

UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS - UNISINOS
UNIDADE ACADÊMICA DE GRADUAÇÃO
CURSO DE PUBLICIDADE E PROPAGANDA

JÚLIA VIEIRA PIRES

**O PROCESSO DE CONSTRUÇÃO DA DIREÇÃO DE ARTE AUDIOVISUAL
UMA INVESTIGAÇÃO**

São Leopoldo

2019

JULIA VIEIRA PIRES

**O PROCESSO DE TRABALHO DA DIREÇÃO DE ARTE AUDIOVISUAL
UMA INVESTIGAÇÃO**

Trabalho de conclusão de curso apresentado como requisito parcial para obtenção do título de Graduado em Publicidade e Propaganda pelo Curso de Comunicação Social – Publicidade e Propaganda da Universidade do Vale do Rio dos Sinos – UNISINOS.

Orientadora: Prof^a Me. Lisiane Cohen

São Leopoldo

2019

*Aos meus pais,
M.^a Denize Larreia Vieira e
João Carlos Pires*

AGRADECIMENTOS

Agradeço à minha orientadora Professora e Me. Lisiane Cohen, por aceitar meu projeto. Mas, principalmente, por ter se mostrado uma grande parceira durante a pesquisa; paciente, incentivadora e compreensiva.

Ao professor e Me. Robert Thieme pelo incentivo e atenção durante o período de desenvolvimento da pesquisa.

Às professoras e Dras. Cybeli Moraes e Sonia Montaño, as quais me proporcionaram o primeiro contato com a pesquisa, através da bolsa de Iniciação Científica.

Ao financiamento estudantil FIES, sem o qual eu não teria condições financeiras para cursar a graduação.

À FAPERGS, pela bolsa de Iniciação Científica que teve muita importância no meu processo de aprender a pesquisar.

À Coordenadora, Professora e Me. Anaís Schüler Bertoni, e a Professora e Dra. Magda Ruschel, por me proporcionar a participação na monitoria, sem a qual eu não teria condições financeiras de completar o curso.

Aos profissionais de direção de arte que me concederam a entrevista: Fiapo Barth, Máira Coelho, Carmem Fernandes, Iara Noemi e Gilka Vargas.

À UNISINOS - Campus São Leopoldo, por me proporcionar o contato com professores muito competentes e abertos a discussão com os alunos.

À Juliana Koetz, amiga e parceira, com quem produzi o curta-metragem Mandrágora e sem a qual esse trabalho não teria sido o mesmo.

A todo elenco e equipe responsável pela realização do curta-metragem Mandrágora.

Aos amigos Guilherme Carniell, Leonardo Francisco e Samuel Gomes, que me apoiaram e incentivaram em momentos difíceis.

A Suelen Bernardes, amiga e colega de apartamento, pela compreensão e carinho durante o processo.

À minha mãe, M^a Denize Larreia Vieira, pela compreensão, apoio e carinho, sem a qual eu não teria conseguido.

Ao meu pai João Carlos Pires e aos meus irmãos Eduardo Vieira Pires e João Augusto Vieira Pires pela compreensão e apoio.

À Lepoti, minha gata de estimação, pela companhia nas longas madrugadas de pesquisa.

Mais do que uma criação coletiva, na verdade o cinema talvez seja um processo de transformações (...)

Lobrutto

RESUMO

O presente trabalho busca compreender o trabalho do(a) profissional de Direção de arte no Audiovisual. Para tanto, busca de forma teórica e empírica se aprofundar na realidade deste(a) profissional, um experimento de direção de arte audiovisual, o curta-metragem Mandrágora. Utilizando como base os conceitos teóricos de estética, estética cinematográfica e direção de arte cinematográfica, a pesquisa se desenvolve através das metodologias de pesquisa bibliográfica, entrevista em profundidade com profissionais da área da direção de arte no audiovisual, diário de campo e o experimento. Após uma comparação do conceito definido em um *book* de arte e a execução do experimento, os resultados mostram que o trabalho da direção de arte no audiovisual é mais do que criatividade, é também muito técnico e mutável.

Palavras-chaves: Direção de arte. Cinema. Audiovisual. Estética cinematográfica. Concepção visual.

ABSTRACT

The present work seeks to understand the work of the professional Audiovisual Art Direction. In order to do this, it seeks in a theoretical and empirical way to dive into the reality of this professional, an audiovisual art direction experiment, the short film "Mandrágora". Based on the theoretical concepts of aesthetics, cinematographic aesthetics and cinematographic art direction, the research is developed through the methodologies of bibliographical research, in-depth interview with professionals in the area of audiovisual art direction, field diary and experiment. After a comparison of the concept defined in an art book and the execution of the experiment, the results shows that the work of the audiovisual art direction is more than creativity, but also very technical and mutable.

Keywords: Art Direction. Movie theater. Audiovisual. Cinematographic aesthetics. Visual conception.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Efeito Kuleshov.....	30
Figura 2 – Atriz Julia Victoria Correia.	66
Figura 3 - Atriz Biatriz Aguiar.....	66
Figura 4 - Atriz Thawani Almeida.....	67
Figura 5 - Atriz Samira Bento.	68
Figura 6 - Vera Elaine Pereira.	68
Figura 7 - Planta Mandrágora.....	71
Figura 8 - Cena do Filme de Kunt Cobbin, que mostra Kurt olhando por uma janela ao mesmo tempo que a câmera vai se afastando. Nome do filme: LAST DAYS -2005- A Gus van Sant film about Kurt Cobain- FULL MOVIE.....	73
Figura 9 - Personagem Vitória.....	74
Figura 10 - Personagem Manuela.	75
Figura 11 - Personagem Yasmin.	76
Figura 12 - Personagem Bruna.	76
Figura 13 - Personagem Bruxa.....	77
Figura 14 - Personagem professora.	77
Figura 15 - Quarto da protagonista.....	83
Figura 16 – A: Primeira opção: Estrada. B: Segunda opção: Quadra.....	84
Figura 17 - Escola.	85
Figura 18 - Praia.	86
Figura 19 - Piscina.....	87
Figura 20 - A e B: Antes da montar o cenário. C-G: Cenário montado.....	88
Figura 21 - Pátio da Casa de Bruna.	91
Figura 22 - Pátio.	92
Figura 23 – Conceito.	139
Figura 24 - Execução.	140
Figura 25 - Conceito.	142
Figura 26 - Execução.	142
Figura 27 - Conceito.	144
Figura 28 - Execução.	145
Figura 29 - Conceito.	147

Figura 30 - Execução.	147
Figura 31 - Conceito.	148
Figura 32 – A e B: Execução.	149
Figura 33 - Conceito.	150
Figura 34 - Execução.	151

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	12
2 CONTEXTO ESTÉTICO	17
2.1 ESTÉTICA CINEMATOGRAFICA.....	20
2.2 ESTÉTICA SONORA	26
2.3 MONTAGEM.....	28
2.4 NARRATIVA.....	32
3 DIREÇÃO DE ARTE AUDIOVISUAL	34
3.1 CONCEITOS VISUAIS.....	35
3.2 O PROFISSIONAL E SUA FUNÇÃO	39
3.3 PROCESSO CRIATIVO	41
3.4 DIREÇÃO DE ARTE: UM TRABALHO EM EQUIPE.....	43
3.5 RELAÇÃO ENTRE DIREÇÃO GERAL, DIREÇÃO DE ARTE E DIREÇÃO DE FOTOGRAFIA.....	45
3.6 CENÁRIO.....	48
3.7 FIGURINO, MAQUIAGEM E CABELO	50
4 METODOLOGIA	53
4.1 MÉTODOS DA PESQUISA.....	53
4.1.1 Pesquisa bibliográfica	54
4.1.2 O Experimento	55
4.1.3 Diário de campo	56
4.1.4 Entrevista em profundidade	59
4.2 COMPLEMENTAÇÃO DOS MÉTODOS.....	63
5 MANDRÁGORA	64
5.1 O EXPERIMENTO EM MANDRÁGORA.....	64
5.2 DIÁRIO DE CAMPO	69
5.2.1 Setembro/2018	69
5.2.1.1 Primeira reunião com a diretora geral do filme: alinhamentos de ideias e definições dos primeiros conceitos.....	70
5.2.1.2 Segunda reunião com a diretora geral do filme: setembro/2018	71
5.2.2 Outubro: Roteiro 10/10/2018	78
5.2.3 Novembro/2018: Definição da equipe 15/11/2018	81

5.2.4 Janeiro/2019: Ensaio com as atrizes / prova de figurino.....	82
5.2.5 Janeiro/2019 - Visita e definição das locações	82
5.2.6 Março/2019: Final de semana gravação (cenas: quarto da vitória e escola)	87
5.2.7 Abril/2019: 2ª final de semana gravação (cenas: praça, piscina, praia)	90
5.2.8 Maio/2019: 3ª dia de gravação (Cena com a Bruxa).....	92
5.2.9 5 de Maio de 2019	92
5.3 BOOK DE ARTE	94
5.4 PROPOSTA X RESULTADO	137
5.4.1 Cena 1	137
5.4.2 Cena 2	140
5.4.3 Cena 3	143
5.4.4 Cena 4	145
5.4.5 Cena 5	148
5.4.6 Cena 6	149
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	152
REFERÊNCIAS.....	155
APÊNDICE 1 - TABELAS DE ORGANIZAÇÃO: FIGURINO E OBJETOS.....	158
APÊNDICE 2 - ROTEIRO DAS ENTREVISTAS.....	164
APÊNDICE 3 - AUTORIZAÇÕES	166
ANEXO 1 - FICHA TÉCNICA DO FILME.....	170
ANEXO 2 - ROTEIRO	172

1 INTRODUÇÃO

A definição do tema desta pesquisa, a direção de arte audiovisual, nasceu da curiosidade de conhecer a realidade de mercado desta profissão e, principalmente, de compreender mais profundamente como os conceitos visuais e estéticos na construção visual de um filme são produzidos. Curiosidade essa que se tornou maior com a falta de uma bibliografia mais abundante sobre o tema. Entretanto, a dificuldade de encontrar a quantidade desejável de material teórico, mostrou uma oportunidade de contribuir com as pesquisas sobre o tema. Além disso, no decorrer do trabalho, a vontade da pesquisadora em aprofundar seus conhecimentos na área e todo o aprendizado adquirido mostrou que este caminho profissional pode e deve ser seguido pela autora.

Nesta pesquisa, outro ponto que foi levando em consideração é a realidade do mercado audiovisual no Brasil. A exibição de um filme, nas grandes telas brasileiras é só um dos obstáculos que uma produção enfrenta. Os filmes no Brasil geralmente são produzidos através de financiamentos, por meio de leis de incentivo à cultura. Mas, na realidade, conseguir esses recursos não é tão simples. Diretores já conhecidos no mercado, acabam tendo mais oportunidades do que os profissionais iniciantes, dificultando, assim, a entrada de novos profissionais no mercado. Além disso, para vender um filme no Brasil, é preciso muita publicidade, e também a participação em grandes festivais nacionais e internacionais, um exemplo é o Festival de Cinema de Gramado¹ (PANNUNZIO; STRANO, 2017).

Atualmente, as dificuldades de fazer cinema no Brasil aumentaram em função do congelamento das ações de contratações de novos projetos e repasses da ANCINE². Existe também a competição desigual com as grandes produções de Hollywood, que ocupam uma porcentagem gigantesca das salas dos cinemas brasileiros (PANNUNZIO; STRANO, 2017), que dificultam muito o espaço de exibição para o cinema nacional.

¹ Festival de Cinema de Gramado: Festival de cinema do Brasil, realizado anualmente no Palácio dos Festivais, no município de Gramado, no estado do Rio Grande do Sul. Desde a sua 20ª edição, em 1992, inclui não apenas produções brasileiras, mas também filmes de origem latina. Disponível em: <<http://www.festivaldegramado.net/>>. Acesso em: 25 Mai 2019.

² ANCINE: Criada em 2001 pela Medida Provisória 2228-1, a ANCINE – Agência Nacional do Cinema é uma agência reguladora que tem como atribuições o fomento, a regulação e a fiscalização do mercado do cinema e do audiovisual no Brasil. <<https://www.ancine.gov.br/>>. Acesso em: 25 Mai 2019.

Mesmo enfrentando essas dificuldades, segundo, Laís Bodanzky (2019), diretora da Spcine³, o mercado cinematográfico é responsável, anualmente, por mais de R\$ 20 bilhões no PIB do país. O setor também é responsável por empregar mais 330 mil trabalhadores.

A comprovação da importância do produto audiovisual brasileiro é a participação em grandes festivais de cinema no mundo, como por exemplo, Oscar⁴, Sundance (EUA e Alemanha)⁵ e também no Festival de Cannes (França)⁶, no qual se teve a participação de seis longas-metragens brasileiros, divididos em três mostras (dois filmes na principal, dois na mostra Um Certo Olhar e dois na Quinzena dos Realizadores), neste ano de 2019. (BODANZKY 2019) Ao término do Festival, o cinema brasileiro recebeu os prêmios de melhor filme na mostra Um Certo Olhar com *A Vida Invisível de Eurídice Gusmão*, de Karim Ainouz, e prêmio do júri na competição principal com *Bacurau*, de Kleber Mendonça Filho e Juliano Dornelles. Além dos prêmios, o audiovisual brasileiro tem participado de diversos eventos de negócios, nos quais apresenta e vende seus produtos para todo o mundo, o que faz com que a cultura brasileira seja vista, discutida e levada às mais diversas regiões do planeta. O audiovisual produzido no Brasil tem se destacado pela quantidade e qualidade, o que faz com que a sua importância cresça também como objeto de pesquisa.

Reconhecendo esta importância, a autora propõe como objetivo geral da pesquisa compreender o processo de trabalho da direção de arte audiovisual, se aproximando o máximo possível da realidade destes(as) profissionais. Para tanto, aborda o processo criativo desenvolvido pelo(a) profissional até a produção de um filme, mostrando o desempenho da função do conceito até a prática.

³ SPACINE: A Spcine é a empresa de cinema e audiovisual de São Paulo. Atua como um escritório de desenvolvimento, financiamento e implementação de programas e políticas para os setores de cinema, TV, games e novas mídias. Disponível em: <<http://spcine.com.br/>>. Acesso em: 25 Mai 2019.

⁴ OSCAR: Oscar, oficialmente chamado de Prêmios da Academia (em inglês, *The Academy Awards ou The Oscars* é uma cerimônia de premiação da Academia de Artes e Ciências Cinematográficas, fundada em Los Angeles (Califórnia) em 1927, que presenteia anualmente os profissionais da indústria cinematográfica, em reconhecimento à excelência do trabalho. Disponível em: <<https://www.infoescola.com/cinema/oscar/>>. Acesso em: 25 Mai 2019.

⁵ SUNDANCE: O Festival Sundance de Cinema tem início em agosto de 1978, como Utah/U.S. Film Festival. Em 1985, o Sundance Institute, fundado anos antes por Robert Redford com o intuito de ajudar novos cineastas, incorpora o festival a seus programas, dirigindo o evento para as produções independentes. Disponível em: <<http://www.sundance.org/>>. Acesso em: 25 Mai 2019

⁶ CANNES: Festival de cinema criado em 1946, é um dos mais prestigiados e famosos festivais de cinema do mundo. Acontece todos os anos, no mês de maio, na cidade francesa de Cannes. Disponível em: <https://www.festival-cannes.com/en/>>. Acesso em: 25 Mai 2019

Como objetivos específicos, a pesquisa pretende demonstrar a realidade do cotidiano profissional da direção de arte; aprofundar a compreensão da importância da pesquisa para o desenvolvimento do conceito de arte e compreender a importância desta função na construção de sentido de um filme

O trabalho aprofundou os conhecimentos teóricos sobre direção de arte no audiovisual, a fim de embasar o estudo sobre o processo de trabalho do(a) diretor(a) de arte e os conhecimentos necessários para a sua execução.

Pela realidade do tema da pesquisa, optou-se por uma metodologia que envolve métodos como revisão bibliográfica, entrevistas em profundidade, experimento e diário de campo. As entrevistas foram realizadas com profissionais que trabalham com direção de arte audiovisual com o objetivo de obter um conhecimento mais empírico do objeto de estudo, compreendendo vivências da realidade desta profissão.

Com a mesma proposta de se aproximar ao máximo da realidade da profissão, foi desenvolvido um experimento: a direção de arte do filme *Mandrágora*, cujo roteiro do filme está no Anexo 2. O curta-metragem trata de temas como o início da intuição feminina e a quebra da competição entre as mulheres. O filme, feito sem orçamento e sem patrocínio, fala da realidade de meninas adolescentes de aproximadamente 17 anos, que vivem no interior.

O filme nasceu da vontade da autora desta pesquisa e a publicitária/produtora audiovisual Juliana Koetz. O filme foi desenvolvido por uma equipe de aproximadamente 13 pessoas, em sua maioria mulheres. Todos(as) os(as) integrantes da equipe trabalharam voluntariamente.

Pela natureza e entendimento da autora, que traz no seu cotidiano a luta feminista, esta pesquisa traz opções que carregam princípios ligados à causa. São eles:

- a) Escolha da orientadora mulher, feminista e cineasta, Lisiane Cohen;
- b) Escolha do estilo textual, no qual todos os substantivos representantes de gênero, são tratados na forma masculina e feminina, com o objetivo de enfatizar a presença da mulher no mercado audiovisual e no meio acadêmico;
- c) A escolha dos(as) entrevistados(as) que optou por quatro diretoras de arte e somente um diretor de arte. Esta ocorreu pela crença na importância da luta diária pelo nosso lugar de fala, e, também, pela constatação de que uma parcela considerável de profissionais desta área é composta por mulheres no mercado

gaúcho. Também a opção por usar sempre as duas versões de gênero na escrita da função (diretor(a) de arte), confirma a realidade nesta pesquisa e neste mercado, e não faria sentido falar somente no masculino;

d) Representatividade e a crença da autora e da orientadora, na luta feminista, a qual defende a igualdade entre homem e mulher;

e) O experimento executado nesta pesquisa, é um projeto de duas mulheres, com vertentes feministas muito fortes em seus princípios;

f) A temática do filme, além de, também, a equipe em sua maioria elencada por mulheres.

Porém, é importante destacar que a posição da autora não se reflete no conteúdo da análise ou mesmo teórico desta pesquisa. Este posicionamento está refletido nas escolhas da autora, principalmente, no que se refere ao tratamento textual e no desenvolvimento do tema do curta-metragem.

A pesquisa foi dividida em seis capítulos, o primeiro é esta introdução.

O segundo capítulo trata, em um primeiro momento, de contextualizar a linha filosófica da estética e em um segundo momento, em especial, a estética cinematográfica, incluindo estética sonora e montagem. O capítulo foi construído a partir de autores como, Machado (2011), Vargas (2014), Turner (1997), Aumont (1995), Lotman (1978), Eisenstein (1990) e Izmerenii (1929). Para que, a partir de seus conceitos filosóficos e cinematográficos de estética, seja possível compreender o papel da direção de arte.

No terceiro capítulo, é abordada a profissão da direção de arte e como se desenvolve o processo de trabalho deste(a) profissional. Partindo de autores(as) como Hamburguer (2014), Vargas (2014), Medeiros (1997), Aumont (1995), Lobrutto (2002), Aguiar (2016) e das entrevistas em profundidade realizadas com Fiapo Barth, Maíra Coelho, Carmem Fernandes, Iara Noemi e Gilka Vargas. Neste capítulo, por se tratar de uma profissão que trabalha com a complexidade de construção de sentido através do desenvolvimento de um conceito visual, vários temas são trazidos. Desde a definição da direção de arte; conceitos visuais como cor e textura; processo criativo do(a) profissional; obrigações da direção de arte audiovisual; relacionamento com os(as) outros(as) diretores(as) da produção e com a equipe; e elementos da concepção visual do filme, como cenário, figurino, maquiagem e cabelo. Os(as) principais autores(as) nesse ponto foram Hamburguer (2014), Vargas (2014), Lobrutto

(2002), Aguiar (2016), Paiva; Paiva, (2016) e as entrevistas em profundidade com Augusto Pereira Barth, Máira Coelho, Carmem Fernandes, Iara Noemi e Gilka Vargas

A metodologia está no capítulo quatro. Nele são descritos os processos metodológicos utilizados, com o apoio dos(as) autores(as) Stumpf, Mills Peruzzo e Duarte.

O capítulo cinco, o do experimento, se aprofunda no processo de execução da direção de arte do filme *Mandrágora*, tendo como subcapítulos o *book* de arte, no qual se desenvolveu o conceito visual do filme, e o diário de campo (MILLS, 2009) o qual constam relatos empíricos do processo da construção visual do filme. Ainda neste capítulo, há a comparação entre a proposta visual definida no *book* de arte e o resultado mostrado através de frames do curta-metragem *Mandrágora*.

No capítulo seis estão as considerações finais da pesquisa que trazem uma reflexão sobre o processo de trabalho da direção de arte, dos pontos de vista teórico e prático. Considerando a realidade do processo de trabalho do(a) profissional na direção de arte desde o processo criativo até a produção da obra audiovisual, refletindo sobre diferentes fatores que influenciam a concepção visual de um filme, no conceito e na prática.

2 CONTEXTO ESTÉTICO

A estética é considerada uma especialidade filosófica na qual o objetivo é estudar os formatos da arte e os princípios da beleza. A estética é um conjunto de compreensões de sensações e pensamentos que podem se dar como despertadas na observação de algo considerado artístico (obra de arte) (FERREIRA, 2012). Desta forma, a estética mostra-se como o ramo da filosofia que estuda o que é considerado belo⁷.

Por volta dos séculos XVI e XVII a.C., na Antiguidade, os(as) artistas buscavam alcançar na arte a perfeição da beleza. O conceito estético que predominava era a linha filosófica de Platão e Aristóteles, dois grandes filósofos da antiguidade grega. Platão acreditava na existência de dois mundos. O primeiro mundo era o inteligível, o da essência, da pureza, onde habitava a beleza; Platão acreditava que a beleza estava ligada a um estado de perfeição inalcançável pelo ser humano. O segundo, seria o mundo sensível em que o ser humano vive; o mundo da morte, da feiura. Este mundo seria uma cópia malfeita do primeiro mundo (HERWITZ, 2010).

Platão reserva um lugar para a beleza em sua filosofia: trata-se da beleza das formas ideais, das provas matemáticas e das deduções racionais. O conhecimento é a beleza e o bem, porque ele é o conhecimento dessas verdades ideais que compreendem a verdadeira realidade das coisas. Sendo nosso mundo uma mera aparência ou aproximação das formas ideais (nossa justiça, uma cópia esmaecida da coisa real; nosso estado, uma pobre réplica do ideal), a arte é tudo que há de pior, pois, se a poesia é uma droga performativa, então a pintura e a escultura são meras cópias de cópias, tentativa de simular o mundo de um modo indecifrável a partir de seu modelo (HERWITZ, 2010, cap.1, p.19).

Ainda na Antiguidade Clássica⁸, Aristóteles discordava de Platão. O filósofo acreditava que a beleza estava, sim, ligada ao homem, visto que a arte é uma criação humana e, portanto, não poderia estar em outro mundo.

Já mais atento às variedades da vida do seu mestre, Aristóteles discordava. Escrevendo sobre o trama trágico (seu tratado conexo sobre a comédia, infelizmente, está perdido), Aristóteles argumentou que a poesia (pelo que ele queria dizer a encantação rítmica do drama trágico), de fato, se aproxima da filosofia, sendo, em todo caso mais filosófica do que a história, pois a

⁷ Para Platão, o Belo está pautado na noção de perfeição, de verdade. Para ele, a Beleza existe em si mesma, no mundo das ideias, separada do mundo concreto, no qual vivemos. Disponível em: <www.em.com.br/app/noticia/especiais/educacao/enem/2016/08/12/noticia-especial-enem.793593/dia-nacional-das-artes.shtml>. Acesso em: 18 Abr 2019.

⁸ Termo que refere-se a um longo período da História da Europa que se estende aproximadamente do século VIII a.C Disponível em: <<https://www.sohistoria.com.br/ef2/grecia/>>. Acesso em 18 Abr 2019.

história meramente relata o mundo como ele aconteceu: apenas os fatos, na expressão (HERWITZ, 2010, cap.1, p.19).

A única maneira da arte ter algum valor, conforme a concepção de Platão, era esta obter conhecimento à altura da filosofia. Mas, como Platão acreditava que as coisas feitas pelo homem estavam longe da perfeição do que é belo, qualquer tentativa do ser humano seria em vão. Aristóteles, por sua vez, apreciava a arte por conta de sua profundidade de reconhecimento, pelo fato de ela ser “mais filosófica do que a história” (HERWITZ, 2010).

Na Idade Média⁹, o belo já passa a ter ligação direta com Deus. Os filósofos e religiosos Santo Agostinho e São Tomás identificavam a beleza como “o bem, a igualdade e a ordem”, que são reflexos dos atributos de Deus:

Serão os medievais (Santo Agostinho, São Tomás de Aquino), que com seu desejo de estetizar o mundo de Deus, apelarão para a beleza como um modo que a associa com o modelo, e não com o conhecimento, e suas discussões serão quase sempre inteiramente teológicas (sobre Deus como um arquiteto divino) (HERWITZ, 2010, cap.1, p.21).

Santo Agostinho defendia a ideia de que a beleza estava na alma, no espírito, e que a alma era o mais próximo de Deus que o ser humano poderia chegar. Mesmo a beleza estando na alma, ainda é possível a observação de alguns reflexos dela no corpo físico, como por exemplo, uma pessoa saudável.

A beleza do corpo espiritual será, portanto, bastante superior à beleza do corpo animal, já que o primeiro é uma otimização do segundo, não só no que toca à sua corporeidade, mas também graças à sua harmonização em relação à alma. A beleza do corpo é uma beleza de terceira ordem, inferior à da alma; sendo que a beleza da alma, de algum modo, acaba por ser perceptível também no corpo. No corpo animal, isso ocorre por exemplo pela percepção da saúde, já que esta indicia uma vida regrada e sem vícios (FERREIRA, 2012, cap.1 p.59).

Segundo Ferreira (2012), Santo Agostinho acreditava que o mais próximo da beleza que se poderia chegar era através de um processo de autoconhecimento e de evolução da alma, que estaria ligado ao exercício da fé e das virtudes. Ou seja, essas definições eram sempre acompanhadas de seus conceitos teológicos. “A beleza da alma é seguramente superior à beleza do corpo (...) a prova disso é que se a alma

⁹ O período conhecido como Idade Média comumente é dividido pelos historiadores em duas partes: a Alta Idade Média e a Baixa Idade Média. As duas partes abrangem o período que vai de meados do século V até o fim do século X e do século XI a meados do século XV, respectivamente. Disponível em: <<https://brasilecola.uol.com.br/historiag/idade-media.htm>>. Acesso em: 18 Abr 2019.

abandonasse o corpo, este não passaria de um cadáver horrendo.” (FERREIRA, 2012, cap.1 p.60).

Santo Agostinho foi um dos primeiros filósofos a levar em consideração o que era o oposto da beleza: o “Mal e o Feio”. Essa contribuição filosófica foi muito importante para o estudo da estética. “(...) Diz ele que a variedade não deve abranger somente as partes belas de um todo, admite a oposição dos contrários, dos contrastes mais violentos entre as partes belas e feias.” (SUASSUNA, 2018, cap.9).

Assim, a beleza de uma obra de arte que tem partes feias ou obscenas integrando seu todo decorre da unidade a que, nela, o Mal e o Feio são remetidos, juntamente com seus contrários. Para chegar a essa ideia estética da legitimidade do Mal e do Feio na obra de arte, Santo Agostinho partiu de suas reflexões sobre o Mal e o Feio no próprio mundo e na vida, no universo (SUASSUNA, 2018, cap.9).

A visão de Santo Agostinho do que é “Mal e Feio” ajudou na evolução dos conceitos de estética, porém ainda muito ligado a religião. Foi somente no século XVIII que o belo passou a ser visto como experiência distinta dos sentidos. Um dos primeiros filósofos a pensar assim, foi Immanuel Kant, Filósofo alemão do século XVIII. A filosofia Kantiana defendia a ideia de que o homem tem liberdade para apreciar o objeto artístico de forma positiva ou até mesmo negativa, porém, suas competências intelectuais e sua faculdade mental influenciam nesta avaliação da estética do que é belo ou não (LEAL, 2015).

Ainda no período moderno, o também filósofo alemão Georg W. F. Hegel entra nessa discussão sobre os conceitos estéticos, concordando com o pensamento de belo de Kant. Porém, para Hegel, atingir o belo é um ideal. A beleza está ligada a evolução do espírito (FRANÇA, 2009).

Para Hegel no século XIX, o belo artístico é muito superior ao belo da natureza. Isso porque provém do espírito e, o que é espiritual, é sempre superior ao que é natural, uma vez que só o espírito é verdade - assim, o belo natural seria um reflexo do espírito -. Portanto, Hegel defendia que as obras de arte elaboradas pelo ser humano seriam um reflexo do seu espírito evoluído (FRANÇA, 2009).

A arte, na filosofia hegeliana, apresenta papel fundamental no percurso do espírito em seu reconhecimento, pois é uma primeira etapa do Absoluto, que embora ligada às sensações e à intuição se diferencia da natureza, se coloca acima dela e se apresenta como elemento fundamental da vida do espírito que se realiza na História Universal. Uma característica fundamental da arte é sua ligação com a sensibilidade, sua imediatez (FRANÇA, 2009, p.110).

Ainda no século XIX, para o filósofo alemão Arthur Schopenhauer¹⁰, o conceito de belo englobava tudo, seja na arte ou na natureza, sendo capaz de causar em seu apreciador um estado contemplativo que escape a ditadura do querer. Schopenhauer acreditava que qualquer objeto poderia tornar-se belo, a partir do momento em que o ser humano o enxergasse com admiração, e não com o interesse da vontade (GERMER, 2010).

A breve linha temporal da estética, apresentada neste capítulo, mostrou que os filósofos - Platão, Aristóteles, Santo Agostinho, São Tomás, Kant, Hegel e Schopenhauer - pensaram e desenvolveram importantes conceitos de estética. Conceitos esses que abriram espaço para criação de novas maneiras de se pensar a estética e, também, para novas formas de arte; uma delas, a fotografia e, futuramente, o cinema.

2.1 ESTÉTICA CINEMATOGRAFICA

De acordo com Barbosa (2000) o cinema é uma forma de arte peculiar que surgiu com a chegada da Revolução Industrial, já que, conseqüentemente, a sociedade estava em um momento de modernização e automatização.

O autor acredita que o cinema foi, sobretudo, uma nova forma de sensibilidade humana que surgiu com a modernidade. Barbosa (2000) também afirma que o cinema foi fruto de um novo momento de tempo e espaço, no qual tudo era novidade para a sociedade, principalmente na sociedade ocidental, trazendo novos conflitos, esperanças e perspectivas. Machado (2011) afirma que:

Cinema e design são conseqüências do projeto da modernidade, e os fundamentos da linguagem de ambos tem a mesma origem. Vale lembrar que tanto o cinema quanto o design basearam-se, em parte, nos mesmos princípios visuais já propostos pela pintura (MACHADO, 2011, cap.3, p.71).

A produção cinematográfica surgiu e adaptou-se à vida social, juntamente com toda a modernidade que se instalava, como, por exemplo, as grandes cidades. A arte

¹⁰ Filósofo que viveu de 1788 a 1860, nascido em Danzig, Rússia, lecionou de 1820 a 1831. Disponível em: <<https://www.infoescola.com/filosofos/arthur-schopenhauer/>>. Acesso em: 18 abr 2019.

cinematográfica nasce com a metrópole, e teve a sua história mergulhada e confundida com ela (BARBOSA, 2000).

No começo do cinema, entre 1910 e 1920, os conceitos visuais eram, na sua maioria, definidos com base nas artes anteriores como pintura, o teatro e a fotografia. Como tudo era novidade, a sétima arte ainda buscava seu próprio estilo estético, que foi sendo construído por muita experimentação (BARBOSA, 2000).

Segundo Turner (1997) a primeira exibição pública cinematográfica aconteceu em 1895 em Paris, na França. Em paralelo, o movimento cinematográfico também estava tomando força nos EUA e na Grã-Bretanha.

O cinema surge em meio a esse turbilhão técnico, científico, social, cultural. Ele mesmo um aparato técnico, fruto da tecnologia que a cada dia se transforma, tem sua primeira sessão pública e paga promovida pelos irmãos Lumière em 1895, em Paris (VARGAS, 2014, cap.1, p.24).

Até 1896, as produções cinematográficas ofereciam narrativas sem algum tipo de estrutura, os filmes não contavam uma história; eram basicamente imagens do dia a dia, como ir ao trabalho, sair para rua, acordar em casa (TURNER, 1997).

O cinema via no simbolismo do visual uma linguagem eficaz a qualquer um, uma linguagem universal. Mas, com a entrada do cinema falado na década de 20, essa teoria caiu (MACHADO, 2011).

O visual tem o mesmo peso da linguagem falada, mas, para as tentativas do cinema de se aproximar da realidade, somente imagens não era o ideal (MACHADO, 2011). Os(as) cineastas começaram a perceber a oportunidade da inserção de um contexto nestas imagens soltas, contar algo através da ficção ou do humor (TURNER, 1997).

Os primeiros filmes não eram narrativas estruturadas, mas breves registros de tomadas únicas de cenas do dia-a-dia, como o famoso filme dos Lumière que mostra trabalhadores saindo da fábrica no final de um turno. Os modelos fornecidos pelas peças sátiras de vaudeville (apresentadas nos mesmos locais onde os filmes eram projetados) logo revelaram o que se poderia fazer com o acréscimo de alguma estrutura de ficção ou cômica (TURNER, 1997, cap.2, p.37).

Na época, o cinema era um campo totalmente novo a ser explorado, cheio de oportunidades e descobertas. O seu desenvolvimento se deu através de experimentações feitas pelos(as) artistas da época. Nesse cenário, detalhes como o tempo de apenas alguns segundos, representar a passagem de anos, na tela, era

uma possibilidade que não havia sido pensada até o momento, algo que, atualmente, parece rotineiro no campo cinematográfico. Mas, como naturalmente no surgimento do cinema tudo deveria ser pensado pela primeira vez, todos os detalhes eram grandiosas evoluções, para que assim chegássemos ao cinema que conhecemos atualmente. O primeiro filme a executar o tempo na tela e narrativa estruturada foi do francês George Méliès (TURNER, 1997).

Costuma se atribuir ao produtor francês George Méliès o desenvolvimento do longa metragem narrativo, que teria iniciado a produção comercial em 1896. Sua contribuição foi mais importante por liberar o "tempo na tela" (o tempo que leva a projeção do filme na tela) do "tempo real" (o tempo que efetivamente se levou para executar as ações ou concluir os eventos exibidos na tela). Hoje admitimos que a representação que na tela de uma guerra que durou cinco anos na verdade não dura todo esse tempo. Os primeiros longas-metragens, no entanto, não captavam imediatamente a possibilidade de intervenção entre a realidade que estava sendo filmada e a representação na tela (TURNER, 1997, cap.2, p.37).

Por consequência do descobrimento da possibilidade de "brincar" com o tempo vs realidade, Méliès foi o primeiro produtor cinematográfico que fez uso da montagem de cenas, através da edição. George Méliès, com seu espírito inovador, pôde enxergar várias possibilidades para uma melhor construção narrativa cinematográfica. Foi um dos primeiros cineastas a utilizar diversas descobertas dentro da área, técnicas consideradas simples nos dias de hoje, mas revolucionárias para época (TURNER, 1997).

