme, simboliza seu esforço em superar a tragédia e a dor. Nas culturas ocidentais (América do Norte e Europa), “o azul também é acalmante (sic), reconfortante e calmo embora possa ser associada com depressão ou tristeza”¹²⁶. O marido da personagem era um maestro e compositor que estava compondo, com a sua ajuda, uma sinfonia para ser executada na cerimônia de unificação da Europa. Um determinado trecho da música que já estava pronto, como um *leitmotiv*¹²⁷, sempre pontua suas recordações que são preenchidas pela cor azul ao mesmo tempo. Bastante elogiada, a música criada pelo compositor Zbigniew Preisner para o filme, com acordes altos e baixos, junto com a cor azul vão perdendo a intensidade a medida que a personagem consegue aos poucos superar a dor. Próximo ao final do filme, seu *leitmotiv* pontua suas recordações em um volume bem baixo e com a cor em uma intensidade bem tênue. O uso do *leitmotiv* no cinema é uma prática criativa das várias formas do uso e emprego do som. Neste filme, o Design de Produção demonstra como é possível criar significados apenas com a cor na imagem e narrativas imagéticas apenas com o som.

Clóvis Bueno, Diretor de Arte de *Pixote, a lei do mais fraco* (1980), dirigido por Hector Babenco, ao formar uma parceria com Rodolfo Sanches, Diretor de Fotografia do filme, comenta que pensar em cor é pensar em luz:

O filme tem duas tonalidades: a Febem e o mundo de fora. Rodolfo Sanches foi um grande parceiro, tivemos um entendimento muito bom nesse trabalho. Na avenida São João, por exemplo, primeiro escolhi a área que achava mais interessante, depois fomos todos juntos, durante a noite, para escolher qual esquina era boa, qual o bar. É um filme em que a cor das coisas e a cor da luz se somam o tempo todo no quadro – na harmonia ou no contraste (HAMBURGER, 2014, p. 145).

5. ESBOÇOS: O esboço é o primeiro estágio do processo de design; ele permite que o designer desenvolva suas primeiras impressões da aparência e da sensação do filme (BARNWELL, 2013, p. 116).

¹²⁶ Colunistas ABRAWEB. **A cor e seus significados culturais**. Disponível em: <<http://www.abraweb.com.br/colunistas.php?colunista=51&materia=163>>. Acesso em: 11 dez. 2015.

¹²⁷ **Leitmotiv** (música): técnica de composição introduzida por Richard Wagner em suas óperas, constituindo-se em tema associado, no decurso de todo o drama musical, a uma personagem, uma situação, um sentimento, ou um objeto. Fonte:<<http://pt.wikipedia.org/wiki/Leitmotiv>>. Acesso em: 16 fev. 2015.

A qualidade técnica destes esboços pode variar de um desenho de linhas simples até uma imagem completa já apresentando detalhes de iluminação. Neles devem estar presentes o conceito e o visual geral que o Designer de Produção desenvolverá para o filme. Estes esboços podem vir a fazer partes dos *mood boards* que ajudarão, ainda segundo Barnwell (2013), ao restante da equipe entender de que maneira o Designer de Produção gostaria que fosse a aparência do filme. A palavra “esboço” tem o seu correspondente em inglês, *sketch*. Por seu perfil e execução mais ágil, para facilitar modificações durante o processo criativo, e por sua definição e propósito bem semelhantes, pode ser encarado como a base para o *concept art* final.

FIGURA 65 – Esboços para uma cena da animação *Enrolados* (*Tangled*, 2010), dirigido por Byron Howard e Nathan Greno.



Fonte: Blog **Oh my Disney: Amazing Tangled Concept Art You've Never Seen**. Disponível em: <<http://blogs.disney.com/oh-my-disney/2015/03/24/amazing-tangled-concept-art-youve-never-seen/#Flynn,-Rapunzel,-and%20Maximus>>. Acesso em: 12 dez. 2015

Concept art, que no português pode ser traduzido como Arte conceito, ou, Desenho de produção, são ilustrações feitas para representar o conceito de design pensado para o filme, animação, games, revistas ou livros antes de iniciar a produção. No cinema, especificamente, serve para passar o clima e a atmosfera idealizada para as imagens com seus cenários, figurinos, objetos de cena, personagens e demais elementos. Usado desde 1930 pela indústria da animação e automobilística, o estilo do desenho varia de acordo com o profissional, indo do simples ao mais detalhado, o importante é conseguir transmitir a ideia. O importante a se considerar é que o *concept art* se difere do esboço justamente por ser uma representação do conceito pensado para o filme apresentado de uma forma mais cuidadosa, detalhada e finalizada.

No livro de Vera Hamburger (2014), que trata da Direção de Arte no cinema brasileiro, é interessante vermos a evolução dos seus desenhos realizados para o filme *Kenoma* (1998), com Direção Cinematográfica de Eliane Caffé. Inicialmente, Hamburger teve um ano antes das datas marcadas para a filmagem para desenvolver um anteprojeto. Com este prazo foi possível discutir o roteiro, escolher as principais locações, dimensionar gastos e planejar a logística e equipe necessária para a produção. A consequência desse tempo para planejamento, salienta Vera Hamburger, é que “foi uma experiência que se mostrou bastante proveitosa, e seria muito bom se fosse adotada com mais frequência pelas produções brasileiras” (2014, p. 191). O filme é sobre uma história fantástica na qual Lineu, um sertanejo brasileiro, resolve construir uma máquina de moto-perpétuo¹²⁸ para sanar a falta de água em sua cidade. Hamburger, após discutir durante uma semana sobre o roteiro conseguiu definir que o conceito para a narrativa seria que, mesmo que se tratasse de uma fábula, tudo seria desenvolvido dentro do possível de ocorrer na vida real. Para dar verossimilhança ao personagem, na construção do invento foram utilizados materiais possíveis de se recolher em sua realidade como sucatas industriais, polias e engrenagens, rodas de bicicleta, relógios mecânicos, borracha reaproveitada, etc. Nas entrelinhas do roteiro descobriu-se que Lineu teria encontrado referências do moto-perpétuo numa enciclopédia ilustrada com imagens e estudos de Da Vinci (1452-159), Arquimedes (287 a.C.- 212 a.C.) e tantos outros que tentaram entender a máquina ideal. Daí surgiu os primeiros

¹²⁸ **Movimento perpétuo** é um termo usado para descrever uma máquina que pode funcionar indefinidamente.

esboços para a produção da máquina, para depois desenharem com mais detalhes a “gigantesca traquitana” (HAMBURGER, 2014, p. 193).

