

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO SOCIAL
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO SOCIAL

GILKA PADILHA DE VARGAS

DIREÇÃO DE ARTE:

UM ESTUDO SOBRE SUA CONTRIBUIÇÃO NA CONSTRUÇÃO DOS PERSONAGENS
LÍGIA, KIKA E WELLINGTON DO FILME AMARELO MANGA

Porto Alegre
2014

GILKA PADILHA DE VARGAS

DIREÇÃO DE ARTE:

UM ESTUDO SOBRE SUA CONTRIBUIÇÃO NA CONSTRUÇÃO DOS PERSONAGENS
LÍGIA, KIKA E WELLINGTON DO FILME AMARELO MANGA

Dissertação apresentada como requisito para a
obtenção do grau de Mestre pelo Programa de Pós-
Graduação da Faculdade de Comunicação Social da
Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do
Sul.

Orientador: Prof. Dr. Carlos Gerbase

Porto Alegre
2014

V297d Vargas, Gilka Padilha de
Direção de arte: um estudo sobre sua contribuição na
construção dos personagens Lígia, Kika e Wellington do filme
Amarelo Manga / Gilka Padilha de Vargas. – Porto Alegre, 2014.
210 p. : il.

Diss. (Mestrado) – Faculdade de Comunicação Social,
PUCRS.

Orientação: Prof. Dr. Carlos Gerbase

1. Cinema. 2. Direção de arte. 3. Personagem. 4. Amarelo
Manga (filme) - crítica e interpretação. I. Gerbase, Carlos. II.
Título.

CDD 791.43

Ficha Catalográfica elaborada por
Sabrina Vicari
CRB 10/1594

GILKA PADILHA DE VARGAS

DIREÇÃO DE ARTE:

UM ESTUDO SOBRE SUA CONTRIBUIÇÃO NA CONSTRUÇÃO DOS PERSONAGENS
LÍGIA, KIKA E WELLINGTON DO FILME AMARELO MANGA

Dissertação apresentada como requisito para a
obtenção do grau de Mestre pelo Programa de Pós-
Graduação da Faculdade de Comunicação Social da
Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do
Sul.

Aprovada em: _____ de _____ de _____.

BANCA EXAMINADORA:

Prof. Dr. Carlos Gerbase – PUCRS

Prof. Dra. Cristiane Freitas Gutfriend – PUCRS

Prof. Dra. Mirna Spritzer - UFRGS

Porto Alegre
2014

Dedico esta dissertação aos meus pais, Olavo Silva de Vargas e Noemi Padilha de Vargas (*in memoriam*), que me ensinaram a viver de forma digna, honesta e justa. Com eles aprendi a dividir as minhas buscas, anseios e conquistas, bem como toda a experiência e o conhecimento adquiridos nesta jornada.

Ao meu irmão Gilson Vargas e à minha amiga Iara Noemi, grandes parceiros de todos os momentos, sem os quais, com certeza, não teria aceitado o desafio de voltar à vida acadêmica.

E, por fim, à Professora Dra. Umbelina Barreto, por ter me mostrado que pesquisar e estudar são um desafio muito gratificante.

AGRADECIMENTOS

Agradeço ao meu orientador Professor Dr. Carlos Gerbase pela acolhida, paciência e incentivo; pela tranquilidade e respeito com que me acompanhou nos momentos decisivos; à Professora Dra. Cristiane Freitas Gutfriend e à Professora Dra. Mirna Spritzer, pelas valiosas contribuições na Banca de Qualificação, apontando com precisão o caminho a seguir e pelo seu honroso aceite para a Banca Final.

À CAPES, pela bolsa de estudos que proporcionou condições financeiras para dedicar-me ao trabalho de elaborar esta dissertação.

À Fundação Ecarta, que abriu suas portas oportunizando, a partir de seu Núcleo de Cinema, um espaço para o estudo, a discussão, a reflexão e a pesquisa sobre direção de arte.

Aos meus alunos, por me estimularem a buscar conhecimento e pelo grande prazer de estar em constante aprendizagem. Em especial aos do grupo de estudos de direção de arte, na figura de Renato Wolff, meu incansável revisor.

A todos os diretores, diretores de fotografia e equipes da arte com os quais trabalhei.

Aos professores e colegas do mestrado, pelas discussões, trocas e incentivo.

À Iara Noemi, por sua generosidade em compartilhar comigo seus autores, seu conhecimento, suas ideias e reflexões sobre direção de arte. Ouvinte e leitora atenta, sempre disposta a ser minha interlocutora, colocando-se na posição de cúmplice de minhas dúvidas e questionamentos, como um espelho me permitiu não somente olhar para as minhas ideias e estruturá-las, mas, principalmente, refletir sobre elas. Apoio fundamental e vital para a elaboração desta dissertação.

Ao Gilson Vargas, por ter me infectado com o vírus do “fazer cinema”, paixão, amor e aventura que hoje compartilhamos.

À minha família e aos meus amigos que compreenderam a minha ausência em tantos momentos importantes. Em especial, ao meu pai: Olavo.

Criar é próprio do artista [...] o criador autêntico não é somente um ser dotado; é um homem que soube ordenar, tendo em vista sua finalidade, todo um conjunto de atividades das quais a obra de arte é o resultado. Henri Matisse

RESUMO

A presente dissertação aborda o trabalho da direção de arte enfocando sua contribuição na construção do personagem cinematográfico. Tem como *corpus* as cenas de apresentação dos personagens Lígia, Kika e Wellington do filme *Amarelo manga* (Cláudio Assis, 2003, Brasil). Trata da participação da direção de arte no processo de transposição do personagem, escrito e descrito, e de seu universo para a imagem cinematográfica. Apresenta a direção de arte como responsável pela concepção da materialidade necessária para estabelecer a visualidade do personagem e de seu entorno. Assinala a importância de selecionar e relacionar estrategicamente as informações visuais contidas em seus elementos de trabalho a fim de proporcionar indícios que contribuirão para revelar vários aspectos do personagem.

PALAVRAS-CHAVE: Comunicação. Cinema. Direção de arte. Personagem cinematográfico. Imagem cinematográfica. *Amarelo manga*.

ABSTRACT

This dissertation discusses the work of art direction focusing on its contribution to the construction of the cinematographic character. It has as the corpus the presentation sequences of the characters Lígia, Kika and Wellington at the movie *Mango yellow* (*Amarelo manga*, Cláudio Assis, 2003, Brazil). It treats the participation of the art direction in the process of transposing the character - written and described – and its universe to the cinematographic image. It presents the art direction as the responsible for the conception of materiality needed to establish the visuality of the character and its environments. It also points to the importance of select and strategically relate the visual information contained in its work elements to provide indicative evidence that will help to reveal various aspects of the character.