Também se atribui a Méliès a invenção de outras práticas que fizeram com que a narrativa pudesse ser estruturada (isto, é acelerada, desacelerada, em suma, composta) com alguma organização. Técnicas como o fade-out (desaparecimento gradual da imagem), que é um método de transição ou fechamento, e o *lap-dissolve* (um *fade-out* que coincide com as sobreposição gradual de uma nova imagem, que é uma técnica mais elegante de transição, passaram desde então a ajudar todos os cineastas de filmes narrativos (TURNER, 1997, cap.2, p.37).

Uma década após a produção de filmes com a narrativa bem estruturada e com algum tipo de edição nos países de seu surgimento, acabou por se criar um conceito estético bem aceito pelo público, e o cinema se consolidou não só como uma forma de entretenimento ao receptor, mas também como uma nova forma de arte, somado à seis tipos de arte já existentes na época (TURNER, 1997).

Segundo Aumont (1995), o cinema pode apresentar diversas abordagens, sendo complexo definir uma única teoria sobre o tema, e sim várias delas. Uma dessas refere-se à estética, conceito que será fortemente usado na análise e construção do

presente trabalho. Para o autor, a estética abrange os conhecimentos que dizem respeito ao que é considerado um fenômeno artístico ou não.

A estética do cinema é, portanto, o estudo do cinema como arte, o estudo dos filmes como mensagens artísticas. Ela subentende uma concepção do que é "belo" e, portanto do gosto e do prazer do telespectador, assim como do teórico (AUMONT, 1995, p.15).

A estética abrange pontos como o espaço fílmico, profundidade de campo, tempo, som, montagem e narração. Cada um desses elementos complementa-se nesta construção.

No espaço fílmico, o audiovisual promove a liberdade de poder testar diversas formas dentro deste elemento. É possível recriar o espaço, trazendo uma forma artificial ou as vezes até distorcida através da profundidade, enquadramento e junções no espaço fílmico. Pode se dizer que o espaço fílmico tem responsabilidade por grande parte da linguagem imposta ao filme a ser produzido, transmite valor simbólico, estético e até mesmo imaginário no receptor da mensagem (TURNER, 1997).

Basta assistirmos a um filme para ficar claro que reagimos diante da tela plana como se ela fosse um espaço de três dimensões ou até mesmo parte da realidade. Porém, dimensões de qualquer tela são somente definidas por largura e altura; a profundidade é somente uma ilusão de ótica criada pelo uso da linguagem audiovisual, provocando em quem assiste uma sensação de realidade (AUMONT, 1995).

Qualquer arte, de uma forma ou de outra – e o cinema mais do que todas –, dirige-se ao sentimento de realidade. (...) O sentimento de realidade que aqui se fala é, contudo outro: seja qual for o acontecimento maravilhoso que se passe no <<écran>>, o espectador torna sua testemunha e participa nele. É por isso que mesmo tendo consciência do caráter irreal do que se desenrola diante de si, o espectador o vive emocionalmente como um acontecimento real (LOTMAN, 1978, cap.1, p.25).

O enquadramento pode oferecer diferentes níveis de importância na produção de um filme, tendo um papel importante na estética da composição da imagem. Além disso, o enquadramento em si é fragmentado em vários planos, que servem como material para a direção de arte trabalhar as cenas a serem gravadas, sendo um dos primeiros materiais no qual o(a) diretor(a) de arte trabalha na execução de um filme (AUMONT, 1995).

Segundo Aumont (1995), enquadramento consiste na construção de diferentes tipos de planos que são utilizados para diferentes resultados estéticos, mas também

para causar diferentes sensações em quem assiste o filme. Gerbase (2014) demonstra esses planos, sendo os principais:

a) Plano Geral: Tem o ângulo visual bem aberto, deixando bem evidente o cenário. Neste tipo de plano o(a) ator/atriz não está em destaque;

b) Plano Conjunto: Tem o ângulo visual menos aberto que o plano geral, mas ainda revela bastante o cenário. Aqui o(a) ator/atriz ganha um pouco mais de destaque, podendo se identificar os rostos das pessoas mais próximas a câmera;

c) Plano médio: o(a) personagem tem o corpo enquadrado(a) por inteiro, tendo um pouco de respiro a cima da cabeça e a baixo dos pés;

d) Plano americano: Neste tipo de plano, o(a) ator/atriz tem o corpo enquadrado da cabeça até os joelhos;

e) Plano Aproximado: O cenário não tem tanta importância, o(a) ator/atriz “aproxima-se” da câmera para destacar a sua ação. O(a) personagem é enquadrado(a) da cintura para cima;

f) Primeiro Plano: Neste tipo de plano o(a) ator/atriz é enquadrado da cintura para cima;

g) *Close up*: Neste plano a figura é enquadrada dos ombros para cima, ganhando ainda mais destaque do que nos planos anteriores;

h) Plano *Contra-plongée*: tem o sentido de “contra mergulho”, que é quando a câmera está abaixo do nível dos olhos, filmando de baixo para cima;

i) Plano Detalhe: É quando a câmera enquadra um detalhe específico. Pode ser uma parte do corpo do(a) ator/atriz, como a boca ou olho, mas também pode ser usado em objetos.

Um bom enquadramento pode fazer o receptor esquecer o que está em volta, penetrando no espetáculo audiovisual oferecido. Também é possível constatar que o indivíduo cria quase que automaticamente o “fora de campo” na sua mente, uma continuação da cena, esquecendo que além do quadro, não há mais imagem (AUMONT, 1995).

Dessa forma, o espaço fílmico não é somente o que se vê na tela e o que se pode imaginar estar ali, naquele cenário, mas também o que não estamos vendo. O fora de campo está totalmente ligado com o dentro de campo, pois surge como uma consequência dele. Assim, pode se compreender que o campo faz parte de um

cenário maior, no qual ele seria a única parte visível, mas, mesmo assim, existem coisas em torno (AUMONT, 1995).

A experiência de ver um filme pode ser intensa o bastante para que o receptor esqueça não somente os limites da tela, mas também a ausência de som, se for um filme mudo, ou de cor, se for ver um filme em preto e branco (AUMONT, 1995).

Existem algumas maneiras de se trabalhar com o dentro e com o fora do campo. As mais utilizadas são a entrada e a saída do campo. A entrada do campo, por exemplo, acontece quando temos um cenário com duas pessoas e um(a) novo(a) personagem entra pela porta. Já a saída do campo, quando temos os(as) mesmos(as) dois(duas) personagens e um(a) deles(as) vai embora, saindo do campo de visão do(a) espectador(a). Outra maneira de se trabalhar o fora do campo é quando o(a) personagem que está dentro do campo de enquadramento, olha para fora do campo, indicando a presença de um(a) personagem que não é visto por quem está assistindo, assim, usando o imaginário do lado de fora do campo (BETTON, 1993 apud LISBOA, 2010).

(...) sempre presente quando vemos um filme, desse espaço, invisível, mais prolongado ao visível, que se chama fora de campo. O fora de campo está vinculado essencialmente ao campo, pois só existe em função do último; poderia ser definido como um conjunto de elementos (personagens, cenários etc.) que não estão incluídos no campo, são com tudo vinculado a ele imaginariamente para o espectador, por um meio qualquer (AUMONT, 1995, cap.1, p.24).

As telas oferecem somente duas dimensões: largura e altura. A profundidade é somente um efeito criado a partir de composições estéticas. Aumont (1995) diz que “A combinação de procedimentos utilizados no cinema para produzir essa profundidade aparente é singular e compra com eloquência a inserção do cinema na história dos meios de representação”. A profundidade é trabalhada através da perspectiva que é a definição de um ponto visual pré-definido no qual todos os elementos em cena devem estar posicionados na sua direção (AUMONT, 1995).

Além da perspectiva, outro elemento importante na profundidade de campo é o quanto a imagem está focada e nítida; isso é importante para dar a sensação de profundidade, já que o que está em primeiro plano geralmente está nítido (AUMONT, 1995).

A profundidade de campo é outra técnica importante para a estética de um filme, podendo oferecer fortemente o destaque para um personagem que esteja em primeiro plano, por exemplo, sendo mais impactante a quem está assistindo (AUMONT, 1995).

(...) A PDC¹¹ é um meio auxiliar importante no engodo de profundidade; se ela for grande, a sobreposição dos objetos sobre o eixo, todos vistos com nitidez, reforçará a percepção do efeito perspectivo; se for reduzida, seus próprios limites manifestarão a "profundidade" da imagem." (AUMONT, 1995, cap.1, p.37).

Outro ponto importante a se ressaltar nessa construção da estética fílmica é o tempo. A projeção tem um tempo técnico determinado para dar a sensação de movimento, que, atualmente, é de 24 quadros por segundo (AUMONT, 1995).

Outro fator que influencia no tempo do cinema é a velocidade. Por exemplo, a câmera lenta, que vai paralisando e eternizando algo; a câmera rápida, bastante utilizada no humor, ou até mesmo pra demonstrar a passagem do tempo e a interrupção do movimento, congelando o quadro, além de outros movimentos, como a panorâmica ou o *travelling* (AUMONT, 1995).

A construção do plano inclui um conjunto de fatores, como as dimensões, quadros, pontos de vista e também do movimento, duração, ritmo e conexão com as imagens (AUMONT, 1995).

2.2 ESTÉTICA SONORA

O som, por sua vez, sempre acompanhou o cinema, que nunca foi exatamente mudo. As primeiras produções eram acompanhadas por algum tipo de música; geralmente a imagem era acompanhada do som de um piano (AUMONT, 1995).

(...) A legendária primeira sessão pública de projeção de imagens animadas, organizada pelos irmãos Louis e Auguste Lumière, no Boulevard das Capucines, em Paris, em 28 de dezembro de 1895, teve acompanhamento sonoro: um pianista tocava música enquanto os trabalhadores saíam da fábrica dos dois irmãos, e o trem se aproximava da estação." (CARREIRO, 2011, p.1).

Porém, o uso do som como um elemento de habituação e contextualização da narração foi desenvolvida somente mais tarde, em 1927. O som foi importante na

¹¹ Profundidade De Campo.

construção estética do cinema, e, certamente, trouxe mudanças significativas, pois facilitou a contextualização das cenas (AUMONT, 1995).

Barth (2019), sobre o som e sua influência na concepção visual do filme, diz que “no filme Dorival¹², todas as celas, todas as coisas são feitas de papelão e madeira. Só o que dá credibilidade para aquilo são os ruídos metálicos. O fecho da cela é um cabo de vassoura com papelão e um preguinho”.

O som é uma forte ferramenta que pode trazer identidade para uma produção. Um exemplo clássico disso pode ser demonstrado quando escutamos a música tema de Star Wars¹³, série de filmes do diretor George Lucas; até mesmo o público que não é fã da obra do diretor, reconhece do que se trata. Aumont (1995, p.44) diz que “(...) quase que do dia para a noite o som tornou-se um elemento insubstituível da representação fílmica.”

Aumont (1995) diz também que o surgimento do som nas produções não parou aí, e foi uma grande novidade para o cinema que, ao passar dos anos, foi buscando uma evolução. Como tudo era novidade no cinema, as primeiras aparelhagens sonoras eram muito complexas e pesadas; “as primeiras instalações necessitavam de um material muito pesado, transportado em um caminhão sonoro” (AUMONT, 1995, cap.1, p.45), porém, a tecnologia foi se desenvolvendo havendo, assim, materiais menores e com mais qualidade. Também importante foi a evolução das técnicas, não focando somente na captação sonora mas também na pós produção, como a mixagem e a sincronização entre o áudio e as cenas (AUMONT, 1995).

Existe, hoje em dia, uma gama de técnicas sonoras que vão da mais carregada (trilha sonora pós-sincronizada com adição de ruído, música, efeitos especiais etc.) à mais leve (som sincronizado gravado na hora da filmagem) (AUMONT, 1995, cap.1, p.46).

Apesar da direção de arte ser visual, o som pode influenciar, intensificando ou diminuindo sentidos, na concepção visual de um filme. Aprender a trabalhar com as condições técnicas que o som necessita é muito importante para a direção de arte. Segundo Fernandes (2019), sobre o som em relação a direção de arte:

¹² Dorival se refere ao filme de curta-metragem O Dia em que Dorival encarou a guarda (1986), de Jorge Furtado e José Pedro Goulart. Disponível em: <http://portacurtas.org.br/filme/?name=o_dia_em_que_dorival_encarou_a_guarda>. Acesso em: 05 Out 2018.

¹³ Franquia estadunidense criada pelo cineasta George Lucas que conta com uma série de oito filmes de fantasia científica e dois spin-offs. Disponível em: <<https://www.starwars.com/>>. Acesso em: 05 Out 2018.

O som contribui sempre com a direção de arte e a direção de arte tem que fazer um trabalho pensando no som. Porque as vezes o tipo de tecido que tu usa [sic] atrapalha o som, um tipo de objeto, um tipo de ambiente. Por exemplo: o cara senta no sofá, é de couro, faz barulho e é uma cena mais silenciosa. Então tu tem [sic] que buscar um recurso. Por exemplo, tirar um pouco do ar de dentro do sofá. Eu acho que o som ajuda a direção de arte, mas a direção de arte precisa e muito ajudar o som (FERNANDES, 2019).

Lara Noemi, diretora de arte, falando sobre a parceria no set que deve existir entre o som e a direção de arte:

Som e arte podem interferir um no trabalho do outro. Por exemplo: o menino do som me fala: "lara, posso furar tua toalha pra passar o fio do microfone" eu digo: "Pode sim, eu coloco um cinzeiro pra ajudar a esconder". É toda uma questão de aprender a trabalhar com ele, de trabalharmos juntos. Se eu coloco cortina eu ajudo, se eu uso uma toalha mais grossa eu ajudo, se eu evito vidro eu ajudo. Tenho todo o cuidado, por exemplo: roupa de couro é ruim para os microfones, interfere bastante na captação. Não é só o ambiente, é o figurino e a maquiagem também. Em determinado trabalho foi necessário colocar microfone em cabelo de uma criança. Como esconder os cabos? Som e direção de arte é um trabalho muito próximo (NOEMI, 2019).

Noemi, em entrevista para esse trabalho, afirma que a direção de arte e o som podem trocar ideias, por exemplo, o profissional responsável pelo som pode sugerir objetos que façam determinado barulho que seja interessante para o conceito do filme (NOEMI, 2019).

2.3 MONTAGEM

Assim como o som, a montagem é um dos outros elementos que influenciam e ajudam na construção do filme. A montagem é o que dá ritmo a um filme, após a produção das imagens e dos sons. É essa etapa que caracteriza a união de todos os materiais produzidos, de forma que se chega ao objetivo desejado para a obra (GONÇALVES; RENÓ, 2012). Pode se dizer que a montagem é o momento de organização do que se produziu. É uma etapa indispensável da produção fílmica, já que o cinema é uma arte de combinações. É na montagem que vai se selecionar o que é válido do material produzido e o que pode ser descartado. A montagem tem três grandes etapas: seleção, agrupamento e junção, com o objetivo final de definir a totalidade do sentido do filme (AUMONT, 1995).

O cinema possui linguagens específicas, e seu discurso fílmico conta com procedimentos específicos, como a montagem, onde cenas fragmentadas são reorganizadas, dando um sentido mais definido ou um novo sentido à sequência narrativa (GONÇALVES; RENÓ, 2012, p.4).

A montagem pode ser considerada como um dos procedimentos mais importantes para o entendimento e a construção de sentido, onde diferentes texturas são previamente pensadas e selecionadas.

A montagem, enquanto instância articulatória de significantes, vem antes do próprio cinema, advém de outros universos como a literatura, a pintura, o teatro e a fotografia. A arte é construção, e não uma mera imitação da natureza, e todo pensamento, na sua origem, é montagem (AUGUSTO, 2004, cap.2, p.53).

A montagem parte de um “objeto de montagem” que é o filme, o ponto final que se quer chegar. Para isso, essa técnica desenvolve modalidades organizando e definindo a duração dos planos. Segundo Aumont (1995, p.62), “A montagem é o princípio que rege a organização de elementos fílmicos visuais e sonoros, ou de agrupamento de tais elementos, justapondo-os encadeando-os e/ou organizando suas durações”.

A noção de montagem cinematográfica origina-se de uma divisão do trabalho na produção de filmes que rapidamente levou à execução e especialização das diversas fases da produção cinematográfica. Neste sentido, a montagem não é somente a fase terminal de um processo mas, como defendem vários autores, a modalidade que articula todo o conjunto do filme, indo do roteiro até o resultado/produto (AUGUSTO, cap.2, p.53/54, 2004).

Lev Kuleshov foi professor da escola de cinema de Moscou, que surgiu em 1916. Sugeriu que a montagem é o processo de criação de sentidos de um filme/produto. A partir de seu experimento, que ficou conhecido como Efeito Kuleshov (Figura 1), ele coloca a foto de um homem, sem muita reação em suas feições, em comparação a outras três fotos, exprimindo sensações diferentes da mesma reação do ator (DIAS, 2007).

Figura 1 - Efeito Kuleshov.



Fonte: Print screen retirado do vídeo: EDITE COMO UM RUSSO! A Incrível Edição de Kuleshov, Eisenstein e Pudovkin! Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=71S-z65MieE>>. Acesso em: 31 Mar 2019.

O Efeito Kuleshov foi de grande importância para a montagem no cinema. Complementada posteriormente por Eisenstein, que diz que duas partes de qualquer filme quando colocados juntas, conseqüentemente criam um conceito, uma nova qualidade que surge da justaposição (o ato de fundir as imagens) (EISENSTEIN, 1990).

Podemos aqui citar alguns tipos de montagem, que os artistas costumam utilizar em suas obras, a partir dos estudos de Eisenstein (ANO), entre outros pesquisadores da área cinematográfica. São elas: a Montagem Métrica, Montagem Rítmica, Montagem Tonal, Montagem Atonal e Montagem Intelectual.

A montagem métrica consiste principalmente em alinhar a trilha sonora com a cena. Esse tipo de montagem se caracteriza pela proporção do tamanho dos planos numa forma matemática como um tempo musical. O conteúdo do quadro está subordinado ao compasso métrico escolhido na montagem (EISENSTEIN, 1990). “Os fragmentos são unidos de acordo com seus comprimentos, numa fórmula esquemática correspondendo a do compasso musical” (EISENSTEIN, 1990, cap.6, p.77). Ou seja, o filme é montado de acordo com o tempo/compasso musical escolhido.

A montagem rítmica consiste em dar destaque para o conteúdo principal do plano em quadro, como por exemplo, alguém caindo de uma escadaria; nesse caso, é este conteúdo que causa o ritmo da montagem da cena. Um exemplo, seria a sequência da escadaria de Odessa do filme *do Encouraçado Potemkin*¹⁴. Cena na qual se pode ver o carrinho de um bebê caindo escadaria a baixo, tal movimento funciona como acelerador da montagem e dos tempos dos planos. Ou seja, é o movimento dentro do quadro que impulsiona o movimento da montagem de um quadro a outro (EISENSTEIN, 1990).

Montagem Tonal é a técnica de trabalhar com as sensações a serem transmitidas nos planos, através de tonalidades. Em cenas mais dramáticas, a luz é escurecida; em cenas mais felizes, pode se optar por mais saturação. Eisenstein (1990, p.79) diz que “(...) o conceito engloba todas as sensações do fragmento de montagem”. Por exemplo, no caso da tonalidade de luz, se queremos dar o sentido emocional de “mais sombrio” a um plano, é possível encontrar para a cena um tom de iluminação que transmita essa sensação. Ou, no caso da tonalidade gráfica, se o plano é descrito como tendo “som agudo”, podemos encontrar muitos elementos angulados agudamente na cena (EISENSTEIN, 1990).

A montagem Atonal se diferencia bastante das outras, isso porque conjuga todas as montagens anteriores (métrica, rítmica e tonal) de forma livre, com o objetivo de criar o efeito desejado que se quer transmitir ao(à) espectador(a). Enquanto nas montagens anteriores os movimentos têm dominantes específicos, na montagem atonal esses movimentos são mais livres. Sem elementos predominantes, conseqüentemente proporcionando estímulos igualmente sensíveis. Nesse estilo de montagem, o som e os efeitos gráficos se misturam, não é possível dizer que se “ouve”, ou que se “vê” algo, mas sim “perceber” o conjunto dos dois fatores. Eisenstein (1990, p.82) diz que se trata de “(...) um fluxo fresco de puro fisiologismo”. Ou seja, esse tipo de montagem utiliza tanto a duração de plano, quanto a movimentação do quadro, além da emoção da cena como elementos decisivos na montagem.

A Montagem Intelectual tem como objetivo principal mostrar uma opinião, uma sensação ou até uma ideologia para o(a) receptor(a), conseqüentemente tentando o tempo todo provocar. Como, por exemplo, mostrar dois lados opostos de algo,

¹⁴ Filme O Encouraçado Potemkin - Escadaria de Odessa Bronenosets Potyomkin. Drama. Rússia, 1925, 74min, PB. Direção: Serguei Eisenstein. Disponível em: <[https://pt.wikipedia.org/wiki/Potemkin_\(coura%C3%A7ado\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Potemkin_(coura%C3%A7ado))>. Acesso em: 05 Set 2018.

provocando contradição e comparação a quem está assistindo “(...) isto é, conflito-justa-posição de sensações intelectuais associativas” (EISENSTEIN, 1990, cap.6, p.83).

Em *Statchka [A greve]* (1924), Eisenstein mostrou de imediato esta consciência. A simultaneidade do tempo e a respectiva conjugação de sentidos explorou-se com concisão semântica na cena em que, ao gesto dos trabalhadores a cruzarem os braços, se sobrepõe o das máquinas a pararem. O Significado consequencial dos braços cruzados explicita-se nesta conjugação (DIAS, 2007, p.195).

Portanto, a montagem intelectual pode criar ou intensificar relações intelectuais, conceituais e/ou de valor simbólico: relações de tempo, de lugar, de causa, e de consequência (EISENSTEIN, 1990).

Além desses quatro tipos de montagens, é possível citar a Montagem Narrativa, que tem como objetivo principal contar algo. A Montagem Linear que é definida por uma sequência, por exemplo uma linha temporal. Montagem invertida que brinca com o tempo, quando em um filme tem a situação de voltar ao passado. Montagem alternada que alterna entre duas ou mais situações ou ações, geralmente causando a sensação de tenção (EISENSTEIN, 1990).

Segundo Nogueira (2010) mesmo com os esforços dos estudiosos de desenvolver uma forma classificativa dos diversos tipos de montagem audiovisual, isso ainda está em aberto, e permanecerá desta forma, porque a montagem é algo que oferece muitas possibilidades e sempre é possível vermos criações neste campo.

2.4 NARRATIVA

O cinema, em seu surgimento, não trazia em sua essência a narração (AUMONT, 1995), contudo, hoje em dia é natural irmos ao cinema e assistir a um filme que disponha de uma narrativa, que conte uma história. Porém, nos seus primórdios, o cinema foi criado com o intuito documental. Como um instrumento de investigação para interesses científicos, instrumento de reportagem, eternização de obras de arte a partir de documentação audiovisual e até um divertimento banal (AUMONT, 1995).

No século XIX, quando se deu o início do cinema, a união de ambos, narrativa e cinema, não era algo claro, já que nos primeiros anos o cinema não tinha a intenção de se tornar algo narrativo. Mesmo diante dessa realidade, o encontro do cinema e

da narrativa era propício pela imagem em movimento, pela busca de legitimidade e pela necessidade de ser reconhecido como arte (AUMONT, 1995).

A diferença entre um filme narrativo e um filme não narrativo consiste em que, o filme narrativo, desenvolve de forma lógica a solução de um problema ou a conquista de algo e, para um filme ser não narrativo, ele deveria apresentar ausência de representatividade (AUMONT, 1995).

Uma das primeiras coisas a se analisar na narrativa fílmica, é a complexidade da estrutura. Quando pensamos em narrativa, associamos diretamente com histórias. O que não está errado, mas a estrutura narrativa também é formada por outros fatores como cor, textura, cenário, figurino, maquiagem, montagem, efeitos especiais, tão importantes quando a história (HUNT; MARALAND; RAWLE, 2013).

A narrativa pode ser escrita, verbal e visual. Todos esses elementos fazem parte de uma construção linguística complexa, sendo construída para um determinado objetivo. A narrativa não surge do nada, ela se aplica a toda interação do ser humano e sua cultura (HUNT; MARALAND; RAWLE, 2013).

Tanto a narrativa quanto a montagem são dois fatores que ajudam na construção da direção de arte de um filme. A montagem vem posteriormente ao trabalho do(a) diretor(a) de arte, mas pode influenciar significativamente no resultado final do filme. Já a narrativa, tem a sua influência em cima do trabalho deste profissional, anteriormente ao começo da construção do conceito visual do produto. Já que o objetivo da direção de arte de um filme, é transpor a visualidade desta narrativa.

3 DIREÇÃO DE ARTE AUDIOVISUAL

No campo do audiovisual é possível ver a direção de arte como uma das peças-chaves para a concretização da obra. O objetivo da direção de arte e dos (as) profissionais que trabalham nessa área é basicamente tornar realidade ou trazer mais próximo da realidade o que o(a) diretor(a) e o(a) roteirista imaginaram ao contar uma história (PAIVA; PAIVA, 2016).

Sua função é dar forma ao design visual de um filme, isto é, este profissional tem a responsabilidade de traduzir em imagens o conceito idealizado pelo diretor e exposto no roteiro por meio da linguagem verbal. Dessa maneira, a visão estética de um filme ganha seus primeiros contornos ao passar pela mente do designer (SANTOS, 2017, p.10).

A direção de arte fica responsável por desenvolver uma relação visual entre os elementos que caracterizam a produção, como figurinos, cenários, e produção dos personagens para sua caracterização. Tal conceito, que alinha todos esses pontos definidos a partir do roteiro e da proposta de *mise-en-scène* (encenação). Ou seja, são todos os elementos de um filme: cenário, atores, figurino, maquiagem, e até mesmo luz em que se desenvolve a proposta visual, em suas cores, formas, texturas e volumes (PAIVA; PAIVA, 2016).

Quando falamos em direção de arte, estamos referindo-nos à concepção do ambiente plástico de um filme, compreendendo que este é composto tanto pelas características formais do espaço e objetos quanto pela caracterização das figuras em cena (HAMBURGER, 2014, p.18).

Segundo Barth (2019), a responsabilidade é a narrativa, a direção de arte deve fazer o possível para que a narrativa do filme seja cativante.

Antes de tudo, a responsabilidade do diretor de arte é cuidar da visualidade do filme. Também é importante o diretor de arte saber que está servindo ao filme e ao diretor geral. (...) o diretor de arte faz parte de uma equipe. Entender que o filme inteiro é um trabalho em equipe, também é uma responsabilidade do diretor de arte. Eu sinto que além da direção de arte ser uma coisa de criatividade, ela também é um serviço (COELHO, 2019).

Para tanto, a direção de arte fica responsável por todos os elementos da concepção visual do filme, do maior ao menor detalhe, conseqüentemente é importante que este(a) profissional conheça e utilize conceitos visuais na produção de um filme.

3.1 CONCEITOS VISUAIS

Machado (2011) tentou traçar um esquema simples para compor os principais elementos que são fundamentais para compor a sintaxe visual.

Seriam eles o Ponto, primeiro elemento, uma unidade minimalista, um indicador marcador de espaço. “Qualquer ponto exerce grande poder de atração visual sobre o olho, exista ele naturalmente, ou seja, colocado pelo homem em resposta a um objeto qualquer.” (MACHADO, 2011, p. 63).

O segundo elemento seria a Linha, que é basicamente a junção dos pontos, transpondo a ideia de direção, também compreendido com o ponto em movimento.

O terceiro elemento delimitado a partir do estudo de Machado é a Forma, que pode ser geométrica ou orgânica.

Cada uma delas tem características específicas, e a cada se atribui uma grande quantidade de significados, algumas por associação, outras por vinculação arbitrárias, e outros, ainda, por meio de nossas próprias percepções psicológicas e filosóficas (MACHADO, 2011, p. 64).

O quarto elemento citado é a Direção, que é a sensação que as formas podem transmitir em 3 direções visuais, assim produzindo sentido. O quadrado é horizontal e vertical; é o equilíbrio. O triângulo já é diagonal, transmitindo sensação contrária à do equilíbrio, instabilidade. Já o círculo traz em sua essência a ideia de repetição, continuação de algo (MACHADO, 2011).

O quinto elemento é o Tom, que é basicamente a presença ou a ausência de luz. A luz não se apresenta no ambiente de maneira uniforme, transmitindo assim a possibilidade de diversos sentidos. “Nossa impressão da realidade do mundo tridimensional se deve a graduação de tons a nossa volta. É por meio deles que entendemos as dimensões, as distancias e as formas.” (MACHADO, 2011, p. 65, 2011).

(...) este espaço estruturado primeiramente pela direção de arte, ou seja, o espaço cenográfico sofre a ação de um elemento durante seu registro que atua de maneira significativa nesta operação: a luz. A luz que incide sobre este espaço e seus objetos constituintes determinará uma relação de consonância com a direção de arte ou não. A direção de arte visa uma intenção plástica, de certa forma inerente dado seus elementos de trabalho, essencialmente visuais, que pode ser desestruturada ou não de acordo a uma determinada atuação da iluminação (BUTRUCE, 2005, p.32 apud PAIVA, 2016).

O sexto elemento, é a Cor, um forte elemento, expressivo e que traz consigo grande carga semiótica e psicológica. O elemento cor apresenta três dimensões, matiz, saturação e brilho. Dependendo de suas intensidades, transmitem resultados diferentes nas tonalidades e nos sentidos (MACHADO, 2011).

As sensações e sentimentos do(a) espectador(a) são influenciados pelas cores e por seus contrastes. A cor está presente, nas artes, nas roupas e nas cidades. É algo que possui sentidos distintos para cada povo, é construído de muita significação. O que interessa da cor para o cinema é a seu teor psicológico e dramático.

“(…) A cor como fator funcional, como meio de expressão artística para o ritmo na sucessão dos planos e das sequências; a cor como motivo absoluto, essa sim, pode aumentar a beleza do filme” (LOGGER, 1957, p. 82 apud VARGAS, 2014, cap.3, p.122).

LoBrutto (2002) argumenta sobre a cor: “com ela, o diretor de arte cria uma paleta, sendo a faixa escolhida da cor uma forma de expressar e definir o mundo do filme.” (apud VARGAS, 2014, cap.3, p.123). A direção de arte escolhe as cores pensando em seu impacto dramático, diferente do(a) profissional de designer de interiores, que decora um local para que as pessoas morem ou passem alguma parte da sua vida (VARGAS, 2014).

Segundo Hamburger (2014), pode se afirmar que a cor é um importante elemento na construção da narrativa visual, definindo a atmosfera geral da obra. Podendo caracterizar épocas, gêneros e sensações (HAMBURGER, 2014).

LoBrutto (2002) sustenta que, por meio da cor, a direção de arte pode alcançar a verossimilhança nas imagens, comunicar tempo e lugar, definir personagens; estabelecer emoção, atmosfera, sensibilidade psicológica. Contudo, o seu uso requer muito planejamento, cuidado e reflexão, pois está contando uma história e participando da definição dos personagens. Assinala que sets, locações ou ambientes podem ser interpretados por suas cores, uma vez que muitas delas trazem “[...] um significado simbólico intrínseco” (LOBRUTTO, 2002, p.77 apud VARGAS, 2014, cap.3, p.126).

A cor não possui somente uma função decorativa. Contribui também para expressividade da cena (GHELLI, 1962 apud VARGAS, 2014). A paleta de cores pode transmitir mensagens que ajudam no fortalecimento do conceito narrativo do filme (VARGAS, 2014).

Outro ponto importante em relação a cor, na concepção visual de um filme, é a composição cromática, formada pelas cores predominantes e pelas cores opostas em

cena, que cria na relação figurino e cenário, resultando diferentes significados para algum elemento em cena e para a cena como um todo (HAMBURGUER, 2014).

Um exemplo segundo Hamburguer (2014):

Um “ ponto ativo” vermelho – ou seja, um personagem, um animal, ou um veículo em movimento, etc. – Sobre um fundo monocromático de tons de cinza provoca sensações e provoca códigos dramáticos diferentes daqueles evocados pelo corpo de tons creme movendo se sobre o mesmo fundo. (Hamburguer, 2014, cap.1, p.41).

Elementos importantes da composição cromática são as cores quentes, frias e neutras. Significados simbólicos são referidos as cores. As cores quentes como o vermelho, o laranja e o rosa podem transmitir ao espectador(a) diversas sensações, como por exemplo, amor, raiva, alegria e calor. Já as cores frias como um azul e o verde, podem transmitir sensações como frieza, calma, tristeza e solidão (HAMBURGUER, 2014).

As cores neutras são o branco e preto e seus derivados. O preto e o branco são duas cores com poder de significação bem diferente uma da outra. Geralmente esses tons são utilizados em combinações com as outras cores (HAMBURGUER, 2014). As cores e suas temperaturas podem a todo o momento possuírem uma nova ressignificação, dependendo de onde estão inseridas e com quais outras tonalidades estão misturadas (HAMBURGUER, 2014).

Segundo, Zavala (2008) apud Vargas (2014) a cor em um filme é um elemento que não se justifica por si próprio. “Ela adquire sentido na medida em que vai se apresentando e se associando às ações, ao longo da narrativa, fazendo parte de um planejamento conceitual” (VARGAS, 2014, cap.3, p.127).

E quando não há cor? Vargas (2014) falando sobre os filmes em preto e branco afirma que se deve ter um cuidado especial com os contrastes de cinza. O melhor é que sejam realizados testes técnicos (captação de imagem de objetos, tecidos, locações, através dos equipamentos que serão utilizados no filme) “(...) a fim de montar uma paleta de cores (neste caso matizes) adequada ao conceito plástico pretendido.” (VARGAS, 2014, cap.3, p.127).

O sétimo elemento aqui descrito é a Textura, que assim como a cor, tem forte influência na narrativa fílmica. Vargas (2014, p, 128) diz que “(...) auxilia a direção de arte a passar a credibilidade, a verossimilhança; junto à cor e à luz, ‘aquece’ ou ‘esfria’ um ambiente” assim, trazendo ritmo a visão de quem está assistindo, através da

transparência, do brilho, da opacidade e dos significados simbólicos e subjetivos (HAMBURGER, 2014).

A textura pode ser aproveitada de diversas formas. Vargas (2014) cita o filme “*O nome da rosa (1986)*”¹⁵, onde a textura demonstrou diferentes usos, como por exemplo “(...) desde a sujeira da pele e dos ambientes dos miseráveis, os pesados trajes franciscanos, as refinadas vestes dos representantes papais, as folhas dos livros, amareladas pelo tempo (...)” (VARGAS, 2014, cap.3, p.129).

Segundo LoBrutto (2002, apud Vargas, 2014, p. 130) “(...) a textura é um elemento expressivo, instrumento fundamental enquanto criador da autenticidade, por evocar idade, desgaste, uso e passagem de tempo nos objetos e lugares.” A textura é um elemento que ajuda na construção da realidade visual do filme, tem o poder de maximizar a sensação do tátil, do toque. Também a ajuda na representação de significações como “(...) estado econômico, tempo, lugar, condições políticas e sociais do ambiente.” (VARGAS, 2014, cap.3, p.127).

Segundo Vargas (2014, p.131 apud LoBrutto, 2002, p.92) a textura não se encontra somente associada ao envelhecimento, podendo também se apresentar de diversas formas: “(...) lisa, áspera, modelada, com nervuras, brilhante, amassada (...)”, assim como é na realidade do cotidiano das pessoas e da natureza. A textura da vida traz volume e realidade para a construção visual do filme.