FIGURA 66 – Evolução dos desenhos de Vera Hamburger para o filme *Kenoma* (1998), com Direção Cinematográfica de Eliane Caffé

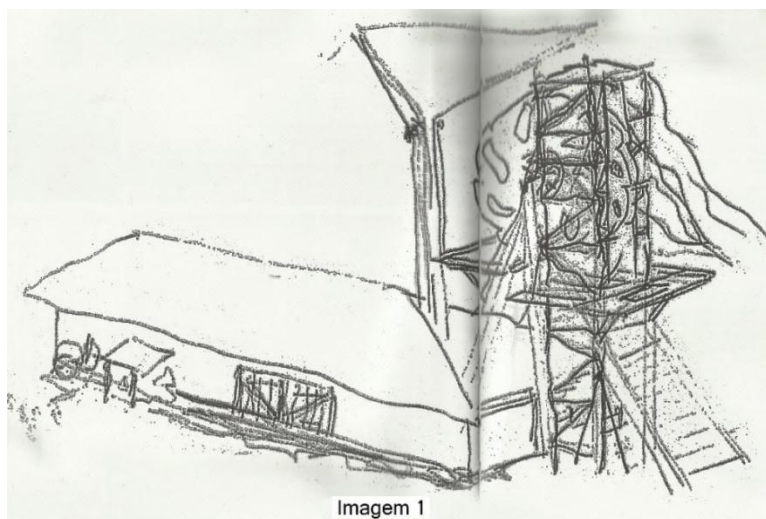


Imagem 1

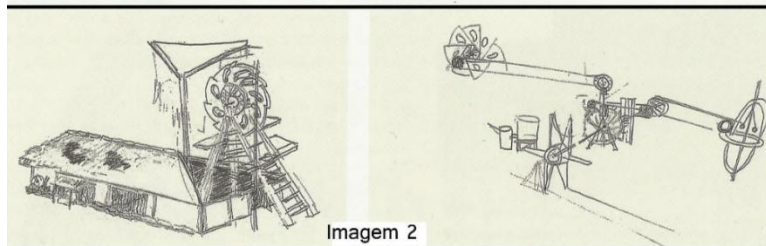


Imagem 2

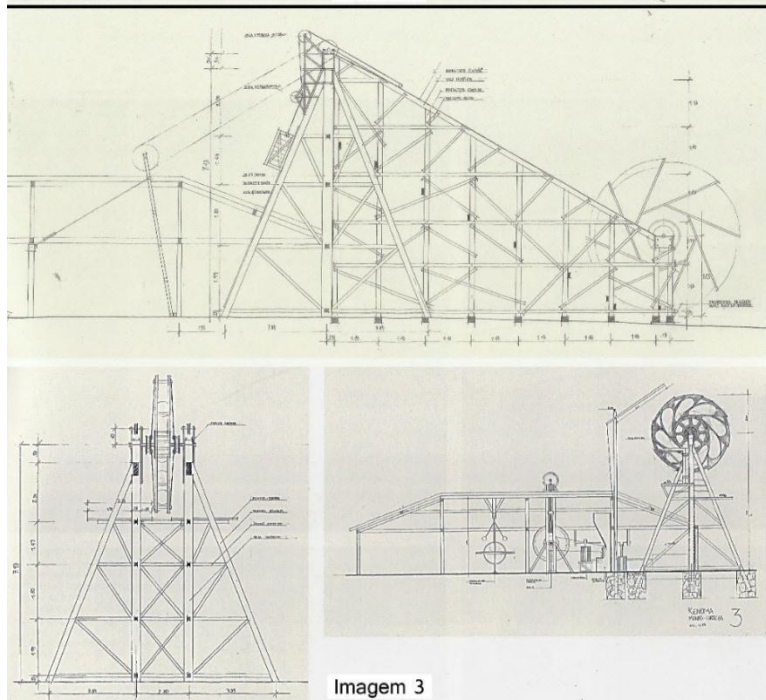


Imagem 3

Fonte: Livro Direção de Arte no cinema brasileiro, de Vera Hamburger (2014).
Imagem 1: p. 190-191; Imagem 2: p. 194; Imagem 3: p. 195.

Na FIGURA 66 / Imagem 1, vemos os primeiros esboços de cenário do galpão e a máquina do moto-perpétuo do personagem Lineu, desenhados por Vera Hamburger. Na FIGURA 66 / Imagem 2, desenhos mais evoluídos do galpão e da complexa engrenagem que movimenta o que seria um moinho de farinha. Na FIGURA 66 / Imagem 3, desenhos técnicos com escalas para construção real do cenário. Barnwell define desta maneira os desenhos técnicos:

Eles são feitos em escala e incluem detalhes arquitetônicos, como portas e janelas; as dimensões do set e seus conteúdos também são fornecidos no desenho. Dependendo do tamanho do projeto, o designer, o diretor de arte ou o desenhista produz os desenhos técnicos e os entrega ao gerente de construção para servirem de base para a construção (BARNWELL, 2014, p. 118).

Embora Jane Barnwell descreva que os desenhos técnicos/e, ou, desenhos arquitetônicos são desenvolvidos para ambientes que devem ser construídos no estúdio, na prática servem também para construção de cenários em locações reais.

Abaixo, *concepts arts* produzidos para o filme *O homem de aço* (*Man of steel*, 2013), dirigido por Zack Snyder.

FIGURA 67 – *Concept art* para o filme *O homem de aço* (2013), dirigido por Zack Snyder.



Fonte: Livro *Homem de Aço: Desvendando o lendário mundo do Superman*, de Daniel Wallace (p. 154-155).

FIGURA 68 – Concept art para o filme *O homem de aço* (2013), dirigido por Zack Snyder.



Fonte: Livro *Homem de Aço: Desvendando o lendário mundo do Superman*, de Daniel Wallace (p. 88-89).

Sem querer induzir a uma comparação visual da arte conceitual desenvolvida para o filme brasileiro *Kenoma* (1998) com o filme estadunidense *O homem de aço* (*Man of steel*, 2013), o que se pretende observar é a realidade vivenciada por cada produção e como isso pode influenciar no desenvolvimento do projeto de um filme. O filme *Kenoma* (1998) foi realizado com um orçamento de R\$ 1,5 milhão para a época e contou com 40 técnicos na equipe de produção¹²⁹. Para atualização de valores financeiros podemos destacar o orçamento do filme mais caro produzido no Brasil, *Nosso Lar*, dirigido por Wagner de Assis e lançado em 2010, com orçamento estimado em R\$ 20 milhões¹³⁰. Já o filme *O homem de aço* (*Man of steel*, 2013), ocupa apenas a vigésima segunda colocação no ranking americano¹³¹, com

¹²⁹ Fonte: Site Folha de São Paulo. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/fsp/ilustrad/fq160535.htm>>. Acesso em: 25 fev. 2015.

¹³⁰ Fonte: Site G1. Disponível em: <<http://g1.globo.com/pop-arte/noticia/2010/09/nosso-lar-chega-aos-cine-mas-com-alto-orcamento-e-grande-expectativa.html>>. Acesso em: 15 fev. 2015.

¹³¹ Fonte: Site Economia. Disponível em: <<http://economia.ig.com.br/2014-06-21/veja-quais-sao-os-30-filmes-mais-caros-da-historia.html>>. Acesso em: 15 fev. 2015.

orçamento de US\$ 228,8 milhões. No livro *Homem de Aço: Desvendando o lendário mundo do Superman* (2013), onde vários desenhos de produção são reproduzidos, existe uma página onde é creditada a equipe principal de técnicos que trabalharam no filme: 6 ilustradores de figurino, 5 ilustradores do Departamento de Arte, 2 ilustradores da equipe de *Vancouver*, 9 designers da *Weta Workshop*¹³² e mais 12 criadores de modelos, modeladores, técnicos de eletrônica e pintores dessa mesma empresa.

Estes números servem para despertar uma reflexão sobre a importância do tema pesquisado. Ao promover a utilização do Design de Produção pelo cinema no Brasil, objetivo principal desta pesquisa, esperasse proporcionar como consequência o desenvolvimento de uma indústria cinematográfica sólida e produtiva no país. Segundo Barsacq (1970), a evolução da produção nos Estados Unidos está ligada à utilização deste profissional pela indústria cinematográfica. Com *Hollywood*¹³³, principalmente, esta nação atingiu um grau de excelência que não se discute sua capacidade em produzir filmes tecnicamente perfeitos e gerar seus famosos *blockbuster*¹³⁴. Ainda assim, é preciso questionarmos em outras instâncias se, ao atingirmos uma excelência técnica e artística com a utilização do Design de Produção será o suficiente para a consolidação de uma indústria cinematográfica brasileira?