KEY-WORDS: Communication. Cinema. Art direction. Cinematographic character. Cinematographic image. *Mango yellow*.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 01 – Fotogramas do filme <i>O jardineiro regado</i> (1895)	033
Figura 02 – Desenhos de Méliès para o filme <i>Joana d’Arc</i> (1900)	035
Figura 03 – Fotogramas do filme <i>Joana d’Arc</i> (1900)	035
Figura 04 – Estúdio em <i>Montreuil-sous-Bois</i> e Georges Méliès trabalhando	036
Figura 05 – Fotogramas do filme <i>Viagem à Lua</i> (1902)	037
Figura 06 – Estúdio <i>Black Maria</i>	037
Figura 07 – Foto de 1899, <i>set</i> no terraço do estúdio Lubin, Filadélfia	038
Figura 08 – Fotogramas do filme <i>Vida de um bombeiro americano</i> (1903)	039
Figura 09 – Fotogramas do filme <i>O grande roubo ao trem</i> (1903)	039
Figura 10 – Fotogramas do filme <i>O assassinato do duque de Guise</i> (1908)	040
Figura 11 – Fotogramas do filme <i>Cabiria</i> (1914)	043
Figura 12 – Fotogramas do filme <i>Intolerância</i> (1916)	044
Figura 13 – Fotogramas do filme <i>Os proscritos</i> (1917)	045
Figura 14 – Fotogramas do filme <i>O gabinete do dr. Caligari</i> (1919)	046
Figura 15 – Fotogramas do filme <i>Salò ou os 120 dias de Sodoma</i> (1975)	072
Figura 16 – Fotogramas do filme <i>Mishima: uma vida em quatro tempos</i> (1985)	073
Figura 17 – Fotogramas do filme <i>Amarelo manga</i> (2003)	075
Figura 18 – Fotogramas do filme <i>Playtime – tempo de diversão</i> (1967)	078
Figura 19 – Personagens do filme <i>Amarelo manga</i> (2003)	081
Figura 20 – Fotogramas do filme <i>Feios, sujos e malvados</i> (1976)	090
Figura 21 – Fotogramas do filme <i>Repulsa ao sexo</i> (1965)	093
Figura 22 – Fotogramas do filme <i>Trágico amanhecer</i> (1939): quarto de François	096
Figura 23 – Fotogramas do filme <i>A Paixão de Joana d’Arc</i> (1928)	098
Figura 24 – Fotogramas do filme <i>M – o vampiro de Düsseldorf</i> (1931)	099
Figura 25 – Fotograma do filme <i>O nome da rosa</i> (1986)	100
Figura 26 – Fotogramas do filme <i>Amarelo manga</i> (2003)	101
Figura 27 – Fotogramas do filme <i>Cidadão Kane</i> (1941)	102
Figura 28 – Fotogramas do filme <i>Crepúsculo dos deuses</i> (1950)	103
Figura 29 – Fotogramas do filme <i>Amarelo manga</i> (2003): quarto de Aurora	104
Figura 30 – Fotogramas do filme <i>Metrópolis</i> (1927)	105
Figura 31 – Fotogramas do filme <i>Amarelo manga</i> (2003): Texas Hotel	106
Figura 32 – Fotogramas do filme <i>Amarelo manga</i> (2003): Texas Hotel	107
Figura 33 – Fotogramas do filme <i>O segundo rosto</i> (1966)	108

Figura 34 – Fotograma do filme <i>O nome da rosa</i> (1986): labirinto da biblioteca	110
Figura 35 – Personagens infantis de <i>Castelo Rá-Tim-Bum, o filme</i> (1999)	115
Figura 36 – Fotogramas do filme <i>Metrópolis</i> (1927): trabalhadores uniformizados	116
Figura 37 – Fotogramas do filme <i>Amarelo manga</i> (2003): Dunga	117
Figura 38 – Fotogramas do filme <i>A rainha Margot</i> (1994)	119
Figura 39 – O visual dos personagens do filme <i>O nome da rosa</i> (1986)	120
Figura 40 – O figurino dos personagens do filme <i>O nome da rosa</i> (1986)	121
Figura 41 – Fotogramas do filme <i>Amarelo manga</i> (2003): Aurora	121
Figura 42 – Fotogramas do filme <i>Amarelo manga</i> (2003): a cor amarelo	124
Figura 43 – Fotogramas do filme <i>Amarelo manga</i> (2003): a manga	125
Figura 44 – Fotogramas do filme <i>O cheiro do ralo</i> (2006)	128
Figura 45 – Fotogramas do filme <i>O nome da rosa</i> (1986): texturas	129
Figura 46 – Fotogramas do filme <i>Crepúsculo dos deuses</i> (1950): texturas	130
Figura 47 – Fotogramas do filme <i>O gabinete do dr. Caligari</i> (1919): formas e linhas	133
Figura 48 – Fotogramas do filme <i>Gattaca – experiência genética</i> (1997)	134
Figura 49 – Fotogramas do filme <i>Anahy de las Misiones</i> (1997)	135
Figura 50 – Fotogramas do filme <i>Anahy de las Misiones</i> (1997)	136
Figura 51 – Fotogramas do filme <i>Carandiru</i> (2003): ambientes construídos	137
Figura 52 – Fotogramas do filme <i>Carandiru</i> (2003)	137
Figura 53 – Caracterização de Lady e Sem Chance do filme <i>Carandiru</i> (2003)	138
Figura 54 – As tatuagens do filme <i>Carandiru</i> (2003)	139
Figura 55 – Fotogramas da cena inicial de <i>Janela indiscreta</i> (1954)	141
Figura 56 – Fotogramas da cena inicial de <i>O beijo da mulher aranha</i> (1985)	143
Figura 57 – Fotogramas da cena inicial de <i>Seven – os sete crimes capitais</i> (1995)	144
Figura 58 – Lígia dormindo	151
Figura 59 – O pequeno quarto de Lígia	152
Figura 60 – A cozinha de Lígia no Bar Avenida	152
Figura 61 – Topografia do salão do Bar Avenida	154
Figura 62 – O rosto de Lígia é mostrado ao espectador	154
Figura 63 – Salão do Bar Avenida	155
Figura 64 – Detalhe de um fotograma: cama de casal	160
Figura 65 – Objetos desorganizados no quarto	161
Figura 66 – Detalhe de um fotograma: mesa arrumada	162
Figura 67 – Detalhe de um fotograma: São Jorge na cozinha	162
Figura 68 – A caracterização visual de Lígia	164