O oitavo elemento é a Escala ou Proporção, que é, basicamente, a medida e o tamanho relativos das coisas (MACHADO, 2011). É a medida e a relação de tamanho. Machado (2011, p. 66) diz que “todos os elementos visuais são capazes de se modificar e de se definir uns aos outros.” O processo de escala ou proporção acontece na relatividade de tamanho de um objeto para o outro. O grande não pode existir sem o pequeno e o pequeno não pode existir sem o grande. “A medida é parte integrante da escala, mas sua importância não é crucial. Mais importante é a justaposição, o que se encontra ao lado do objeto visual e em que contexto ele se insere.” (MACHADO, 2011, cap.2, p.67).

O nono e último elemento a se destacar aqui é o da Dimensão e o Movimento. A Dimensão é a extensão mensurável de uma forma. Segundo Machado (2011) a dimensão existe na realidade, mas não existe em suas representações visuais, como o desenho, a pintura, a fotografia, a televisão e o cinema. Machado (2011, p. 67) diz

¹⁵ Filme “O nome da Rosa”. Disponível em: <[https://pt.wikipedia.org/wiki/O_Nome_da_Rosa_\(filme\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/O_Nome_da_Rosa_(filme))>. Acesso em: 20 Fev 2019.

que “Muitas vezes, entre a realidade bidimensional e a tridimensional, existe a tentativa de representação do espaço por meios bidimensionais”.

Assim como a dimensão, o movimento é constantemente subentendido no modo visual. “(...) o movimento talvez seja uma das forças visuais mais dominantes da experiência humana.” (MACHADO, cap.2, 2011, p. 68).

Entretanto, Machado (2011) afirma que o “alfabetismo” dos elementos da visualidade é muito complexo. Além disso, também diz que o estudo de Gestalt¹⁶ (psicologia da forma) criou algumas compreensões para servir de base a novas práticas e estudos sobre o tema (MACHADO, 2011).

A partir do artigo de Paiva e Paiva (2016), pode se absorver alguns conceitos de Aumont. O autor acreditava que a pintura era o principal norte de concretização do visual, porém não representava de forma satisfatória elementos que não eram concretos; um exemplo disso seria a passagem do tempo. Mas de certa forma, no cinema, a realidade dessa representação começou a ser alcançada (PAIVA; PAIVA, 2016).

Nesse processo da representação do real e do impalpável, a direção de arte tem um papel crucial, atuando no conceito visual da narrativa. Sendo nos elementos que apresentam formas, linhas, cores e texturas, assim construindo sentidos de movimento e ritmo a obra (PAIVA; PAIVA, 2016). Esses elementos visuais podem ser encontrados em todas as coisas que vemos, não importando se estão fixas ou em movimento. Segundo Brutruce (2005, p.32) apud Paiva (2016), “(...) Os atores, as locações, os acessórios, os figurinos e os cenários são formados por esses componentes visuais.”

Assim, podemos considerar que a visualidade de um filme é construída através dos elementos citados anteriormente que constituem e completam a direção de arte.

3.2 O PROFISSIONAL E SUA FUNÇÃO

No campo do audiovisual, a direção de arte não é uma coisa nova. O papel desta profissão é desenvolver a contextualização visual, dando seguimento e coesão na produção como um todo (SANTOS, 2017).

¹⁶ Conceito de Gestalt: Disponível em: <<https://www.significados.com.br/gestalt/>>. Acesso em: 20 Fev 2019.

Na maioria das vezes o(a) diretor(a) de arte é um(a) profissional(a) ligado(a) à arte visual de alguma maneira, ou seja: design, fotografia, design de interior, artes plásticas. Já que o(a) profissional tem que ter alguma sensibilidade artística e muito conhecimento técnico sobre cores, formas, figurino, cenário, semiótica e a harmonização de todos esses fatores (HAMBURGER, 2014).

Anísio Medeiros, cenógrafo em entrevista para o Sistema Nacional de Teatro, Rio de Janeiro, em 1977 afirma: “Eu nunca fiz um trabalho que fosse somente cenografia ou só figurino. Desde muito cedo me conscientizei de que para ter um controle do meu trabalho, para fazer uma coisa mais eficiente, eu teria de saber do que seria o fundo e a forma.” (MEDEIROS, 1997 apud HAMBURGER, 2014, cap.1, p.18).

Segundo, Vargas (2014), são muitos os fatores utilizados na concepção de um filme, como noção de história em diversos segmentos (o da arte, de figurino, de mobiliário), cultura, arquitetura, semiótica, psicologia e sociologia, antropologia e estética. E caso a direção de arte não tenha alguns desses conhecimentos necessários para a construção visual do projeto, ela deve procurar profissionais que tenham. É importante que o(a) profissional de direção de arte esteja em constante aprendizagem, sempre se renovando. Isso contribuirá para um melhor resultado em seus trabalhos (VARGAS, 2014).

O(a) diretor(a) de arte é um(a) profissional que tem que estar sempre se atualizando. Tecnicamente porque “A cada trabalho são utilizados novos equipamentos, e é imprescindível que o profissional busque informações e acompanhe tais transformações.” (VARGAS, 2014, cap.2, p.67). E, culturalmente, porque pode receber um roteiro que lhe exija conhecimentos de épocas e realidades diferentes da sua.

Outros dois atributos importantes para esse(a) profissional, pode-se citar o espírito de liderança e a sensibilidade em lidar com pessoas. Isso porque a direção de arte não é um trabalho feito por uma pessoa só. O(a) diretor(a) de arte chefia e guia todo o processo visual, administrando etapas e, assim, necessita de uma equipe para concretizar o projeto (AGUIAR, 2016).

Sempre que uma produção audiovisual se destaca ao nosso olhar, isso, em grande parte, é mérito da direção de arte. Porque é o processo que constrói a realidade da cena, onde se define como os personagens estarão vestidos e a semiótica por trás da cena, que nos provoca sensações. A área da direção de arte

está totalmente conectada com o campo da visualidade (SANTOS, 2017). Segundo Vargas (2014), a direção de arte “deve ter a capacidade de conceber ideias, perceber e reconhecer as relações dramáticas existentes, procurar encontrar o potencial visual do filme e decidir o que será expresso no ambiente físico.” (VARGAS, 2014, cap.2, p.77).

3.3 PROCESSO CRIATIVO

Em um primeiro momento, o papel da direção de arte é absorver o roteiro da maneira mais profunda possível, sempre trabalhando em conjunto com o(a) diretor(a) do filme e o(a) roteirista (HAMBURGUER, 2014). “O roteiro é o início, o primeiro contato com a história e suas peculiaridades; com as ações, com os ambientes, com os personagens.” (VARGAS, 2014, cap.2, p.59).

Sobre as concepções da influência do roteiro na visualidade do filme, Christopher Vogler (2006) apud Vargas (2014), diz que é importante que a história a ser contada tenha uma temática bem definida. Essa definição ajuda com que a direção de arte faça as escolhas corretas, para conseqüentemente resultar em uma coerência visual do filme (VLOGGER (2006), apud VARGAS (2014).

O roteiro sofre diversas alterações no processo da realização do filme. Muitas vezes, o que parece correto no papel, acaba por não ficar “natural” na tela (VARGAS, 2014 apud CLAUDE, 1994).

Tais mudanças são implementadas a partir das intenções do diretor e de suas estratégias, passando também pela produção, pela filmagem, pela montagem. Essas adaptações ocorrem devido à dinâmica e às necessidades nas diversas fases de realização de uma obra audiovisual. Como resultado, dificilmente o filme do roteiro é o filme da tela (VARGAS, 2014, cap.2, p.63).

O roteiro pode ser definido como uma linha sistemática a seguir, uma tentativa de projetar o futuro do filme (BARBARO, 1965 apud VARGAS, 2014). Pode se dizer que o roteiro é o elemento norteador para construção completa do filme (FELDMAN, 2005 apud VARGAS, 2014).

Segundo Vargas (2014), a concepção visual da obra é definida pela direção geral do filme. A partir disso, a direção de arte apresenta suas ideias e impressões para a construção da visualidade do filme. É importante que a direção de fotografia também traga suas ideias e referências para a construção visual do filme. Butruce

(2005) apud Vargas (2014), afirma que qualquer mudança em relação a concepção visual do filme deve ser definida em conjunto com os(as) três diretores(as) (VARGAS, 2014).

No momento que o(a) diretor(a) de arte absorver completamente o roteiro e tiver alinhado suas ideias com a direção geral do filme e a direção de fotografia, o processo avança para a busca de referências, como por exemplo, o estilo, o clima, o espaço, as cores, as formas, as texturas, os figurinos, o cenário, o visual dos(as) personagens e a narrativa. De maneira que se aproxime ao máximo da realidade que a história vai contar (AGUIAR, 2016).

Essa busca por referências resulta em um primeiro esboço do projeto, que funciona como “adubo” para a construção do resultado (AGUIAR, 2016). É importante que o(a) diretor(a) de arte tenha um vasto conhecimento e repertório visual, isso facilita na hora de buscar e imaginar referências para o filme. “Além disso, ao discutir com o diretor e o diretor de fotografia, nada melhor do que imagens para mostrar seu ponto de vista.” (VARGAS, 2014, cap.2, p.68-69).

Cada diretor(a) de arte desenvolve sua metodologia de trabalho. Segundo LoBrutto (2002) citado por Vargas (2014):

(...) o diretor de arte pode inserir amostras de materiais diversos, como tecido (cortinas, estofados ou almofadas) ou algum material diferenciado que pense utilizar (acrílico, metais); detalhamento, nos croquis ou nas plantas, da existência de paredes móveis; indicações de aberturas. Quando da utilização de locações, podem constar as modificações e adaptações a serem realizadas. Também podem ser incluídas imagens de filmes como referência, que apresentem cor, clima, figurino ou maquiagem que remetam ao visual desejado pelo diretor.” (LoBrutto, 2002 apud VARGAS, 2014, cap.2 p.69).

Assim como na pintura, a direção de arte é responsável pela representação visual de algo, ou seja, do filme. Suas escolhas são essenciais para a construir o arranjo imagético e harmônico da obra (PAIVA; PAIVA, 2016). É importante que o conceito fique bem definido, antes da construção real dos cenários e de aquisições de materiais para o filme (AGUIAR, 2016).

Isso porque é, partindo deste material, desta definição de conceito, que a direção de arte poderá dialogar com sua equipe, com outros(as) diretores(as) e com qualquer outra pessoa envolvida no projeto. Porém, esse material não é “engessado”, podendo sofrer alterações no decorrer da produção, como por exemplo, mudança de locação ou a inclusão de uma nova cena no roteiro (VARGAS, 2014).

Um fator que interfere na criação da direção de arte em um filme é o orçamento. O(a) diretor(a) de arte deve levar em consideração na hora da criação do conceito visual, a realidade do valor disposto para o filme, já que isso pode interferir na execução de algumas ideias (AGUIAR, 2016).

Vargas (2019), sobre orçamento:

A partir do orçamento destinado ao departamento de arte, é importante avaliar as necessidades de cada um dos seus setores e, se necessário, redistribuir valores. Por exemplo: a verba que está destinada aqui pra cenografia e para o figurino, não precisa tanto aqui no figurino, vai mais pra cenografia (...) muitas vezes o orçamento da arte que é um todo, de acordo com cada produção, deve ser adaptado. (VARGAS, 2019).

Outra questão que influencia é a relação do cinema com a realidade. É um objetivo do(a) diretor(a) de arte, fazer com que o público acredite na realidade da obra, durante a experiência de assistir a uma produção audiovisual. A busca pelo real acontece em diversos modos e níveis, assim como em pequenos detalhes no ambiente até a criação de cenários improváveis (AGUIAR, 2016). Segundo Zavala (2008), “O pacto com o espectador é ‘sagrado’, devendo a direção de arte cuidar para não rompê-lo, a fim de não lembrá-lo de que está vendo um filme.” (apud VARGAS, 2014, cap.2, p.79).

Após o processo de produção, o(a) diretor(a) de arte ainda assume um último papel importante na pós-produção, que trata-se de: correções diversas nas cenas como por exemplo a cor, o controle rítmico do filme e as criações de abertura ou créditos do filme (AGUIAR, 2016). Para que, só assim, o seu trabalho esteja finalização na produção do filme.

3.4 DIREÇÃO DE ARTE: UM TRABALHO EM EQUIPE

A direção de arte de um filme é construída através do trabalho de muitos profissionais. É uma construção coletiva, que sofre diversas mutações ao longo de sua realização. O(a) diretor(a) de arte é responsável por definir sua equipe, que geralmente é composta por figurinistas, maquiadores(as), cenógrafos(as), produtores(as) de objetos e coordenadores(as) de arte.

Iara Noemi, diz que é importante que a direção de arte faça a escolha adequada da equipe. Ela afirma que:

Por exemplo, se tu defines [sic] que algum dos personagens vá precisar de maquiagem de efeito. Tu pensas [sic]: “Tal maquiadora é melhor para esse trabalho. O perfil do trabalho define o perfil do profissional que tu vais [sic] precisar. Essa escolha já vai determinar muita coisa ao longo do processo (NOEMI, 2019).

Também é uma responsabilidade do(a) profissional responsável pela direção de arte coordenar a equipe, para a construção coesa do conceito visual definido. Além disso, a direção de arte também tem relação na definição da equipe ou profissional responsável pelos efeitos visuais, que são técnicas utilizadas na pós-produção do filme, a fim de realizar cenas que não podem ser feitas por meios normais ou por ação ao vivo (HAMBURGER, 2014).

Esses profissionais trabalham juntos para a concepção do universo visual definido pelo diretor de arte. Universo que pode ser construído a partir das definições de cenário, figurino, maquiagem, cor e textura.

Mais do que uma criação coletiva, na verdade o cinema talvez seja um processo de transformações, de transgressões, de traições. Um cara escreve um livro, um roteirista pega aquela história, coloca suas ideias e muda. Quando leio esse roteiro ele já vira outra coisa, eu o transformo em minha cabeça. O fotógrafo fotografa o que constrói com sua visão particular: o que imaginei luminoso, ele faz escuro, transgride. O ator e o diretor também transgridem quando montam a cena. Quando o material chega ao montador ele vai valorizar aquilo que eu nunca havia pensado e despreza o que eu acreditava ser importante. Aí vem a finalização. O próprio público, quando assiste, vê uma história totalmente diferente. Então realmente é um processo de transgressões (BUENO, 2014 apud HAMBURGER, 2014, cap.2, p.140).

A equipe é criada com a necessidade de cada produção. O orçamento também influencia. “Com baixos orçamentos, a equipe torna-se mais reduzida, ocasionando, às vezes, que alguns integrantes desempenhem mais de uma atividade, como por exemplo, um produtor de objetos que atue também como contrarregra.” (VARGAS, 2014, cap.2, p.70).

Mas o ideal é que se tenha uma pessoa específica para o figurino, outra para o cenário, outra para a maquiagem e o que mais a produção exigir, como por exemplo, alguém responsável pelos efeitos especiais, que o nome dado a qualquer técnica cinematográfica que não pode ser feita por uma ação comum. (BUENO, 2014 apud HAMBURGER, 2014).

(...) mesmo que isso acarrete gastos, como no caso de efeitos especiais relacionados ao manuseio de material explosivo ou à realização de incêndios, ou se existe a necessidade de chamar um ou mais assistentes. (...) Ressaltamos também que o diretor de arte deve saber argumentar sobre a necessidade de determinado profissional junto à direção de produção, tanto

em função de número de atores a serem preparados como visando não ter problemas quanto ao cronograma. Especificamente em relação ao cronograma, o diretor de arte deve articular com a direção de produção a ordem de preparação dos diferentes ambientes, sempre considerando possíveis desdobramentos e deslocamentos da equipe da arte (VARGAS, 2014, cap.2, p.70).

Outro ponto relevante, é que o(a) ator/atriz influencia diretamente na construção visual da cena. Segundo Bueno (2014), vários fatores influenciam na atuação desse profissional, como o local, a maquiagem e o figurino. Porque, acima de profissional, o(a) ator/atriz é uma pessoa e reage a todos esses elementos, alguns mais que outros. “A maquiagem, mais que o figurino, mexe direto com o ator. Com seu rosto, com o seu ego. E esse é o seu motor.” (BUENO, 2014 apud HAMBURGER, 2014, cap.2, p.142).

Já o movimento da figuração, para Bueno (2014), fica a cargo do(a) diretor(a) de arte julgar se está carregando ou não a cena, mas quem executa a organização dos(as) figurantes geralmente é o(a) assistente do(a) diretor(a). “(...) posso imaginar uma rua que tem um fila de pessoas paradas, ou uma rua que tem uma fila de pessoas correndo- isso muda a composição do quadro e, portanto, a circunstância dramática da cena; logo me diz respeito como diretor de arte.” (BUENO, 2014 apud HAMBURGER, 2014).

3.5 RELAÇÃO ENTRE DIREÇÃO GERAL, DIREÇÃO DE ARTE E DIREÇÃO DE FOTOGRAFIA

A direção geral do filme é como um(a) maestro/maestrina, é quem rege o projeto por inteiro. A última palavra na decisão de qualquer coisa no decorrer da construção do filme, é sempre da direção geral. Mas isso não significa que o(a) diretor(a) seja uma espécie de chefe, ele(a) deve estar aberto a discussões, assim como todos(as) profissionais envolvidos(as) no projeto, para um melhor resultado na construção do filme. Avellar (2013) apud Vargas (2014) diz que “nada importa, nada tipo ‘ditadura da fotografia’, tipo ‘ditadura do diretor’, tipo ‘ditadura do som’. [...] Eu não sou o diretor, só uma pessoa que está regendo, conversando, buscando realizar um projeto que não me pertence, não é só meu [...]” (AVELLAR, 2003, p.117 apud VARGAS, 2014, cap.2, p.62).

LoBrutto (2002) argumenta que cabe ao diretor ser o maestro dessa orquestra e tomar incontáveis decisões sobre aspectos da história, motivação, técnicos e estéticos; tudo a serviço do filme. É a figura responsável por contar uma história

visualmente com um ponto de vista sobre a narrativa e personagens (VARGAS, 2014, cap.2, p.63).

Fernandes (2019) fala sobre a relação com a direção geral em relação aos objetos “Se o diretor te fala que quer uma mesa de mármore e tu não tem [sic] porque o orçamento é curto, tu tem [sic] que dar opções para ele, por exemplo, oferecer uma mesa semelhante a que ele deseja, mas de outro material.”

Noemi (2019) afirma que “o que nós diretores de arte e de produção queremos, precisamos e fazemos, é proporcionar ao diretor o que ele quer, o que ele deseja. E que ao mesmo tempo seja viável em termos monetários, financeiros, plausível ao orçamento do projeto.” Noemi (2019) também conta sobre a sua relação com a direção geral de uma produção:

Com alguns diretores temos um processo de já começar a trabalhar na própria pesquisa para o roteiro. Um deles me pediu “lara, vê ‘pra’ mim quais objetos tal profissional usa, ‘pra’ eu escrever.” Dependendo de que tipo de parceria tu estabelece [sic], tu vais [sic] desde o início acompanhando os tratamentos do roteiro (NOEMI, 2019).

Coelho (2019) complementa: “Pode ser que o diretor diga pra ti ‘faz o que tu quiser’ mas isso também é um pensamento do diretor, que ele confia tanto em ti que é isso, mas tu está [sic] a serviço dessa ideia que é a do filme no geral.”

Cada diretor(a) é único(a) e estabelece diferentes relações com o diretor(a) de arte, algumas vezes levando em consideração o projeto e a fase da carreira em que se encontra. Alguns/algumas diretores(as) preferem trabalhar lado a lado com a direção de arte, tomando a maioria das decisões em conjunto. Outros(as) preferem que o(a) diretor(a) de arte se responsabilize quase que inteiramente pela construção do conceito visual da obra. De qualquer forma, como a direção geral e a direção de arte trabalham, molda-se a partir de fatores que se alteram em cada projeto, assim tornando cada produção uma experiência única (LOBRUTTO, 2002 apud AGUIAR, 2016, cap.1, p.54).

A direção de arte também trabalha diretamente com a direção de fotografia. O(A) profissional que segundo LoBrutto (2002) apud Vargas (2014) é responsável por representar o olhar do diretor através da composição de luz, movimentos, perspectiva, cor e textura.

Toda expressão e clima da produção audiovisual é um trabalho conceitual feito em conjunto entre os(as) diretores(as), determinando o estilo de linguagem visual que a obra irá seguir (PAIVA; PAIVA, 2016).

É um trabalho que deve ter início no projeto, na leitura do roteiro e que se estende para o set de filmagem, onde muitas vezes coisas que não estão previstas, acontecem. As posições das câmeras podem ser reajustadas, objetos podem ser mudados de lugar com o objetivo de ajudar na concepção da direção de fotografia. É importante que as direções de arte e fotografia opinem nessas mudanças no decorrer da gravação, com o objetivo de oferecer o melhor do seu trabalho para o filme (VARGAS, 2014).

Butruce (2005) apud Vargas (2014) afirma que a construção da imagem cinematográfica acontece em dois níveis. O primeiro nível fica sob responsabilidade da direção de arte, que organiza concretamente o espaço. O segundo nível fica sob responsabilidade da direção de fotografia, que deve trabalhar a iluminação, a cor, a profundidade de campo, mas sem interferir na construção visual da direção de arte.

Fernandes (2019), afirma que, se um dos profissionais não fizer um bom trabalho, isso refletirá diretamente no trabalho do outro. Também afirma: “Tem que ser uma sintonia, porque na realidade o que tu tem [sic] é um quadro pintado a duas mãos.”

Para LoBrutto (2002), o diretor de fotografia é responsável por apresentar o olhar do diretor do filme. Seu domínio é a câmera, a composição, a luz e o movimento; lentes que definem o quadro e a perspectiva; quantidade de película, processos de laboratório e processos de finalização digital, em relação à cor e à textura. Bandini e Viazzi (1959, p. 43) acrescentam que “[...] a luz informa o tom do ambiente e contribui, em alto grau, para valorizar as estruturas arquitetônicas ou de decoração que compõem a cenografia” (VARGAS, 2014, cap.2, p.64).

É importante que esses(as) três diretores(as) (de arte, de fotografia e geral) estejam com a definição do conceito visual bem alinhado, para que consigam construir uma visualidade coerente para o filme.

Segundo Vargas (2014), a direção geral, a direção de arte e a direção de fotografia é representada por três profissionais diferentes, com diferentes formações, funções, e diferentes repertórios de referências visuais. Unidos por um mesmo objetivo, que é a concretização do roteiro, ou seja, a realização da produção do filme (VARGAS, 2014).

3.6 CENÁRIO

Na criação, o diretor(a) de arte pode confeccionar maquetes referentes a cada cenário do filme, tanto manualmente como virtualmente visto que, hoje em dia, existem programas de desenho 3D que facilitam este trabalho, juntamente com o *storyboard* - que é o desenho dos planos definidos na decupagem -, mostrando como a câmera enquadrará os personagens nos cenários do filme. Dessa forma, é possível planejar o espaço que será filmado, diminuindo, assim, imprevistos e custos (AGUIAR, 2016).

Clóvis Bueno, considerado um dos mais importantes diretores(as) de arte do século XX, afirma:

O cenário é mais que uma geometria, ele é pintura. Sempre que vou desenvolver um cenário, antes de começar eu desenho a planta. É uma forma de pensar no filme: o que preciso? Tem o espaço em que o bandido entra, mas por onde ele entra? Preciso de uma porta. Então ele entra por aqui e sai por ali; aqui existe uma mesa, e assim organizo o espaço (BUENO, 2014 apud HAMBURGER, 2014, cap.2, p.141).

Pierino Massenzi, profissional renomado na área da direção de arte audiovisual brasileira, viveu a repaginação das produções no Brasil. O cenógrafo de aproximadamente 47 filmes produzidos no país, afirma:

Eu me preocupava em criar um cenário completo com todos os movimentos, onde o diretor ficasse livre para construir melhor a cena, e o ator se sentisse à vontade e pudesse inconscientemente interpretar o seu papel num ambiente adequado a história. Uma coisa natural, psicológica. (MASSENZI, 2014 apud HAMBURGER, 2014, cap.2, p.61).

O cenário também é detalhe, cada objeto que faz parte dele está ali por um motivo, construindo imaginários necessários para que o(a) espectador(a) se conecte com o filme. Cada detalhe no cenário pode ajudar na construção da identidade do personagem; para o(a) ator/atriz e para o público que assiste (HAMBURGUER, 2014).

Murcia (1998) afirma que, por meio de todos os componentes, do maior ao menor detalhe que são vistos na tela (cenário, figurino, objetos) é que a direção de arte dá forma ao filme. Portanto, qualquer mínimo objeto - como por exemplo, um caderno em cima da mesa - é relevante para a construção da cena (apud VARGAS, 2014).

Vargas (2014) defende que na criação do projeto visual o(a) diretor(a) de arte deve também levar em consideração os aspectos técnicos para a concretização da

visualidade do filme. Como por exemplo, se será necessário algum serviço de consultoria, o orçamento disponível e também se, tecnicamente, a construção deste cenário alcança, ao olho da câmera, o que se deseja para o filme.

[...] o diretor de arte tem à sua disposição ferramentas que deve conhecer e saber manipular para criar espaços e objetos que respondam a um plano geral de imagem para um filme; conceitos e técnicas são indispensáveis para abordar o trabalho da arte a fim de ultrapassar o nível prático que, em si mesmo, não pode garantir o êxito do departamento da arte de uma produção (ZAVALA, (2008, p. 17) apud VARGAS, 2014, cap.2, p.66).

Também é necessário que o(a) profissional de direção de arte domine à linguagem cinematográfica, para que, assim, utilize da melhor forma os elementos (objetos, cores, volumes) para a visualidade do filme. A direção de arte deve levar sempre em consideração as competências técnicas.

Antônio Augusto Pereira Barth, que utiliza o nome artístico Fiapo Barth, diretor de arte, em entrevista para esse trabalho, conta uma situação técnica que enfrentou com o cenário em relação ao ator, no filme “O homem que copiava”¹⁷:

(...) faltava um mês ‘pra’ filmar, eu já tinha feito *storyboard* e tudo. Foi quando eu descobri que o ator era negro. Eu não sabia que era o Lázaro, eu não sabia quem era o Lázaro. Eu não sabia disso. E não importava, mas para mim foi um baque no momento porque eu sou de uma cidade de colonização alemã, eu praticamente nunca entrei na casa de uma família negra na minha vida. (...) o que eu faço agora? Eu não consigo botar nesse personagem o preconceito que ele deve ter sofrido. Eu não consigo botar nesse personagem o atraso na vida dele por causa da falta de cotas. (...) daí tu te dá conta das tuas falhas. Após esse baque, parti para os cuidados técnicos. Quando o filme é ‘pra’ ser realista, eu pinto as paredes de branco, porque como o mundo é. Com a família negra, mudava tudo isso, por causa do contraste da fotografia. Então tivemos que fazer todo um laboratório de tons de cinza. O Diretor de fotografia fez experiências com tons de cinza em relação a pele. Para que o filme ficasse tecnicamente direito e as paredes parecessem brancas (BARTH, 2019).

A locação é um espaço em constante mutação, com deslocamento de atores/atrizes, movimentação e equipamentos e dos próprios objetos na cena. Também é papel da direção de arte não prejudicar essa movimentação e, sempre que possível, facilitá-la (VARGAS, 2014).

Segundo Vargas (2014, p.91), o cenário construído pela direção de arte é um universo que engloba arquitetura, paisagem, cenografia, móveis, objetos, cores e texturas, que deve “(...) criar sentidos, abrangendo aspectos vinculados a questões

¹⁷ Filme “O homem que copiava”. Disponível em: <<http://www.adorocinema.com/filmes/filme-56916/>>. Acesso em: 10 Abr 2019.

psicológicas, sociais, culturais, econômicas, adequando-o à personalidade e à história do personagem”. LoBrutto (2002, p.99) diz que “(...) o espaço pode expressar poder, opressão, liberdade, medo, alegria, paranoia, e uma gama de emoções, humores, e atmosferas com base na relação entre os personagens e seus ambientes (apud VARGAS, 2014, cap.3, p.92).

Segundo Bandini e Viazzi (1959, p.98) apud Vargas (2014), a construção do ambiente tem forte influência sobre as significações atribuídas ao personagem. O ambiente pode “(...) determinar o personagem desde um ponto de vista psicológico e influencia o valor de sua estrutura, ou expressa psicologicamente o personagem, ou sofre a ação do personagem” (VARGAS, 2014, cap.3, p.93).

Noemi (2019) exemplifica uma situação em que os objetos em um cenário podem influenciar na construção de um personagem: “Se tu estás trabalhando com uma ficção que é infantil, tu podes abusar da cor. Os objetos não precisam estar todos arrumadinhos, ou dependendo da personalidade da criança, eles têm que estar.”

De acordo com Bandini e Viazzi (1959, p. 96), o ambiente está à espera do personagem “[...] não apenas para narrar, mas também para compor”, pois o consideram (agora encarnado no corpo tridimensional de um ator) como material plástico particularmente apto para a composição, por suas possibilidades de ação e de expressão; ainda afirmam que “[...] os personagens [...] para poder atuar, necessitam um espaço volumétrico perfeitamente adequado à sua personalidade e ao sentido de sua história [...]” (BANDINI e VIAZZI, 1959, p.33 apud VARGAS, 2014, cap.3, p.94).

Outro elemento que influencia no cenário é o objeto, pois, mesmo sendo algo inanimado que não pode interpretar como o ator/atriz, tem alto teor dramático. Os objetos em cena podem ser representativos, sugestivos e até mesmo associativos (VARGAS, 2014).

3.7 FIGURINO, MAQUIAGEM E CABELO

Assim como a cenografia, a arquitetura, a paisagem e os objetos influenciam na construção do ambiente visual do filme, o figurino, a maquiagem e o cabelo do personagem também ajudam a construir a visualidade do filme. É importante que a direção de arte preze pela harmonia desses elementos. Caso algum desses elementos esteja destoando da proposta visual do filme, pode prejudicar a narrativa visual proposta pelo(a) diretor(a) geral e, até mesmo, a ilusão de realidade do filme. (VARGAS, 2014). “Se houver alguma incoerência, pode ocorrer uma quebra na leitura

do espectador, e essa desarmonia pode prejudicar o estabelecimento de uma ilusão de realidade e a imersão do espectador nela, interferindo na credibilidade da narrativa.” (VARGAS, 2014, cap.3, p.112).

O figurino para o(a) profissional de direção de arte é a caracterização do personagem se sobrepondo a figura do ator em cena. Cada composição de figurino constrói novos sentidos a partir do contraste criado. O figurino traz grande influência no imaginário e no referencial cultural das pessoas.

Coelho (2019), afirma sobre a construção visual do personagem:

Tudo parte do imaginário, da conversa, a psique dele. Aonde ele ‘tá’ inserido? Que ano é isso? Quem é esse personagem? Tu parte [sic] disso, tu te coloca no tempo e no espaço, mesmo que tu queira [sic] fazer alguma coisa atemporal. Tu tem [sic] que dar uma idade, um comportamento, uma época. Tu insere [sic] o personagem no tempo e no espaço. Levando em consideração o socioeconômico também. Ai tu vai [sic] levar em consideração a psique, porque ele pode ser alguém mais comportado, menos comportado. É uma série de detalhes que vai compondo esse visual (COELHO, 2019).

Vargas (2014, p.110), sobre o visual do personagem “deve ser trabalhado para transmitir informações, indícios de sua história pessoal, de seu trabalho, de suas relações – tanto pessoais como sociais –, de seu comportamento e de seus gostos.” Portando, a concepção dessa influência visual, faz do figurinista um elemento fundamental na construção do universo visual (HAMBURGER, 2014).

Os elementos que constituem as características visuais dos personagens, as roupas que vestem, os acessórios, os enfeites, o penteado ou o corte de cabelo, as marcas ou cicatrizes, tatuagens, suor, sujeira ou rugas, revelam e indicam traços de personalidade, localizam no tempo e no espaço (VARGAS, cap.3, p.111, 2014).

Na construção do figurino de um personagem existem vários aspectos a se levar em consideração, como a história de vida deste personagem, se sofreu algum tipo de violência ou acidente, se tem alguma deficiência, qual é a época em que esse personagem vive, quem é o ator ou atriz que vai interpretar, qual seu tipo físico, se tem marcas como cicatrizes e/ou tatuagens. Todos esses fatores influenciam na visualidade do personagem (VARGAS, 2014).

Em conjunto com o(a) figurinista, o(a) maquiador(a) é o(a) profissional responsável por trabalhar diretamente na pele do(a) ator/atriz. O processo de se maquiar pode ser um momento de transformação para o(a) personagem. A maquiagem pode demonstrar traços importantes e também pode servir como mais

uma forma do(a) espectador(a) se identificar com o(a) personagem(a) que atua no filme e com a obra em si (MEDEIROS, 1997 apud HAMBURGUER, 2014).

O mundo da maquiagem pode fazer muitas coisas, como falsear a idade, mudar o formato de um rosto e até transformar o ser humano em outra figura. Sempre fazendo complemento ao figurino, assim como o figurino faz à maquiagem, e os dois fazem ao cenário (HAMBURGER, 2014).

De acordo com LoBrutto (2002), a maquiagem de um filme pode ser transformadora. É preciso que o maquiador entenda de que modo elementos como um batom vermelho ou um lápis de olho serão interpretados pelo espectador; o que cada um deles indicará sobre a personalidade do personagem, a cada momento da narrativa (VARGAS, 2014, cap.3, p.117).

O cabelo também é outro elemento importante na construção visual do(a) ator/atriz. O cabelo é um elemento de representação e identificação do ser

“(…) os cabelos são a moldura, e, dependendo da cor, do corte e do comprimento, transmitem as mais variadas imagens, marcando mudanças de rotina, novas atitudes e alterações mais profundas no comportamento e na visão de mundo” (MARQUES, 2009, apud VARGAS, 2014, cap.2, p.117).

Assim como na construção dos cenários, também é importante que os(as) profissionais de figurino, maquiagem, e cabelo levem em consideração elementos técnicos como finalização e conceito visual definido pelo(a) diretor(a) de fotografia envolvidos na produção. “Por meio de cores, textura, formas e linhas, tanto figurino como maquiagem e cabelo apoiam a narrativa, participam do processo de criação dos personagens e contribuem para a constituição do visual do filme.” (VARGAS, 2014, cap.3, p.118).

4 METODOLOGIA

A pesquisa aqui apresentada é do tipo qualitativa, e tem, como objetivo, a aproximação dos dados, fazendo com que eles contribuam da maneira mais completa possível para o trabalho. Desta maneira, permite, à pesquisadora, melhor compreensão e apreensão da realidade que está estudando (MARTINS, 2014).

A pesquisa qualitativa é marcada por sua flexibilidade, principalmente em relação a coleta de dados, podendo incorporar os métodos mais apropriados para a análise do objeto escolhido (MARTINS, 2014). Portanto a pesquisa qualitativa oferece “(...) uma farta quantidade de métodos e técnicas que podem ser utilizadas tais como observação direta, observação participante, entrevistas, biografias, documentação de arquivo, etc (MARTINS, 2014, p.292).

Partindo desta possibilidade de diferentes métodos para a obtenção de dados, a pesquisa qualitativa acaba por exigir do pesquisador “(...) uma capacidade integrativa e analítica que, por sua vez, depende do desenvolvimento de uma capacidade criadora e intuitiva” (MARTINS, 2014, p.292).

A pesquisa qualitativa foi escolhida para este trabalho porque o foco, aqui proposto, é identificar a riqueza dos detalhes do tema direção de arte no audiovisual, que, através de uma pesquisa quantitativa, não seria adequado, já que para compreender estes detalhes, é importante que o pesquisador se aproxime do universo real desta profissão levando em conta a sua subjetividade.