Entre a literatura já desenvolvida sobre este assunto é possível perceber vários tipos de questionamentos quanto à realidade da indústria cinematográfica brasileira. No livro *Cinema brasileiro no século 21* (2012) de Franthiesco Ballerini, cineastas, produtores, distribuidores, exibidores, artistas, críticos e legisladores fazem uma reflexão sobre os rumos da cinematografia nacional. A conclusão que chega o autor do livro, embora pareça uma questão óbvia, mas fundamental para o desenvolvimento de uma discussão, é que “só o hábito de assistir a filmes nacionais - difundido cotidianamente entre todos os brasileiros, de todas as regiões - pode salvar, em longo prazo, a arte e a indústria cinematográfica brasileira” (BALLERINI, 2012, p. 272). A constatação levantada pelos profissionais atuantes no cinema brasileiro entrevistados no livro, segundo Ballerini é que “seja preciso buscar um

¹³² *Weta Workshop* é um estúdio de design que desenvolve inovadoras ideias conceituais e design para as indústrias de entretenimento com foco principal no cinema, televisão, jogos, dispositivos digitais e ambientes temáticos. Site: <<http://wetaworkshop.com/services/design-studio-services/>>. Acesso em: 28 dez. 2015.

¹³³ *Hollywood* é um distrito da cidade de Los Angeles, na Califórnia, EUA, com grande concentração de empresas no ramo cinematográfico

¹³⁴ O termo *blockbuster* indica um grande sucesso de bilheteria, quando se refere ao cinema.

cinema que comunique com o espectador, para a ampliação do público” (2012, p. 267). Embora, para este autor, algumas destas pessoas que clamam por esta aproximação entre cinema e público são as mesmas a inscrever projetos nos editais de incentivo fiscais para falar de experiências pessoais ou temas que lhe agradem, produzindo filmes “herméticos” ou que pouco se relacionam com a vontade do espectador. Podendo ser considerados como “cinema de arte”, Ballerine (2012) ao mesmo tempo defende sua importância por promoverem a experimentação da linguagem, novas estéticas e técnicas, mas que precisam se conscientizar que estão utilizando de financiamento público. A função do design, além da estética, é tornar um produto funcional, transformando informação em comunicação. O Designer de Produção no projeto de um filme pode ser o profissional capacitado para realizar esta interseção, articulando dois campos originalmente distintos: a arte e a indústria.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Uma “linha tênue” é a expressão perfeita para representar o que distingue o Designer de Produção (*Production Designer*) do Diretor de Arte devido à proximidade ou semelhança entre esses dois profissionais. A pesquisa em questão revelou que, reconhecendo esta distinção é que se compreende como são importantes e necessários para o cinema e a necessidade de respeitar e valorizar suas especificidades. Como no Brasil só o Diretor de Arte é reconhecido e utilizado a partir da década de 1980, o estudo se concentrou na apresentação e formação do Designer de Produção que, a partir de 1930, foi um dos responsáveis pelo desenvolvimento da poderosa indústria cinematográfica americana.

Ao considerarmos a feitura de um filme como um projeto de design constatou-se que a função de Design de Produção, por ser a responsável pelo design no filme, é possível apresentar o designer como o profissional mais qualificado para exercê-la devido à prática projetual demandada no desenvolvimento desse processo.

Na revisão de literatura observou-se que no Brasil muitos trabalhos acadêmicos já descrevem sobre a atuação do Designer de Produção e a importância do design para o cinema, mas, como se dá este processo pouco se comenta, enquanto os livros específicos sobre esta área praticamente não se arriscam a tratar sobre o assunto. O reflexo disso, na academia de ensino, é a formação do designer sem explorar a sua capacidade para o exercício desta profissão. Isso gera o impasse de como cobrar do cinema brasileiro o emprego do Designer de Produção se, em seu local de formação lhe é omitido a instrução de como atuar também nesta função. Mesmo que as escolas de design em suas praticas curriculares promovam interações multidisciplinares com a formação voltada para o profissional generalista é possível dedicar um ou dois semestres sobre o assunto, como já se faz com outras áreas de atuação do designer. Entre a supremacia dedicada ao design gráfico impresso e de produto, na academia e na literatura, é preciso reservar espaço para o design audiovisual, também, sendo preciso entender o cinema como imagem gráfica em movimento (e áudio) e o seu resultado um produto de design.

Para a realização deste processo é necessário o uso e o domínio da linguagem cinematográfica, conhecer seus códigos, nomenclaturas e recursos técnicos como forma de

adquirir o *alfabetismo visual* necessário para trabalhar com uma produção audiovisual. Ao tratarmos a produção cinematográfica como um projeto de design, a linguagem dessas duas áreas (cinema e design) deve ser pensada e trabalhada como uma única linguagem, passando a considerar a função de Design de Produção como mais um processo e produto do seu conhecimento, domínio e expertise.

Concluindo, esta pesquisa buscou destacar a importância do Designer de Produção que “sobrepõe-se ao diretor de arte, pois abrange um número maior de variáveis” (MACHADO, 2011, p. 75) e, como o designer se enquadra neste perfil como o profissional que irá desenvolver essa função a partir da prática projetual, que é inerente à sua forma de atuar, trazendo os benefícios de uma metodologia prática, criativa e econômica para a produção cinematográfica brasileira. Se necessário, é possível a coexistência do Designer de Produção e o Diretor de Arte na mesma produção, mas, torna-se necessário que as funções fiquem bem claras, definidas e respeitadas. Como exemplo, que o Diretor de Arte não seja confundindo apenas como um Cenógrafo ou tenha que desempenhar as duas funções; da mesma maneira, que reconheçam a função deste profissional até onde inicia o papel do Designer de Produção, que será o responsável pelo desenvolvimento do conceito do filme, irá coordenar todo o Departamento de Arte e seus profissionais para garantir a unidade visual deste processo criativo.

Para chegar a esta afirmação procurou-se identificar a produção do filme com uma prática projetual partindo de um conceito para desenvolver soluções visuais para o roteiro e corresponder aos desejos e sonhos do Diretor Cinematográfico.

Resta ao designer, através de sua preparação e formação, buscar seu espaço na produção audiovisual brasileira. A partir desse posicionamento, conseguir demarcar a diferença do Design de Produção (*Production Design*) para o Diretor de Arte no Brasil.

REFERÊNCIAS

ANDREW, James Dudley. **As principais teorias do cinema**: uma introdução. Título original: *The Major film theories: an introduction* [Tradução: Teresa Ottoni] – Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2002.

ASIMOW, Morris. **Introdução ao projeto de engenharia**: fundamentos do projeto de engenharia. São Paulo: Editora Mestre, 1968.

BALLERINI, Frantjesco. **Cinema brasileiro no século 21**: reflexões de cineastas, produtores, distribuidores, exibidores, artistas, críticos e legisladores sobre os rumos da cinematografia nacional. São Paulo: Summus, 2012.

BAPTISTA, Mauro. **A pesquisa sobre design e cinema**: o design de produção. Revista Galáxia, São Paulo, n. 15, p. 109-120, jun. 2008.

BARNWELL, Jane. **Fundamentos de produção cinematográfica**. [Tradução: Janisa S. Antoniazzi, *Scientific Language*] - Porto Alegre: Bookman, 2013.

BARSACQ, Léon. **Le Décor de Film**. Paris: Seghers, 1970.

BELCHIOR, Camilo; RIBEIRO, Rita A. C. Ressignificação, uma possível estratégia para a sustentabilidade. In: RIBEIRO, Rita A. C.; SILVA, Sérgio Antônio (Orgs.). **Pensamentos em Design**: aspectos tangíveis e intangíveis da pesquisa. Belo Horizonte: UEMG / PPGD, 2013.