Figura 69 – O templo e o pastor protestante	166
Figura 70 – Lúcia Cristina, mais conhecida como Kika	167
Figura 71 – Homens trabalhando no matadouro	174
Figura 72 – Wellington desmembrando uma carcaça bovina a golpes de machadinha	174
Figura 73 – Wellington, de costas, apresenta a letra K em seu cabelo	175
Figura 74 – Wellington pronuncia seu nome	175
Figura 75 – Câmera próxima às carcaças	176
Figura 76 – Chão e panos sujos de sangue	179
Figura 77 – A caracterização visual de Wellington	180
Figura 78 – Homens trabalhando sem roupa adequada	182

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Ambiente Lígia	156
Quadro 2 – Caracterização visual Lígia	158
Quadro 3 – Ambiente Kika	167
Quadro 4 – Caracterização visual Kika	168
Quadro 5 – Ambiente Wellington	176
Quadro 6 – Caracterização visual Wellington	177

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	014
1 DIREÇÃO DE ARTE	024
1.1 ALGUNS AUTORES	026
1.2 NOMENCLATURA	030
1.3 HERANÇA TEATRAL	032
1.4 E NO BRASIL?	046
2 DIREÇÃO DE ARTE E O VISUAL DO FILME	053
2.1 CONSTRUINDO O VISUAL DO FILME	057
2.1.1 Roteiro: o primeiro referencial	058
2.1.2 O tripé da visualidade	060
2.2 ASPECTOS TÉCNICOS E ARTÍSTICOS DA DIREÇÃO DE ARTE	065
3 DIREÇÃO DE ARTE E PERSONAGEM CINEMATOGRAFICO	080
3.1 COMO ‘COLOCAR VIDA’ NO PERSONAGEM?	082
3.2 ELEMENTOS DE TRABALHO, ARTICULAÇÕES E ESTRATÉGIAS DA DIREÇÃO DE ARTE	090
3.2.1 O personagem e o ambiente	091
3.2.2 O visual do personagem	110
3.2.3 Cor, textura e outros elementos	122
3.3 DIREÇÃO DE ARTE: APRESENTANDO PERSONAGENS	140
4 DIREÇÃO DE ARTE E A APRESENTAÇÃO DE LÍGIA, KIKA E WELLINGTON NO FILME AMARELO MANGA	146
4.1 O UNIVERSO COTIDIANO DE LÍGIA	149
4.2 NEM TUDO É O QUE PARECE, O HÁBITO NÃO FAZ O MONGE	165
4.3 PREDADOR OU GADO MARCADO, “K” DE K(C)ANIBAL OU DE KIKA ...	172
4.4 A CONTRIBUIÇÃO DA DIREÇÃO DE ARTE	182
CONSIDERAÇÕES FINAIS	185

REFERÊNCIAS	191
FILMOGRAFIA	200
ANEXO A – Ficha técnica do filme <i>Amarelo manga</i>	202
ANEXO B – Roteiro original: sequências do <i>corpus</i>	206
ANEXO C – DVD com as cenas do <i>corpus</i>	210

INTRODUÇÃO

Realizar uma obra cinematográfica exige a participação de vários profissionais, com cada um deles articulando o seu fazer para construir imagens e sons. A presente dissertação *Direção de arte: um estudo sobre sua contribuição na construção dos personagens Lígia, Kika e Wellington do filme Amarelo manga* tem como foco o estudo da direção de arte em sua relação com o personagem cinematográfico, seu ambiente e sua caracterização visual. Para tal, aborda o papel que a direção de arte desempenha enquanto responsável pelo estabelecimento da materialidade a ser iluminada e filmada, ou seja, enquanto partícipe da construção da imagem cinematográfica.

Essa função faz parte de minha vida desde 1996, quando fui chamada para integrar o departamento da arte, inicialmente como assistente de direção de arte e produtora de arte; após alguns trabalhos, passei a assumir a função de diretora de arte. À época, além de exercer a profissão de psicóloga, já estava ligada ao estudo das artes plásticas. O que começou de forma quase que intuitiva tornou-se minha profissão e, paralelamente a isso, iniciei minhas buscas por conteúdos técnicos e teóricos sobre direção de arte, diretor de arte, departamento da arte, linguagem cinematográfica, direção, direção de fotografia.

Para fazer um trabalho consistente deveria me instrumentalizar, encontrar escritos que sustentassem e orientassem minha prática profissional. Entretanto, havia poucas referências bibliográficas, inexistiam cursos vinculados ao assunto, era escasso o acesso às biografias de diferentes diretores de arte. A importância do tema surgiu nesse momento; senti a necessidade de sistematizar os conteúdos encontrados de forma esparsa, como comentários realizados por algum diretor ao falar sobre seus filmes ou capítulos de livros. Cabe salientar que a maior parte desse material foi traduzida.

Procurei organizar o conhecimento adquirido e, a partir de 1999, atendendo à demanda existente em nosso mercado, em parceria com a diretora de arte Iara Noemi¹, ministrei oficinas junto a produtoras e cursos de extensão ligados a diferentes universidades. Elaboramos material didático, organizamos as informações já obtidas para passar aos alunos, desenvolvemos e/ou adaptamos diferentes tipos de planilhas. Mantendo a parceria, desde 2005 coordenamos o grupo de estudos “Direção de arte em cinema”; em um primeiro

¹ Diretora de arte atuante no mercado audiovisual desde 1996. Em parceria com Gilka Vargas, participou de projetos de longas, médias e curtas-metragens, com diversos diretores e produtoras do RS. Dedicou-se ao estudo dos conteúdos teóricos da direção de arte em cinema.

momento na Usina do Gasômetro e, a partir de 2007, no Núcleo de Cinema da Fundação Cultural e Assistencial ECARTA (Educação, Cultura, Arte, Recreação, Tecnologia e Assistência), no qual atuamos como consultoras. Nesse grupo, já foram desenvolvidos vários módulos, dentre eles “*Os primeiros passos da Direção de Arte: a evolução histórica*”, “*Direção de Arte e imagem cinematográfica: aspectos técnicos*”, “*Direção de Arte e concepção artística da imagem cinematográfica*”, “*Direção de Arte cinematográfica: história, evolução e perspectivas*”, “*Projeto de Direção de Arte: ambientação e caracterização visual dos personagens*”, “*Projeto de Direção de Arte: da concepção à execução*”, “*Tradução e discussão do livro Set in Motion – Art Direction and Film Narrative, de Affron e Affron*”, “*Processos de trabalho de diferentes diretores de arte*”, “*Contribuição da Direção de Arte na construção do personagem*” e “*Dante Ferretti: de Pasolini a Scorsese*”. Para o primeiro semestre de 2014, foi escolhido o tema “*Direção de arte em filmes de baixo orçamento*”.