4.1 MÉTODOS DA PESQUISA

Para a construção desta pesquisa foi definida a utilização de cinco métodos, são eles:

(a) Pesquisa bibliográfica: com o objetivo de ajudar na compreensão do que já foi pesquisado e desenvolvido anteriormente sobre o tema, assim como também ajudar no aprofundamento de conhecimento científico do assunto tratado na pesquisa (STUMPF, 2011).

(b) Experimento: No qual o objetivo é ajudar a compreender o que está sendo estudado, através da aproximação da pesquisadora com o objeto de estudo. (PERUZZO, 2011).

(c) Diário de campo: método que objetiva a aproximação do pesquisador com sua pesquisa, fazendo com que não perca detalhes importantes sobre o seu trabalho e também ajudando na reflexão (MILLS, 2009).

(d) Entrevista em profundidade: que tem como objetivo uma completa coleta de dados e informações, através de entrevista. Esse método pode resultar em uma riqueza em detalhes, sobre o tema em estudo (DUARTE, 2011).

A seguir, os métodos serão detalhados em seus objetivos e usos nesta pesquisa.

4.1.1 Pesquisa bibliográfica

A pesquisa bibliográfica tem como objetivo juntar informações, conhecimento e documentos que, possivelmente, serão fichados e/ou anotados suas partes pertinentes para a pesquisa em questão e, posteriormente, utilizados na construção do trabalho acadêmico (STUMPF, 2011).

Através da revisão bibliográfica, o(a) pesquisador(a) obtém conhecimento sobre o que já existe sobre o tema. Assim, tem o objetivo de obter todo o conhecimento possível sobre o assunto e também para que não empenhe seus esforços em um problema de pesquisa que já foi solucionado anteriormente (STUMPF, 2011).

Além disso, serve para a construção do referencial teórico, que é a utilização de teorias científicas já reconhecidas no âmbito de conhecimento em que o trabalho está inserido. Busca sustentar e fortalecer argumentos construídos no processo da pesquisa e, também, fornecer explicações consideráveis sobre os fenômenos observados no trabalho (BARROS; JUNQUEIRA, 2011).

Segundo Stumpf (2011), a pesquisa bibliográfica é um passo importante para que o(a) pesquisador(a) construa o referencial teórico do seu trabalho.

(...) a apresentação de um texto sistematizado, onde é apresentada toda a literatura que o aluno examinou, de forma a evidenciar o entendimento do pensamento dos autores, acrescido de suas próprias ideias e opiniões (STUMPF, 2011, cap.3, p.51).

Pesquisa bibliográfica também deve ser uma atividade constante que acompanha o trabalho inteiro, do início até o seu fim. Assim, ajudando também na

formulação do problema, dos objetivos e indo até a análise do objeto de estudo (STUMPF, 2011).

Dentro da pesquisa bibliográfica existem diversas maneiras de buscar as fontes, entre elas: Bibliotecas, Portais, Centros de pesquisa especializados, artigos acadêmicos, teses e dissertações, catálogos de editoras (STUMPF2011).

Na pesquisa, o tema de direção de arte no audiovisual não é rico em bibliografia, com esta especificidade no Brasil, entretanto, existem teses e artigos que se aprofundam e desvendam muitas questões diretamente relacionadas a ele. Além disso, bibliografias que tratam de assuntos relacionados como a linguagem audiovisual, abordam a direção de arte de forma satisfatória para construção da base teórica desta pesquisa.

4.1.2 O Experimento

O método do experimento apoia-se nos conceitos de pesquisa participante; ou seja, quando o(a) pesquisador(a) interage e participa de seu processo construtivo. Desta maneira, possibilitando experimentar para a pesquisa a realidade do processo/objeto que está sendo estudando e, assim, atingindo o objetivo de aproximar o máximo possível a análise da realidade do objeto de estudo (PERUZZO, 2011).

A potencialidade da pesquisa participante está precisamente no seu deslocamento proposital das universidades para o campo concreto da realidade. Este tipo de pesquisa modifica basicamente a estrutura acadêmica clássica na medida em que reduz as diferenças entre objeto e sujeito do estudo. Ela induz os eruditos a descer das torres de marfim e a se sujeitarem ao juízo das comunidades em que vivem e trabalham, em vez de fazerem avaliações de doutores e catedráticos (FALS BORDA, 1981, p. 60 apud PERUZZO, 2011, cap.8, p.128).

Segundo Peruzzo (2011), o papel do(a) pesquisador(a) na pesquisa participante é se inserir o mais próximo do que está sendo pesquisado. Ficando também responsável por acompanhar, vivendo com maior ou menor intensidade a realidade do objeto em investigação, que, no caso desta pesquisa, é a construção da direção de arte do curta-metragem Mandrágora.

Este filme tem como tema a descoberta da intuição feminina, a quebra de competição entre as mulheres, a vontade/necessidade que, quem nasce no interior, sente de sair da cidade pequena e a construção da autoconfiança na adolescência

feminina. Este curta é um projeto desenvolvido juntamente com um grupo de profissionais do cinema, da publicidade, do design, da moda, das artes visuais e da produção fonográfica. Alguns desses profissionais são formados e atuam no mercado cinematográfico, outros, assim como a pesquisadora, estão em processo de formação e entrada no ramo do audiovisual.

Para o experimento, a pesquisadora utilizou ferramentas que ajudaram no processo de trabalho da direção de arte e na realização da construção prática da concepção visual deste filme, como o desenvolvimento de um *book* de arte e tabelas de organização de objetos e figurinos (Apêndice 1).

O *book* de arte, com 46 páginas, apresenta informações sobre os elementos, como cenário, conceito cromático, figurino e maquiagem, que constroem harmonicamente o conceito visual do filme. O desenvolvimento desta ferramenta que auxilia a equipe a “ver” o mesmo filme e, portanto, trabalhar com o mesmo conceito em todos os setores da produção, foi baseada no trabalho do diretor de arte Rodrigo Valente na série televisiva *Lua em Câncer* (2018).

A execução da direção de arte do filme teve apoio na construção do *book* de arte, mas também envolveu outros processos, como: a definição da equipe de arte, a qual foi integrada por duas assistentes: uma estudante de moda, que ajudou na busca pelos figurinos e uma estudante de artes visuais que ajudou na busca dos objetos.

Portanto, a direção de arte, primeiro definiu o conceito visual do filme através do *book* de arte; segundo, definiu a equipe; terceiro, elencou em tabelas (APÊNDICE 1) os itens necessários para construção do filme; quarto, juntamente com a equipe buscou esses materiais; montou o cenário e produziu as atrizes. Por fim, recolheu e devolveu os materiais utilizados no filme.

4.1.3 Diário de campo

O diário de campo consiste em um arquivo (físico ou virtual) que o(a) pesquisador(a) desenvolve durante a construção da sua pesquisa. Neste arquivo, constam todo o tipo de informação que o(a) pesquisador(a) acredita que em algum momento possa ser válida para a pesquisa (MILLS, 2009).

Este caderno terá um papel fundamental. Nele o pesquisador anotará as questões que o levaram a escolher aquele grupo e aquele tema, e as perguntas que tem em mente sobre o assunto. Assim, o caderno

funcionará como um registro descritivo de tudo o que ele vir e presenciar, seja em uma aldeia de índios bororo, seja em uma redação de um grande jornal (TRAVANCAS, 2011, cap.6, p.101).

Mills (2009), autor do livro “Artesanato Intelectual”, diz que todo(a) pesquisador(a) das ciências humanas deve usar suas vivências em seu trabalho intelectual. Mills (2019) também afirma que a relação do artista com sua arte, é uma linha tênue entre o estado de espírito do artista e o produto a ser desenvolvido.

Portanto, o diário de campo é importante para a documentação dessas duas relações que são: pesquisador(a) e pesquisa e artista e arte. Mills (2009, p.21) diz que “os mais admiráveis pesquisadores da comunidade acadêmica em que se decidiu ingressar não separam seu trabalho de suas vidas.”.

Levando em consideração a reflexão de Mills (2009), que a experiência de vida de um estudioso reflete e está fortemente ligada com a construção de sua pesquisa, é que a possibilidade de um diário de campo se torne importante para esta pesquisa. Para que haja uma organização destas vivências, uma vez que o envolvimento com o experimento poderia interferir na capacidade de análise da pesquisadora. Com o uso do diário, as reflexões, as dificuldades, os questionamentos ocorridos na vivência estão assegurados e organizados (MILLS, 2009).

O diário de campo é um guia importante na construção da pesquisa, por ser um local, um arquivo, no qual se encontram detalhes, pensamentos aleatórios que possam a vir fazer sentido no futuro e contribuir para a construção da pesquisa. O documento como um todo pode conter conteúdos que devam ser deixados de lado no progresso, mas é um importante local em que se pode voltar e buscar pensamentos, reflexões e devaneios anteriormente feitos, e que a partir da construção de um arquivo, estão devidamente documentados e disponíveis para uma nova reflexão.

Mills (2009) afirma que o uso de um arquivo, como o diário de campo, estimula o raciocínio do(a) pesquisador(a) em relação aos pontos predefinidos na pesquisa. Ter este arquivo possibilita trabalhar esses pontos de maneira mais expressiva, abandonando pontos e acrescentando novas ideias, sendo o diário de campo um indicador do progresso do(a) pesquisador(a) e de sua amplitude intelectual (MILLS, 2009)

Ser capaz de confiar na própria experiência, sendo ao mesmo tempo cético em relação a ela, é, acredito, uma marca do trabalhador maduro. Essa confiança ambígua e indispensável para originalidade em qualquer busca intelectual, e o arquivo é uma maneira pela qual

you can develop and justify this confidence (MILLS, 2009, cap. 1, p.23).

Mills (2009) defends that the experience of writing about something, helps the researcher to reflect on the topic. The simple fact of noting the name of something, or writing about something, many times makes the writer feel the need to explain about the topic written. This brings again the reflection on what is being worked on, thus exercising the brain to think about the theme of the research that is being developed. In addition to the facilitation of the understanding of what is being read. The mere naming of an item of experience many times invites to explain it, just as the simple annotation made from a book is many times an stimulus to reflection (MILLS, 2009, cap.1, p.26).

Another interesting point, that Mills (2009) brings in consideration to reinforce the choice of creating an archive/diary, is that when the researcher is involved with his research, anything around him can attract attention for something relevant that at some moment can be related to the construction of his work, or even these life experiences can bring new reflections and points of view on the topic to be studied. What coincides with the affirmation of Mills that the good researcher does not separate his research from his personal life, one is as important as the other.

You do not really need to study the topic you are working on; because, as he said, after he chooses, he is everywhere. You become sensitive to his themes; you pass by them and hear them always in your experience, especially, according to an impression that I always have, in areas apparently not related. Even the mass communication means, especially movies, cheap romances, illustrated magazines and radio night programs, are of a new importance for you (MILLS, 2009, cap.1, p.41).

In this research, the field diary, works as a filing of all the work that was constructed during the development of the direction of the short film *Mandrágora*, from the first reading of the script (ANEXO 2), passing through the development of the first ideas of the visual concept of the production, the transformation of theory into practice and up to the realization of what was produced together with a team in the location of filming.

The field diary is important in the development and organization of ideas, the first thoughts about the visual concept for the film *Mandrágora* and in

registro da experiência de transformar o conceito em realidade, na passagem da teoria para a prática. E o diário de campo ajuda a documentar este processo.

A esperança no bom trabalho, observou William Morris, e é esperança de produto e esperança de prazer no próprio trabalho; a suprema preocupação, toda a atenção, é como a qualidade do produto e a maestria do seu fabrico. Há uma relação interna entre o artesão e a coisa que ele faz, desde a imagem que primeiro forma dela até sua conclusão, que vai além de meras relações legais de propriedade e torna a disposição do artesão para trabalhar espontânea e até exuberante (MILLS, 2009, cap.3, p.59).

Portanto, o diário de campo desta pesquisa consiste em um relato do processo de trabalho na construção da direção de arte do curta-metragem Mandrágora, no qual são anotadas as responsabilidades, reflexões, dados e referências. Basicamente como um mapeamento do processo criativo e da sua construção prática.

4.1.4 Entrevista em profundidade

A entrevista em profundidade é um método de pesquisa no qual o(a) investigador(a), entrevista fontes que acredita que serão importantes para a construção do trabalho, com o objetivo de compreender de forma mais empírica o que está sendo estudado (DUARTE, 2011).

Duarte (2011), afirma que a entrevista em profundidade é um recurso que busca, através de perguntas com base em teorias já pressupostas, referencial teórico, leituras e conhecimento já existentes sobre o tema, recolher respostas a partir da experiência da fonte (DUARTE, 2011, cap.4, p.62).

A entrevista em profundidade é uma técnica dinâmica e flexível, útil para apreensão de uma realidade tanto para tratar de questões relacionadas ao íntimo do entrevistado, como para descrição de processos complexos nos quais está ou esteve envolvido. (DUARTE, 2011, cap.4, p.64).

A entrevista em profundidade busca intensidade nas respostas, com o objetivo de obter o máximo de informação verídica de quem está sendo entrevistado (DUARTE, 2011).

Entre as principais qualidades dessa abordagem está a flexibilidade de permitir ao informante definir os termos da resposta e ao entrevistador ajustar livremente as perguntas. Este tipo de entrevista

procura intensidade nas respostas, na quantificação ou representação estatística (DUARTE, 2011, cap.4, p.62).

Outro ponto importante na escolha da entrevista em profundidade é que esta possibilita comparações entre respostas de diferentes entrevistados(as), para uma mesma pergunta, conseqüentemente trazendo uma riqueza de detalhes ao trabalho (DUARTE, 2011).

Sobre as perguntas feitas em uma entrevista em profundidade, Duarte (2011, cap.4, p.66) afirma que “nesse percurso de descobertas, as perguntas permitem explorar um assunto ou aprofundá-lo, descrever processos e fluxos, compreender o passado, analisar, discutir e fazer prospectivas.” A entrevista em profundidade também depende da interpretação e reconstrução pelo(a) pesquisador(a) (DUARTE, 2011).

Para essa pesquisa, foi escolhida a entrevista em profundidade semiaberta, que consiste em ter um roteiro com as perguntas pré-definidas, mas sem se fechar para a possibilidade do entrevistado falar sobre algo que não está no roteiro e que o(a) pesquisador(a) acredite ser relevante para a pesquisa. Assim, a entrevista não fica engessada, se adaptando as diferentes personalidades de cada entrevistado(a) (DUARTE, 2011).

A lista de questões desse modelo tem origem no problema de pesquisa e busca tratar da amplitude do tema, apresentando cada pergunta da forma mais aberta possível. Ela conjuga a flexibilidade da questão não estruturada com um roteiro de controle (DUARTE, 2011, cap.4, p.66).

Assim, a entrevista deve ser conduzida pelo(a) entrevistado(a), valorizando seu conhecimento, mas ajustada ao roteiro do(a) pesquisador(a) (DUARTE, 2011, cap.4, p.66).

Por sua vez, a escolha dos(as) entrevistados(as) foi definida por seleção intencional, quando o(a) pesquisador(a) escolhe quem vai entrevistar.

Uma boa pesquisa exige fontes que sejam capazes de ajudar a responder sobre o problema proposto. Elas deverão ter envolvimento com o assunto, disponibilidade e disposição em falar.’ (Duarte, p.68, 2011)

Sobre a postura do(a) entrevistador(a) existem três modos: o forte, que é mais agressivo; o fraco, que é totalmente passivo; e o neutro, que é um meio termo entre

os dois, deixando o(a) entrevistado(a) livre, mas em alguns momentos lhe instigando ou lhe guiando. Para essa pesquisa foi escolhida a forma neutra, para que o(a) entrevistado(a) pudesse falar ao máximo sobre as questões e quando necessário, ser guiado para responder alguma questão relevante que a pesquisadora considerasse importante. Duarte (2011) afirma que

O modelo neutro faz do entrevistador um transmissor de estímulos positivos, buscando impessoalidade e equilíbrio na relação. É o mais aproximado do desejável nas entrevistas em comunicação e o que buscamos tratar neste texto. Isto não impede que haja transição de um modelo para outro ao longo da conversação, notadamente do modelo fraco, bastante útil, por exemplo, no início de entrevistas para o neutro (DUARTE, 2011, cap.4, p.70).

Assim sendo, a entrevista em profundidade foi escolhida pela possibilidade de riqueza de detalhes que pode oferecer para o trabalho, através da vivência dos(as) entrevistados(as).

A seleção dos(as) profissionais ocorreu pela diversidade e relevância dos trabalhos desenvolvidos, além de sua localização. Todos(as) os(as) profissionais entrevistados(as) são premiados em festivais de cinema e residem em Porto Alegre, o que possibilitou que a entrevista fosse feita de forma presencial, trazendo, assim, uma aproximação e uma dinâmica para a entrevistas bastante positivas, permitindo maior facilidade na sua condução como semiaberta. Juntamente com a orientadora, foi definido que o ideal para obter uma maior diversidade de informações; seria entrevistar cinco pessoas. Através de indicações fornecidas pela orientadora Lisiane Cohen, foi possível entrar em contato com os(as) profissionais para realização das entrevistas. O primeiro contato com os(as) entrevistados(as) foi feito através das redes sociais, e o retorno de cada profissional foi obtido rapidamente.

As entrevistas ocorreram entre fevereiro e março de 2019, em locais diversos escolhidos pelos(as) profissionais, tais como cafés, shoppings e, algumas vezes, a própria casa dos(as) entrevistados(as).

O roteiro de entrevistas (APÊNDICE 2) possui vinte e quatro perguntas que abrangem questões como: dados pessoais, formação, experiência profissional, relação com a equipe, processo de trabalho, processo criativo, mercado de trabalho no Brasil, metodologia, orçamentos, relação entre as direções, relação da arte com a estética sonora, relação da arte com a fotografia e outros pontos relevantes para o tema. Das cinco pessoas entrevistadas, quatro são mulheres, um reflexo da realidade

desta profissão no mercado de Porto Alegre - RS. Algumas das entrevistas estão disponíveis no link¹⁸ e outras os(as) entrevistados(as) autorizaram somente a utilização de alguns trechos transcritos da entrevista, que estão no Apêndice 3.

O primeiro entrevistado foi Antônio Augusto Pereira Barth, cujo nome artístico é Fiapo Barth, profissional reconhecido por seu trabalho na direção de arte de filmes e documentários da Casa de Cinema de Porto Alegre, uma das mais importantes produtoras de filmes do país, em filmes como “O homem que copiava”, “Meu tio matou um cara”, e “Ilha das Flores”, entre outros. A entrevista ocorreu no dia cinco de fevereiro de dois mil e dezenove. Durou uma hora e quarenta e seis minutos e ocorreu na casa do entrevistado, em Porto Alegre.

A segunda entrevistada foi Maíra Teixeira Coelho, de nome artístico Maíra Coelho, profissional responsável por trabalhos como a direção de arte do programa Pandorga da TVE e o curta-metragem “Docinhos”, entre outros. A entrevista ocorreu no dia quatorze de fevereiro de dois mil e dezenove, no Café do Espaço Vila Flores, em Porto Alegre. Durou uma hora e vinte e nove minutos.

A terceira entrevistada foi Carmem Fernandes, profissional responsável por trabalhos como a série “Lua em Câncer” e filmes como “Porto dos Mortos”, “Como ser um grande poeta”. A entrevista ocorreu no dia dezoito de fevereiro de dois mil e dezenove, na praça de alimentação do Shopping Bourbon Ipiranga em Porto Alegre. Durou uma hora e dezessete minutos.

A quarta entrevista foi com Lara Noemi, profissional responsável por trabalhos como a primeira minissérie feita no Rio Grande do Sul, que foi a “A ferro e fogo”, o musical “Espia só”, o filme “Yonlu”, o documentário “Coberta da alma”, o curta “Casa afogada”, entre outros. A entrevista ocorreu no dia quatorze de março de dois mil e dezenove, na casa da entrevistada, em Porto Alegre. Durou cinquenta e dois minutos.

A quinta entrevistada foi a Gilka Padilha de Vargas, cujo nome artístico é Gilka Vargas, profissional responsável por trabalhos como o filme “Yonlu”, o curta “Casa afogada”, o documentário “Coberta da alma”, o musical “Espia só” entre outros. A entrevista ocorreu no dia quatorze de março de dois mil e dezenove, na casa da entrevistada, em Porto Alegre. Durou uma hora e onze minutos.

Gilka Vargas e Lara Noemi têm diversos trabalhos desenvolvidos de forma conjunta, numa parceria que já possui muito anos e inúmeros filmes e séries.

¹⁸ Link para acessar as entrevistas: <http://bit.ly/31gceJG>

Entretanto, também realizam trabalhos solos que incluem a pesquisa acadêmica como da Gilka Vargas, que é mestra em Comunicação Social, com a pesquisa intitulada Direção de arte: Um estudo sobre a contribuição na construção dos personagens Lígia, Kika e Wellington do filme Amarelo Manga. O objetivo com essas entrevistas foi ter uma maior compreensão da realidade das vivências destes profissionais, para que se possa compreender, metodologias de trabalho, detalhes na execução de processos e diferenças de um(a) profissional para outro(a) em seu processo criativo, e qualquer outro fator que possa influenciar no estudo sobre o processo pesquisa e de produção da direção de arte no audiovisual. Também compilar o máximo de experiências desses(as) profissionais, para juntamente com os outros métodos, construir a análise desta pesquisa.

4.2 COMPLEMENTAÇÃO DOS MÉTODOS

Cada um dos métodos escolhidos é importante para construção desta pesquisa. O referencial teórico supre de conceitos e teorias que junto com as entrevistas em profundidade, que são relatos de experiências práticas, auxiliam a ter um campo de conhecimento mais amplo para o desenvolvimento do experimento. O diário de campo é apoio para documentar a complexidade desta pesquisa para que possamos perceber e compreender o processo de trabalho da direção de arte.

5 MANDRÁGORA

5.1 O EXPERIMENTO EM MANDRÁGORA

O experimento desta pesquisa é o processo de trabalho da direção de arte audiovisual através da construção e execução da concepção visual do filme Mandrágora. O curta-metragem é um projeto independente, sem financiamento e/ou patrocínio, desenvolvido por uma equipe, cuja a ficha técnica está no Anexo 1, de profissionais e estudantes do ramo audiovisual, com o objetivo de construir portfólio e se aproximar do mercado. Esta produção foi desenvolvida com gastos mínimos, como alimentação e deslocamentos da equipe e atrizes. A realidade proposta para o setor de direção de arte do filme era produzir sem dinheiro.

O projeto nasceu da vontade de duas mulheres de fazer cinema. São elas: a autora desta pesquisa, responsável pela direção de arte do filme, e a produtora audiovisual Juliana Koetz, responsável pela direção geral e roteiro do filme.

Algumas pessoas assumiram diversas funções no decorrer do projeto. Isso aconteceu por motivos financeiros, já que esta é uma produção independente sem recursos financeiros.

Em relação à direção de arte, a profissional responsável assumiu diversas funções como, por exemplo, a produção de figurino, cabelo e maquiagem. O que acaba sendo uma realidade de muitas produções, segundo as autoras Hamburguer (2014), Noemi (2019) e Vargas (2014). As autoras também defendem que, para cada produção, se monta a equipe que será a mais adequada para aquele trabalho, e mesmo que o orçamento muitas vezes influencie nisso, o ideal é que se tenha um profissional para cada uma dessas funções.

A equipe de arte foi formada por uma estudante de Publicidade e Propaganda responsável pela direção de arte, que tinha sobre a sua responsabilidade, duas assistentes de arte: uma estudante de Design de Moda, que focou na busca dos figurinos definidos no *book* de arte e uma estudante de Artes Visuais, que focou na produção de objetos. Por suas áreas de estudo, todas as integrantes da equipe possuíam, em diferentes níveis, uma sensibilidade artística e conhecimentos técnicos de estética. Qualidades que Hamburguer (2014) cita como importantes para essa profissão.

A equipe é formada por:

a) Juliana Koetz, bacharela em Publicidade e Propaganda, atualmente trabalhando como produtora audiovisual, responsável pelo roteiro e direção geral;

b) Guilherme Carniell, estudante de Publicidade e Propaganda e de Teatro, responsável pela produção de elenco;

c) Gabriela Gasperin, estudante de artes visuais, responsável pela produção geral e assistente de arte na produção de objetos;

d) Júlia Vieira, estudante de publicidade e propaganda, atualmente trabalhando como diretora de arte gráfica, responsável pela direção de arte do filme, figurino, maquiagem e cabelo;

e) Indianara Kopplin, estudante de Design de Moda, assumiu o papel de assistente de arte, com foco na produção de figurinos;

f) Deise Hauenstein, formada em produção audiovisual, atualmente trabalha como diretora de fotografia, foi responsável pela direção de fotografia;

g) Guilherme Novello, formado em produção audiovisual, assistente de fotografia;

h) Gustavo Souza Koetz, estudante de Música, responsável pela direção musical;

i) Vinicius de Oliveira Cassol, estudante de produção audiovisual, responsável pela direção de som, desenho de som e microfone;

j) Cassiano Kopplin Dal'Ago, formado em Publicidade e Propaganda e em Produção Fonográfica, responsável pela direção de som e desenho de som.

Atualmente, o filme está em fase de pós-produção, portanto existem outras pessoas que estão elencadas para fazerem parte deste projeto e que iniciarão o trabalho no decorrer do processo.

Já o elenco do filme é formado:

a) Julia Victoria Correia, 18 anos. Atriz em formação. Ensino médio em andamento. Mora em Porto Alegre – RS (Figura 2).

Figura 2 – Atriz Julia Victoria Correia.



Fonte: Facebook (2019).

b) Biatrix Aguiar, 17 anos. Atriz em formação. Estuda IFRS - Campus Osório. Mora em Osório – RS (Figura 3).

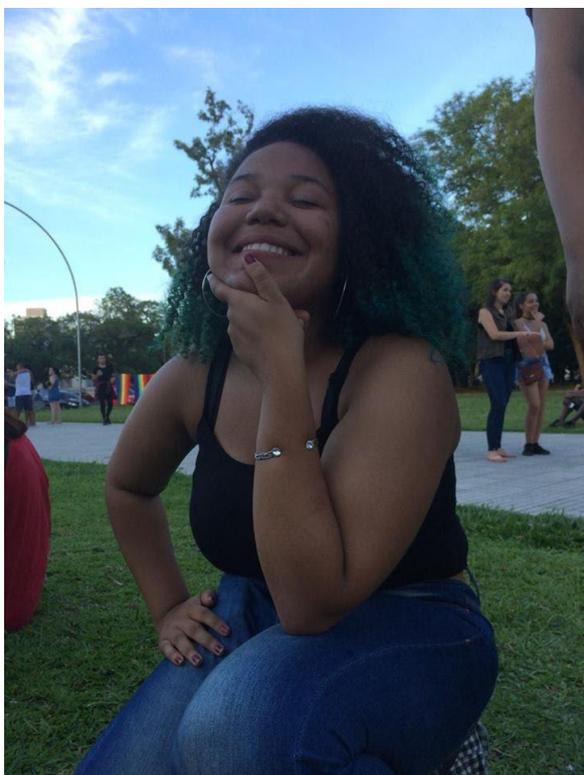
Figura 3 - Atriz Biatrix Aguiar.



Fonte: Facebook (2019).

c) Thawani Almeida, 17 anos. Atriz em formação. Ensino médio em andamento. Mora em Porto Alegre – RS (Figura 4).

Figura 4 - Atriz Thawani Almeida.



Fonte: Facebook (2019).

d) Samira Bento, 17 anos. Atriz em formação. Ensino médio em andamento. Mora em Porto Alegre – RS (Figura 5).

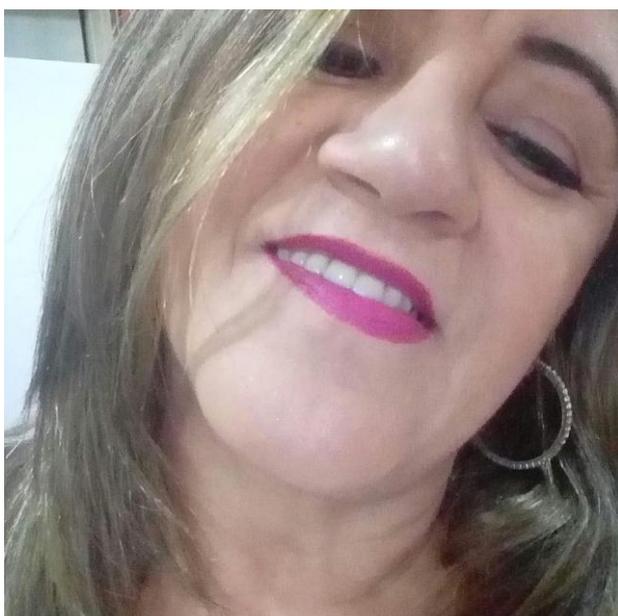
Figura 5 - Atriz Samira Bento.



Fonte: Facebook (2019).

e) Vera Elaine Pereira, entre 45 e 55 anos, não é atriz (Figura 6).

Figura 6 - Vera Elaine Pereira.



Fonte: Facebook (2019).

O filme *Mandrágora* tem como um de seus pilares o feminismo, portanto, aborda temas como: o início da intuição feminina e a quebra da competição entre as mulheres. O curta-metragem trata da realidade de meninas adolescentes que vivem no interior. Trazendo uma narrativa sobre mulheres/adolescentes vivendo o cotidiano e enfrentando seus problemas comuns.

O projeto teve início em setembro de 2018 e tem previsão de término em setembro de 2019. Para a execução da direção de arte conjuntamente com esta pesquisa, optou-se pela construção de um *book* de arte com todas as definições conceituais e, para registro, foi desenvolvido um diário de campo, ambos descritos no capítulo anterior. Para melhor compreensão do processo e visualização do experimento, seguem os resultados destes dois métodos.

5.2 DIÁRIO DE CAMPO

5.2.1 Setembro/2018

Sei que esse diário é um diário de pesquisa e não um diário pessoal, e, tudo registrado aqui, é com intuito de me aproximar da minha própria pesquisa e de me ajudar a não perder pontos importantes para esse trabalho na minha trajetória como pesquisadora e diretora de arte.

Porém, acho válido que eu registre aqui que meu TCC não começou com ideia de fazer a direção de arte de um curta. O meu objetivo era falar sobre direção de arte, conhecer de alguma forma o trabalho do(a) profissional de direção de arte, já que essa é a profissão que eu quero seguir. Não sabia como faria isso, porém tive a sorte de ir morar com a Suelen Bernardo, e, por tabela, me aproximar da Juliana Koetz, que eu já conhecia na universidade, porém não era tão próxima. Mas nas visitas que ela fazia à Suelen - elas são amigas há alguns anos - eu e a Juliana no aproximamos, descobrimos uma paixão em comum, o cinema. Portanto, a ideia de fazer essa curta nasceu, de duas mulheres com vontade de fazer cinema.

Contei sobre o projeto do curta para a minha orientadora e professora Lisiane Cohen, que foi quem me deu a ideia de utilizar este filme como experimento do meu TCC, no qual vou vivenciar a profissão de direção de arte e registrar tudo que eu achar necessário neste diário de campo, para que essa experiência contribua com a minha

pesquisa, que tem o intuito de fazer um reconhecimento de campo da profissão e do profissional de direção de arte.

5.2.1.1 Primeira reunião com a diretora geral do filme: Alinhamentos de ideias e definições dos primeiros conceitos

Conversando com minha amiga, Juliana Koetz, formada em Publicidade e Propaganda e, hoje em dia, trabalhando como produtora audiovisual, decidi que vamos fazer um curta. Conversamos a tarde toda, a única coisa que sabemos é que vamos falar de algo que é muito representativo para nós duas: a vida no interior e busca por ir embora para a cidade grande. Hoje nossa conversa durou mais ou menos 5 horas, fizemos uma espécie de “chuvas de ideias” e criamos uma leve ideia de roteiro em nossas cabeças.

Acho que, tanto para mim, como para quem quer iniciar na profissão de diretora de arte e ao mesmo tempo se aprofundar no tema, é muito interessante participar desse percurso que é a criação do roteiro. Sei que muitas vezes não é assim que funciona, mas sinto que tendo essa aproximação com a Juliana (que vai ser a roteirista e a diretora do curta) e com a narrativa desde seus primeiros esboços, vou conseguir criar em minha cabeça com mais facilidade os conceitos visuais de personagens e cenários.

Tanto eu quanto a Juliana temos princípios feministas, de empoderamento e representatividade, de maneira muito forte. Por isso na tarde de hoje definimos que só trabalharemos com atrizes. A ideia é que a história seja sobre meninas comuns, no ensino médio comum, vivendo uma vida comum de cidade pequena. Conversando com a Juliana, ela me disse algo que achei muito interessante. Ela disse mais ou menos isso: “É normal vermos narrativas de um cotidiano masculino, então por que não fazer um filme sobre o cotidiano feminino, dessa adolescente que enfrenta coisas normais, que todas nossas já passamos ou vamos passar? Histórias normais sobre mulheres normais.”

Essa foi a minha primeira reunião com a diretora e roteirista do curta. O qual ainda não se sabe o nome e nem toda história, mas já temos um princípio de conceitos. E eu já começo a imaginar em minha mente a aura visual desse filme.

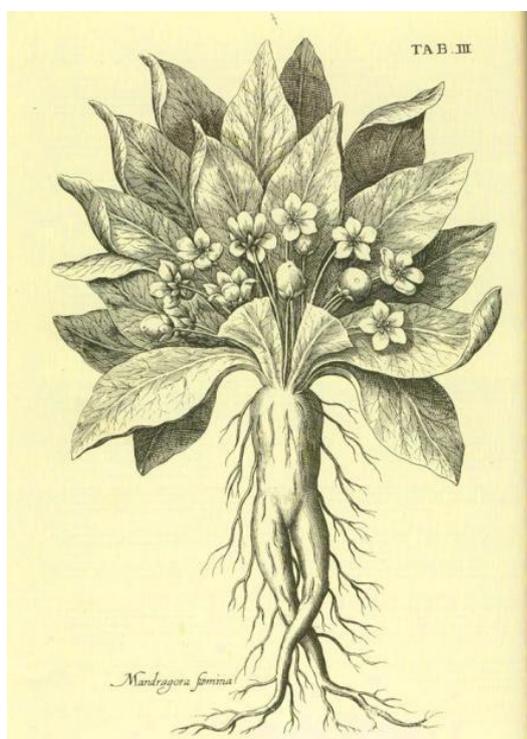
5.2.1.2 Segunda reunião com a diretora geral do filme: Setembro/2018

A diretora de arte do curta fez um primeiro esboço, uma espécie de projeto do filme, com algumas ideias e alguns conceitos. Acredito que isso vai ser interessante ser apresentado como anexo no meu TCC, é uma coisa que tenho que conversar com a minha orientadora. Acredito que, tanto esse primeiro projeto, como o *book* de arte que pretendo fazer e as futuras planilhas de objeto e figurino, vão ter que entrar de alguma forma na minha pesquisa, já que fazem parte da metodologia profissional de trabalho que escolhi realizar como diretora de arte.

O projeto feito pela diretora e roteirista do curta me trouxe algumas ideias para o conceito do curta. Conceitos trazidos no projeto:

A planta Mandrágora (não conheço, vou ter que pesquisar mais sobre) (Figura 7), mas pelo o que ela me explicou, mandrágora é uma planta mística e que tem um formato de pessoa, como se fosse uma pessoa se desenvolvendo e evoluindo, já que suas raízes são contorcidas, a planta também tem folhas.

Figura 7 - Planta Mandrágora.