BERNARDET, Jean Claude. **O que é cinema**. São Paulo: Brasiliense, 1985.

BEST, Kathryn. **Gestão de Design**: gerir a estratégia, os processos e a implementação do design. Switzerland: Ava Publishing, 2009.

BRITO, João Batista de. **Imagens amadas**: Ensaios de crítica e teoria do cinema. São Paulo: Ateliê Editorial, 1995.

BOYNE, J. **El niño com el pijama de rayas**. Tradução de: Gemma Rovira Ortega. Barcelona: Salamandra, 2009. p. 219. Título original: *The boy in the striped pyjamas*.

BUTCHER, Pedro; MÜLLER. **Abril despedaçado**: [História de um filme] / Pedro Butcher. Anna Luiza Müller: roteiro Walter Salles, Sérgio Machado, Karim Aïnouz. São Paulo: Companhia das letras, 2002.

CIPINIUK, Alberto; PORTINARI, Denise B. **Sobre Métodos de Design**. In: COELHO, Luiz A. L. (org.). Design Método. Rio de Janeiro: Ed. PUC-RIO; Teresópolis: Novas Ideias, 2006.

COMPARATO, Doc. **Da criação ao roteiro**. Rio de Janeiro: Rocco, 2000.

COSTA, Flávia Cesarino. **O Primeiro cinema**. São Paulo: Scritta, 1995.

CROSS, Nigel. **Designerly Ways of Knowing: Design Discipline Versus Design Science**. *Design Issues, Summer* 2001, Vol. 17, No. 3, pp. 49-55, 2001.

ESCOLA DE DESIGN, UEMG. Manual para elaboração e normalização de trabalhos acadêmicos e técnico-científicos da ED/UEMG. Belo Horizonte: Editora UEMG (2015).

DENIS, Rafael Cardoso. **Uma introdução à história do Design**. São Paulo: Edgard Blücher, 2000.

DONDIS, DONIS. A. **Sintaxe da linguagem visual**. [Tradução Jefferson Luiz Camargo]. - 2ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

FIELD, Syd. **Manual do roteiro**: Os fundamentos do texto cinematográfico. [Tradução de Álvaro Ramos] - 5ª ed. Rio de Janeiro: Objetiva, 2000.

GARDIES, René. **Compreender o cinema e as imagens**. [Tradução: Pedro Elói Duarte] Lisboa: Texto & Grafia, 2008.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social**. São Paulo: Atlas, 2008.

GOLDSMAN, Akiva. **O Código Da Vinci**: roteiro ilustrado / Akiva Goldsman; prefácios de Dan Brown, Ron Howard e Brian Grazer; posfácio de John Calley. [Tradução de Pedro Jorgensen Junior]. Rio de Janeiro: Sextante, 2006.

HAMBURGER, Vera. **Arte em cena**: A direção de arte no cinema brasileiro. São Paulo: Senac São Paulo, 2014.

HERMAN, Lewis. **A practical manual of screen playwriting - for theater and television films**. Cleveland and New York: Forum Books, 1952.

HOUAISS, Antônio; VILLAR, Mauro de Salles. **Dicionário Houaiss da língua português**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

JOHNSON, Steven. **De onde vêm as boas ideias**. [Tradução de Maria Luiza X. de A. Borges] – Rio de Janeiro: Zahar, 2011.

JONES, Christopher. **Métodos de diseño**. Barcelona: Gustavo Gili, 1976.

JÚNIOR, Alberto Lucena Barbosa. **Arte da animação**. Técnica e estética através da história. São Paulo: Senac, 2002.

LYRA, Marcelo. O Adaptador, p. 16. **Revista Língua portuguesa**, Editora Segmento, edição 38, Ano III – dezembro de 2008.

LUPTON, Ellen (Org.). **Intuição, ação, criação**. Graphic design thinking. [Tradução: Mariana Bandarra]. São Paulo: GG Brasil, 2013.

MACIEL, Dulce Maria Holanda. **Métodos e criatividade**. A influência do uso de métodos no processo de criação. Disponível em: <http://www.coloquiomoda.com.br/anais/anais/7-Coloquio-de-Moda_2011/GT05/Comunicacao-Oral/CO_89546Metodos_e_criatividade._A_influencia_do_uso_de_metodos_no_processo_de_criacao.pdf>. Acesso em: 04 dez. 2015.

MACHADO, Ludmila Ayres. **Design e linguagem cinematográfica**: narrativa visual e projeto. São Paulo: Blucher, 2011.

MASCARELLO, Fernando (org.). **História do cinema mundial**. Campinas, SP: Papirus, 2006.

MARQUES, Aída. **Ideias em movimento**: Produzindo e realizando filmes no Brasil. Rio de Janeiro: Rocco, 2007.

MATTÉ, Volnei Antônio. **O conhecimento da prática projetual dos designers gráficos como base para o desenvolvimento de materiais didáticos impressos**. 2009. 304 f. Tese (Doutorado) – Programa de Pós-Graduação em engenharia e gestão do conhecimento – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis – 2009.

MEIRELLES, Fernando; MANTOVANI, Bráulio. **Cidade de Deus** – O roteiro do filme. Rio de Janeiro: Objetiva, 2003.

MERINO, Giselle Schmidt Alves Diaz. **Metodologia para a prática projetual do design com base no Projeto Centrado do Usuário e com ênfase no Design Universal**. 2014. 242 f. Tese (Doutorado) – Departamento de Programa de Pós-Graduação em Engenharia de Produção, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis - 2014.

MOURA, Edgar Peixoto de. **50 anos luz, câmera e ação**. São Paulo: SENAC São Paulo, 2001.

NOGUEIRA, Luís. **Manuais de Cinema I: Laboratório de Guionismo**. Covilhã: Livros LabCom Books, 2010. Disponível em: <<http://www.livroslabcom.ubi.pt/colecoes/6>>. Acesso em: 15 mai. 2015.

PEREIRA, Paulo Antônio. **Imagens do movimento**: introduzindo ao cinema. Petrópolis: Vozes, 1981.

PIPES, Alan. **Desenho para designers**. São Paulo: Blucher, 2010.

REBELLO, STEPHEN. **Alfred Hitchcock e os bastidores de Psicose**. [Tradução de Rogério Durst]. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2013

RODRIGUES, Chris. **O Cinema e a produção**. Rio de Janeiro: DP&A, 2002.

ROSENFELD, Anatol. **Cinema: Arte & Indústria**. São Paulo: Perspectiva, 2002.

SCHAEFER, David H.; ARENS, William F.; WEIGOLD, Michael F. **Propaganda** - Série a - David H. Schaefer, William F. Arens, Michael F. Weigold. [Tradução: Beth Honorato; revisão técnica: Selma Peleias Felerico Garrini]. Porto Alegre: AMGH, 2013.

SEGER, Linda. ***Making a Good Script Great. Hollywood, Published 1987 by Samuel French Trade.***

SILVA, George Batista da. **Do Vitascope ao imax** – Dicionário cinematográfico. Joinville: Clube de Autores, 2008.

SHELLEY, Ryan; STUCKEY, Wesley. “Colaboração”. In: LUPTON, Ellen (Org.). **Intuição, ação, criação**. Graphic design thinking. [Tradução: Mariana Bandarra]. São Paulo: GG Brasil, 2013.

SOLTO, Virgínia Tiradentes. **Arte + Design + Ciência + Tecnologia** = Inovação.pdf. Disponível em: <https://art.medialab.ufg.br/up/779/o/virginia_tiradentes.pdf>. Acesso em: 15 mai. 2015.