Por considerar que a teorização da função é importante tanto como base para o desempenho de profissionais, consolidando as suas especificidades e competências, quanto como elemento de análise da estrutura da imagem cinematográfica, decidi ingressar no mestrado. Esse seria um modo de sistematizar as informações que chegam a cada trabalho novo e aquelas que, via grupo de estudos, tiveram seu início em alguns dos módulos mencionados e estão presentes nesta dissertação.

Aída Marques (2007) argumenta que existe um grande vazio teórico em relação à direção de arte em nosso país, com vários temas referentes a essa função raramente questionados, dentre eles a construção do personagem. As brasileiras Débora Butruce (2005) e Elizabeth Jacob (2006) são o ponto inicial de minhas pesquisas; ambas estabelecem extensa revisão teórica e desenvolvem importantes considerações quanto à participação da direção de arte na criação da visualidade fílmica em suas dissertações.

A partir de tais leituras, surgem algumas questões: qual a participação da direção de arte, sua contribuição para o processo de constituição e construção do personagem? A direção de arte, ao selecionar, relacionar e articular estrategicamente as informações visuais contidas em seus elementos de trabalho concretos e visíveis, contribui para a construção do personagem? A direção de arte, ao constituir a materialidade de um filme, está construindo um universo que também auxilia a revelar os personagens, suas características, suas nuances? Ao conceber e materializar o visual dos personagens e os ambientes onde são apresentados, a direção de arte pode proporcionar ao espectador informações e indícios sobre o personagem?

O roteirista e o diretor articulam seus elementos de trabalho para construir e tornar os personagens convincentes e verossímeis. Esses dizeres são facilmente encontrados em variados autores. Eles abordam o trabalho do roteirista e seu esforço em criar a personalidade do personagem, como é o seu ambiente, como é a sua vida e, quanto à direção, como esta se utiliza dos recursos cinematográficos para alcançar esse objetivo. Contudo, persiste a falta de estudos em relação à participação da direção de arte, de forma direta e específica nesse processo. Nas aulas que ministro, em conversas com colegas cineastas e, principalmente, em meu dia-a-dia profissional, ao discutir com a direção e a direção de fotografia a visualidade a ser constituída para determinado projeto, fica cada vez mais clara a necessidade de estudar, discutir e teorizar sobre o pressuposto da presente dissertação: a direção de arte participa de modo efetivo na construção dos personagens ao materializar as estruturas de base da visualidade fílmica, ao conceber, articular, compor e harmonizar os ambientes, o aspecto visual dos personagens e todos os elementos físicos e materiais enquadrados pela câmera.

Partindo do princípio de que um filme é uma obra coletiva e que o diretor de arte toma parte ativa nessa criação, trabalho em busca das ligações, dos jogos que permeiam o tema visualidade cinematográfica/direção de arte/personagem. *Direção de arte: um estudo sobre sua contribuição na construção dos personagens Lígia, Kika e Wellington do filme Amarelo manga*, encontra-se centrado no fazer da direção de arte e em sua participação no processo de construção dos personagens; tem por objetivo examinar mais profundamente a importância da escolha e articulação dos elementos concretos e visíveis na concepção do visual do filme e, conseqüentemente, em sua participação na criação dos espaços e na caracterização visual dos personagens.

Ao não encontrar publicações que contemplem diretamente essas questões, realizo a extensão e ampliação de autores que se referem ao personagem cinematográfico (criação, construção, caracterização e entorno). Torna-se necessário pesquisar, estudar, elaborar e vincular diferentes conteúdos: imagem cinematográfica, direção de arte e suas potencialidades técnicas e artísticas, materialidade dos espaços e do visual do personagem, direção de arte e seus elementos de trabalho, articulações e estratégias na construção do personagem. Diferentes escritos e estudos de pesquisadores, historiadores, estudiosos e diretores de arte são utilizados como suporte.

Abordo a relação do visual do filme com a criação e a construção do personagem cinematográfico, as atribuições da direção de arte no processo de transposição do personagem, escrito e descrito no roteiro, e de seu universo para a imagem cinematográfica.

Apresento a direção de arte como responsável pela concepção da materialidade necessária para estabelecer a visualidade do personagem e de seu entorno. Argumento sobre a importância de utilizar seus aspectos técnicos e artísticos de modo equilibrado, sem a prevalência de qualquer um deles. Aponto que, a partir das indicações e informações do roteiro e das intenções do diretor, a direção de arte escolhe, relaciona e articula seus elementos de trabalho para revelar o personagem em seus vários aspectos, descortinando sua vida interior, conflitos, personalidade e sua história.

Estabeleço um diálogo entre diversos autores para embasar e tecer reflexões sobre esse processo. Partindo dos conteúdos – teorias e técnicas – pesquisados e estudados, examino, procurando compreender e assinalar, nas cenas do *corpus*, de que modo a direção de arte participa e contribui efetivamente para a construção desses personagens. Tenho como objetivo reconhecer e apontar como a direção de arte estrategicamente seleciona e joga com seus elementos concebendo, criando, compondo e harmonizando os ambientes e o visual dos personagens; ou seja, como articula as cores, os volumes, as texturas e todos os demais elementos visuais e visíveis que constituem a imagem cinematográfica.

Quando da realização do Prêmio ABC de Cinematografia de 2004, aconteceu o ciclo de discussões da Semana ABC, dentre as quais assinalamos *Análise crítica pela ótica da direção de arte*, mediada por Inês Salgado (figurinista) e tendo como participantes João Luiz Vieira e Hernani Heffner. São analisados os filmes *Acquaria* (Flávia Moraes, 2003), *Desmundo* (Alain Fresnot, 2002), *Amarelo manga* (Cláudio Assis, 2003), *Carandiru* (Hector Babenco, 2003) e *Dois perdidos numa noite suja* (José Joffily, 2002), concorrentes ao prêmio de Melhor Direção de Arte a ser concedido pela Associação Brasileira de Cinematografia.