Fonte: Disponível em: <https://www.google.com/search?q=planta+mandragora&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=0ahUK EwjV1_GokbziAhW1GbkGHcQrDrcQ_AUIDigB&biw=1358&bih=640#imgdii=oZC2PwvN2u7HjM:&imgc=ga6E-yBe9FrQUM>. Acesso em: (EX: 25 Mar 2019)

Essa foto me dá a impressão de que a pessoa está florescendo, conseqüentemente evoluindo. Isso pode ser interessante para o curta, já que a partir da primeira versão do roteiro, que na verdade ainda não é bem um roteiro e sim um conto - são 4 amigas, adolescentes de 17 anos no final do ensino médio e algo tem que acontecer para quebrar o tédio delas - até aqui não definimos o que, mas sabemos que precisamos de algo forte, que vá gerar um conflito ou cause uma mudança. Mas definimos hoje que, a protagonista, passará por suas amigas, as ajudará de alguma forma e se ajudará também. Acho que isso é bem interessante, conversa bastante com o conceito da planta mandrágora. Visualmente estou enxergando que a personagem principal percorre uma caminhada e, conseqüentemente, vai evoluindo nesse percurso, isso tudo juntamente de suas amigas que também vão amadurecendo. Acho que a ideia de caminhada é bem interessante para fortalecer esse conceito de evolução e amadurecimento.

O vídeo (Figura 8) que a diretora me mostrou como referência enquanto conversávamos sobre essa ideia de estrada, que também conversa muito com um dos outros conceitos, que é monotonia da cidade pequena.

Resolvi salvar o link desse vídeo porque acho que ele foi uma ótima contribuição da diretora/roteirista para me ajudar a criar visualmente esse conceito de “monótono”. Seguem alguns pontos que achei interessantes na cena:

1) Duração de tempo: a cena vai de 47:36 a 52:11 (são quase 5 minutos de uma câmera se afastando); o que achei interessante foi a sensação de transe que o tempo dessa cena me causou. Claro que isso não depende só do visual, mas quero muito intensificar esse sentimento nos cenários e paletas do curta;

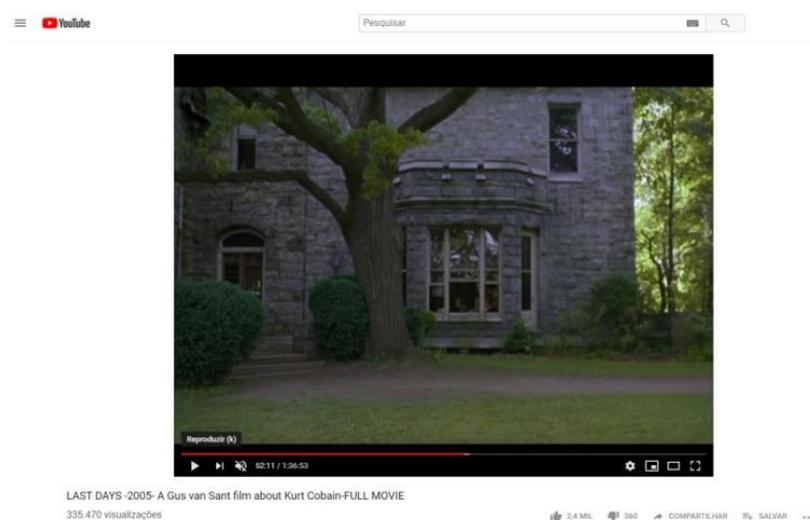
2) Nada acontece;

3) Paleta de cores;

4) Natureza;

5) Janela (vejo as janelas como algo bem interessante, quase como um portal para uma nova forma de ver as coisas).

Figura 8 - Cena do Filme de Kurt Cobain, que mostra Kurt olhando por uma janela ao mesmo tempo que a câmera vai se afastando. Nome do filme: LAST DAYS -2005- A Gus van Sant film about Kurt Cobain- FULL MOVIE.



Fonte: Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=bdMZdquCBok>>. Acesso em: 15 Set 2018.

Além do marasmo da cidade pequena, outro conceito importante do filme é a quebra de competição entre as mulheres. Tanto eu quanto a diretora, minha dupla incansável, vamos tentar fortalecer nesse curta a amizade entre as mulheres, assim como tentamos no cotidiano de nossas vidas. Isso porque desde nossa infância somos ensinadas a competir com as outras mulheres, como se todas elas fossem nossas inimigas, como se estivéssemos em uma corrida na qual todas estão contra todas.

Só que na realidade esse assunto é complicado de se falar/escrever, porque por mais que ambas estudem, conversem e evoluam sobre isso, ainda é uma coisa muito enraizada na nossa cultura. A moral do filme é que as personagens precisam aprender a não jogar umas às outras. O roteiro ainda está em construção, mas sinto que falta algo. Outra coisa que me incomodou um pouco é que duas das meninas estão bem estereotipadas de “patricinhas”, parecendo as vilãs da história, mas o que queremos passar, tanto com a narrativa quando com o visual do filme, é que sim, nenhuma das personagens é perfeita, mas também nenhuma é melhor que a outras, nem mesmo a protagonista. Já que a ideia é realmente esta quebra de competição entre as mulheres, não faria sentido se uma fosse melhor que as outras – “a vencedora”, ou que uma delas fosse a “vilã” (perdedora) -. Acredito que cada mulher é única, mas nenhuma é melhor do que as outras. Cada uma delas tem a sua essência, seu jeito e sua realidade de vida, assim como acredito que sejam essas

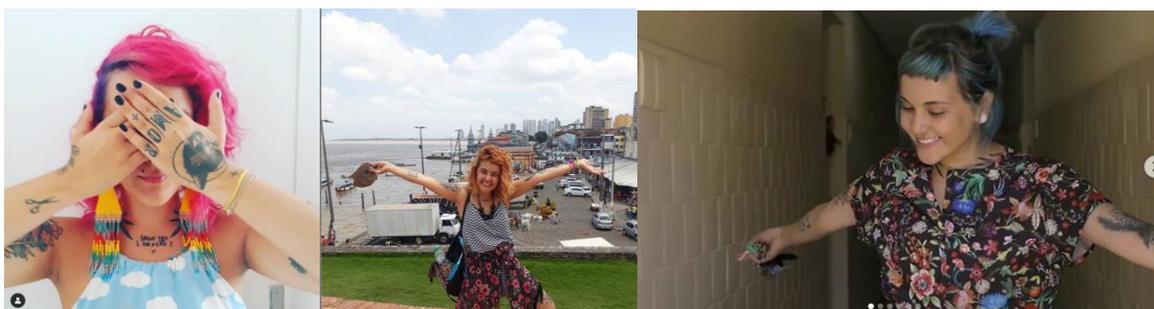
personagens. Conversei com Juliana e ela concorda. A partir de nossas conversas e reflexões, ela vai escrever a primeira versão com formato de roteiro mesmo. Gosto do jeito como estamos trabalhando, moldando e alinhando nossas ideias, para que o projeto nos represente igualmente.

Mesmo com essas alterações que acredito que devem acontecer para a escrita do roteiro, acho que já consigo imaginar um pouco de cada personagem, a partir das personas que a diretora me passou. São quatro amigas, uma professora e uma bruxa.

A) VITÓRIA

17 anos, bem enturmada e flexível. Não tem real dificuldade em fazer amizades, mas ainda assim se sente deslocada, desajustada e, muitas vezes, solitária. Olhando de fora, ninguém diria isso. Ela demonstra ter personalidade forte, segurança de quem é, inteligência e opinião, mas sob sua pele sente todas as inseguranças e instabilidades que seres humanos podem sentir. Artística, criativa e pouco decidida sobre o futuro, Vitória assiste as certezas de suas amigas enquanto tenta esquivar da obrigação que impõem a ela de tomar uma posição e entrar em algum time, se tornando igual a alguma delas (Figura 9).

Figura 9 - Personagem Vitória.



Fonte: Instagram, (2018).

B) MANUELA

17 anos, autossuficiente, independente e sempre se destaca por sua inteligência. Ela carrega suas referências e conhecimento como bandeiras pessoais e, ao mesmo tempo, como um escudo com o qual se defende de qualquer coisa ameaçadora. Ela nunca baixa a cabeça e tem muita certeza sobre seus próximos

passos. Tem muitos amigos, mas na cidade e na escola, apenas Vitória. Tolerava as demais pessoas, mas anseia por se afastar delas o quanto antes. As considera tóxicas e sente todos os dias essa “toxina” afetando sua felicidade e bem-estar - as empurrando para longe de qualquer interação social rotineira e fazendo com que ela crie pequenos espaços seguros para conseguir ser (Figura 10).

Figura 10 - Personagem Manuela.



Fonte: Instagram, (2018).

C) YASMIN

17 anos, comprometida com o bem-estar e a felicidade de todas as pessoas que fazem parte da sua vida. Cada uma das palavras que diz ou das suas atitudes é cuidadosamente pensada para que seja o melhor para quem pode ser afetado. Sua postura acolhedora e preocupações automáticas com todos sempre a levou a ser líder de turma e rodeada de amigos. Em consequência, Yasmin acaba sacrificando muito da sua personalidade em prol dos outros e é absolutamente perfeccionista, beirando a ansiedade (Figura 11).

Figura 11 - Personagem Yasmin.

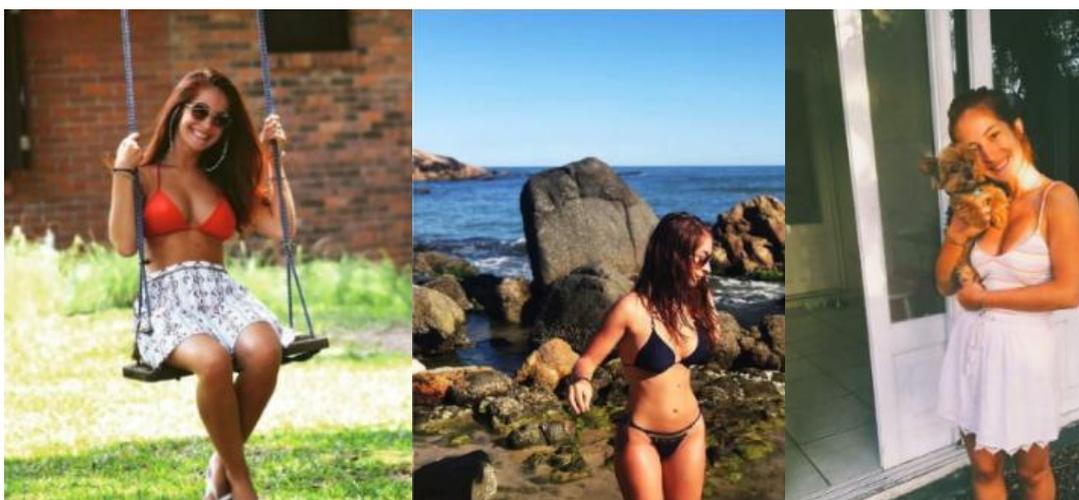


Fonte: Google, (2018).

D) BRUNA

16 anos, aprendeu a ignorar muitas coisas para se manter bem. Ela se prioriza antes de qualquer outra pessoa, mas não de uma maneira egoísta, apenas tendo um autocuidado maior do que o comum. Por ser sempre mais nova, sempre foi alvo fácil da turma, mas nunca quis se deixar abalar. Na maior parte do tempo é realmente segura de si, mas se deixa levar pelo desejo de impressionar os amigos, o que a faz jogar frases impulsivas para colher reações das pessoas e ver como vai agir diante do grupo - outra forma de se manter bem (Figura 12).

Figura 12 - Personagem Bruna.



Fonte: Instagram, (2018).

E) BRUXA

Baba Yaga - a bruxa que passa tarefas, a iniciação da intuição adolescente. A ideia é que essa bruxa seja inspirada em referências mais brasileiras, benzedeiças, curandeiras, etc. (Figura 13).

Figura 13 - Personagem Bruxa.



Fonte: Google, (2018).

F) PROFESSORA

Mulher forte, independente e autoritária. Poder de aprovação.

Figura 14 - Personagem professora.



Fonte: Google, (2018); Instagram, (2018).

5.2.2 Outubro: Roteiro 10/10/2018

A partir da primeira leitura do roteiro, e com as referências que já tenho. Consigo imaginar algumas coisas para o curta. A minha ideia é fazer um *book* de conceito visual para esse filme, inspirado no *book* que peguei de referência da série “Lua em câncer”. Estou fazendo uma lista das locações para pensar melhor no que eu preciso transmitir em cada cena.

A) Quarto da protagonista

O quarto da vitória (protagonista): penso nele como um lugar simples, mas que ao mesmo tempo reflete a aura artística da personagem. Penso que as cores predominantes podem ser neutras (paredes cinza ou branca, móveis de cor natural (marrom, amarelado). Mas que, nesse quarto, tenha objetos de tons azul e verde clarinho para representar a calma e o espaço de tranquilidade da personagem, cor amarela representando a força e a vontade dela de viver coisas novas e representando a criatividade da personagem. Isso porque uma das coisas que definimos é que ela faz colagens como *hobby*. O momento em que ela faz as colagens é o momento em que ela mais se sente bem com ela mesma. Não sei ainda muito bem como representar isso, mas no decorrer do amadurecimento e da construção do roteiro e da personagem, acho que vou conseguir representar de um jeito satisfatório essa sensação da personagem.

B) Cena da Estrada

Também temos uma estrada, que surge quando as quatro amigas estão voltando da escola; local onde a Vitoria enxerga a bruxa. Essa cena me parece muito importante, é uma cena de conflito e que também mistura o lúdico através da presença da bruxa que só a protagonista consegue ver. Acho a estrada muito representativa, ainda não escolhemos o lugar, mas sinto que é uma ótima oportunidade para transmitir a sensação de “caminho a percorrer” e de “o que o futuro nos reserva”, já que as quatro personagens estão saindo do ensino médio e entrando na vida adulta. Estão em um momento em que vão ser fortemente cobradas para construir seu futuro, estando prontas ou não. Aqui as cores ficam por responsabilidade da própria locação,

é algo orgânico do ambiente. Mas, como responsável pela direção de arte, eu tenho total responsabilidade na escolha dessa locação, juntamente com as outras diretoras. Imagino algo vazio, com bastante verde e marrom (estrada de chão, poucas casas, grama mal cortada e muitas árvores). É interessante pensar em um lugar com árvores, porque talvez seja um facilitador para entrada da bruxa em cena. E, conversando com a diretora, ela me disse que imagina algo bem parecido com o conceito que estou desenvolvendo, acredito que estamos com o pensamento alinhado.

Coisas que estão me preocupando sobre essa cena: *Onde vamos encontrar um lugar assim em Porto Alegre?* (Sei que isso é com a produção, mas a realidade é que esse curta é independente e todo mundo acaba trabalhando e se preocupando com tudo, até porque o orçamento é zero). Mas, principalmente: *Em qual lugar vou arrumar as atrizes?* Essa cena deve ser gravada em janeiro de 2019, vai estar quente, até porque o objetivo da cena é que elas estejam suando e em uma situação desconfortável. *Devo levar as atrizes produzidas?* São várias coisinhas que estão me preocupando no decorrer da criação do conceito visual, é impressionante como a arte está ligada a todo o resto, todo o conceito visual sofre influências da infraestrutura do filme e a infraestrutura do filme sofre influências da arte.

C) Cena da praia

Uma das outras cenas acontece em uma praia, na qual a protagonista conversa com a Bruna, uma de suas amigas. Essa é outra cena que é mais orgânica em questão de cenário, mas acredito que posso trabalhar em alguns detalhes que iriam fazer a diferença e deixar a cena mais harmoniosa. Como por exemplo, compondo o visual do cenário com objeto. Preciso pensar quais seriam eles.

Objetos que me veem a cabeça: 1) Guarda-sol; 2) Cadeira de praia; 3) Canga; 4) Toalha. *Importante:* Objetos e/ou acessórios que já existem no roteiro e que poderão me ajudar a compor a visualidade da cena. Como, por exemplo, garrafa de água e garrafa de refrigerante.

O curta tem todo um conceito de “monótono”, mas, junto com isso, é uma época muito quente e preciso representar esse calor de alguma forma. Por isso estou pensando em trabalhar com esses objetos em tons quentes e terrosos. E em relação a locação, penso que se foque mais na área da praia, que, de preferência, não seja mostrada a água. Já que o curta é gaúcho, ele passa em uma praia do litoral gaúcho

e as praias do nosso litoral não são conhecidas pela água do mar, é mais representativo a areia e as gramas que crescem no meio dela. Isso pode ajudar a representar o marasmo da cena.

D) Cena escola

A cena da escola me parece mais tranquila de produzir, tirando o fato de que vamos ter que encontrar uma locação, mas ao mesmo tempo eu tenho muitos imaginários meus de escolas da praia, porque estudei desde sempre até o fim do ensino médio em escolas pequenas do litoral gaúcho, mais precisamente em Tramandaí. O desafio aqui é achar a escola ideal, deve ser um lugar simples, com classes verdes ou beges, com quadro negro de giz, e cadeiras de madeira. Penso na possibilidade de trabalhar alguns tons mais quentes que remetam a criatividade e ao desafio que transmite um ambiente escolar. Até porque vai ser um momento importante para o filme, é a hora que a protagonista enfrenta seu medo do futuro e de se afirmar em relação ao que quer. Vencendo um desafio?

E) Cena piscina

A partir da leitura do roteiro e depois de conversas com a diretora geral do curta, construo na minha mente que esta cena é um momento de muita intimidade para as duas meninas. Começando pelo fato de estarem dentro da água, de roupa de banho. Se sentir à vontade assim com alguém, com o seu corpo, é um ato de intimidade. E o diálogo entre as duas personagens é bem intenso, é um momento em que a protagonista e a sua amiga Yasmin conversam sobre o caminho diferente que pretendem seguir. Cada uma delas tem uma ideia diferente sobre o futuro e apesar de serem amigas e estarem inseridas em um mesmo universo, elas vivem realidades diferentes.

Quero trabalhar com a plasticidade da água, acho que é uma oportunidade importante para representar de que forma essas meninas vão se moldando a suas realidades, assim como água se molda ao ambiente em que é inserido.

Aqui quero representar de forma mais fria a cena, com tons de azul e roxo, para representar de algum jeito o mistério desse futuro que está se moldando para as duas.

Aqui me preocupa um pouco porque pretendemos gravar à noite, e, outro motivo de preocupação é o figurino das atrizes; acho roupa de banho algo que se deve ter um cuidado maior ao se trabalhar em relação à confiança e estabilidade da atriz. Até porque a ideia é que sejam meninas novas, de mais ou menos 17 anos.

F) Figurino

O figurino é algo que tenho que pensar como vou trabalhar em cada uma das cenas, é importante que acompanhem de forma harmoniosa o visual do filme. Acho que em algumas cenas eu vou tentar trabalhar com tons mais próximos possíveis das cores predominantes da paleta escolhida para o cenário. Em outras cenas, pretendo fazer o contrário, trabalhar as cores opostas nos figurinos, para contrastar mais com o cenário. Mas isso depende de cada cena, quando tiver mais atrito, contrastar mais, quando tiver menos atrito trabalhar com o figurino mais ameno ao ambiente visual da cena.

5.2.3 Novembro/2018: Definição da equipe 15/11/2018

No decorrer do projeto, conversando com a diretora geral, diretor de elenco, equipe de produção e som, que foram definidas pela diretora, percebemos que seria necessária a entrada de duas pessoas na equipe de arte, uma para me ajudar com os objetos e outra para me ajudar com os figurinos.

Agora fazem parte da minha equipe de arte a Indy, estudante de design de moda que me ajudará com os figurinos e a Gabriela, estudante de artes visuais para me ajudar com os objetos.

Criei uma tabela, separada por cena e por personagem, detalhando todos os objetos e figurinos necessários para a composição visual do filme.

Fiz uma primeira reunião com as duas meninas, para passar as referências do que precisamos buscar. Tem detalhes que me preocupam principalmente no figurino, como por exemplo, uniformes de escola.

5.2.4 Janeiro/2019: Ensaio com as atrizes / prova de figurino

Após a escolha das atrizes, que foram definidas por mim, pela diretora geral e pelo diretor de elenco, foi realizado um ensaio com as atrizes. Aproveitei este momento para experimentar os figurinos nelas. Muitas peças de roupas foram pegadas das mesmas, isso facilitou a prova. Porém o ensaio foi feito somente com as quatro adolescentes, então não tive como fazer o teste dos figurinos das personagens Bruxa e Professora.

5.2.5 Janeiro/2019 - Visita e definição das locações

A) Quarto da protagonista – Vitória

Inicialmente tínhamos definido que o quarto da protagonista iria ser gravado na casa dos meus pais, em Tramandaí. Porém, por motivos de logística e financeiro, decidimos encontrar um lugar em POA. Por fim, conseguimos uma casa bem interessante e que acredito fechar bem com a cena, pois é parecida com a antiga locação, tem as paredes claras e sem cor, puxando mais para o cinza do cimento, quase como se não fossem pintadas. Outra coisa incrível é que tive muita sorte com os objetos e moveis do lugar, porque eles se assemelham muito com as cores opostas da paleta que eu pensei para essa cena. E além das cores, um móvel importante para cena é a escrivaninha da Vitória (personagem protagonista do filme), que, nessa locação, havia uma exatamente como imaginava (Figura 15).

Figura 15 - Quarto da protagonista.



Fonte: Da autora (2019).

B) Estrada/Quadra/Pátio da Casa de Bruna

Já em relação a estrada, não tivemos a mesma sorte. Como a locação do quarto da protagonista era em um bairro mais afastado de Porto Alegre, procuramos alguma estrada nos arredores, porém volta e meia um carro ou outro passava, além de muitos barulhos – como muito latidos de cachorro -. Durante a busca pela estrada foram sugeridos outros locais, porém, por questões de logística e financeira resolvemos optar por uma segunda opção, que seria uma quadra de esportes. Encontramos um bem interessante no bairro Petrópolis e que está dentro dos conceitos visuais definidos para o filme, no bairro Petrópolis (Figura 16A e 15B).

Figura 16 – A: Primeira opção: Estrada. **B:** Segunda opção: Quadra.



Fonte: Google Maps (2019).

C) Escola

Depois de uma busca por escolas dentro do padrão visual que queríamos, acabamos definindo uma sala de aula da escola Anchieta em Porto Alegre. A sala de aula escolhida se adequou as referências e tem o item que realmente importa, que é

o quadro negro. Isso porque, quando fiz o *book* de arte, ainda não tinha recebido a decupagem do filme, e foi quando eu descobri que a cena era bem mais fechada do que eu tinha imaginado. Não tivemos problemas, porém foi um momento em que eu compreendi o quanto a decupagem é importante na direção de arte, não adianta criar todo um cenário se para aquela cena foram definidos somente planos detalhe (Figura 17).

Figura 17 - Escola.



Fonte: Google imagens (2019).

D) Praia

Definimos gravar em Itapema, é um cenário diferente do litoral, mas não teremos planos tão abertos e, além disso, ir para uma praia com toda a equipe não caberia em nosso orçamento zero (Figura 18).

Figura 18 - Praia.



Fonte: Google Maps (2019).

E) Piscina

Toda a equipe divulgou nas suas redes sociais que precisávamos de uma casa com piscina e conseguimos com um amigo (Figura 19). Uma das referências era que tivesse plantas verdes por perto ou alguma espécie de jardim vertical, para trabalharmos textura na cena. Tivemos sorte, já que a piscina que encontramos tinha algo semelhante a isso.

Figura 19 - Piscina.



Fonte: Da autora (2019).

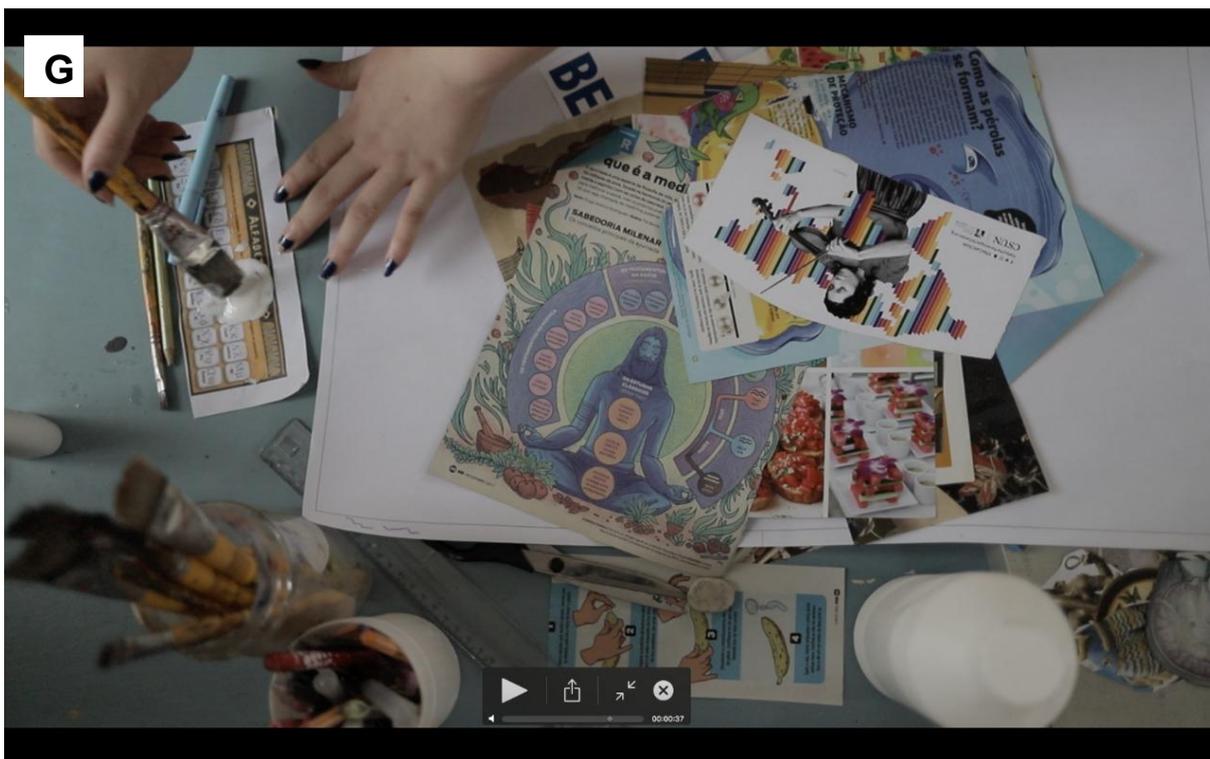
5.2.6 Março/2019: Final de semana gravação (cenas: quarto da vitória e escola)

A) Quarto da Vitória

Em 27 de março gravamos a cena do quarto da Vitória. Junto com a minha equipe de arte, levamos todos os objetos que usaríamos na cena. Chegamos na locação às 8h da manhã. O primeiro passo foi retirar do quarto o que não seria utilizado. O segundo passo foi abrir as malas com os objetos que trouxemos e começar a montar o que realmente seria o quarto da Vitória. Neste momento fiz o exercício de tentar pensar como a personagem: onde ela largaria seus objetos, como ela organizaria suas coisas, me dediquei em especial para a escrivaninha com suas colagens e para o varal fictício que montei do lado de fora do casa, com objetivo de aparecer pela janela e ajudar a contrastar nas cores do ambiente (Figura 20 A-G).

Figura 20 - A e B: Antes da montar o cenário. C-G: Cenário montado.





Fonte: Da autora (2019).

Em paralelo a isso, as outras equipes organizavam os equipamentos de som e filmagem. Um pouco mais tarde, as duas atrizes que apareceriam nessa cena chegaram. Em outro quarto da casa, que foi cedido pela dona do lugar, eu organizei uma espécie de camarim, onde produzi as atrizes com roupa, maquiagem e cabelo. Foi neste momento de produção das atrizes que eu tive o *insight* de passar *blush* no cabelo da protagonista, pois ela era loira e queríamos que tivesse mechas rosadas, porém por questão de logística, não tínhamos conseguindo comprar o *spray*. Fiquei bem feliz com o resultado das mechas no cabelo dela, mas terei que fazer isso em todas as cenas futuras.

Depois da gravação tivemos que desmontar tudo e reorganizar o que “bagunçamos” para gravar a cena.

B) Escola

No dia 28 de março gravamos a cena na escola. Esta foi um pouco mais tranquila em relação ao cenário e figurino, pois, nessa cena, havia apenas uma personagem, - a protagonista - e o cenário era mais “orgânico”. Porém, tínhamos somente três horas para gravar todos os planos da cena. Então produzi a atriz na casa

da diretora, e fomos com ela pronta para a locação. Lá me preocupei em deixar a sala de aula com um aspecto de “usada” escrevi fórmulas matemáticas e exercícios gramaticais no quadro, depois apaguei todos deixando o quadro borrado de giz. Também me preocupei em levar o caderno que a protagonista usaria para ler o texto que escreveu. Escrevi o texto a mão no caderno e produzi alguns detalhes como uma folha de xerox colada na página de traz no caderno. Outro detalhe desta cena foi pintar as unhas da protagonista de roxo.

5.2.7 Abril/2019: 2ª final de semana gravação (cenas: praça, piscina, praia)

A) Estrada/Quadra/Pátio da Casa de Bruna

13 de abril. Essa cena foi um pouco mais complicada, não tanto em relação a cenário, mas em relação a produção das atrizes, porque tive que produzir as quatro. Porém, quando estávamos no meio da produção, tivemos um imprevisto (fomos assaltados a mão armada, todos estão bem, furtaram a penas celulares) e não foi mais possível gravar naquela manhã. Além disso, fomos obrigados a trocar a locação.

Acabamos alterando a locação na cena da praça para o um pátio (Figura 21) que, na ficção, seria da casa da personagem Bruna. Por causa desta alteração, acabamos gravando somente no outro dia, 14 de abril.

Como duas das atrizes eram de longe, elas passaram a noite na minha casa, então aproveitei para produzir as duas por lá, assim, na locação só tive que produzir as outras duas atrizes, podendo me preocupar um pouco mais com o cenário e os objetos.

Figura 21 - Pátio da Casa de Bruna.



Fonte: Da autora (2019).

B) Piscina

13 de abril, de noite. Mesmo com o imprevisto que ocorreu na manhã do dia 13, ainda foi possível que levássemos adiante a gravação da cena da piscina à noite.

Fomos com toda equipe para locação da cena da piscina. Entre a cena da praça e a cena da piscina tivemos como parada de apoio a casa da diretora de fotografia, então consegui produzir e levar as duas atrizes que participariam da cena, prontas.

C) Praia

No dia 14 de abril, durante a manhã, gravamos a cena que seria na praça e transferimos para um pátio (pátio da casa da diretora de fotografia) (Figura 22). Porém esse dia estava reservado somente para a cena da praia, pois era locação mais distante. Então, por motivos de tempo e logística, já que algumas atrizes eram de longe, acabamos tendo que alterar a cena da praia também. Filmamos no mesmo pátio, mas em um local diferente dele, com mais grama, para representar a ideia de um parque.

Figura 22 - Pátio.



Fonte: Da autora (2019).

5.2.8 Maio/2019: 3ª dia de gravação (Cena com a Bruxa)

1º de maio. Gravamos a cena com a Bruxa, é uma cena curta e com uma única atriz, mas como se tratava de alguém mais velho e que não era atriz profissional, tive muito cuidado. Foi tão tranquilo quanto com as outras atrizes. O figurino, por ser um pouco mais complexo, - isso por ter de remeter a uma bruxa e a um lado mais fantasioso e lúdico -, foi um pouco mais difícil de conseguir. Porém pedi algumas peças emprestadas com amigos que fazem teatro e tem acesso a um acervo maior. A maquiagem foi básica, mas, no cabelo, fiz um processo de envelhecimento passando talco branco e também deixei um pouco mais volumoso.

5.2.9 5 de Maio de 2019

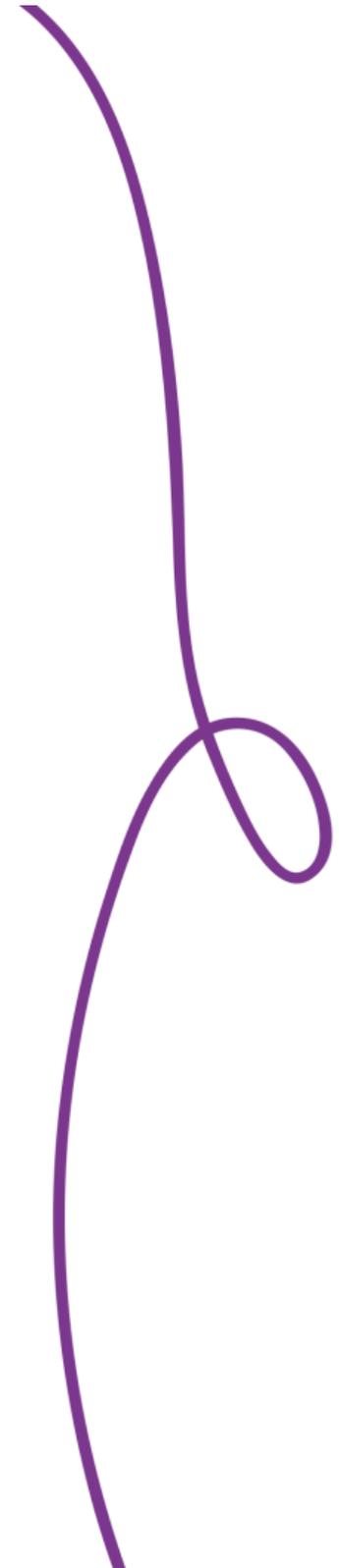
O curta está na fase de pós-produção, estou acompanhando as montagens e aguardando a finalização. Mas meu trabalho na realização do filme está finalizado. Ainda trabalharei no acompanhamento da criação dos créditos e marcação de cor do filme.

5.3 BOOK DE ARTE



Conceito DO CURTA

- INICIAÇÃO DA INTUIÇÃO FEMININA
- ADOLESCÊNCIA EM UMA CIDADE DO INTERIOR
- AMIZADE ENTRE MULHERES — QUEBRA DA EXPECTATIVA DE UMA SUPOSTA "COMPETIÇÃO NATURAL ENTRE MULHERES"
- ARQUÉTIPO DA MULHER SELVAGEM



Inspiração

DO CURTA

PLANTA MANDRÁGORA

UMA PLANTA QUE PARECE GENTE, SUAS RAÍZES LEMBRAM PERNAS ENTRELAÇADAS, PRESAS SOB A TERRA; MAS AO OLHAR A PLANTA, HÁ UMA SENSAÇÃO DE QUE A QUALQUER MOMENTO ELA SAIRÁ ANDANDO, PRECISANDO APENAS FORTALECER AS PERNAS, CRESCER E AMADURECER.

CAPÍTULO 3 DE "MULHERES QUE CORREM COM OS LOBOS" – VASALISA

EM SEU LEITO DE MORTE, A MÃE DE VASALISA LHE DÁ UMA BONECA. ANOS MAIS TARDE, A MENINA É ALVO DE UM PLANO DE ASSASSINATO POR PARTE DA MADRASTA E SUAS FILHAS. ELA É ENVIADA FLORESTA ADENTRO PARA ENCONTRAR A CHAMA DA BRUXA BABA YAGA, E DEVOLVER A LUZ À CASA EM QUE VIVE COM O PAI E A FAMÍLIA DA MADRASTA. VASALISA LEVA CONSIGO A BONECA HERDADA DA MÃE, QUE SERVE COMO UMA BÚSSULA DE INTUIÇÃO E A AUXILIA NO TRAJETO. ELA ENCONTRA A CASA DE BABA YAGA. A BRUXA LHE PASSA DIVERSAS TAREFAS DIFÍCEIS, MAS A BONECA AJUDA VASALISA A CUMPRÍ-LAS. DIANTE DA FORÇA DA MENINA E SUA BONECA, A YAGA SE ENFURECE E DESISTE, ENVIANDO ELA DE VOLTA PARA CASA, COM A CHAMA ALMEJADA. A CHAMA ESTÁ DENTRO DE UMA CAVEIRA E, AO CHEGAR NA CASA COM VASALISA, MATA A MADRASTA E AS FILHAS.