SUDJIC, Deyan. **A linguagem das coisas**. [Tradução: Adalgisa Campos da Silva]. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2010.

STAM, Robert. **Introdução à teoria do cinema**. [Tradução: Fernando Mascarello] 2ª ed. São Paulo: Papirus, 2000.

STEVEN, Lewis. ***A practical manual of screen playwriting: for theater and television films***. Cleveland and New York: Forum Books, 1963.

STEIN, Elliot. ***Caligari's cabinet and other grand illusions: a history of film design***. [Translated by Michael Bullock]. New York: New American Library, 1976.

STOLARSKI, André. **Design e arte: campo minado**. Uma antologia de discursos comentados e uma proposta disciplinar. 2012. 255 f. Dissertação (Mestrado) – Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo na área de concentração Projeto, Espaço e Cultura, São Paulo, 2012.

THIBAUT, Gilles. ***Photographie prise de vue***. Disponível em: <http://www.okozaoko.com/graphisme_cegep/photographie/capsule_composition.pdf>. Acesso em: 10 jun. 2015.

TRUFFAUT, François. **Hitchcock/Truffaut: Entrevistas**. [Tradução: Rosa Freire D'Aguiar]. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

VELHO, João. **Motion Graphics: Linguagem e tecnologia, anotações para uma metodologia de análise** / João Carlos Pacheco Rodrigues Velho. 2008. 166 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Desenho Industrial da Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Escola Superior de Desenho Industrial. 2008.

VIANNA, Luiz Eduardo Sampaio. **O Design de som no cinema: projeto, processo e produção**. 2011. 116 f. Dissertação (Mestrado em design) – Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo.

WALLACE, Daniel. **O Homem de Aço - Desvendando o Lendário Mundo do Superman**. San Rafael, CA: Panini Books, 2013.

FORMATO ELETRÔNICO

<http://cinema.uol.com.br/noticias/redacao/2013/01/29/joao-e-maria-cacadores-de-bruxas-e-filme-mais-visto-no-brasil-durante-o-final-de-semana.htm>

<http://www.significados.com.br/linha-tenue/>

<https://muitomolho.files.wordpress.com/2013/03/les-diaboliques.jpg>

https://sessaodas4.files.wordpress.com/2010/08/filme_psicose_poster.jpg

[http://pt.wikipedia.org/wiki/Abril_Despeda%C3%A7ado_\(filme\)](http://pt.wikipedia.org/wiki/Abril_Despeda%C3%A7ado_(filme))

<http://doccomparato.com.br/>

<http://www.doccomparato.com.br/curriculo.html#publicacoes>

<https://archive.org/stream/practicalmanual00herm#page/16/mode/2up>

<http://www.significados.com.br/bricolagem/>

<http://www.recantodasletras.com.br/ensaios/2461955>

<https://www.youtube.com/watch?v=sQ4isMahiXA>

<http://www.adorocinema.com/personalidades/personalidade-960/fotos/detalhe/?cmediafile=18964420>

<http://cinema10.com.br/filme/o-sexto-sentido>

<https://cinemaedebate.files.wordpress.com/2010/03/dogville.jpg>

<https://alinenopaisdasproducoes.files.wordpress.com/2010/08/dogville-confession.jpg>

<http://www.livronautas.com.br/ver-livro/1253/cidade-de-deus>

<http://www.historiadocinemabrasileiro.com.br/livro-cidade-de-deus-o-roteiro-do-filme/>

<http://www.cranik.com/cidadedededeus.html>

<http://www.pixartalk.com/feature-films/toy-story/art-of-toy-story/>

<https://www.youtube.com/watch?v=swkF-AB6-dc>

<http://www.araras.sp.gov.br/e/?c=noticias&i=10886>

<http://cinema10.com.br/filme/violacao-de-privacidade/fotos>

<http://globoTV.globo.com/rede-globo/rede-globo/v/confira-um-trailer-de-violacao-de-privacidade/2063822/>

<http://cinema.uol.com.br/ultnot/2005/04/07/ult26u18748.jhtm>

<http://omelete.uol.com.br/filmes/criticas/violacao-de-privacidade/#!key=23552>

<http://www.intrinseca.com.br/blog/2013/03/making-off-a-cena-do-chuveiro/>

<https://www.pinterest.com/pin/159385274288431987/>

<https://www.youtube.com/watch?v=GiZRuOxiCGw>

<https://www.allanbrito.com/2007/01/29/animatic-ou-leica-reel/>

<http://www.animamundi.com.br/storyboard-o-quadro-a-quadro-da-historia/>

<https://www.youtube.com/watch?v=GiZRuOxiCGw>

https://art.medialab.ufg.br/up/779/o/virginia_tiradentes.pdf

<http://www.overmundo.com.br/overblog/direcao-de-arte-a-diferenca-que-voce-ve>

<http://www.mnemocine.com.br/index.php/cinema-categoria/28-tecnica/154-fazercinema1>

http://cinemacblog.blogspot.com.br/2010_02_01_archive.html

<http://www.topfferiana.fr/2010/10/arroseurs-arroses/>

<https://www.youtube.com/watch?v=FrI0K09o-KA>

<http://blog.rtve.es/diasdecine/2013/06/qui%C3%A9n-est%C3%A1-detr%C3%A1s-del-directorautor.html>

<http://www.jonathanrosenbaum.net/1982/07/the-cutting-edge/>

http://en.wikipedia.org/wiki/Life_of_an_American_Fireman

<https://www.youtube.com/watch?v=HYoSA354Ezc>

<https://www.youtube.com/watch?v=QLbsC4ec5to>

<https://www.youtube.com/watch?v=feUlyMhwcTQ>

http://pt.wikipedia.org/wiki/Terminologia_de_cinema

<http://scienceblogs.com.br/hypercubic/2014/01/o-efeito-kuleshov/>

<https://www.youtube.com/watch?v=4gLBXikghE0&hd=1>

<http://classicosuniversais.com/2011/06/12/montagem-e-efeito-kuleshov/>

<http://www.ochaplin.com/2013/09/uma-analise-de-a-noite-americana-de-francois-truffaut.html>

<https://toldoimaginario.wordpress.com/category/filmes/Page/2/>

<http://f5.folha.uol.com.br/televisao/2014/09/1518244-saida-de-patricia-poeta-do-jornal-nacional-teria-relacao-com-carlinhos-cachoeira.shtml>

<http://g1.globo.com/se/sergipe/noticia/2014/09/se-eu-ficar-hercules-e-anjos-da-lei-2-sao-estreias-da-semana-no-cinema.html>

<http://bioskop24.biz/neytiri-avatar-movie-wallpapers-hd-for-desktop#.VXckWc9VhBc>

<http://aulas.anafranca.com.br/o-primeiro-close-up-do-cinema-foi-de-um-gatinho/>

<http://www.significados.com.br/tilt/>

<http://www.tudosobretv.com.br/planos/>

http://www.okozaoko.com/graphisme_cegep/photographie/capsule_composition.pdf

<http://pt.wikipedia.org/wiki/Leitmotiv>

<http://annyas.com/saul-bass-logo-design-then-now/>

<http://www.artofthetitle.com/title/the-man-with-the-golden-arm/>

<http://faculty.cua.edu/johnsong/hitchcock/storyboards/psycho/sb-boards.html>

<http://www.ancine.gov.br/fomento/paq>

<http://www.bndes.gov.br/cultura/cinema>

<http://lazer.hsw.uol.com.br/cinema-de-autor.htm>

<http://www.ancine.gov.br/sala-imprensa/noticias/programa-brasil-de-todas-telas-investe-quase-r-20-milh-es-em-filmes-de-autor>

http://bogiecinema.blogspot.com.br/2014/04/8-12-festa-do-cinema-italiano_20.html?q=vittorio+storaro