Ao longo da discussão, Heffner levanta uma questão importante: “como, efetivamente, se percebe um filme através da direção de arte? [...] É possível fazer este exercício, [...] como fazer este exercício?” Buscando, desse modo, perceber a composição visual realizada por meio de objetos e demais elementos, como a direção de arte “[...] reconfigura aquela imagem de uma outra forma; perceber [a composição] dentro deste filme como é que estes elementos visuais atuam, funcionam, não funcionam, se configuram, reconfiguram [...]”.

Comentários como esse – aliados à colocação anterior de Marques (2007) de que existe no país um vazio teórico em relação à função direção de arte e como esta participa da construção dos personagens e de seu entorno – acabam por incentivar minha busca.

Como critérios para a escolha do objeto de pesquisa e do *corpus* a ser analisado, foram estabelecidos os seguintes passos:

- a) filmes brasileiros lançados a partir de 2000;
- b) filmes examinados no debate *Análise crítica pela ótica da direção de arte* e indicados ao Prêmio ABC de Cinematografia 2004 na categoria de Melhor Direção de Arte;
- c) filmes nos quais já constam no roteiro informações, descrições e indicações do visual dos ambientes e dos personagens;
- d) cenas nas quais é claro o objetivo de apresentar a visualidade do personagem, dedicando atenção especial ao seu entorno e à sua caracterização.

O filme escolhido para este estudo é *Amarelo manga* (Cláudio Assis, 2003, Brasil), realizado em 2001² e lançado no ano de 2003. Assistindo ao filme e lendo o seu roteiro, percebi que as sequências de abertura poderiam auxiliar na demonstração das escolhas e intenções do diretor de arte de forma sistematizada e objetiva, isto é, no exame da contribuição da direção de arte por meio de seus elementos visuais de trabalho para a apresentação dos personagens - resultado do processo de construção dos mesmos -, de forma clara e contundente. Assim, delimito o *corpus* para a análise fílmica: as cenas de apresentação de Lígia, Kika e Wellington do filme *Amarelo manga* (2003), por ordem de aparição no filme. Contudo, observações referentes aos distintos ambientes e demais personagens são inseridas ao longo desta dissertação. Essa é uma forma de pontuar o trabalho da direção de arte, suas estratégias e jogos, além de suas articulações junto à direção e à direção de fotografia. Por meio de exemplos de transposição do roteiro para imagens cinematográficas, estabeleço o diálogo entre o filme e diferentes autores e conteúdos e demonstro ao leitor como será minha análise.

Amarelo manga (2003) foi produzido em Pernambuco, com recursos do Prêmio de Baixo Orçamento do Ministério da Cultura (MinC), e Cláudio Assis tem nele o seu primeiro longa-metragem. Com roteiro de Hilton Lacerda, sua equipe é formada por profissionais regionais e nacionais. Renata Pinheiro, também estreante em longas, assina a direção de arte, e Walter Carvalho, importante nome na cinematografia nacional, a direção de fotografia.

A história narra um dia na vida da periferia de Recife, trazendo a violência contida na repetição, na mesmice do cotidiano, na degradação da cidade, na pobreza do povo, nos

² Conforme reportagem *Amarelo Manga já é fotograma* de Júlio Cavani, publicada em Recife no Jornal do Commercio, Caderno C, em 01 novembro de 2001.

palavrões proferidos. Seus personagens, marginalizados e periféricos, vivem mais um dia em busca da realização de seus desejos, da liberação de seus impulsos. A narrativa pode ser dividida em três partes: na primeira, Assis apresenta os personagens em seus ambientes e suas relações. A segunda se inicia quando Lígia traz o primeiro momento de tensão ao explodir dizendo não aguentar mais a vida que leva no Bar Avenida, com os clientes assediando-a de modo vulgar. A terceira e última parte começa com a carta de Dunga, delatando Wellington, e termina com a mudança de Kika após seu encontro com os adúlteros. Na segunda manhã diegética, Lígia reabre o Bar Avenida, como o faz diariamente, com o mesmo texto queixoso.

Ao iniciar esta dissertação, meus focos principais eram o personagem e a direção de arte. Partindo de Aristóteles, visitei autores da literatura, do teatro e do cinema, passando por diversas teorias e momentos da literatura buscando encontrar o personagem nesses escritos e perceber como ele nos é revelado. Quanto ao teatro, procurei compreender como o personagem, agora encarnado em um ator, é apresentado ao espectador; como o espaço da encenação, elementos cenográficos e a caracterização efetuada por meio do figurino, maquiagem e cabelos revelam aspectos de sua personalidade e, também, como ele reflete os valores de sua época. No final do século XIX, surge o cinematógrafo, o que proporciona ao personagem um novo meio; mesmo estando em um espaço concreto e material, passa a ser uma imagem mediada pela câmera.

Ao longo do processo de elaboração, novo recorte foi instituído. Entretanto, creio que foi essencial esse percurso, esse encontro com a literatura e com o teatro, que eram quase que totalmente desconhecidos para mim e acabaram por facilitar minha leitura dos autores que se debruçaram sobre o personagem descrito no roteiro e entender a origem de alguns aspectos da caracterização – tanto do personagem como de seu ambiente.

Para melhor refletir e aprofundar meus estudos, dividi a dissertação em quatro capítulos.

No capítulo inicial, intitulado *Direção de arte*, há uma contextualização histórica acerca da direção de arte, sua herança teatral, sua nomenclatura e terminologia utilizadas de acordo com o país e a época para, após, abordar publicações teóricas referentes à função no mundo e no Brasil. Nesse capítulo constam os seguintes subitens:

– *Alguns autores*, que apresenta diversas publicações oriundas de França, Inglaterra, Alemanha, Itália, Espanha, Argentina, México, EUA e Brasil. Além de alguns títulos, há breve descrição de conteúdo. Realizo rápido levantamento de obras dedicadas à direção de

arte desde a época do surgimento do cinema, com a sistematização de sua origem, suas especificidades, seus conteúdos, suas técnicas e estratégias;

– *Nomenclatura* aponta como, dependendo de seu país de origem, tanto a função direção de arte como o profissional diretor de arte recebem distintas denominações, assim como atribuições também diferenciadas;

– *Herança teatral* assinala a ligação dos primeiros filmes com o teatro: suas convenções cenográficas, seus profissionais e, por intermédio de pequeno panorama histórico, é apresentada a evolução da cenografia, inicialmente teatral, para o cinema;

– *E no Brasil?* traz breve levantamento das publicações realizadas sobre o tema em nosso país e como também o nosso cinema começou com profissionais oriundos do teatro. É visto como a função e suas atribuições específicas têm sua oficialização recente – 1978 – e como somente em 1995 é iniciado o debate sobre a participação da direção de arte na construção da visualidade do filme. São apontados escritos publicados em português, dissertações surgidas após 1993, em especial as de Débora Butruce (2005) e de Elizabeth Jacob (2006). Também é assinalada a importância dos ciclos de debates da *Semana ABC de Cinematografia*, no ano de 2004, nos quais é tratada a necessidade de se discutir sobre a profissão, o funcionamento do departamento da arte, a inserção da disciplina direção de arte nos cursos de cinema e investimento na formação de futuros profissionais.