Ambientes do curta

ESTRADA



ESTRADA QUE FAZ PARTE DA ROTINA DAS QUATRO GAROTAS AO VOLTAR DA ESCOLA

SALA DE AULA



A SALA DE AULA AONDE LEEM OS TEXTOS DA ÚLTIMA APRESENTAÇÃO ANTES DO FINAL DO ANO.

PÁTIO DA CASA DE VITÓRIA



PÁTIO AONDE DA CASA DE VITÓRIA. LUGAR EM QUE ELA PASSA SUAS TARDES

QUARTO DE VITÓRIA



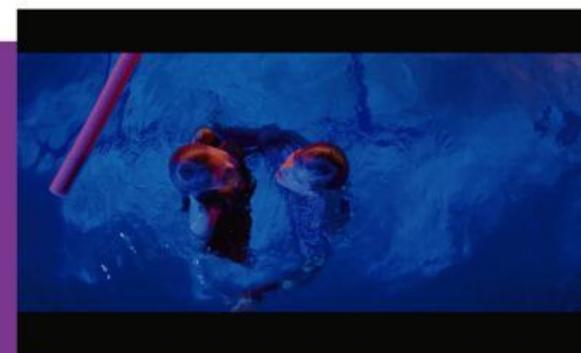
AONDE VITÓRIA CONVERSA COM AS AMIGAS E O LUGAR AONDE SE SENTE MAIS CONFORTÁVEL

PRAIA



LUGAR ALEGRE E QUENTE. AONDE AS MENINAS COSTUMAM IR PARA SE DIVERTIR E CONVERSAR.

PISCINA DA CASA DA YASMIN



PISCINA DA CASA DE YASMIN. LUGAR REFINADO POREM COM UM AR DE FRIESA.

Ambientes do curta

SEQUÊNCIA DE VÁRIOS HORÁRIOS E LOCAIS DACIDADE



Ambientes do curta

QUARTO DAS PERSONAGENS



BRUNA



YASMIN



MANUELA

Conceito cromático

CORES OPOSTAS, GERALMENTE EM OBJETOS OU DETALHES EM CONTRASTE COM AS CORES PREDOMINANTES DO AMBIENTE.

AS CORES PREDOMINANTES DAS CENAS EXTERNAS DEVEM SER FRIAS, REPRESENTANDO A SENSÇÃO DO MARASMO DA CIDADE PEQUENA NO LITORAL GAUCHO. JÁ AS CORES OPOSTAS DEVEM SER EM TONS QUENTES PARA AQUECER E CENA, POIS O CURTAMETRAGEM NARRA SITUAÇÕES QUE SE PASSAM NO FINAL DO ANO ESCOLAR, ENTRE NOVEMBRO E DEZEMBRO.

NAS CENAS INTERNAS AS CORES PREDOMINANTES DEVEM SER QUENTES, NO QUARTO DA VITÓRIA PARA TRAZER A SENSÇÃO DE CONFORTO, JÁ NA ESCOLA DEVEM REPRESENTAR O MOVIMENTO DO LUGAR DE CRIATIVIDADE E APRENDIZADO. OS TONS FRIOS COMO OPOSIÇÃO ATRIBUEM SENTIDOS DE CALMA E TRANQUILIDADE PARA OS DOIS AMBIENTES.

Figurino

OS FIGURINOS DEVEM SEGUIR A PALETA DAS CORES OPOSTAS, COMPLEMENTANDO A HARMONIZAÇÃO DA CENA.



EXTERNA – CAMINHO PARA A ESCOLA



CORES PREDOMINANTES

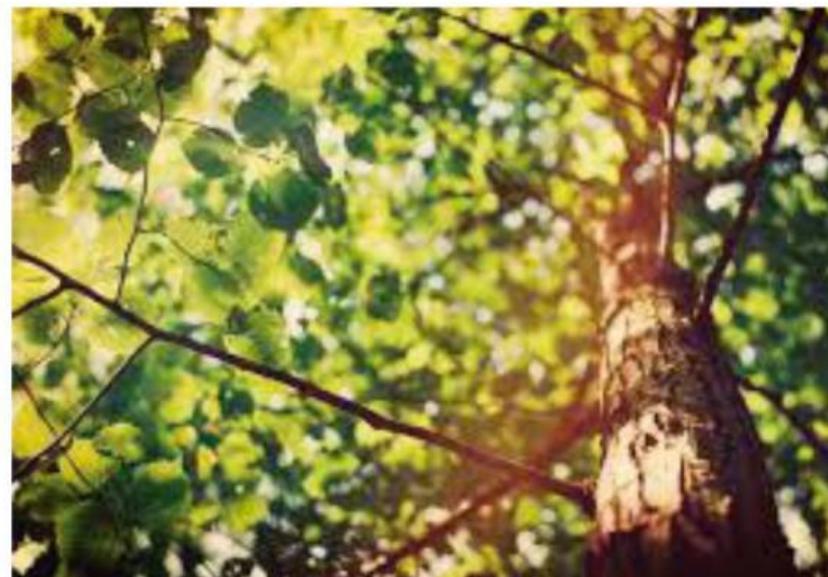


CORES OPOSTAS

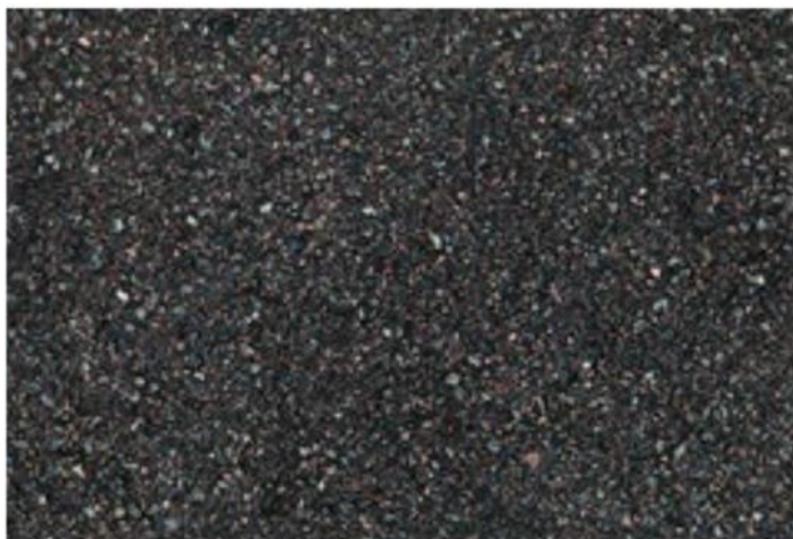
COR OPOSTA NAS PLANTAS, OBJETOS E FIGURINOS



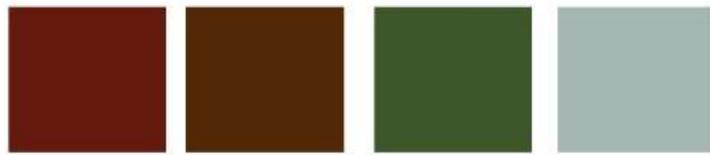
ELEMENTOS ORGANICOS



BEIRA DA ESTRADA



INTERNA – SALA DE AULA



CORES PREDOMINANTES

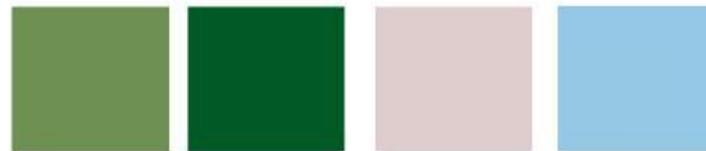


CORES OPOSTAS

OBJETOS EM CORES OPOSTAS



EXTERNA – PÁTIO DA CASA DA VITÓRIA



CORES PREDOMINANTES

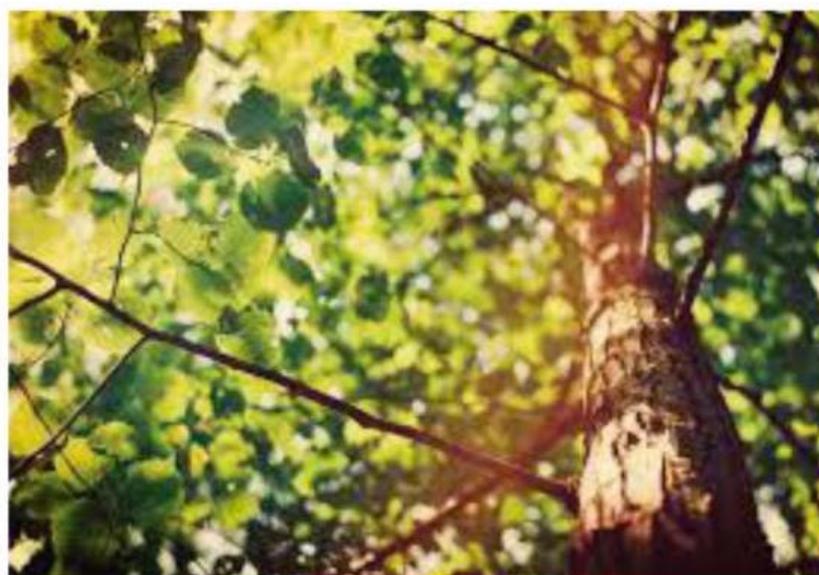


CORES OPOSTAS

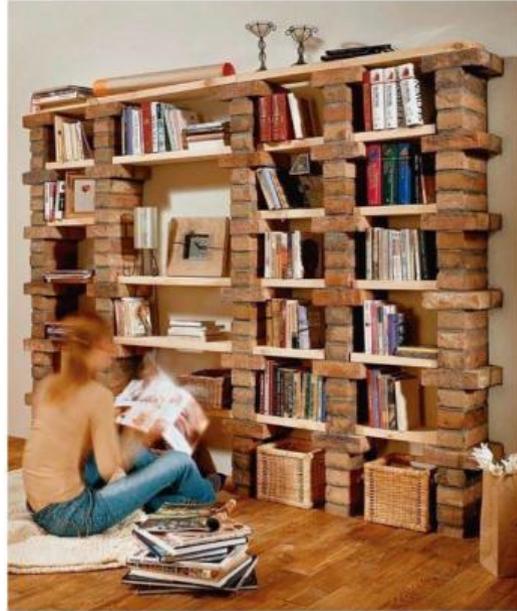
CORES OPOSTAS EM OBJETOS E ROUPAS NO VARAL



ELEMENTOS ORGANICOS



INTERNA – QUARTO DA VITÓRIA



CORES PREDOMINANTES



CORES OPOSTAS

CORES OPOSTAS – OBJETOS E MATERIAIS DE COLAGEM



TEXTURA MADEIRA



TEXTURA CIMENTO



EXTERNA — PRAIA



CORES PREDOMINANTES



CORES OPOSTAS

BEIRA DO MAR



AREIA DA PRAIA/ DUNAS



CORES OPOSTAS NOS OBJETSOS E FIGUINO



EXTERNA – PISCINA



CORES PREDOMINANTES



CORES OPOSTAS

EXTERNA – PISCINA (ELEMENTOS)

ILUMINAÇÃO/PISCINA



TEXTURA AGUA



OBJETOS E FIGURINO NA COR OPOSTA



PLANTAS



EXTERNA – ESTRADA



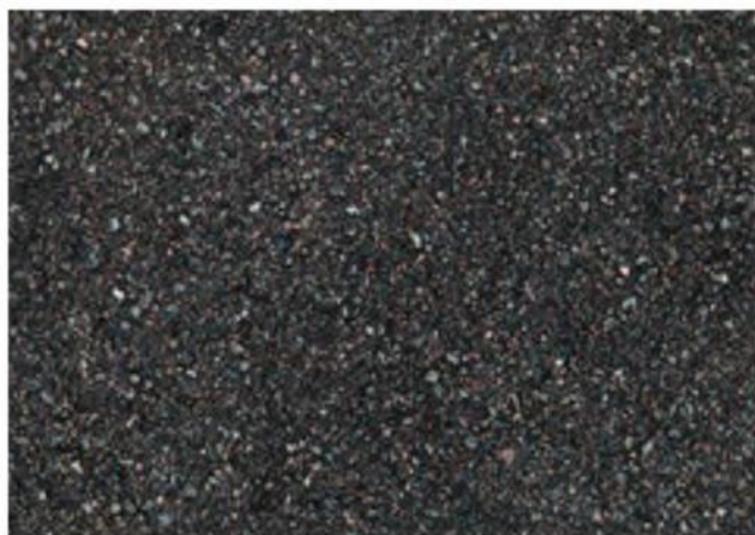
CORES PREDOMINANTES



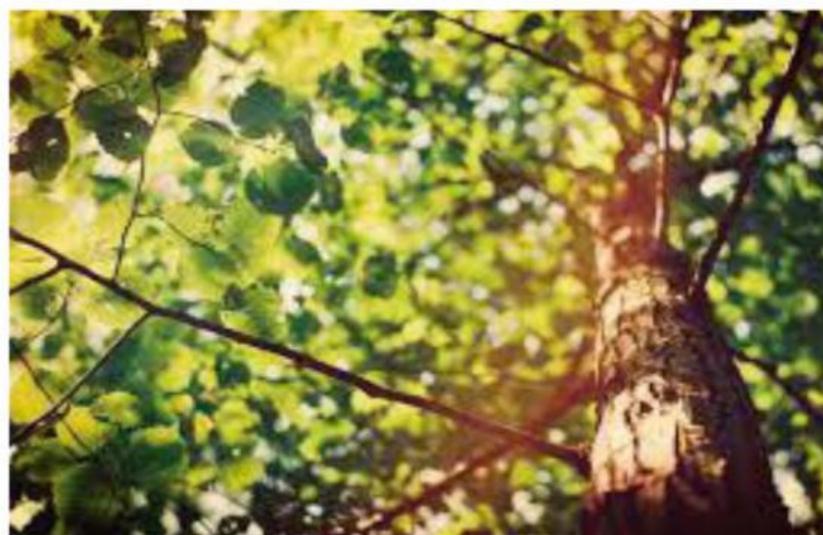
CORES OPOSTAS

EXTERNA — ESTRADA (ELEMENTOS)

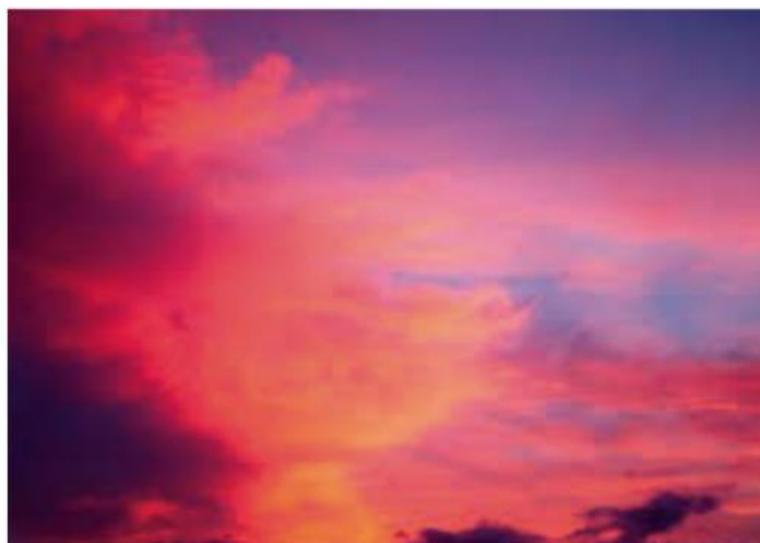
ASFALTO



ELEMENTOS ORGANICOS



CÉU EM CORES QUENTES



BEIRA DA ESTRADA



Gamas do Curta

EXTERNAS

	CORES PREDOMINANTES				CORES OPOSTAS		
ESTRADA ESCOLA							
PATIO DA CASA DA VITORIA							
PRAIA							
ESTRADA FINAL							
PISCINA							

INTERNAS

ESCOLA							
QUARTO VITÓRIA							

Figurino

POR PERSONAGEM





VITÓRIA

17, BEM ENTURMADA E FLEXÍVEL. NÃO TEM REAL DIFICULDADE EM FAZER AMIZADES, MAS AINDA ASSIM SE SENTE DESLOCADA, DESAJUSTADA E MUITAS VEZES SOLITÁRIA. OLHANDO DE FORA, NINGUÉM DIRIA ISSO.

ELA DEMONSTRA TER PERSONALIDADE FORTE, SEGURANÇA DE QUEM É, INTELIGÊNCIA E OPINIÃO, MAS SOB SUA PELE SENTE TODAS AS INSEGURANÇAS E INSTABILIDADES QUE SERES HUMANOS PODEM SENTIR. ARTÍSTICA, CRIATIVA E POUCO DECIDIDA SOBRE O FUTURO, VITÓRIA ASSISTE AS CERTEZAS DE SUAS AMIGAS ENQUANTO TENTA ESQUIVAR DA OBRIGAÇÃO QUE IMPÕEM A ELA DE TOMAR UMA POSIÇÃO E ENTRAR EM ALGUM TIME, SE TORNANDO IGUAL A ALGUMA DELAS.

— CRIATIVA, ESPONTÂNEA, DIVERTIDA

- ESTAMPAS COLORIDAS E FLORAIS COM O FUNDO ESCURTO
- CAMISETA DE BANDA
- ROUPAS CONFORTÁVEIS, TECIDOS LEVES
- MISTURA DE ESTAMPAS
- GRUNGE X HIPPIE

FIGURINO — VITÓRIA





BRUNA

16. APRENDEU A IGNORAR MUITAS COISAS PRA SE MANTER BEM. ELA SE PRIORIZA ANTES DE QUALQUER OUTRA PESSOA, MAS NÃO DE UMA MANEIRA EGOÍSTA, APENAS TENDO UM AUTO-CUIDADO MAIOR DO QUE O COMUM. POR SER SEMPRE MAIS NOVA, SEMPRE FOI ALVO FÁCIL DA TURMA, MAS NUNCA QUIS SE DEIXAR ABALAR. NA MAIOR PARTE DO TEMPO É REALMENTE SEGURA DE SI, MAS SE DEIXA LEVAR PELO DESEJO DE IMPRESSIONAR OS AMIGOS, O QUE A FAZ JOGAR FRASES IMPULSIVAS PRA COLHER REAÇÕES DAS PESSOAS E VER COMO VAI AGIR DIANTE DO GRUPO — OUTRA FORMA DE SE MANTER BEM.

- ANIMADA, INDEPENDENTE, FORTE
- ESTAMPAS DELICADAS (FLORAL, LUA, ESTRELJAS, CORAÇÃO)
 - SEMPRE COM ACESSÓRIOS DOURADOS
 - ROUPAS EM TONS TERROSOS
 - RENDA, CAMURÇA
 - GOOD VIBES X CHIQUE

FIGURINO — BRUNA





MANUELA

17 — AUTO SUFICIENTE, INDEPENDENTE E SEMPRE SE DESTACA POR SUA INTELIGÊNCIA. ELA CARREGA SUAS REFERÊNCIAS E CONHECIMENTO COMO BANDEIRAS PESSOAIS E, AO MESMO TEMPO, COMO UM ESCUDO COM O QUAL SE DEFENDE DE QUALQUER COISA AMEAÇADORA.

ELA NUNCA BAIXA CABEÇA E TEM MUITA CERTEZA SOBRE SEUS PRÓXIMOS PASSOS. TEM MUITOS AMIGOS, MAS NA CIDADE E NA ESCOLA, APENAS VITÓRIA. TOLERA AS DEMAIS PESSOAS, ANSEIA POR SE AFASTAR DELAS O QUANTO ANTES. AS CONSIDERA TÓXICAS E SENTE TODOS OS DIAS ESSA "TOXINA" AFETANDO SUA FELICIDADE E BEM-ESTAR — AS EMPURRANDO PARA LONGE DE QUALQUER INTERAÇÃO SOCIAL ROTINEIRA E FAZENDO COM QUE ELA CRIE PEQUENOS ESPAÇOS SEGUROS PARA CONSEGUIR SER.

- FORTE, DEDICADA, LUTA POR SEUS SONHOS E DIREITOS
- ESTAMPAS DIFERENTES OU NENHUMA ESTAMPA
 - ACESSÓRIOS FORTES E/OU COLORIDOS
 - JEANS, CAMISA
 - DESPOJADA X ALTERNATIVA

FIGURINO — MANUELA





YASMIN

17 — COMPROMETIDA COM O BEM ESTAR E A FELICIDADE DE TODAS AS PESSOAS QUE FAZEM PARTE DA SUA VIDA. CADA UMA DAS PALAVRAS QUE DIZ OU DAS SUAS ATITUDES É CUIDADOSAMENTE PENSADA PARA QUE SEJA O MELHOR PARA QUEM PODE SER AFETADO. SUA POSTURA ACOLHEDORA E PREOCUPAÇÕES AUTOMÁTICAS COM TODOS SEMPRE A LEVOU A SER LÍDER DE TURMA E RODEADA DE AMIGOS.

EM CONSEQUÊNCIA, YASMIN ACABA SACRIFICANDO MUITO DA SUA PERSONALIDADE EM PROL DOS OUTROS E É ABSOLUTAMENTE PERFECCIONISTA, BEIRANDO A ANSIEDADE.

- AMOROSA, CARISMÁTICA, LÍDER
- RARAMENTE USA ESTAMPA
 - SEMPRE COM ACESSÓRIOS DOURADOS
 - ROUPAS EM TONS PASTELIS (CLAROS)
 - JEANS CLARO
 - ROMANTICA CHIQUE

FIGURINO — YASMIN





BRUXA

BABA YAGA — A BRUXA QUE PASSA TAREFAS,
A INICIAÇÃO DA INTUIÇÃO ADOLESCENTE.

- INTUIÇÃO, MISTERIOSA, PROVOCATIVA, PRESENÇA FORTE
- RENDA E BORDADO
- ROUPAS EM TONS TERROS E CRUS
- MUITAS PULCEIRAS PRATEADAS
- PEDRARIA
- ESTAMPAS MÍSTICAS
- COTURNO DE COURO

FIGURINO — BRUXA



FIGURINO – UNIFORME ESCOLA



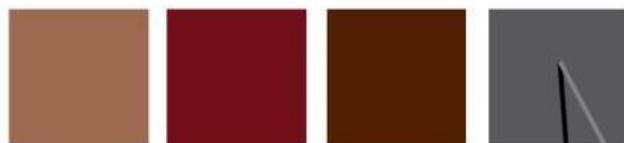
Figurino

VERSUS

Cenário



O FIGURINO DEVE COMBINAR COM AS CORES DO CENÁRIO



CORES PREDOMINANTES



CORES OPOSTAS

QUARTO DA VITÓRIA



FIGURINO VITÓRIA



FIGURINO MANUELA

Magnificem

POR PERSONAGEM



VITÓRIA



COBERTURA DA PELE BÁSICA
 LEVEMENTE ILUMINADA (TEM QUE PARECER NATURAL)
 LÁPIS AZUL NA PARTE DE BAIXO DO OLHO
 SEM RIMEL
 SEM BATOM



A COR ROXA ESTÁ LIGADA AO MUNDO MÍSTICO E SIGNIFICA ESPIRITUALIDADE, MAGIA E MISTÉRIO. ESTIMULA O CONTACTO COM O LADO ESPIRITUAL, PROPORCIONANDO A PURIFICAÇÃO DO CORPO E DA MENTE, E A LIBERTAÇÃO DE MEDOS E OUTRAS INQUIETAÇÕES. É A COR DA TRANSFORMAÇÃO.

MANUELA



COBERTURA DA PELE BÁSICA
LEVEMENTE ILUMINADA (TEM QUE PARECER NATURAL)
DELINEADO GROSSO DE GATINHO
SEM RIMEL
SEM BATOM

BRUNA



COBERTURA DA PELE BÁSICA
LEVEMENTE ILUMINADA (TEM QUE PARECER NATURAL)
SEM LÁPIS
COM RIMEL
COM GLOSS COR DA BOCA

YASMIN



COBERTURA DA PELE BÁSICA
LEVEMENTE ILUMINADA (TEM QUE PARECER NATURAL)
COM RIMEL
COM GLOSS COR DA BOCA OU ROSA
SOBRANCELHA MAIS GROSSA

BRUXA



MAKE ARTISTICA (FOLCLORE)

Mandrágora CURTA

CONCEITO VISUAL

5.4 PROPOSTA X RESULTADO

Para a compreensão final dos resultados obtidos no experimento, se comparou o conceito visual do filme, definido através do *book* de arte, com o resultado da execução do produto audiovisual. É importante informar que as imagens do filme ainda não passaram pelo processo de marcação de luz e tom, o que não permite a análise comparativa destes itens nas cenas a seguir, assim como também não será possível análise dos conceitos de montagem audiovisual e de estética sonora, pois o curta está em fase de pós-produção. Sendo assim, a comparação entre a proposta e o resultado se dará nos cenários, figurinos, texturas, cor, objetos, maquiagem e cabelo. Também será levando em consideração algumas questões de enquadramento e campo quando necessário para compreender a construção da direção de arte do filme.

Os conceitos de o ponto, linha, e direção, ajudaram na reflexão da construção visual da cena, por tanto na composição visual dos elementos, objetos e personagens dentro de campo, já a direção, dimensão e movimento ajudam a construir sentido. MACHADO (2011)

5.4.1 Cena 1

Vargas (2014) e Hamburguer (2014) afirmam que a direção de arte tem o seu primeiro contato com o filme a partir do roteiro. Neste projeto, não foi diferente, a direção de arte acompanhou a construção do roteiro, desde o primeiro tratamento, assim como também acompanhou a definição das locações. No princípio, a cena 1 se passava em uma estrada, por isso as referências visuais escolhidas apresentam essa temática, porém a cena teve que ser adaptada, e locação final foi mudada para o pátio de uma casa. Maíra Coelho (2019) diz que a direção de arte é mais que um processo criativo, é também um serviço, quando se faz a direção de arte de um filme, se está a serviço do filme e da direção geral. É importante que o(a) profissional de direção de arte saiba se adaptar às mudanças e saiba resolver os imprevistos no decorrer do processo. Noemi (2019), diz que a direção de arte é um processo que sofre diversas mutações ao logo de sua evolução. Tendo o objetivo de construir visualmente a

realidade do filme (PAIVA, PAIVA, 2016). Portanto se adaptou o conceito visual para nova locação.

Mesmo com a mudança de locação, optou-se por manter a mesma paleta de cores, as cores predominantes definidas, conforme definição de Hamburguer (2014), neutras e frias (tons de cinza, marrom e azul) com o intuito de transmitir a sensação de marasmo da cidade pequena, já que o filme conta a história de adolescentes que moram no interior. As cores opostas, são tons mais quentes (tons de vermelho, laranja e amarelo), ainda de acordo com a autora, com o intuito de transmitir a sensação de calor, já que o filme se passa no início do verão. Vargas (2014) diz que a cor não é somente uma forma de trazer beleza para o filme, a paleta de cores também transmite informações que ajudam no fortalecimento do conceito narrativo do filme. Este foi o direcionamento seguido pela arte do filme na determinação das cores dessa cena e também o conceito cromático geral do filme.

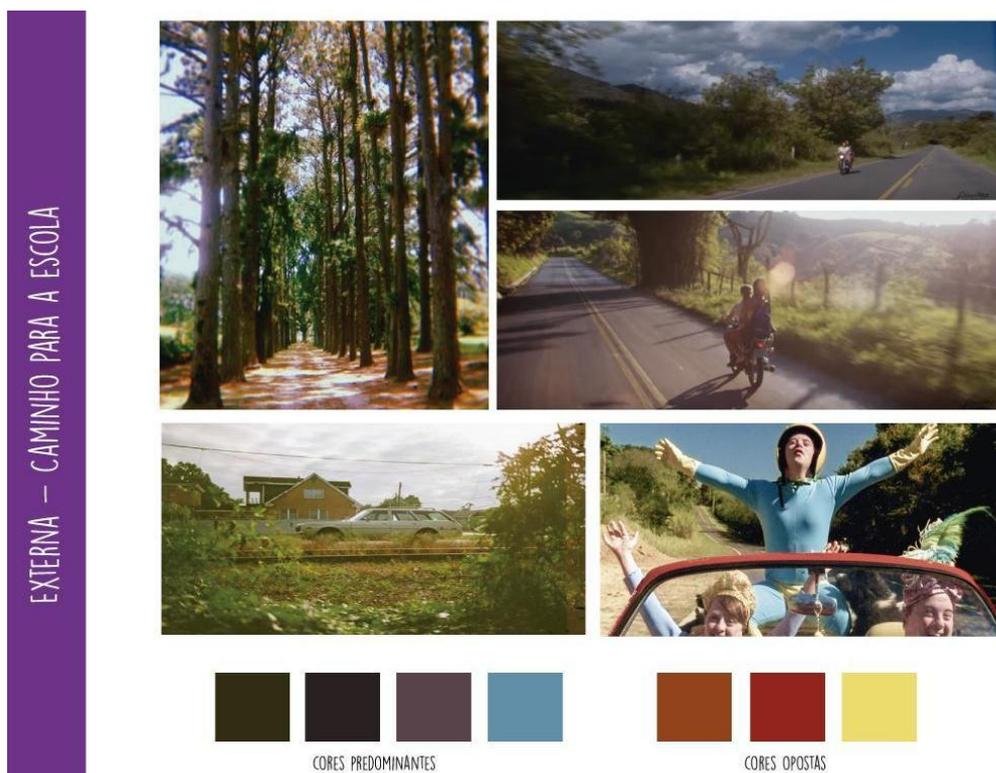
Na execução, o ambiente orgânico, escolhido como cenário, também apresentava uma paleta de cores predominantes frias e neutras (HAMBURGUER, 2014) como: o verde claro das paredes e o cinza do chão. Já as cores opostas que deveriam ser cores quentes (HAMBURGUER, 2014) foram apresentadas nos objetos como pastas, livros e vasos de planta. No figurino, não foi possível trabalhar com as cores opostas, quatro das cinco personagens que aparecem nesta cena, tinham que utilizar uniformes azul marinho. Mas na construção visual do figurino da quinta personagem, a bruxa, foi possível utilizar os tons mais quentes, como laranja e rosa.

A textura foi conceitualmente definida para a cena 1, através do *book* de arte (Figura 23), apresentando árvores, folhas, plantas e asfalto. Elementos que na execução (Figura 24), foram bem substituídos, por um jardim e pela calçada cinza de pedras. Segundo Vargas (2014) e Hamburguer (2014), a textura tem forte influência na narrativa do filme, podendo assim como a cor, esquentar ou esfriar um ambiente.

Nesta cena (Figura, 24) o enquadramento dos planos também ajudou na construção de sentido na cena, como por exemplo o plano geral (GERBASE, 2014) no qual vemos as personagens em enquadradas com mais espaço e ambientação do cenário e também com mais profundidade de campo, quase remetendo a ideia que alguém está observando, conseqüentemente exercitando o “fora de campo” na mente de quem assiste. (AUMONT, 1995). Outro exemplo de enunciações de sentidos através do enquadramento é o *Contra-plongée* (GERBASE, 2014) no plano (Figura, 24) em que a bruxa fala com a protagonista, pode se remeter a sensação de poder

pela bruxa e de medo pela protagonista, que não aparece neste plano, mas que no imaginário de quem assiste, poderia estar no “fora de campo” da cena, (AUMONT,1995)

Figura 23 – Conceito.



Fonte: Da autora (2019).

Figura 24 - Execução.



Fonte: Da autora (2019).

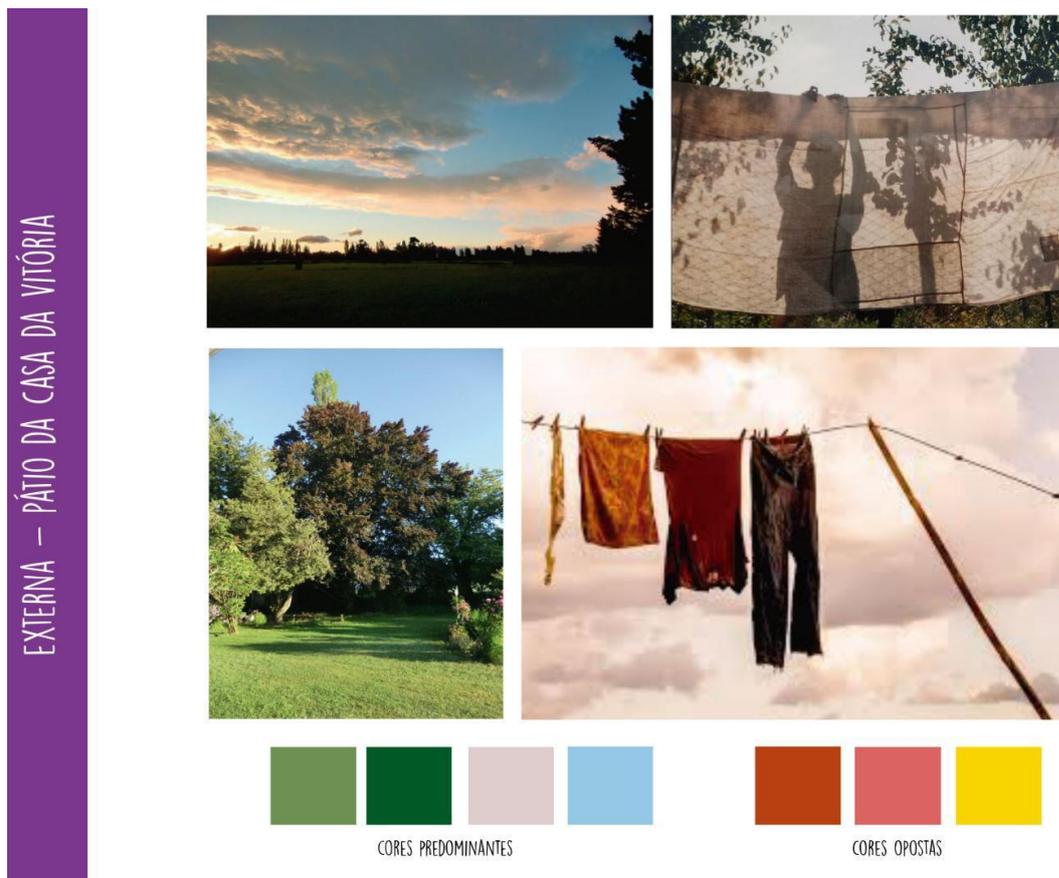
5.4.2 Cena 2

A segunda cena, conceitualmente definida (Figura 25), tem o objetivo de transmitir visualmente a sensação de marasmo, de que aquele lugar está parado o no tempo. Lobrutto (2002) e Aguiar (2016) afirmam que a direção de arte tem o poder de transmitir sentimentos e sensações através dos elementos visuais do filme. Por isso o cenário idealizado foi um pátio, com grama e árvores, para que a natureza representasse a ideia que não existe muita civilização em volta do lugar.

Nesta cena, optou-se conceitualmente por evidenciar um varal de roupas, que é um elemento representativo de quem mora no interior. Neste ponto do experimento, teve-se um pouco mais de facilidade em relação à realidade em que a narrativa está inserida, porque o filme foi inspirado nas vivências da diretora geral e da diretora de arte, assim como também de outras meninas que cresceram no interior e que não se encaixaram de alguma forma. Mas nem sempre o trabalho da direção de arte é simples assim, muitas vezes existe uma grande pesquisa por trás. Sobre a particularidade cultural envolvida em uma cena ou filme, Vargas (2014) afirma que o(a) diretor(a) de arte tem que ser um profissional que estude muito, e que esteja sempre em contato com cultura e história. O(a) profissional de direção de arte, deve ser um(a) pesquisador(a), pois a qualquer momento poderá ter que contar visivelmente uma narrativa que aborda culturas, cenários, povos e momentos históricos em que ele(a) não viveu ou não conhece (VARGAS, 2014).