<http://www.dga.org/The-Guild/History.aspx>

www.tecmundo.com.br/player-de-video/2247-o-que-e-stop-motion-.htm

https://pt.wikipedia.org/wiki/Corte_%28cinema%29

<https://pagebookmedia.wordpress.com/2013/12/08/bibliophile-birthday-georges-melies-the-inspiration-of-hugo-cabret/bday-12-8-georges-melies-a-trip-to-the-moon-le-voyage-dans-la-lune-painting1/#main>

<http://andrewrcameron.com/2015/04/22/the-moonscapes-of-cappadocia/>

<http://obviousmag.org/entreinquietacoes/2015/melies-e-a-arte-de-transformar-sonho-em-realidade.html>

<http://sensesofcinema.com/2004/great-directors/melies/>

<http://www.guiadasemana.com.br/cinema/noticia/maiores-bilheterias-de-todos-os-tempos>

http://www.researchgate.net/publication/265195090_Construindo_o_Cinema_Moderno

<http://www.mnemocine.com.br/index.php/cinema-categoria/28-tecnica/145-principioscine>

http://www.imdb.com/?ref_=nv_home

<http://www.oscars.org/oscars/ceremonies/1940/memorable-moments>

<http://cinemacommel.blogspot.com.br/2012/01/oscar-todas-as-edicoes.html>

<http://revistas.pucsp.br/index.php/tessitura>

<http://gizmodo.uol.com.br/taxa-de-quadros-cinema/>

http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/rces05_04.Pdf

<https://www.youtube.com/watch?v=Y1hzDzAvJOY>

www.historiasdecinema.com/2010/06/e-o-vento-levou-o-filme-mais-famoso-de-todos-os-tempos-2/

https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/LEIS/1970-1979/anexo/Anl82385.pdf

https://pt.wikipedia.org/wiki/Castelo_R%C3%A1-Tim-Bum,_o_Filme

<http://memorialdafama.com/artistas/WilliamHurt.html>

<http://www.historiadocinemabrasileiro.com.br/adrian-cooper/>

http://www.roteirodecinema.com.br/roteiros/amarelo_manga.pdf

<https://portaldocurta.wordpress.com/2012/06/12/fazendo-os-creditos-do-filmes/>

<http://meuestilodecor.com.br/o-que-e-moodboard/>

<http://nlgomes.blogspot.com.br/2010/02/mood-board.html>

http://www.roteirodecinema.com.br/roteiros/amarelo_manga.pdf

<http://www.shutterstock.com/pt/blog/magia-audiovisual-4-maneyras-nas-quais-a-paleta-de-cores-pode-transformar-seu-trabalho>

<http://moviesincolor.com/>

<http://www.shutterstock.com/labs/>

<http://www.shutterstock.com/pt/blog/magia-audiovisual-4-maneyras-nas-quais-a-paleta-de-cores-pode-transformar-seu-trabalho>

<http://www.abraweb.com.br/colunistas.php?colunista=51&materia=163>

<http://pt.wikipedia.org/wiki/Leitmotiv>

<http://blogs.disney.com/oh-my-disney/2015/03/24/amazing-tangled-concept-art-youve-never-seen/#Flynn,-Rapunzel,-and%20Maximus>

<http://www1.folha.uol.com.br/fsp/ilustrad/fq160535.htm>

<http://g1.globo.com/pop-arte/noticia/2010/09/nosso-lar-chega-aos-cinemas-com-alto-orcamento-e-grande-expectativa.html>

<http://economia.ig.com.br/2014-06-21/veja-quais-sao-os-30-filmes-mais-caros-da-historia.html>

<http://wetaworkshop.com/services/design-studio-services/>

APÊNDICE

APÊNDICE A - Lista de créditos destacando o posicionamento do *Production Design* para os filmes americanos e o Diretor de Arte para os filmes nacionais:

NACIONAIS

FILME: *O beijo da Mulher Aranha* (1985) – Crédito em ordem decrescente

Atores principais

A film by Hector Babenco

Título: Kiss of the Spider Woman

Restante do Elenco

08. Art Director: Clovis Bueno

07. Costume Designer: Patricio Bisso

06. Set Designer: Felipe Crescenti

05. Editor: Mauro Alice

04. Music: John Neschling / In Association with: Nando Carneiro

03. Director of Photography: Rodolfo Sanchez

Executive Producer

Based on the novel by: Manuel Puig

02. Written Leonard Schrader

Produced by: David Weisman

01. Directed by: Hector Babenco

FILME: *Central do Brasil* (1998) – Crédito em ordem decrescente

07. Fotografia: Walter Carvalho

06. Som: Jean Claude Brisson

05. Roteiro: João Emanuel Carneiro e Marcos Bernstein

Baseado em história original de Waler Salles

04. Montagem: Isabelle Rather e Felipe Lacerda

03. Música: Antônio Pinto e Jaques Morelembaum

02. Direção de Arte: Cassio Amarante e Carla Caffé

Produção Executiva

01. Direção: Waler Salles

FILME: *O auto da compadecida* (2000) – Crédito em ordem decrescente

Atores principais

Título

Da obra de Arian Suassuna

Restante do Elenco

05. Direção de fotografia: Felix Monti

- 04. Figurinos: Cao Albuquerque
- 03. Direção de Arte: Lina Renha**
Produtor associado: Daniel Filho
- 02. Roteiro: Adriana Falcão, Guel Arraes e João Falcão
- 01. Um filme de Guel Arraes

FILME: **Abril despedaçado** (2001) – Créditos em ordem decrescente

- Produção
- Título
- Elenco
- 06. Roteiro de Walter Salles, Sérgio Machado e Karin Aïnouz
- 05. Música: Antônio Pinto em colaboração com Ed Cortes e Beto Villares
- Direção de Produção
- 04. Figurino: Cao Albuquerque
- 03. Direção de Arte: Cassio Amarante**
Produtores
- 02. Direção de Fotografia: Walter Carvalho
Produtor
- 01. Dirigido por Walter Salles

FILME: **Cidade de Deus** (2002) - Créditos em ordem decrescente

- Um filme de Fernando Meirelles
- Título
- Do romance de Paulo Lins
- Produção Andrea Barata Ribeiro e Maurício Andrade Ramos
- Coprodutores
- Produção executiva
- Coordenação de produção
- 15. Desenho de som: Zeta Audio por Martin Hernández
- 14. Som direto: Guilherme Ayrosa e Paulo Ricardo Nunes
- 13. Música Original: Antônio Pinto e Ed Côrtes
- 12. Maquiagem: Anna Van Steen (na mesma tela)
- 11. Figurino: Bia Salgado e Inês Salgado
- 10. Colorista: Sérgio Pasqualino
- 09. Efeitos: Renato Batata
- 08. Escola de atores: Gutí Fraga / Preparação de Elenco: Fátima Toledo
- 07. Assistente de direção: Lamartine Ferreira
- 06. Direção de Arte: Tulé Peake**
- 05. Montagem: Daniel Rezende
- 04. Cinematografia: César Charlone, A.B.C.
- 03. Roteiro: Bráulio Mantovani

- 02. Codireção: Kátia Lund
- 01. Direção: Fernando Meirelles

FILME: **Carandiru** (2003) - Créditos de encerramento

- 01. Produzido e dirigido por Hector Babenco
 - Co-produtores
 - Produtor Associado
- 02. Roteiro: Victor Navas, Fernando Bonassi e Hector Babenco
- 03. Direção de fotografia: Walter Carvalho A.B.C.
- 04. Direção de arte: Clóvis Bueno**
- 05. Música: André Abjuramra
- 06. Montagem: Mauro Alice
 - Direção de produção
 - Coordenação Executiva / Coordenação de Pós-produção
 - Casting
- 07. Cenografia: Vera Hamburger**
- 08. Figurino: Cris Camargo
- 09. Maquiagem: Gabi Moraes
- 10. Som direto: Romeu quinto
- 11. Edição de som: Eliza Paley e Miriam Biderman