O segundo capítulo, *Direção de arte e o visual do filme*, tem como foco a construção da visualidade fílmica. Em sua introdução, é apresentada a argumentação de Cláudio Assis sobre o ponto de vista que deseja imprimir em seu filme. É abordado como o espaço concreto, físico, é constituído para produzir uma determinada imagem, mediada pela câmera, e como esta institui olhares diferenciados, tanto por suas posições e movimentos como por mostrar ambiente e personagem em seus detalhes. Este capítulo está dividido em dois momentos:

– *Construindo o visual do filme* traz os níveis de estruturação da imagem cinematográfica e os subitens *Roteiro: o primeiro referencial* e *O tripé da visualidade*. Abrange conteúdos ligados à criação e à construção da visualidade de um filme; como o roteiro é fonte das primeiras referências visuais para que direção, direção de fotografia e direção de arte colaborem entre si e estabeleçam o conceito visual; quais as atribuições específicas da direção de arte nesse processo de transposição da escrita para a imagem cinematográfica;

– *Aspectos técnicos e artísticos da direção de arte* discorre sobre a constante busca de equilíbrio entre técnica e criação artística enfrentada pelo diretor de arte, para conceber e construir o espaço diegético em sua materialidade para o “olho da câmera”, estabelecendo-o como suporte da narrativa e, também, como um espaço que provoque uma experiência estética no espectador. Trago aqui a importância de reconhecer que cada filme é único, tem seu próprio processo, suas próprias características. Aponto a necessidade de o diretor de arte ter seu repertório visual amplo, trabalhar com pesquisa, estabelecer metáforas visuais, participar da elaboração do conceito visual do filme, enriquecer o visual do personagem com o detalhamento, não só de sua caracterização como de seu ambiente. Assinalo, ainda, que sua capacidade de adaptação é essencial, pois, para conceber seu projeto, precisa considerar desde a faceta artística exigida pelo roteiro e pelo diretor até as diferentes condições de produção.

O terceiro capítulo, *Direção de arte e personagem cinematográfico*, tem como foco a criação e a construção do personagem. Aqui começa a articulação da relação do visual do filme com a construção do personagem. Do mesmo modo que o roteirista dota o personagem de características próprias, individuais, a direção de arte também o faz por intermédio de seus elementos de trabalho. Encontra-se dividido em três momentos:

– *Como ‘colocar vida’ no personagem?* apresenta pequena compilação de ideias e reflexões de diferentes autores que abordam questões sobre o personagem cinematográfico e o seu entorno, principalmente associadas ao roteiro e à função do roteirista. Realizo uma extensão: ao roteirista cabe a concepção dos espaços nos quais se desenrola a narrativa, a criação e descrição das características do personagem; ao diretor de arte concerne conceber e materializar tais espaços e caracterizar visualmente o personagem. A direção de arte joga com elementos visíveis a fim de contextualizá-lo na história, individualizando-o e dando-lhe vida por meio de detalhes.

– *Elementos de trabalho, articulações e estratégias da direção de arte* traz filmes europeus, norte-americanos e brasileiros como exemplos de articulações que a direção de arte realiza por meio de seus elementos de trabalho para que o ambiente atue como suporte da narrativa, para estabelecer metáforas visuais e para que tanto figurino quanto maquiagem e objetos participem efetivamente da construção do personagem cinematográfico. Para sistematizar o estudo dos elementos da direção de arte, é adotada a seguinte estrutura: *O personagem e o ambiente*, subitem que traz o espaço cenográfico, a arquitetura, a paisagem, os móveis, os objetos e os adereços; *O visual do personagem*, que abrange a caracterização

por meio do figurino, da maquiagem, do cabelo e dos acessórios; e *Cor, textura e outros elementos*, que discorre sobre os elementos visuais e visíveis que integram a cena.

Finalizo o capítulo com o subitem *Apresentando personagens*. Nele são vistos três exemplos de apresentação do personagem, assinalando a importância de sua primeira aparição, da primeira visualização que o espectador tem dele e do filme como um todo.

No quarto e último capítulo, *Direção de arte e a apresentação de Lígia, Kika e Wellington do filme Amarelo manga*, enfoco a direção de arte como elemento que participa no processo de construção dos personagens, com ênfase na apresentação destes.

Como parte do aprofundamento do estudo e da reflexão sobre o tema escolhido, analiso as cenas de apresentação dos três personagens. Nesse momento, busco estabelecer e entender as relações existentes entre os elementos decompostos e instituir a consequente interpretação; procuro compreender e apontar como a direção de arte concebe e articula seus elementos de trabalho a fim de provocar no espectador percepções, emoções, sensações, sentido e significados, participando, assim, da constituição de uma materialidade que contribui para a apresentação do personagem.

Tendo como recorte o trabalho da direção de arte na transposição do visual dos personagens Lígia, Kika e Wellington, tomo por base os autores pesquisados e realizo um cruzamento teórico, aplicando seus conteúdos na análise fílmica. Identifico e procuro apontar, examinar e analisar como, ao conceber e materializar o visual dos personagens e dos ambientes onde são apresentados, a direção de arte seleciona, relaciona e articula de forma estratégica as informações visuais, a fim de proporcionar ao espectador indicações de quem são esses personagens. Este capítulo encontra-se estruturado da seguinte forma: *O universo cotidiano de Lígia, Nem tudo é o que parece, o hábito não faz o monge, Predador ou gado marcado, “K” de K(C)anibal ou de Kika e A contribuição da direção de arte*.

As cenas de apresentação dos personagens Lígia, Kika e Wellington são comparadas às sequências correspondentes originais do roteiro. Para decompor de forma objetiva os elementos visuais, em um primeiro momento trago a transcrição³ das indicações e descrições contidas nas sequências do roteiro e descrição das cenas correspondentes; após, constituo quadros comparando as sequências que constam no roteiro com as cenas filmadas e assinalando as diferenças e as adaptações realizadas nos ambientes e no visual dos personagens, bem como em todos os elementos materiais, visuais e visíveis da cena para o

³ Ver ANEXO B – Roteiro original: sequências do *corpus*.

registro da câmera. Ou seja, analiso o trabalho da direção de arte a partir da comparação entre os dados, informações e descrição encontrados no roteiro e nas cenas.