Na execução (Figura 26), teve-se alguma dificuldade em relação à locação, e, por questões financeiras e de logística, a cena foi adaptada para a varanda de uma casa. Mas mesmo sem a representação da natureza e de sua textura, pode-se passar o sentimento desejado, através da paleta de cores frias (HAMBURGUER, 2014) que predominaram a cena e como definido no conceito cromático (*book* de arte), sempre opostas às cores quentes (HAMBURGUER, 2014) das roupas no varal, com o intuito de representar o calor da estação em que o filme se passa.

Figura 25 - Conceito.



Fonte: Da autora (2019).

Figura 26 - Execução.



Fonte: Da autora (2019).

5.4.3 Cena 3

O conceito visual pré-definido para esta cena (Figura 27), foi um pouco mais complexo, como Hamburguer (2014) afirma, o cenário pode transmitir muitas significações não só para o filme como um todo, mas também para a construção do personagem. Maíra Coelho (2019) diz que o cenário traz muito contexto para o(a) personagem, como por exemplo, idade, gostos, escolhas, classe social, cultura, gênero e comportamento. Cada detalhe no cenário pode ajudar na construção da identidade do personagem; para o(a) ator/atriz e para o público que assiste (HAMBURGUER, 2014).

Nesta cena (Figura 28), a direção de arte teve o objetivo de, através dos objetos e cores, transmitir a personalidade da protagonista do filme. A alma artística da protagonista, tanto conceitualmente quanto na execução, foi representada através de seus objetos de ferramentas de colagem e das cores no cenário. Nos próprios recortes, é possível identificar rastros da personalidade da protagonista como, por exemplo: a) a curiosidade, com o recorte sobre educação sexual; b) religião e princípios, através do recorte sobre meditação.

Segundo Vargas (2014, p.93), o ambiente pode “(...) determinar o personagem desde um ponto de vista psicológico e influencia o valor de sua estrutura, ou expressa psicologicamente o personagem, ou sofre a ação do personagem”. Outro elemento de muita significação é o pôster do filme, *Lady Bird*, que conta a história de uma adolescente que sonha em ir para uma faculdade longe da cidade pequena, vontade com a qual a protagonista se identifica. As cores em cena, principalmente o azul e o amarelo, foram definidas com o intuito de passar a sensação de lugar acolhedor e calmo, tentando representar o ambiente de refúgio da protagonista.

Um elemento importante na definição da direção de arte desta cena, é que o quarto e os móveis fossem mais velhos e de madeira e cimento, com a ideia de, a partir da textura, transmitir a sensação de que a classe social da protagonista não era alta, portanto as chances dela permanecer na cidade pequena eram grandes, o que torna a sua vontade de ir embora, maior.

Machado (2011) e Vargas (2014) afirmam que através da textura é possível trazer mais realidade para o filme, ajudando na construção da realidade visual da cena, maximizando a sensação do tátil, do toque.

Outro fator que influenciou na construção visual desta cena (Figura 28) foram os diferentes planos utilizados, Por exemplo, no *frame* das colagens (Figura 28) temos um plano fechado (GERBASE, 2014) na escrivaninha azul, enunciando diversos sentidos sobre a protagonista do filme.

Figura 27 - Conceito.



Fonte: Da autora (2019).

Figura 28 - Execução.



Fonte: Da autora (2019).

5.4.4 Cena 4

No conceito visual definido para a cena da praia (Figura 29), o objetivo era também, assim como nas cenas anteriores, transmitir sensações de marasmo e calor. O cenário era orgânico, por ser tratar de uma praia, porém a ideia definida era mostrar mais as dunas de área e a vegetação que cresce nesse ambiente, assim representando mais a realidade do litoral gaúcho, que não tem um mar azul ou verde. A beleza deste ambiente está na sua “feiura”. O filósofo Santo Agostinho, afirma que

esteticamente a beleza abrange também o feio e o seu contraste com o belo. (SUASSUNA,2018)

As cores predominantes na cena eram tons da areia, do céu claro, e da grama amarelada pelo sol. As cores trabalhadas nos figurinos e objetos, foram tons opostos, as cores predominantes da cena, como laranja, vermelho e rosa que segundo *Hamburguer* (2014) podem transmitir sensações diversas, entre elas: calor e tensão (nessa cena as personagens têm uma pequena discussão).

Na execução (Figura 30), por motivos de orçamento, logísticas e entre outros fatores como o baixo orçamento e o assalto a locação foi alterada para o pátio de uma casa, mas com a ideia de que ele parecesse um parque, portanto, optou-se por fazer planos fechados (GERBASE, 2014).

Segundo Aumont (1995), a escolha dos planos é muito importante para a construção de sentido do filme. Os planos são utilizados para diferentes resultados estéticos, mas também para causar diferentes sensações em quem assiste o filme. Como resultado, não se ambientou muito o(a) espectador(a), sobre que lugar era aquele, podendo ser um parque, um jardim ou até uma clareira no meio do mato, deixando quem assiste, livre para imaginar. Segundo Aumont (1995) o enquadramento pode fazer com que o indivíduo crie quase que automaticamente na seu imaginário, uma continuação da cena, esquecendo que além do quadro (campo), no “fora de campo” não há mais cena.

Na execução desta cena, também pode-se trabalhar bastante com a textura, representando sensações como a da grama na pele, para reforçar a construção da realidade (MACHADO, 2011; VARGAS, 2014). No figurino e nos objetos trabalharam-se, como planejado, com as cores quentes (HAMBURGUER, 2014), laranja, tons de rosa, vermelho e amarelo.

Figura 29 - Conceito.



Fonte: Da autora (2019).

Figura 30 - Execução.



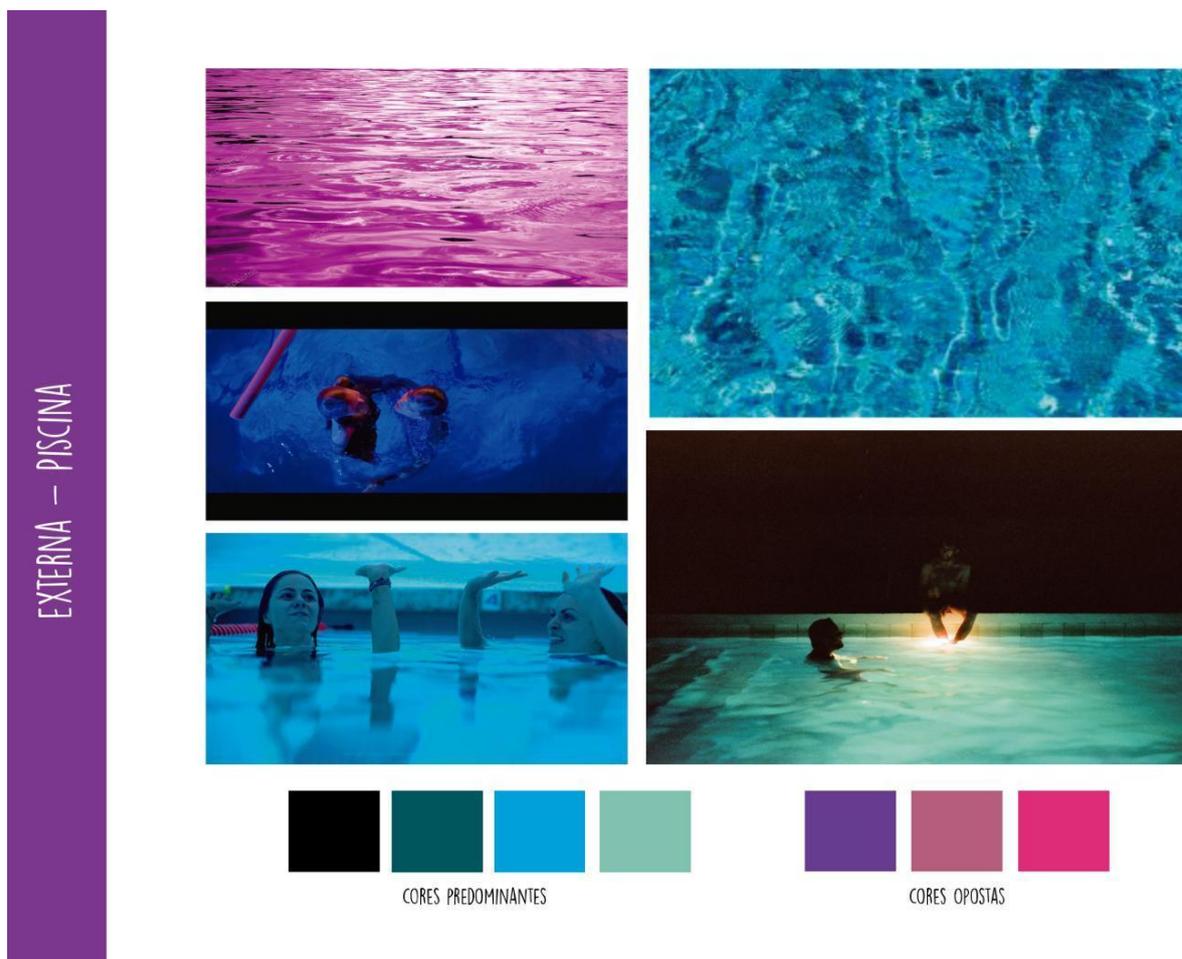
Fonte: Da autora (2019).

5.4.5 Cena 5

O conceito definido na cena 5 (Figura 31), cena da piscina, era de transmitir a sensação de intimidade e a ligação entre as duas personagens. Tanto as cores predominantes quanto as cores opostas tiveram sua paleta definida com cores frias e neutras (HAMBURGUER, 2014). Porém em tons opostos como azul e rosa.

Na execução (Figura 32 A e B), a direção de arte conseguiu trabalhar com os tons e a locação definida para a cena. A textura, tanto a da água quando a das plantas e cadeiras no fundo da cena, foram iluminadas pela direção de fotografia, que trabalhou fortemente em conjunto com a direção de arte na construção visual desta cena. Paiva (2016) afirma que concepção visual definida para o filme, é um trabalho em conjunto desses(as) profissionais, determinando o estilo de linguagem visual que a obra irá seguir.

Figura 31 - Conceito.



Fonte: Da autora (2019).

Figura 32 – A e B: Execução.



Fonte: Da autora (2019).

5.4.6 Cena 6

A cena 6, com locação em uma sala de aula, teve o seu conceito definido (Figura 33), para representar a realidade das escolas públicas de cidades pequenas.

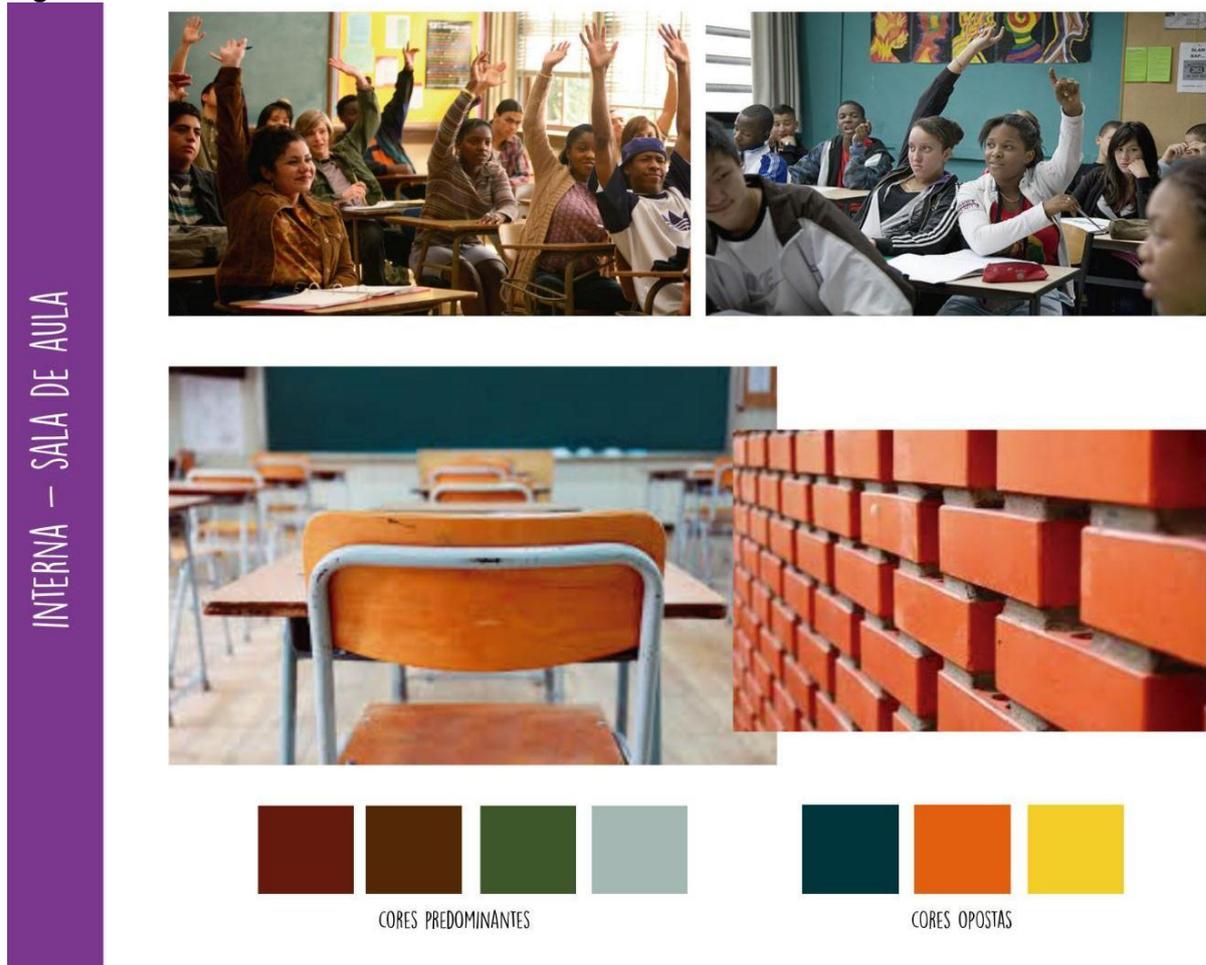
Os tons predominantes na cena foram definidos com uma paleta de cores neutras (HAMBURGUER, 2014), com cores opostas quentes em tons que remetem a criatividade como o laranja e o amarelo (HAMBURGUER, 2014). Sobre a textura, a direção de arte, definiu utilizar as cadeiras e mesas de madeira, trabalhando através

da textura madeira com arranhões, quebras, manchas, e envelhecimento da matéria, o descaso com a instituição escolar, que é realidade social de escolas públicas.

Porém na execução (Figura 34), essa cena teve os planos de filmagem (GERBASE, 2014) definidos depois do conceito visual da cena. Foram definidos planos fechados (GERBASE, 2014), que só enquadraram o quadro negro e a personagem. Portanto a textura foi trabalhada através de textos escritos e apagados no quadro. Com o intuito de trazer realidade, de representar que aquele local é ocupado por pessoas. No cenário cada detalhe faz parte e está ali por um motivo, construindo imaginários necessários para o(a) espectador(a) se conecte com o filme (HAMBURGUER, 2014).

O figurino entra nos tons neutros da cena, contrastando apenas com as pontas do cabelo rosa da protagonista em cena.

Figura 33 - Conceito.



Fonte: Da autora (2019).

Figura 34 - Execução.



Fonte: Da autora (2019).

A construção deste experimento sofreu diversas alterações no decorrer da produção, como: locação, roteiro, logística e orçamento. Mas tanto o diário de campo quanto o book de arte, foram fundamentais para que o conceito visual do filme, mesmo com estas modificações, fosse mantido. Maíra Coelho (2019), diz que a direção de arte é um trabalho que está sempre em mutação, sendo afetada por diversos fatores externos e internos, como por exemplo, logística, orçamento, equipe e qualquer outra coisa que possa interferir. O que ocorreu na produção de Mandrágora não é algo incomum na realidade de filmes, principalmente de curta-metragem, que contam com orçamentos baixos e acabam sofrendo imprevistos, contratempos, com mais frequência pela falta de estrutura gerada pela dificuldade de recursos. A direção de arte precisa demonstrar domínio do conceito para poder fazer as alterações necessárias à realidade da produção do filme sem que se perca sua proposta conceitual.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao término da pesquisa, pode-se compreender a direção de arte como um dos elementos de grande importância para a construção de sentido do filme. Segundo Paiva (2016), o(a) profissional de direção de arte tem como dever tornar verdade o que a narrativa propõe.

No decorrer do processo, foi possível perceber como cada elemento visual está diretamente ligado aos outros e como, em conjunto, esses elementos constroem a narrativa visual do filme. Quando a direção de arte pensa, por exemplo, no cenário, automaticamente ela já está pensando em todos os outros elementos que vão trabalhar em conjunto (figurino, maquiagem, objetos, cores, texturas, etc).

No desenvolvimento desta pesquisa, foi possível compreender que a direção de arte é o setor da produção cinematográfica, responsável por criar a relação visual entre os elementos, como figurinos, cenários, e produção dos(as) personagens, com o objetivo de compor a concepção visual do filme.

Nesse processo da representação da realidade, a direção de arte tem um papel crucial, atuando no conceito visual da narrativa. Assim, pode se considerar que a visualidade de um filme é construída através de diversos elementos, que em conjunto, constroem a atmosfera visual do filme e contam a história.

Pode, também, se constatar, através do experimento, das entrevistas e do desenvolver desta pesquisa, que o(a) profissional responsável pela direção de arte de um filme, precisa estar intelectual e tecnicamente preparado(a) para a realização do trabalho. Outros atributos também necessários para este(a) profissional, levantados por Aguiar (2016), são o espírito de liderança e o saber lidar com pessoas. Porque o trabalho da direção de arte, envolve muitas pessoas e é preciso saber administrar a equipe e os afazeres dela. A direção de arte de um filme é construída através do trabalho de muitos profissionais.

Assim, pode se afirmar que o processo de direção de arte de um filme é uma construção coletiva, que sofre diversas mutações ao longo de sua evolução. Podendo muitas vezes, sofrer a influência de fatores internos e externos. Como por exemplo, troca de locação, orçamento, mudança de atores/atrizes, alteração de roteiro, clima, entre outros.

Segundo Vargas (2014), o trabalho da direção de arte é um processo que tem início no projeto, na leitura do roteiro e que se estende para o *set* de filmagem, onde muitas vezes coisas que não estão previstas, acontecem, e na pós-produção.

Durante a definição do conceito e execução do curta-metragem *Mandrágora*, para a concepção visual do filme, foi possível compreender que a direção de arte também está nos detalhes. Hamburguer (2014) diz que cada objeto no cenário, por menor que seja, tem importância para a construção visual do filme e, assim, também como pode ajudar na construção do(a) personagem. Vargas (2014) também afirma que além dos elementos de cenografia, a arquitetura, a paisagem e os objetos; o figurino e a maquiagem também ajudam a construir a visualidade do filme. É importante que o(a) profissional da direção de arte leve em consideração a harmonia desses elementos. No desenvolvimento da direção de arte do curta-metragem, a autora utilizou o conhecimento adquirido através da revisão bibliográfica, das entrevistas em profundidade, e estas questões ficaram muito evidentes. Pode se compreender que a direção de arte no audiovisual é um processo de trabalho que abrange todos os elementos visuais do filme, assim como também a relação com a equipe e responsabilidade com a execução do conceito, levando em consideração os empecilhos que possam surgir.

Nesta pesquisa, para a execução do experimento, a realidade da direção de arte era a de criar a concepção do filme a partir de um orçamento sem recursos. Isso trouxe para a produção muitas alterações no decorrer do filme. Diversos fatores influenciaram, como a troca de locação, alterações no roteiro, a logística e o baixo orçamento.

A direção de arte é mais que um processo criativo. É uma função que exige muito trabalho e conhecimento. Também exige do(a) profissional, uma visão micro, para perceber os detalhes na concepção visual e uma visão macro, porque precisa ter um amplo conhecimento cultural e técnico sobre diferentes áreas e também ter flexibilidade e resiliência para se adaptar às mudanças que venham a acontecer durante a produção do filme.

Criar o conceito visual de um filme exige um tipo de imersão da direção de arte no roteiro, na narrativa do filme. O conceito depois de definido, é muito importante para guiar, não só as pessoas ligadas ao setor de arte, mas o restante da equipe, desde a fotografia, o som e a montagem bem como o elenco. O conceito visual definido para um filme, é uma ferramenta de apoio para a construção do filme. Apesar

de guiar, de conceber a visualidade de um filme, a sua execução exige que haja harmonia entre todas as funções para que consigam ser complementar e junto entregarem o produto final completo: o filme.

Sobre a realidade do cotidiano profissional da direção de arte, o(a) profissional precisa ter alguma sensibilidade artística e muito conhecimento técnico sobre cores, formas, figurinos, cenário, semiótica e harmonização desses elementos (HAMBURGUER, 2014). Isso porque, a cada novo projeto, se têm um universo totalmente novo de trabalho, sendo esse um dos pontos mais interessantes desta profissão. Cada trabalho é totalmente diferente do outro, envolvendo novas pessoas, novas equipes, novas ideias, temas e desafios. Por isso o(a) profissional tem que estar sempre se reinventando, se atualizando, buscando novas referências e ter um potencial incrível de adaptação. A função deste(a) profissional é muito relevante na produção de um filme. Segundo Santos (2017), quando um filme se destaca ao olhar, em grande parte deve se considerar mérito da direção de arte. Porque a direção de arte é a função responsável por construir a realidade de uma cena e de um filme em seu todo, portanto, está totalmente conectada com o campo da visualidade e também, narrativa.

Sobre a relação da direção de arte com as outras direções envolvidas em um filme, Aguiar (2016) afirma que se estabelecem diferentes relações, levando em consideração o projeto e a fase da carreira em que esses(as) profissionais se encontram. Mas é sempre importante que este trabalho em equipe aconteça de maneira alinhada e com abertura para muito diálogo entre as partes envolvidas. Na execução do curta-metragem *Mandrágora*, se teve uma relação muito aberta e igualitária entre todas as funções, e isso fez uma grande diferença para que fosse possível vencer os obstáculos e realizar o produto audiovisual.

Por fim, pode se afirmar que através do desenvolvimento desta pesquisa, pode se compreender como se dá essa realidade tão mutável da direção de arte. A pesquisa poderá contribuir para que outras pessoas possam se aproximar mais da realidade desta profissão e compreender a importância que ela tem no mercado audiovisual, na cultura e na arte.

REFERÊNCIAS

AGUIAR, Dalila Tais de Moraes. **Direção de arte: teoria e prática.** Uma reflexão. 2016.72f Trabalho de Graduação (Graduação em Cinema e Audiovisual) Universidade Federal Fluminense, UFF. Niterói, RJ. 2016

AUGUSTO, Maria de Fátima. **A montagem cinematográfica e a lógica das imagens.** Annablume, São Paulo/SP, 2014.

AUMONT, Jacques. **A Estética do Filme.** Papyrus Editora. São Paulo/SP, 1995.

BARBOSA, Jorge Luiz. "A Arte de Representar como o Reconhecimento do Mundo: O Espaço Geográfico, o Cinema e o Imaginário Social" Revista Geografia, Niterói: UFF, II (3), 2000, p. 69-88. Disponível em: <<https://app.uff.br/riuff/handle/1/5123>>. Acesso em 12 Set 2018.

BARTH, Antônio Augusto Pereira. Entrevista com profissional de direção de arte. Entrevistadora: Júlia Vieira Pires. Porto Alegre: (Casa do entrevistado), 2019. 1 áudio mp4 (1h48m). Entrevista concedida à autora do presente trabalho.

BODANZKY, Laís. Em carta aberta, Spcine repudia 'desmonte da política audiovisual brasileira'. **Diário Centro do Mundo**, 2019. Disponível em: <<https://www.diariodocentrodomundo.com.br/essencial/em-carta-aberta-spcine-repudia-desmonte-da-politica-audiovisual-brasileira/>>. Acesso e: 25 Mai 2019.

CARREIRO, Rodrigo. **O som no cinema brasileiro: uma estética em negativo.** PERNANBUCO, PE. 2011 Disponível em: <http://www.brasa.org/wordpress/Documents/BRASA_XII/Proceedings/Rodrigo%20Carreiro%20-%20O%20som%20no%20cinema%20brasileiro.pdf>. Acesso em: 31 Mar 2019.

COELHO, Maíra Teixeira. Entrevista com profissional de direção de arte. Entrevistadora: Júlia Vieira Pires. Porto Alegre: (Associação Cultural Vila Flores), 2019. 1 áudio mp4 (1h29m). Entrevista concedida à autora do presente trabalho.

DIAS, Fernando Paulo de Rosa. **As vanguardas russas e o cinema: plano e montagem.** As artes visuais e as outras artes. - Lisboa, 2007, p. 193-204. Disponível em: <http://repositorio.ul.pt/bitstream/10451/9559/2/ULFBA_ET12_465_FERNANDO%20ROSA%20DIAS_193.pdf>. Acesso em: 31 Mar 2019.

DUARTE, Jorge; BARROS, Antônio. **Metodologia e técnica de pesquisa em comunicação.** 2. ed. São Paulo: Atlas S.A, 2011.

EISENSTEIN, Serguei Mikhailovitch. **A forma do Filme.** Jorge Zahar Editor Ltda. Rio de Janeiro/RJ, 1990.

FERNANDES, Carmem. Entrevista com profissional de direção de arte. Entrevistadora: Júlia Vieira Pires. Porto Alegre: (Bourbon Shopping Ipiranga), 2019. 1 áudio mp4 (1h26m). Entrevista concedida à autora do presente trabalho.

FERREIRA, Ana Rita A. A. F. et al. **Do escondido** Santo Agostinho e os limites da estética. Dissertação (Dissertação em Filosofia) – UNIVERSIDADE DE LISBOA. LISBOA, 2012.

FRANÇA, Lincoln Menezes. **Estética e Consciência infeliz na filosofia hegeliana**. *Revista Digital Estudos Hegelianos*, Ano. 6, n.10, p.109 -12, Junho, 2009. Disponível em: <<http://www.hegelbrasil.org/Reh10/lincoln.pdf>>. Acesso em 30 Mar 2019.

GERMER, Guilherme Marconi. et al. **O belo e o bom em schopenhauer**. Dissertação (Dissertação em filosofia) – UNICAMP.Campinas, p. 91. 2010.

GONÇALVES E. Moraes; RENÓ, Denis Porto. **A montagem audiovisual como ferramenta para a construção da intertextualidade no cinema**. *Razón y palabra*, vol. n/s, n. 67, pg n/s Quito/ EC, (2009) Disponível em: <http://www.razonypalabra.org.mx/N/n67/varia/moraes_Porto.pdf>. Acesso em: 24 Jul 2018.

HAMBURGER, Vera. **Arte Em Cena - A Direção de Arte No Cinema Brasileiro**. SENAC, São Paulo/SP, 2014.

HERWITZ, Daniel. **Estética**: Conceitos-chaves em filosofia. Editora Artmed. Porto Alegre, RS, 2010.

HUNT, Robert Edgar; MARALAND, John; RAWLE, Steven. **A Linguagem do cinema** Blucher, São Paulo/SP, 2013.

LEAL, Julie Christie Damasceno. **A estética Kantiana: o belo, o sublime e a arte**. PPG em filosofia, PUCRS. *Revista Intuitiu*, vol. 8, n. 2, pg 146-158 Porto Alegre/RS, (2015) Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.15448/1983-4012.2015.2.18840>>. Acesso em: 24 Jul 2018.

LOTMAN, Yuri. **Estética e Semiótica do cinema**. Editora Estampa, Lisboa/Lx., 1978.

MACHADO, Ludmila Ayres. **Design e Linguagem Cinematográfica**: Narrativa Visual e Projeto, Blucher, São Paulo/SP, 2011.

MILLS, C. Wright. **Sobre o artesanato intelectual e outros ensaios**. Rio de Janeiro, 2009.

MOREIRA, Samuel. **Montagem Métrica**. 2016. (1m20s). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=3TieBHVUk8Y>>. Acesso em: 31 Mar 2019.

NOGUEIRA, Luís. **Manuais de Cinema III**. Montagem e Planificação. Livros LabCom. Covilhã/PT, 2010.

PAIVA, Milena Leite. **A direção de arte no audiovisual brasileiro**: Uma abordagem sobre Subúrbia. (Dissertação em Comunicação Social) – UNICAMP, Campinas/SP, 2016.

PAIVA, Milena L.; PAIVA, Anderson dos Santos. **Da Representação do Visível: Artes Visuais e Direção de Arte no audiovisual brasileiro**. In: VI Encontro Anual AIM, 2016, Porto. Atas do VI Encontro Anual da AIM, 2016. p. 335-343.

PANNUNZIO, Pedro Rocha.; STRANO, Salvador. As dificuldades de fazer cinema no Brasil. **Contraponto Digital**, 3. ed. Disponível em: <<http://agemt.org/contraponto/2017/06/12/as-dificuldades-de-fazer-cinema-no-brasil/>>. Acesso em: 25 Mai 2019.

PERUZZO, Cicilia Maria Krohling. **Metodologia e técnica de pesquisa em comunicação**. 2. ed. São Paulo: Atlas S.A, 2011.

SANTOS, Marcelo Moreira. **A Direção de Arte no Cinema: uma abordagem sistêmica sobre seu processo de criação**. Centro de Educação, UFSM. Revista Digital do Laboratório de Artes Visuais, vol. 10, n. 1, p. 14 – 30. Santa Maria/RS, jan./abril. 2017. Disponível em: <<https://periodicos.ufsm.br/revislav/article/view/23914/pdf>>. Acesso em 15 Out 2018.

NOEMI, Iara. Entrevista com profissional de direção de arte. Entrevistadora: Júlia Vieira Pires. Porto Alegre: (Casa da entrevistada) 2019. 1 áudio mp4 (52m). Entrevista concedida à autora do presente trabalho.

STUMPF, Ida Regina C. **Metodologia e técnica de pesquisa em comunicação**. 2. ed. São Paulo: Atlas S.A, 2011.

SUASSUNA, Ariano. "**A iniciação a estética.**", Editora Nova Fronteira Participações S.A, Rio de Janeiro/RJ, 2018, p. 69-88.

TURNER, Graeme. **Cinema como prática social**. Summus Editorial. São Paulo/SP, 1997.

VARGAS, Gilka Padilha de. **Direção de arte: um estudo sobre sua contribuição na construção dos personagens Lúcia, Kika e Wellington do filme amarelo manga**. (Dissertação em Comunicação Social) – PUC, PORTO ALEGRE/RS, 2014.

VARGAS, Gilka Padilha. Entrevista com profissional de direção de arte. Entrevistadora: Júlia Vieira Pires. Porto Alegre: (Casa da entrevistada), 2019. 1 áudio mp4 (1h11m). Entrevista concedida à autora do presente trabalho.

APÊNDICE 1**TABELAS DE ORGANIZAÇÃO: FIGURINO E OBJETOS**

CENA 1. EXTERNA - MEIO DIA - SEXTA FEIRA - BEIRA DA ESTRADA - CENÁRIO	
UNIDADE	OBJETOS
3 ramos	Marcela
1	Cesta de palha
1	Pasta de papel amarela ou laranja
1	Fichário salmão ou azul claro

CENA 1. EXTERNA - MEIO DIA - SEXTA FEIRA - BEIRA DA ESTRADA – FIGURINO					
PERSONAGEM	FIGURINO	ACESSÓRIOS	CALÇADOS	EXTRAS	MAQUIAGEM E CABELO
Vitória	Camiseta do uniforme customizado Calça jeans com rasgos dobrada na barra	Pulseiras prateadas ou artesanais Óculos de grau	All star cinza	Mochila Vermelha florida	Base e um pouco de lápis azul no olho Cabelo solto um pouco escabelada
Yasmin	Camiseta do uniforme, saia jeans claro	Pingente e brincos dourados	Tênis branco	Fichário salmão ou azul claro. Bolsa azul claro ou de couro com floral bordado	Rímel, gloss e base Cabelo penteado, preso dos dois lados
Manuela	Camiseta do uniforme com as mangas dobradas, macacão jeans levemente rasgado ou com algo colorido	Brincos feitos de garrafa pet	Oxford escuro	Mochila azul ou verde (de preferência sem estampa) Pasta de papel amarelo claro	delineado grosso de gatinho Cabelo preso com um coque
Bruna	Camiseta do uniforme, calça jeans cintura alta, mais soltinha	Pingente e brincos Dourado		Mochila marrom de camurça	Rímel, gloss e base Cabelo com tiara de tecido
Bruxa	Vestido de manga curta, rendado, cor terrosa, comprimento até as canelas	Lenço com estampa cigano, Pulseiras e anéis de sementes Colar de pedra com corda (pedra da lua	Coturno de couro marrom	Cesta com marcelas	Lápis preto forte no olho, batom marrom Cabelo solto, meio escabelado

CENA 2. EXTERNA - TARDE - SÁBADO - PÁTIO DA CASA DE VITÓRIA – CENÁRIO	
UNIDADE	OBJETOS
1 ramo	Toalha de mesa de renda (cor nude)
12	Prendedor de roupa colorido
7 peças diversas	Roupa tons quentes camiseta, bermuda, vestido
1 (5 metros)	Varal (corda de varal)

CENA 3. INTERNA - TARDE - SÁBADO - QUARTO DE VITÓRIA - CENÁRIO	
UNIDADE	OBJETOS
1 ramo	Marcela
1	vaso de flores médio para o ramo de marcela
1 de casa (fronha é 2)	Roupa de cama (fronha, lençol de baixo, edredom) nas cores opostas de preferência verde ou amarelo (tons claros)
2	Travesseiros - Júlia Vieira
3	Almofadas amarelas
1	Escrivaninha de madeira marrom (tem na locação)
15 a 20	Livros cores opostas e cinza. Júlia Vieira e + alguém?
TABELA SEPARADA	MATERIAL DE COLAGEM – (recortes, colas, cola grande, pincéis amarelos de vários tamanhos, folhas A3, régua, canetas, lápis, borracha, tesoura, apontador, estojo, marca texto, caderno, revistas e jornais)
	Mochila da aula vitória
1	Luminária amarela
1	Cabideiro ou arara de madeira
10	Cabides caso tenha a arara (de madeira também)
1	Livro grande e pesado enciclopédia ou livro de cursinho
1	Manta azul (tom paleta da cena) - Juliana
1	Espelho pequeno
1	Lápis de olho Júlia Vieira
1	Base Júlia Vieira
1	Tinta de cabelo – rosa
1 par	Luvras de plástico

CENA 3. INTERNA - TARDE - SÁBADO - QUARTO DE VITÓRIA - FIGURINO					
PERSONAGEM	FIGURINO	ACESSÓRIOS	CALÇADOS	EXTRAS	MAQUIAGEM E CABELO
Vitória	Blusa de banda, Saia/short florido leve	Óculos de grau	Havaianas roxa ou pés descalços		Sem maquiagem
Manuela	Shorts jeans cintura alta e larguinho, camisa estampada	Argolas prateadas óculos de sol na cabeça (redondos)	Havaianas preto	Mochila azul ou verde (de preferência estampada)	Delineado grosso gatinho, Cabelo solto

CENA 4. EXTERNA - TARDE - DOMINGO - AREIA DA PRAIA- CENÁRIO	
UNIDADE	OBJETOS
1 ramo	Marcela
1	Guarda sol
2	Cangas de praia (Cor opostas, tons quentes como laranja ou vermelho, mas mais puxados para o rosa) Canga 1 com estampa <i>good vibes</i> , canga 2 <i>tayday</i> ou florida
1	protetor solar
1	Livro para Vitória - Júlia Vieira
2	Fones de ouvidos grande
1	Garrafa de água ou água de côco - Júlia Vieira
1	Lata de Fanta laranja - Júlia Vieira

CENA 4. EXTERNA - TARDE - DOMINGO - AREIA DA PRAIA - FIGURINO					
PERSONAGEM	FIGURINO	ACESSÓRIOS	CALÇADOS	EXTRAS	MAQUIAGEM E CABELO
Vitória	Biquini preto Saída de praia salmão	Óculos escuros (ray-ban)	Havaianas roxa ou pés descalços	Chapéu (<i>sun stash</i>) vermelho e <i>ecobag</i> cor crua	Sem maquiagem Cabelos molhados
Bruna	Saída de praia salmão com biquíni em tons terrosos	Argolas douradas de coração Óculos de sol de coração Lenço (tiara, bandana) Amarra com um laço na cor salmão ou tons terrosos	Havaianas salmão	<i>Ecobag good vibes</i>	Sem maquiagem Tiara

CENA 5. EXTERNA - NOITE - DOMINGO - BEIRA DA PISCINA DE YASMIN - CENÁRIO	
UNIDADE	OBJETOS
1 ramo	Marcela
1	Boia rosa e/ou roxa

CENA 5. EXTERNA - NOITE - DOMINGO - BEIRA DA PISCINA DE YASMIN - FIGURINO					
PERSONAGEM	FIGURINO	ACESSÓRIOS	CALÇADOS	EXTRAS	MAQUIAGEM E CABELO
Vitória	Biquíni preto	Óculos de grau	Havaianas roxa ou pés descalços	<i>Ecobag</i> cor crua	Sem maquiagem, cabelos secos
Yasmin	Maiô elegante azul marinho	Corrente dourada	Havaianas rosa ou pés descalços		Cabelo solto e seco

CENA 6. INTERNA - MANHÃ - SEGUNDA-FEIRA - SALA DE AULA					
PERSONAGEM	FIGURINO	ACESSÓRIOS	CALÇADOS	EXTRAS	MAQUIAGEM E CABELO
Vitória	Camiseta do uniforme customizado Calça jeans com rasgos dobrada na barra	Óculos de grau	All star cinza		Base e um pouco de lápis azul no olho, cabelo solto, um pouco para trás da orelha, unhas com esmalte roxo aberto

CENA 6. INTERNA - MANHÃ - SEGUNDA-FEIRA - SALA DE AULA	
UNIDADE	OBJETOS
1	Folha de papel - Júlia Vieira

CENA 7. EXTERNA - SEQUÊNCIA DE VÁRIOS HORÁRIOS E LOCAIS DA CIDADE - CENÁRIO	
UNIDADE	OBJETOS
4	Colagens

CENA 7. EXTERNA - SEQUÊNCIA DE VÁRIOS HORÁRIOS E LOCAIS DA CIDADE	
LOCAIS	
Quarto Manuela	
Quarto Vitória	
Quarto Yasmin	
Quarto Bruna	
Praia	
Estradas	
Céu	
Centro da cidade vazio	

APÊNDICE 2

ROTEIRO DAS ENTREVISTAS

DIREÇÃO DE ARTE

Nome completo:

Idade:

Gênero:

Nascido(a) em:

Origem familiar:

1) Qual a sua formação?