FILME: **Pequenas histórias** (2007) – Créditos de encerramento

- 01. Escrito e dirigido por Helvécio Ratton
 - Produzido por Simone Magalhães Matos
- 03. Fotografia e câmera: Paulo Jacinto dos Reis e Antônio Luis
- 04. Montagem: Mair Tavares
- 05. Música: André Baptista
- 06. Direção de Arte: Oswaldo Lioi e Adriane Mroninski**
- 07. Figurino: Alex Dário
- 08. Som: Gustavo Campos e José Moreau Louzeiro
- 09. Efeitos especiais: Robson Sartori e Rogério Mendes
 - Produção executiva
 - Direção de produção
 - Coordenadora de produção
- 10. Maquiagem e caracterização: Tayce Vale
- 11. Caracterização lara: Rose Verçosa
 - Zé Burrardo inspirado no conto de Ricardo Azevedo
- 12. Criação de toalha: Betânia Santos

FILME: **Nosso lar** (2010) - Créditos de encerramento

- 01. Roteiro e Direção: Wagner de Assis
Produção
- 02. Diretor de fotografia: Ueli Steiger, ASC
- 03. Trilha sonora composta por Philip Glass
- 04. Direção de arte: Lia Renha**
Elenco
Produção
- 05. Supervisão de efeitos especiais: Geoff D. E. Scott
- 06. Direção musical: Guto de Graça Melo

FILME: **2 Coelhos** (2012) - Créditos de encerramento

- 01. Direção: Afonso Poyart / Roteiro: Afonso Poyart
- 02. Montagem: Afonso Poyart, André Toledo e Lucas Gonzaga
Produtores
Produção executiva
- 03. Direção de fotografia: Carlos Zalasik
- 04. Direção de arte: Alexandre Goulart**
Preparação de elenco / Produção de elenco
- 05. Figurino: Carolina Sudati
- 06. Maquiagem: Doel Sauerbronn
- 07. Música: André Abujamra e Márcio Nigro
- 08. Desenho de som: Rodrigo Ferrante
- 09. Mixagem: André Tadeu
- 10. Som direto: Tide Borges e Lia Camargo
Coordenação de pós-produção: Marcio Faurer
- 11. Coordenação de efeitos digitais: Carlos Faia e Gus Martinez
- 11. Artes Gráficas: Xico de Deus

FILME: **Uma história de amor e fúria** (2013) - Créditos de encerramento

- Título
- 01. Direção e roteiro: Luiz Bolognesi
Elenco (vozes dos personagens)
Produção
Produtores associados
- 03. Direção de arte: Anna Caiado**
- 04. Montagem: Helena Maura
- 05. Trilha sonora original: Rica Amabis, Tejo Damasceno e Pupillo
- 06. Desenho de som e mixagem: Alessandro Laroca, Eduardo Virmond Lima e Armando Torres JR.
- 06. Codireção – partes 1,2 e 3: Jean de Mora e Marcelo de Moura

- 07. Direção de animação – parte 4: Bruno Monteiro
- 08. Direção de composição: Paulo Crumbim

FILME: *O menino no espelho* (2014)

Elenco

- 01. Roteiro: Cristiano Abud, Guilherme Fiúza Zenha e André Carreira
- 02. Direção de Fotografia: José Roberto Eliezer, ABC
- 03. Direção de Arte: Oswaldo Lioi**
- 04. Figurino: Ricca
- 05. Maquiagem: Rose Verçosa
- Produção de elenco: Gisele Bossi / Preparação de atores: Laís Corrêa
- 06. 1ª Assistente de direção: Maria Farkas
- 07. Direção de produção: Edu Pereira
- 08. Som direto: Gustavo Campos
- 09. Edição de som: Simone Petrillo, José Moreau Louzeiro e Ney Fernandes
- 10. Mixagem: Roberto Leite
- 11. Música original: Vinicius Calvitti
- 12. Montagem: João Flores e Alexandre Baxter
- Produzido por André Carreira
- Dirigido por Guilherme Fiúza Zenha
- Título

Fora da tabela 1:

FILME: *O que é isso, companheiro* (1997)

Produção

Atores principais

- 08. Editor: Isabelle Rathery
- 07. Music: Stewart Copeland
- 06. Title design: Wayne Fitzgerald
- 05. Costume Design: Emília Duncan
- 04. Production Design: Marcos Flaksman**
- 03. Director of Photography: Félix Monti
- Line Producer
- Co-Producer
- Production
- Based on the novel “Four day in September” by Fernando Gabeira
- 02. Screenplay by Leopoldo Serran
- 01. Directed by Bruno Barreto

ESTRANGEIROS

FILME: ...E o vento levou (*Gone with the Wind*, 1939) – Créditos de abertura

- Produção
- Produtores associados
- Margaret Mitchell's – Story of the old south
- Título
- Elenco
- Produced by David O. Selznick
- 01. Screen play by Sidney Howard
- 02. Musical score by Max Steiner
- 03. **This production designed by Willian Cameron Menzies** / Special Photographic effects Jack Cosgrove (na mesma tela)
- 04. Photographed by Ernest Haller. A.S.C. Techicolor associates: Ray Rennahan. A.S.C., Wilfrid M. Cline. A.S.C.
- 05. Art Direction by Lyle Wheeler
- 06. Interiors by Joseph B. Platt
- 07. Interior Decoration by Edward G. Boyle
- 08. Costumes designed by Walter Plunkett
- 09. Supervising film editor Hal C. Kern
- 10. Associate Film Editor James E. Newcom
- 11. Scenario assistant Barbara Keon
- 12. Production Manager Raymond A. Klune
- 13. Assistant Director Eric G. Stacey
- 14. Recorder Frank Maher
- 15. Technicolor Co. Supervision Natalie Kalmus
- 16. Assistant musical director Lou Forbes
- 17. Historian Wilbur G. Kurtz
- 18. Technical Advisors Susan Myrick. Will Price
- Directed by Victor Fleming

FILME: *Cidadão Kane* (*Citizen Kane*, 1941) - Créditos de encerramento no filme

- 01. Music composed and conducted by Bernard Herrmann
- 02. Special effects: Vernon L. Walker, A.S.C.
- 03. **Art director: Van Nest Polglase**
- Associate: Perry Ferguson
- 04. Editing: Robert Wise
- 05. Recording: Bailey Fesler e James G. Stewart
- 06. Costumes: Edward Stevenson

Informações especiais - Elenco e Produção - Ficha técnica em menu do DVD

Elenco

Roteiro original de Herman J. Mankiewicz e Orson Welles

Direção – Produção: Orson Welles

FILME: **Psicose** (*Psycho*, 1960) - Créditos de encerramento no filme

- Diretor
- Título
- Elenco
- 01. Screenplay by Joseph Stefano
Based on the novel by Robert Bloch
- 02. Director of Photography: John L. Russel, A.S.C.
- 03. Art Direction: Joseph Hurley & Robert Clatworthy**
- 04. Set decorator: George Milo
- 05. Unit manager: Lew Leary
- 06. Titles designed by Saul Bass
- 07. Edited by George Tomasini, A.C.E.
- 08. Costume supervisor: Helen Colvig
- 09. Make-up supervision Jack Barron & Robert Dawn
- 10. Hairstylist: Florence Bush
- 11. Special effects: Clarence Champagne
- 12. Sound recording by Waldon O. Watson & Willian Russel
- 13. Assitantant director: Hilton A. Green
- 14. Pictorial Consultant: Saul Bass**
- 15. Music by Bernard Herrmann
- 16. Directed by Alfred Hitchcock