Aqui é importante assinalar que a elaboração dos quadros parte de material que utilizo em minha prática profissional. Enquanto diretora de arte, coordeno e acompanho o trabalho das equipes de figurino, maquiagem e produção de objetos por meio de quadros e planilhas que facilitem a visualização do processo de cada uma delas. Nesse material constam as cenas descritas no roteiro, o perfil do personagem, descrição do ambiente, objetos citados no roteiro, objetos a serem produzidos, observações quanto à câmera, suas posições e movimentos e quanto à captação de som direto ou não.

Para finalizar, apresento algumas *Considerações finais*, trazendo reflexões e buscando de forma sucinta apontar questões que julgo relevante destacar. Assinalo alguns possíveis caminhos, aspectos, a serem mais bem estudados.

1 DIREÇÃO DE ARTE

[...] o cinema [...] constrói seu realismo, não como derivado direto do mundo natural, mas da máquina. Ou seja, estabelece novos princípios de autenticidade e códigos de verossimilhança que modificam a relação com o mundo representado. A reprodução mecânica – de origem fotográfica – faz supor que o mostrado na tela é cópia fiel do original; aconteceu ou pode ter acontecido realmente, inclusive no caso da ficção⁴ (VELLEGGIA, 2009, p. 54).

Época de descobertas, estudos de psicologia, avanços científicos e tecnológicos, o uso de novas formas de energia, entusiasmo pelo progresso – assim se caracteriza o período de transição do século XIX para o século XX. Trata-se de um período no qual há uma crescente concentração urbana; a agricultura está ultrapassada, a vida no campo é dura demais, e, na cidade, as máquinas começam a superar o trabalho humano. No final do século XIX, a fotografia substitui os caros retratos pintados da antiga aristocracia, e as classes ascendentes podem documentar sua evolução econômica, manifestando sua importância recém-conquistada, e também preservar e transmitir a memória da história familiar. A cada instante surgem novidades: novos aparelhos, novos gostos, novas modas.

Charles Darwin publica *A origem das espécies*, afirmando que o homem nada mais é que um animal sofrendo a influência de seu meio e da hereditariedade. Na literatura, dentre outros, Flaubert e Zola descrevem a realidade vivida pelos personagens do povo; seus anseios secretos são dissecados pelos autores, que desejam mostrar como funciona a sociedade nesse momento e qual sua influência sobre o indivíduo. No teatro, as regras aristotélicas impingidas pela doxa francesa são, paulatinamente, rechaçadas, e, como resultado, o realismo e o naturalismo sobem aos palcos, trazendo dramas sociais, atuação visando a naturalidade, texto em prosa, cenários e cenografia buscando, incansavelmente, um maior realismo em cena.

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 1895⁵, em Paris.

O curioso homem que agora vive o final do século XIX, cercado por novidades, deslumbrado com a tecnologia, quer ver, conhecer mundos diferentes, culturas diversas da

⁴ Tradução nossa. No original: [...] el cine [...] construye su realismo, no como derivado directo del mundo natural, sino de la máquina. Es decir, establece nuevos principios de autenticidad y códigos de verosimilitud que modifican la relación con el mundo representado. La reproducción mecánica – de origen fotográfico – hace suponer que lo mostrado en la pantalla es copia fiel del original; sucedió o pudo haber sucedido realmente, inclusive en el caso de la ficción.

⁵ Para ver os filmes na íntegra, *site* do Institut Lumière: *The Cinématographe Lumière – The first public paying screening*.

sua; deseja ver as cenas de seu cotidiano registradas e animadas. Relações de trabalho são modificadas, a carga horária diminui, o operário urbano tem um pouco mais de tempo para si. Os irmãos Lumière espalham suas câmeras e operadores pelo mundo e trazem imagens do que acontece lá fora, exibindo-as, de forma coletiva, nas feiras e nos parques de diversões. Funerais, coroações de distintas aristocracias são mostradas, provocando certo encantamento nos espectadores, por assistirem ao que “está acontecendo”.

Thomas Edison, nos Estados Unidos, aborda a face comercial do novo invento, colocando massivamente seu quinetoscópio no mercado, proporcionando consumo individual e suprimindo a curiosidade que a imagem em movimento sempre despertou no ser humano. Nesse momento, o prazer visual é muito mais importante do que qualquer pretensão narrativa e o espectador está interessado nos filmes mais como um espetáculo visual do que como maneira de contar histórias. Pouco tempo depois dos Lumière, surge em Paris Georges Méliès, que transporta para a tela seus truques de ilusionismo teatral, transformando o recente invento em espetáculo.

Há, entre teatro e cinema, uma evidente semelhança, em termos de espetáculo: a única cenografia conhecida, tanto por realizadores como pelo público, é a teatral, com sua arquitetura desenhada, com seus painéis pintados, com seus poucos objetos reais. Os mesmos telões utilizados para criar perspectiva fazem parte dos cenários para as filmagens. Os figurinos rebuscados de nobres príncipes e duquesas, antes exclusivos do teatro, vestem os atores – também, em sua grande maioria, vindos do teatro (assim como os técnicos).

A câmera, ainda estática, é colocada de modo a proporcionar ao espectador a visão privilegiada que os príncipes tinham do espetáculo teatral. Os atores entram e saem de cena (do quadro) pelas laterais, seguindo as convenções teatrais. De acordo com Susana Velleggia, em seu livro *La máquina de la mirada: los movimientos cinematográficos de ruptura y el cine político latinoamericano* (2009, p. 54), o cinema “[...] instala uma nova forma de apreciação, enquanto ‘traduz’ a tridimensionalidade teatral com os atores ao vivo, para a bidimensionalidade da imagem projetada na tela plana que adquire, entretanto, maior realismo que aquela⁶”.

Carlos Figueiredo, em seu artigo *Virtualidade e cenografia: credibilidade no mundo ficcional* (2009), aponta que os espaços concebidos para o cinema desejam criar a ilusão de

⁶ Tradução nossa. No original: “[...] instala una nueva forma de apreciación, en tanto ‘traduce’ la tridimensionalidad teatral con los actores en vivo, a la bidimensionalidad de la imagen proyectada en la pantalla plana que adquire, no obstante, mayor realismo que aquella”.

um mundo ficcional diante da câmera e do espectador e aparentar uma realidade que ultrapasse o que de fato são: meras representações que criam a ilusão dessa realidade. Pretende-se alcançar um efeito do real “[...] ao criar cenários, espaços e mundos ficcionais onde decorre a acção cinematográfica, permitindo a criação de uma ilusão que permite ao espectador ser transportado para um mundo que não é o seu [...]” (FIGUEIREDO, 2009, p. 3245).