2) Como você começou a trabalhar em direção de arte? Qual é a sua trajetória?
Primeiro contato com a direção de arte, alguma referência próxima?

3) Quais são os principais filmes, comerciais ou não, de qualquer metragem, que você atuou como diretor/diretora de arte?"

4) Há quantos anos atua na área?

5) Quais são as responsabilidades do diretor/diretora de arte em uma produção?

6) Como se dá o seu processo criativo?

7) Como é sua relação e interação como diretor/diretora de arte com as equipes das produções em que você trabalha?

8) Como se dá a construção do conceito visual de um(a) personagem?

9) Quais foram as maiores dificuldades que enfrentou como diretor(a) de arte?

10) Qual a relação da direção de arte com o som? Como isso interfere no seu trabalho?

- 11) Como funciona a relação de trabalho com o diretor/diretora de fotografia?
- 12) Em especial, como é a sua relação com o diretor(a) da produção?
- 13) O que te surpreendeu nesta profissão?
- 14) Por quais etapas o seu trabalho passa? Dos primeiros passos até o produto final. Quanto tempo dura cada fase?
- 15) Você usa alguma ferramenta, modelo ou metodologia específica para criar?
- 16) Tem algum formato audiovisual (longa-metragem, curta-metragem, série, etc) que goste mais de trabalhar? E por quê?
- 17) Existe muita diferença no processo de trabalho para cada um desses formatos audiovisuais?
- 18) Tem algo que goste mais de fazer no processo de criação e trabalho?
- 19) O que um(a) profissional precisa saber/fazer para ser um(a) bom/boa diretor(a) de arte no audiovisual?
- 20) Como funciona o trabalho junto com as produtoras?
- 21) Qual a sua opinião sobre a valorização da profissão no Brasil?
- 22) Existem muitos(as) profissionais de outras áreas da criação e da comunicação, como arquitetura e publicidade, trabalhando como diretores(as) de arte. Você acha que deveria haver uma formação específica para essa profissão?
- 23) Existe algum trabalho que hoje em dia você faria algo diferente?
- 24) O que você diria para um futuro diretor(a) de arte?

APÊNDICE 3 – AUTORIZAÇÕES

Autorização Maíra Teixeira Coelho

TERMO PARA AUTORIZAÇÃO DE GRAVAÇÃO DE VOZ

Eu, Maíra Teixeira Coelho, depois de entender o objetivo da pesquisa, "O processo de construção da Direção de Arte audiovisual. Uma investigação." e estar ciente da necessidade da gravação de minha entrevista, AUTORIZO, por meio deste termo, a pesquisadora Júlia Vieira Pires a realizar a gravação de minha entrevista sem custos financeiros a nenhuma parte e sem fins lucrativos. Somente para utilização no trabalho acadêmico de conclusão de curso em 01/2019, Comunicação Social – Publicidade e Propaganda pela UNISINOS.

Assinatura

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Pires', is written over a horizontal line. The signature is cursive and extends slightly below the line.

Autorização Gilka Padilha de Vargas

TERMO PARA AUTORIZAÇÃO DE TRECHOS TRANSCRITOS DA ENTREVISTA

Eu, Gilka Padilha de Vargas, por meio deste termo, AUTORIZO a pesquisadora Júlia Vieira Pires a utilizar SOMENTE OS TRECHOS A ABAIXO em seu trabalho “O processo de construção da Direção de Arte audiovisual. Uma investigação.”. Sem custos financeiros a nenhuma parte e sem fins lucrativos; somente para utilização no trabalho acadêmico de conclusão de curso em 01/2019, Comunicação Social – Publicidade e Propaganda pela UNISINOS.

Gilka Vargas sobre as responsabilidades do diretor de arte em uma produção

São várias e, em especial, de forma mais ampla, é pensar a visualidade concreta, a materialidade a ser concebida. É entender como esta concepção da materialidade vai render em imagem, que visualidade necessita aquele produto audiovisual. (...) e também pensar isso de forma que ela possa ser executada, possa ser feita. O diretor de arte pensa visualmente; ele sabe que o trabalho dele vai se tornar imagem.

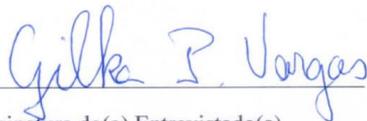
Gilka Vargas sobre o processo criativo:

Eu sou uma pessoa extremamente inquieta; me estimulam demais os desafios. Eu consigo partir de uma folha em branco; a minha formação em artes me ajudou muito a partir de uma folha em branco. Só que essa folha em branco já tem uma história, e eu também tenho uma história; elas se articulam.

Outra coisa importante é eu me sentir nutrida para fazer o trabalho; eu vou atrás, eu pesquiso. Talvez um dos meus “segredos” seja que para fazer um bom trabalho eu vou criar um lastro, vou pesquisar, vou conversar com pessoas, vou me cercar de pessoas que eu sei vão contribuir. Pra mim, antes de tudo, o meu processo é colaborativo.

Gilka falando sobre o orçamento:

A partir do orçamento destinado ao departamento da arte, é importante avaliar as necessidades de cada um de seus setores e, se necessário, redistribuir valores. Por exemplo: a verba que está destinada aqui pra cenografia e para o figurino, não precisa tanto aqui no figurino, vai mais pra cenografia. (...) muitas vezes o orçamento da arte que é um todo, de acordo com cada produção, deve ser adaptado.



Assinatura do(a) Entrevistado(a)

PORTO ALEGRE, 2019.

Autorização Iara Noemi

TERMO PARA AUTORIZAÇÃO DE TRECHOS TRANSCRITOS DA ENTREVISTA

Eu, Iara Noemi, por meio deste termo, AUTORIZO a pesquisadora Júlia Vieira Pires a utilizar SOMENTE OS TRECHOS A ABAIXO em seu trabalho "O processo de construção da Direção de Arte audiovisual. Uma investigação.". Sem custos financeiros a nenhuma parte e sem fins lucrativos; somente para utilização no trabalho acadêmico de conclusão de curso em 01/2019, Comunicação Social – Publicidade e Propaganda pela UNISINOS.

Iara Noemi, diretora de arte, falando sobre a parceria que deve existir no set entre o som e a direção de arte:

Som e arte podem interferir um no trabalho do outro. Por exemplo: o menino do som me fala: "Iara, posso furar tua toalha pra passar o fio do microfone" eu digo: "*Pode sim, eu coloco um cinzeiro para ajudar a esconder*". É toda uma questão de aprender a trabalhar com ele, de trabalharmos juntos. Se eu coloco cortina eu ajudo, se eu uso uma toalha mais grossa eu ajudo, se eu evito vidro eu ajudo. Tenho todo o cuidado, por exemplo: roupa de couro é ruim para os microfones, interfere bastante na captação. Não é só o ambiente; é o figurino e a maquiagem também. Em determinado trabalho foi necessário colocar microfone no cabelo de uma criança. Como esconder os cabos? Som e direção de arte são trabalhos muito próximos (NOEMI, 2019).

NOEMI (2019) sobre o som:

Noemi, em entrevista para esse trabalho, afirma que a direção de arte e o som podem trocar ideias; por exemplo, o profissional responsável pelo som pode sugerir objetos que façam determinado barulho que seja interessante para o conceito do filme (NOEMI, 2019).

Iara Noemi, sobre a escolha da equipe:

Por exemplo, se tu defines [sic] que algum dos personagens vai precisar de maquiagem de efeito, tu pensas [sic]: "Tal maquiadora é melhor para esse trabalho. O perfil do trabalho define o perfil do profissional que tu vais [sic]

precisar. Essa escolha já vai determinar muita coisa ao longo do processo (NOEMI, 2019).

Sobre um dos objetivos da direção de arte:

Noemi (2019) afirma que “o que nós, diretores de arte e de produção queremos, precisamos e fazemos, é proporcionar ao diretor o que ele quer, o que ele deseja. E que ao mesmo tempo seja viável em termos financeiros, plausível ao orçamento do projeto.”

Noemi, sobre a sua relação com a direção geral de uma produção:

Com alguns diretores, temos um processo de já começar a trabalhar na própria pesquisa para o roteiro. Um deles me pediu “lara, vê ‘pra’ mim quais objetos tal profissional usa, ‘pra’ eu escrever.” Dependendo do tipo de parceria que tu estabelececes [sic], tu vais [sic] desde o início acompanhando os tratamentos do roteiro (NOEMI, 2019).

Noemi (2019) exemplifica uma situação em que os objetos em um cenário podem influenciar na construção de um personagem:

“Se tu estás trabalhando com uma ficção que é infantil, tu podes abusar da cor. Os objetos não precisam estar todos arrumadinhos, ou dependendo da personalidade da criança, eles têm de estar.”



Assinatura do(a) Entrevistado(a)

ANEXO 1

FICHA TÉCNICA DO FILME

Ficha técnica da produção audiovisual – Curtametragem

Título: Mandrágora

Ano de Produção: 2019

País de origem: Brasil

Duração: aproximadamente 15min

Classificação: Livre

Gênero: amadurecimento

Sinopse:

Vitória, Manuela, Yasmin e Bruna estão no último ano do ensino médio, às vésperas da mudança total de suas vidas e sua amizade. Se por dentro passam por um processo de reflexão sobre si e suas decisões sobre o futuro, por fora precisam conseguir lidar com as tensões umas das outras e esperar que nem tudo que são, juntas, se perca.

Direção: Juliana Koetz

Roteiro: Juliana Koetz

Produção: Gabriela Garperin

Produção de Elenco: Guilherme Carniell

Direção de Arte: Júlia Vieira Pires

Assistente de arte (figurino): Indianara Kopplin

Assistente de arte (objetos): Gabriela Garperim

Maquiagem e Cabelo: Júlia Vieira Pires

Direção de Fotografia: Deise Hauenstein

Assistente de Fotografia: Guilherme Novello

Direção musical: Gustavo Souza Koetz

Voz: Anaí Corrêa*

Músico: Bruno Muck*

Músico: Cris Corrêa*

Músico: Julian Sigwald*

Músico: Marcelo Henkin*

Direção de Som: Vinicius de Oliveira Cassol e Cassiano Kopplin Dal'Ago

Microfone: Vinicius de Oliveira Cassol

Desenho de som: Vinicius de Oliveira Cassol e Cassiano Kopplin Dal'Ago

Montagem: Nicole Forchesatto*

Cor e Lettering: Jader Moraes*

Elenco:

Protagonista: Julia Victoria Correia

Coadjuvantes:

Bíatrix Aguiar

Thawani Almeida

Samira Bento

Vera Elaine Pereira

*Até o momento essas pessoas ainda não entraram no processo de produção e podem ter responsáveis e/ou funções alterados até a finalização do curta.

ANEXO 2

ROTEIRO

MANDRÁGORA

JULIANA KOETZ

VERSÃO 8

CENA 1. EXTERNA - QUASE MEIO DIA - SEXTA FEIRA - QUADRA DA ESCOLA

Ao lado de um velho-prédio-casinha de administração escolar, Vitória, 17, de cabelo colorido e assimétrico, uniforme escolar customizado, está deitada no chão da quadra do colégio. Ela repousa a cabeça sobre as mãos e olha para as folhas das árvores, tentando se distrair/fugir do calor.

Ela presta atenção no sol forte de verão passando pelas folhas e no balançar quase inexistente da natureza. Ela seca o suor do queixo, ajeita os óculos, fecha os olhos e respira fundo e solta o ar pela boca, devagar, tentando sentir alguma brisa refrescante.

Seus olhos são puxados pela voz nervosa de Yasmin.

YASMIN

Eu não sei nem por onde começar aquele texto.

Yasmin, 17, está sentada em uma mini arquibancada na frente de Vitória. Ao seu lado esquerdo está Manuela, 17, e ao direito, Bruna, 17.

Yasmin tem cabelos impecavelmente arrumados, é delicada, com um estilo romântico, também de uniforme. No seu colo, um livro didático aberto.

Manuela lê um livro de literatura, imersa e estirada na arquibancada.

Bruna está escrevendo alguma coisa em um pequeno caderno, apoiada no degrau de trás.

Yasmin mantém o olhar fixo no horizonte, muito aflita e perturbada. As outras três percebem a preocupação exagerada com o texto. Bruna tenta se mostrar compreensiva.

BRUNA

Ai, amor, nem me fala. Eu acho que vou falar do vestibular, sabe?

YASMIN

Eu pensei nisso também. Mas eu quero me desafiar. Acho que esse início de vida adulta é um bom tema...

O início da vida adulta parece machucar um pouco mais Yasmin. Bruna tenta amenizar o tema e a importância do texto a ser produzido.

BRUNA

Eu acho que falar sobre o teu projeto de colocar silicone vai ser bem desafiador...

(CONTINUA)

2.

CONTINUA:

Yasmin sorri um pouco constrangida com o comentário. Vitória continua deitada, mas olhando para as amigas, e percebe o mal estar de Yasmin.

VITÓRIA

A Yas desistiu, Bruna.

Bruna ergue as sobrancelhas com um espanto exagerado, desaprovando a decisão da colega e segue alguns passos refletindo sobre a novidade inesperada a respeito de Yasmin.

BRUNA

Enfim... A escola trata a gente muito como crianças ainda, né? Sei lá. Sinceramente? Passar no vestibular tá meio longe de ser a única preocupação da minha vida.

Yasmin joga o olhar para o lado, lembrando de todas as suas preocupações.

YASMIN

Perto das outras coisas, quase nem é preocupação...

BRUNA

Eu particularmente acho um saco ter que esperar até os 18 pra me sentir bem comigo mesma...

Manuela, já bem irritada, busca no olhar de Vitória apoio para sua revolta diante da fala de Bruna.

Vitória concorda discretamente com Manuela.

Yasmin continua um pouco distante, falando em um modo automático com Bruna.

YASMIN

Te entendo, amiga. As pessoas mais difíceis de agradar somos nós mesmas...

Bruna percebe os olhares repreendedores vindos de Vitória e Manuela e tenta competir pela aprovação de Yasmin.

BRUNA

Né, Yas? E aí essa gente da escola fica tentando desmotivar a gente de tentar se agradar e se gostar.

Vitória não consegue segurar um suspiro profundo de impaciência com Bruna. As outras três percebem a impaciência. Manuela e Bruna voltam ao que estavam fazendo. Yasmin muda de assunto:

(CONTINUA)

3.

CONTINUA:

YASMIN

Vi, tem uma borrachinha pra me emprestar?

Vitória coloca a mão no bolso da calça, retira uma borrachinha, e estende a mão pra cima, sem se levantar do chão.

Yasmin suspira fundo, coloca o livro didático e a caneta de lado, levanta, desce alguns degraus e pega a borrachinha da mão de Vitória.

Bruna segue movendo só a mão que escreve no seu caderninho.

Manuela fica com uma pose de quem está lendo, mas na verdade, está encarando Bruna sem que ela note.

Quando Yasmin está voltando para sentar, Manuela toma coragem de falar:

MANUELA

Eu não mudaria nada em mim.

Bruna PARA de escrever e congela por uns instantes. Ela ergue o olhar para Manuela, que a encara, e diz muito perplexa:

BRUNA

É sério isso?

Manuela continua encarando.

Yasmin prende o cabelo com cautela, atenta às próximas palavras.

Vitória se levanta devagar, até ficar sentada.

Manuela responde um pouco indignada.

MANUELA

Sim! Eu gosto bastante de como eu sou.

Vitória está olhando além das amigas, algo atrás delas. Ela se inclina um pouco para sua direita para tentar ver melhor. Manuela e Bruna entram em uma competição velada.

Yasmin baixa as mãos vagarosamente, deixando uma de cada lado, sobre a arquibancada.

BRUNA

Bom... Cada um, cada um. Eu não acho que se acomodar seja bom.

MANUELA

Mas eu não tô me acomodando, Bruna. Eu só sou feliz do jeito que eu sou, ué.

(CONTINUA)

3.

CONTINUA:

YASMIN

Vi, tem uma borrachinha pra me emprestar?

Vitória coloca a mão no bolso da calça, retira uma borrachinha, e estende a mão pra cima, sem se levantar do chão.

Yasmin suspira fundo, coloca o livro didático e a caneta de lado, levanta, desce alguns degraus e pega a borrachinha da mão de Vitória.

Bruna segue movendo só a mão que escreve no seu caderninho.

Manuela fica com uma pose de quem está lendo, mas na verdade, está encarando Bruna sem que ela note.

Quando Yasmin está voltando para sentar, Manuela toma coragem de falar:

MANUELA

Eu não mudaria nada em mim.

Bruna PARA de escrever e congela por uns instantes. Ela ergue o olhar para Manuela, que a encara, e diz muito perplexa:

BRUNA

É sério isso?

Manuela continua encarando.

Yasmin prende o cabelo com cautela, atenta às próximas palavras.

Vitória se levanta devagar, até ficar sentada.

Manuela responde um pouco indignada.

MANUELA

Sim! Eu gosto bastante de como eu sou.

Vitória está olhando além das amigas, algo atrás delas. Ela se inclina um pouco para sua direita para tentar ver melhor. Manuela e Bruna entram em uma competição velada.

Yasmin baixa as mãos vagarosamente, deixando uma de cada lado, sobre a arquibancada.

BRUNA

Bom... Cada um, cada um. Eu não acho que se acomodar seja bom.

MANUELA

Mas eu não tô me acomodando, Bruna. Eu só sou feliz do jeito que eu sou, ué.

(CONTINUA)

4.

CONTINUA:

BRUNA

E eu sou feliz querendo mudar o jeito
que eu sou. UÉ.

Bruna bufa e revira os olhos.

Yasmin, presa no meio da briga iminente das amigas, faz um sinal para Bruna se acalmar.

Manuela olha para Vitória em busca de apoio. Vitória olha fixamente para algo atrás delas.

Manuela olha para o mesmo lugar que Vitória e não vê nada. Ela balança a cabeça e volta para a discussão.

YASMIN

Eu acredito que a gente pode sempre
melhorar, mas...

MANUELA

Principalmente por dentro, né, Yas?

BRUNA

Ah guria! Para com essa escrotice,
pelo amor de deus... Se acha melhor
que todo mundo.

MANUELA

Para tu com isso de querer mudar os
outros...

BRUNA

Ah! Lá vem a certinha chata disfarçada
de...

MANUELA

Ata, né! Certa é tu que já...

YASMIN

CHEGA!!!! DEU!!!!

Yasmin estende os dois braços, um na direção de Bruna e o outro na direção de Manuela, sinalizando de todas formas possíveis que as duas devem parar.

YASMIN

Às vezes eu tenho que fazer um esforço
ENORME pra continuar andando com
vocês. Olha o TAMANHO da briga por
causa de NADA.

Yasmin encara as amigas com raiva e repreensão por alguns segundos. Quando finalmente tem certeza que a briga não vai continuar, ela começa a respirar de novo, pega sua mochila, seu livro e levanta com raiva, descendo as escadas.

(CONTINUA)

5.

CONTINUA:

Vitória levanta ao mesmo tempo, um pouco cambaleante, sem tirar os olhos do topo da arquibancada. Yasmin passa batido por ela.

Manuela enfia o livro que está lendo com raiva na bolsa, levanta e SAI pelo lado oposto à Yasmin.

Bruna respira fundo, ainda furiosa. Ela pega seu caderno e mochila, e SAI também passando por Vitória.

Vitória continua completamente congelada.

Uma BRUXA, andarilha, corcunda; sem chapéu e sem vassoura, mas com certeza uma bruxa, caminha até algumas folhagens próximas, se abaixa com dificuldade, junta uma erva do chão e ao levantar, vê Vitória a encarando. Ela encara Vitória nos olhos, e com um tom autoritário, enfurecido, ordena à menina:

BRUXA

Tu vai arrumar essa bagunça, gurria!

A Bruxa repete para Vitória o olhar fiscalizador que Yasmin lançou para Bruna e Manuela poucos instantes atrás.

Quando a Bruxa se dá por satisfeita, percebendo que Vitória recebeu, de fato, a mensagem, ela continua caminhando e se enfia no meio das folhagens, sumindo.

De longe, Vitória escuta Bruna lhe chamando.

BRUNA

Vamo, Vi. Minha mãe já deve tá chegando!

Vitória se abaixa juntando sua mochila, sem perder as folhagens de vista e SAI, desconfiada.

CENA 2. EXTERNA - TARDE - SÁBADO - PÁTIO DA CASA DE VITÓRIA

As folhas das árvores balançam extremamente devagar. Elas não parecem balançar: parecem fluir com a pouca brisa que circula, se esforçando contra o calor paralisante do verão.

CENA 3. INTERNA - TARDE - SÁBADO - QUARTO DE VITÓRIA

Vitória observa as árvores pela janela, em silêncio, até que Manuela o rompe.

MANUELA

Ficar em cima do muro não ajuda ninguém.

As duas estão sentadas no sofá diante da janela, abatidas pelo calor. Entre elas, jaz um pesado livro aberto com uma caneta marca texto no meio.

(CONTINUA)

6.

CONTINUA:

VITÓRIA

Queria ser inteligente que nem tu. Tu vai passar na federal de primeira.

MANUELA

E vou continuar aguentando essa guria.

VITÓRIA

Nossa, brigada! Eu esperava um "tu também vai passar, amor".

Manuela responde sem muita vontade.

MANUELA

Tu é negligente com os estudos... E não tem grana pra fazer cursinho, diferente dela.

Vitória ergue o queixo com humor para falar com um ar intelectual de brincadeira.

VITÓRIA

Há 7 tipos diferentes de inteligência, querida Manuela.

O humor não funciona e Manuela continua rabugenta.

MANUELA

Ai, tá bom, Vitória! Diz isso pro DaVinci, então.

Vitória encara Manuela achando um absurdo a comparação.

MANUELA

Como tu acha que se faz um gênio? Botando silicone pra vencer na vida que não é.

Vitória olha pela janela e repousa novamente os olhos sobre as árvores. Manuela espera uma reação da amiga, que não vem, e a acusa em seguida.

MANUELA

E é mais fácil ainda se achar burra pra não fazer nada.

Vitória encara mais uma vez Manuela, desta vez bastante ofendida. Após alguns segundos das duas em silêncio, ela sacode a cabeça em um "sim" muito braba com a cabeça e SAI do sofá.

MANUELA

Tu tem que te esforçar, Vitória.

(CONTINUA)

7.

CONTINUA:

Vitória caminha até a escrivaninha, pega os livros e cadernos que tem empilhados e bota no chão. Depois, afasta para a beirada da escrivaninha um tubo enorme de cola e alguns pincéis amarelos.

MANUELA

Por que tu gosta dela? Por que ela te chama de "amor"?

Manuela diz "amor" em tom de deboche.

Vitória recolhe do chão uma folha grande com recortes de papel apoiados sobre ela, enquanto sacode a cabeça em "não". Com cuidado ela ergue e move a folha enorme para cima da sua escrivaninha. Ao repousar a folha, ela molha o pincel com cola e passa a cola em um dos recortes.

VITÓRIA

Ela não faz por maldade. Ela nem se liga no que tá fazendo.

Vitória segue passando cola e colando, ignorando a presença densa da amiga na sala. Manuela olha pela janela, ofendida e magoada.

MANUELA

Isso é a desculpa de gente egoísta e invejosa.

Vitória pausa a colagem, olha para a amiga e, com um sorriso irônico diz:

VITÓRIA

Isso o que? Isso que tu tá fazendo, no caso?

Manuela não tira os olhos das árvores por alguns instantes, até que suspira fundo, deixando a tensão para lá, e levanta caminhando até parar ao lado de Vitória.

Vitória retoma a colagem dos recortes no papel e Manuela observa atentamente os detalhes. Alguns segundos depois, ela muda o assunto.

MANUELA

Nossa senhora, hein! Tu é boa mesmo nesse negócio! Obrigada por ser minha amiga, dona Vitória Marques da Rosa.

CENA 4. EXTERNA - TARDE - DOMINGO - AREIA DA PRAIA

A areia da praia, apesar de muito fina, é dura e brilhante. Com uma luminosidade muito intensa, refletindo todo o calor do verão.

(CONTINUA)

8.

CONTINUA:

Bruna e Vitória se abrigam em cadeiras sob um guarda-sol. Vitória está de óculos escuros, saída de praia, chapéu e cabelo molhado. Bruna, na cadeira ao lado, tem o cabelo preso, usa uma viseira, óculos, shorts e biquíni.

BRUNA

Eu só tô cansada de ter que ficar provando toda hora que sou inteligente também. Tu me entende, né?

Vitória é bem ríspida e direta com Bruna.

VITÓRIA

Entendo sim... A tua revolta não é com a Manuela.

BRUNA

Lógico que é! A gente tá sempre juntas. Ela tá sempre falando que a gente não pode ficar se julgando, que a gente tem que se apoiar, que ninguém vai nos apoiar... E aí ela vem fazer isso comigo? Dizer que eu que sou fútil e burra?

VITÓRIA

Bru, ela não disse nada disso. Ela só falou UMA coisinha que faz ELA se sentir bem.

Bruna fica encarando Vitória, digerindo a frase, tentando remontar o que aconteceu na cabeça.

BRUNA

Não... Não... As pessoas sempre falam uma coisa querendo dizer outra, Vi. Ela não precisava falar aquilo.

Vitória perde o interesse em tentar explicar alguma coisa para a amiga.

VITÓRIA

Eu acho que tu anda muito paranoica e agressiva.

Bruna coloca os óculos de sol e bebe um gole da sua garrafinha de água gelada e aromatizada, fechando a cara logo em seguida.

VITÓRIA

E mimada demais, meu deus.

Bruna segura um nó na gargante enquanto tenta falar aos poucos.

(CONTINUA)

9.

CONTINUA:

BRUNA

Ah que bonito isso... Daí eu fico de vilã.

VITÓRIA

A vilã varia muito entre a gente. Mas dessa vez sim, Bru.

Bruna tem o rosto voltado para o mar, de cara amarrada, sacudindo a cabeça em "não" até que uma lágrima escapa por detrás da lente dos seus óculos escuros. Ela respira fundo e seca a bochecha com a mão.

BRUNA

Tu tem que ser mais delicada com as pessoas, Vitória.

Vitória suspira fundo, desistindo mais um pouco da conversa e quase rindo pega uma lata de refrigerante, toma vários goles sem parar, disfarça um arrotto silencioso e finaliza:

VITÓRIA

Contigo só funciona assim.

Vitória olha na direção do mar. O reflexo do sol na água ofusca sua visão.

CENA 5. EXTERNA - NOITE - DOMINGO - BEIRA DA PISCINA DE YASMIN

Yasmin liga as luzes da piscina, que se espalham pela água, e senta na beirada molhando os pés ao lado de Vitória. Vitória está usando a mesma roupa da praia, mas sem o chapéu e sem os óculos, além de ter os cabelos secos. Yasmin, um maiô elegante.

VITÓRIA

Conseguiu escrever teu texto?

YASMIN

Escrever é fácil, falar na frente de todo mundo que vai ser difícil.

VITÓRIA

Nem me fala. Eu já to suando.

As duas balançam os pés suavemente dentro da água, contemplando o movimento e a luz neon imersa na piscina.

VITÓRIA

Qual é o teu plano pra conseguir falar?

YASMIN

Eu fiz dois textos... Em um eu falo o que eu sinto... No outro, nem tanto.

(CONTINUA)

10.

CONTINUA:

Se eu ficar muito nervosa, vou ter opção. E o teu?

VITÓRIA

Eu vou falar na frente do quadro.

YASMIN

Quê? Tu é louca? Como isso te ajuda?

VITÓRIA

Eu me dei conta que preciso começar a enfrentar os desafios da vida adulta.

Yasmin segura o sorriso com a boca, mas os olhos apertados denunciam uma felicidade mais forte.

YASMIN

Tu presta muita atenção em todo mundo.

VITÓRIA

É que eu não perco muito tempo falando de mim.

YASMIN

Mas aí ninguém te nota, né?

VITÓRIA

Eu não faço a menor questão... Quanto menos gente reparando em mim nessa cidade, menos gente me acusando de craquenta, satanista e sei lá o que.

Yasmin acha graça da amiga e volta a olhar a piscina ainda com um sorriso no rosto.

YASMIN

Eu gosto daqui.

VITÓRIA

Mas todo mundo gosta de ti, né, Yas.

YASMIN

E eu gosto de vocês. E vocês... Vão embora.

Vitória suspira e não sabe o que dizer. Ela escorrega pra dentro da piscina, sem molhar o cabelo. Vai até o meio da piscina e vira para Yasmin. Vitória se abaixa até a água bater um pouco abaixo da sua boca.

VITÓRIA

Eu já quis ser assim.

YASMIN

Maravilhosa que nem eu?

(CONTINUA)

11.

CONTINUA:

Yasmin fala com um tom de brincadeira.

VITÓRIA

Exatamente! Tu é maravilhosa em tudo, mulher! E não tem uma almazinha no mundo pra discordar. E se alguém discordar... A Bruna mata. E a Manuela ajuda.

As duas riem um pouco lembrando das amigas.

VITÓRIA

Mas não dá. Eu não sirvo nesse papel de ser maravilhosa e perfeita. Acho que nem as gurias.

Yasmin desmancha um pouco do sorriso enquanto Vitória fala.

YASMIN

Eu sei...

VITÓRIA

Mas a gente vem te visitar.

Yasmin respira fundo um ar pesado e solta ele, tentando deixar a angústia de toda pressão de mudanças saírem. Ela olha para a água da piscina e os pés balançando lá dentro. Ela sacode a cabeça rápido, espantando aquele sentimento ruim.

YASMIN

Quando tu achar um papel que serve... Ou que tu gosta... Vê se começa a falar, tá? Se não ninguém vai te dar bola.

VITÓRIA

Eu começo amanhã. Prometo.

Yasmin escorrega para dentro da piscina também e vai na direção da amiga, dando um abraço.

YASMIN

E se tu não começar, tu vai ser obrigada a voltar pra cá porque só eu vou lembrar que tu existe, viste?

Vitória empurra Yasmin pra longe de brincadeira.

VITÓRIA

Credo, que horror, deus me livreeee...

YASMIN

Ai, idiota!

Yasmin joga água em Vitória e as duas riem.

12.

CENA 6. INTERNA - MANHÃ - SEGUNDA-FEIRA - SALA DE AULA

Vitória está parada na frente de um quadro escolar com seus olhos voltados para baixo, lendo.

VITÓRIA

"Aparentemente eu 'tenho que' muitas coisas. A primeira delas é falar. Falar, aqui, na frente de vocês. E falar é algo que, assim como todas as outras coisas que eu tenho que fazer, está muito longe do que eu quero. Eu não quero ser linda, inteligente, conciliadora, rica, poderosa, famosa, casada ou mãe. E cada vez que sou pressionada a ser cada uma dessas coisas, eu mesma morro um pouco. Me sinto cada vez mais doente. E se tem uma coisa que eu não quero, é fazer com que outras pessoas, outras gurias, se sintam doentes como eu. Então, eu, adolescente, não vou pressionar nenhuma de vocês a ser o que não querem ser.

ALUNO NO FUNDO DA SALA (EM OFF)

Chaaaaataaa.

Vitória pisca um pouco mais rápido, despertando do transe da leitura pública do seu texto.

Ela sorri um pouco constrangida para a turma e em seguida olha na direção da professora.

A professora, em um olhar sério e firme, repreende o aluno silenciosamente. Em seu desejo vocacional de acessar a aluna, questiona com um tom exagerado de provocação.

PROFESSORA

E o que você, adolescente, quer, Vitória?

Vitória vasculha na mente uma resposta improvisada por alguns instantes. Enquanto ela está imersa, pensando, é possível ouvir alguns comentários dos colegas.

ALUNO 2

Bah, impactou a gurua.

ALUNO 3

Ô sôra, pegou pesado hein.

Vitória, simpática, ri um pouco e se apressa em responder com um nó na garganta.

CENA 7. EXTERNA - SEQUÊNCIA DE VÁRIOS HORÁRIOS E LOCAIS DA CIDADE

A voz de Vitória respondendo a pergunta se sobrepõe a uma sequência de paisagens meio urbana, meio rurais, meio

(CONTINUA)

13.

CONTINUA:

naturais da pequena cidade em que mora. Paisagens completamente vazias, sem habitantes.

Além das paisagens, as cópias da colagem que Vitória fez no Sábado, para as amigas aparecem colocadas em algum lugar do quarto delas, mostrando a Bruxa que põe ordem nas bagunças.

VITÓRIA

Eu acho que... Não que eu seja melhor que vocês... Eu só nunca vi ninguém como eu pra saber o que eu quero.