FILME: **Forrest Gump** (1994) - Créditos em ordem decrescente

- A Robert Zemeckis film
- Tom Hanks (Ator principal)
- Título
- Elenco
- Casting
- Co-producer
- 09. Executive music producer: Joel Sill
- 08. Visual effects supervisor: Ken Ralston
- 07. Costumes designed by Joanna Johnston
- 06. Music by Alan Silvestri
- 05. Edited by Arthur Schmidt
- 04. Production Designer: Rick Carter**
- 03. Director of photography: Don Burgess
Based on the Novel by Winston Groom
- 02. Screenplay by Eric Roth
Production
- 01. Directed by Robert Zemeckis

FILME: **A cela** (*The cell*, 2000) - Créditos em ordem decrescente

- Título
Elenco
08. Costume Designers: Eiko Ishioka e April Napier
07. Visual effects supervisor: Kevin Tod Haug
06. Music by Howard Shore
05. Edited by Paul Rubell A.C.E. e Robert Duffy
04. Production designer: Tom Foden
03. Director of photography: Paul Laufer
Executive Producers
Co-producers
Production
02. Written by Mark Protosevich
01. Directed by Tarsem Singh

ANIMAÇÃO: **Monstros S.A.** (*Monsters, Inc.*, 2001) - Créditos de encerramento

01. Direted by Pete Docter
02. Co-direted by Lee Unkrich e David Silverman
Produced by Darla K. Anderson
Executive Producers
Associate producer
03. Original story by Pete Docter, Jill Culton, Jeff Pigeon e Ralph Eggleston
04. Screenplay by Andrew Stanton e Daniel Gerson
05. Music by Randy Newman
06. Story Supervisor: Bob Peterson
07. Film Editor: Jim Stewart
08. Supervising technical director: Thomas Porter
09. Production designer: Harley Jessup e Bob Pauley
10. Art directors: Tia W. Kratter e Dominique Louis
11. Supervising animators: Glenn McQueen e Rich Quade
12. Lighting supervisor: Jean-Claude J. Kalache / Layout supervisor: Ewan Johnson (na mesma tela)
13. Shading supervisor: Rick Sayre / Modeling supervisor: Eben Ostby
14. Set dressing supervisor: Sophie Vincelette / Simulation & effects supervisor: Galyn Susman e Michael Fong
15. Sound designer: Gary Rydstrom

FILME: **A fantástica fábrica de chocolate** (*Charlie and the chocolate factory*, 2005) – Créditos em ordem decrescente

- A Tim Burton film
Jony Delp
Título

Restante do elenco

Based on the book by Roald Dahl

Elenco

9. Casting by Susie Figgis
8. Visual effects supervisor: Nick Davis
7. Music by Danny Elfman
Co-Producer
6. Costume designer: Gabriella Percucci
5. Edited by Chris Lebenzon A.C.E.
- 4. Production Designed by Alex McDowell**
3. Director of photography: Philippe Rousselot A.F.C./A.S.C.
Executive Producer
Produced by Brad Grey
2. Screenplay by John August
1. Directed by Tim Burton

FILME: **Rebobine, por favor** (*Be Kind Rewind*, 2008) - Créditos de abertura em ordem decrescente

A Film by Michel Gondry

Elenco

Casting

08. Costume Designers: Rahel Afiley e Kishu Chand
07. Music Supervisor: Linda Cohen
06. Music by Jean-Michel Bernard
05. Editor: Jeff Buchanan
- 04. Production Designer: Dan Leigh**
03. Director of Photography: Ellen Kuras, A.S.C.
Co-producer
Executive producer
Produced
01. Written and Directed by Michel Gondry

FILME: **Argo** (2012) - Créditos de encerramento

- 01 Directed by Ben Affleck
02. Screenplay by Chris Terrio
Production
Based on selection from the master of disguise by Antonio j. Mendez
And the wired magazine article "The great escape" by Joshua Bearman
Executive producers
03. Director of photography: Rodrigo Prieto, A.S.C. AMC
- 04. Production designer: Sharon Seymour**
05. Edited by William Goldenberg, A.C.E.

- Co-producer
- 06. Music composed & conducted by Alexandre Desplat
- 07. Costumes designed by Jacqueline West
- Casting

FILME: **O homem de aço** (*Man of Steel*, 2013) - Créditos de encerramento

- Título
- 01. Directed by Zack Snyder
- 02. Screenplay: David S. Goyer
- 03. Story by David S. Goyer & Christopher Nolan
- Production
- Executive Producer
- Based upon characters appearing in Comic Books Published by DC Entertainment
- Superman created by Jerry Siegel and Joe Shuster
- 04. Director of photography: Amir Mokri
- 05. Production designer: Alex McDowell**
- 06. Edited by David Brenner, A.C.E.
- 07. Music by Hans Zimmer
- 08. Co-producer: Wesley Coller
- 09. Visual effects supervisor: John “DJ” Desjardin
- 10. Costumes designed by James Acheson e Michael Wilkinson
- Casting

FILME: **Birdman** (2014) - Créditos de encerramento

- Título
- 01. Directed by Alejandro G. Iñárritu
- 02. Written by Alejandro G. Iñárritu, Nicolás Giacobone, Alexander Dinelaris, jr. & Armando Bo
- 03. Director of photography: Emmanuel Lubezki. ASC/AMC
- 04. Production designer: Kevin Thompson**
- 05. Edited by Douglas Crise e Stephen Mirrione, A.C.E.
- Elenco
- 06. Casting by Francine Maisler, CSA
- 07. Costume designed by James Albert Wolsky
- 08. Drum score by Antonio Sanchez
- Executive producers
- Alejandro G. Iñárritu film.

ANEXO

ANEXO A – Texto original da carta que o produtor do filme David O. Selznick escreveu para os executivos da companhia *Metro-Goldwyn-Mayer Inc* (MGN), em 01 de setembro de 1937, versão americana editada por Elliott Stein:

I feel that we need a man of Menzies's talent and enormous experience on the sets of this picture, and on its physical production. I hope to have Gone with the Wind prepared almost down to the last camera angle before we start shooting, because on this picture really thorough preparation will save hundreds of thousands of dollars. ...When he gets the complete script, he can then do all the sets, set sketches, and plans during my absence, for presentation to me upon my return, and can start on what I want on this picture and what has only been done a few times in picture history (and these times mostly by Menzies) - a complete script in sketch form, showing actual camera setups, lighting, etc. This is mammoth job that Menzies will have to work on very closely with Cukor. There is also the job of the montage sequences, which I plan on having Menzies not merely design and lay out but also, in large degree, actually direct. In short, it is my plan to have the whole physical side of this picture, with many phase that I have not dealt with in this paragraph (such as the handling of the process shots) personally handled by none man who has little or nothing else to do - and that man, Menzies. Menzies may turn out to be one of the most valuable factors in properly producing this picture. One of the minor problems in connection with this arrangement is the matter of Menzies's credit. Menzies is terribly anxious not to get back to art direction as such, and of course his work on this picture, as I see it, will be a lot greater in scope than is normally associated with the term "art direction". Accordingly, I would probably give him some such credit as "Production Designed by Willian Caneron Menzies." David O. Selznick, Memo from David O. Selznick, ed. Rudy Behlmer (New York: Viking, 1972), pp. 151-152.