Afirma ainda que, diferentemente do teatro, o cinema não constitui um fundo ou área demarcada de ficção figurada, como a caixa cênica vista através da moldura do arco do proscênio, apresentando seus limites bem estabelecidos. No cinema “[...] é o próprio mundo ficcional, que tem de parecer real, autêntico, verdadeiro, que envolve e no qual existem – são e afirmam a sua existência – actores, acção e câmara, e o próprio espectador que por ela habita e vivencia o filme” (FIGUEIREDO, 2009, p. 3242). Referindo-se ao surgimento do cinematógrafo ao final do século XIX, Jaime Estrada, em *Panorama histórico de la dirección artística* (2005, p. 15), observa que o invento estabelece um modo distinto de “[...] apreender a realidade, uma maneira mais efetiva do que a alcançada pelo teatro até então⁷”. Refere que, com o passar do tempo, um maior realismo é exigido pelo público, fazendo com que os realizadores deem maior atenção à elaboração dos *sets*.

1.1 ALGUNS AUTORES

Tendo em seu arcabouço contribuições de literatura, teatro, pintura, fotografia, o cinema se mostra como o resultado de séculos de arte e tecnologia. Como vimos, são fortes as influências do teatro sobre ele: os profissionais, o enquadramento da caixa cênica, a posição do espectador na plateia; a busca pela verossimilhança por meio de seus cenários, pela caracterização do personagem. E qual a relação da direção de arte com essa História (sim, com H maiúsculo)? A partir do momento em que é ela a responsável pela materialização do roteiro, suas raízes teatrais são inegáveis. Pesquisadores, estudiosos, historiadores do cinema como Georges Sadoul, Juan Ramírez, Léon Barsacq e Miguel Ponce e, mais recentemente, Jaime Estrada, Lúcia Frasquet e Peter Ettedgui escreveram sobre a história e evolução da direção de arte e são unânimes em referir que, em seus primórdios, está diretamente ligada à cenografia teatral.

⁷ Tradução nossa. No original: “[...] apprehender la realidad, una manera más efectiva que la que hasta entonces había logrado el teatro”.

O primeiro livro a abordar questões referentes à direção de arte foi publicado em 1928, em Paris, por Mallet-Stevens: *Le décor moderne au cinéma*. Não tivemos acesso a ele; entretanto, localizamos em *Film architecture: set designs from Metropolis to Blade Runner* (ALBRECHT, 1999, p. 8) uma citação de Mallet-Stevens, na qual afirma que a ambientação deve atuar para ser considerada boa; “[...] não importa se é realista, expressionista, moderna ou histórica, deve desempenhar sua função [que é] apresentar o personagem antes que este apareça, [...] indicar sua posição social, suas preferências, seus hábitos, seu estilo de vida, sua personalidade⁸”.

Em 1945, os italianos Baldo Bandini e Glauco Viazzi escrevem *Ragionamenti sulla scenografia*, nele desenvolvendo e analisando noções sobre a cenografia cinematográfica enquanto fato artístico. A obra foi traduzida para o espanhol, em 1959⁹, pelo diretor de arte espanhol Alfonso de Lucas (1959, p. 9), que faz a seguinte colocação:

[...] diante de um tema completamente descuidado ou tratado de maneira superficial, Bandini e Viazzi nos surpreendem com um estudo bem analisado, livre de confusões em relação a outras artes análogas, fazendo um exame sistemático com os dados reunidos ao longo deste meio século de existência cinematográfica, utilizando, para tal análise, os fenômenos que criaram a cenografia ou decoração¹⁰.

Em Londres, Edward Carrick publica seu primeiro livro sobre o assunto, *Designing for film*, em 1949, abordando dados históricos, principais diretores de arte, funcionamento do departamento de arte, profissionais da equipe da arte. Em 1958, escreve *Art and design in the british film*, no qual, além de breve histórico da função na Inglaterra, realiza uma compilação sobre os nomes mais importantes, com pequenas biografias, desenhos e esboços de trabalhos.

O estudo da direção de arte segue seu curso ao redor do mundo com várias publicações. Temos livros oriundos de Inglaterra, França, Alemanha, Espanha, Argentina, México e Estados Unidos, dentre outros, que realizam, em sua maioria, mais uma análise descritiva do objeto que uma tentativa de estabelecer uma teoria crítica. Há vários manuais práticos com descrição da função, listagem de profissionais do departamento, como se dá o

⁸ Tradução nossa. No original: “[...] whether realistic, expressionistic, modern, or historical, it must play its role [...] The set must present the character before he appears, must indicate his social position, his tastes, his habits, his lifestyle, his personality”.

⁹ Para esta dissertação, utilizamos a versão espanhola, intitulada *La escenografía cinematográfica*.

¹⁰ Tradução nossa. No original: “[...] ante un tema completamente descuidado o tratado de una manera somera, Bandini y Viazzi nos sorprenden con un estudio bien analizado, libre de confusionismos en relación a otros artes análogos, haciendo un examen sistemático con los datos recopilados en este medio siglo de existencia cinematográfica, analizando los fenómenos que han creado la escenografía o decoración para su positivo examen.

funcionamento deste e sua hierarquia. Um título que pode ser considerado como essencialmente teórico é *Pretty pictures: production design and history film*, de Charles Shiro Tashiro (1998), resultado de seu Ph.D na University of Southern California School of Cinema-Television's Department of Critical Studies, no qual discorre sobre as dimensões sociais, históricas e formais da função e como o projeto da direção de arte pode apoiar ou contradizer a estrutura narrativa ou existir em um mundo paralelo, pleno de significado. Realiza abordagem interdisciplinar, revisando teorias da arte e da narrativa, arquitetura e fenomenologia, enfatizando aspectos da recepção.

Algumas obras em especial devem ser assinaladas. O importante diretor de arte e teórico francês Léon Barsacq publicou *Le décor de film* em 1970 e nos apresenta uma revisão histórica da evolução da direção de arte, vinculando-a aos principais eventos da história geral do cinema, além de entrevistas com os mais relevantes nomes da função à época de sua publicação e minuciosa pesquisa sobre a produção cinematográfica mundial, com suas respectivas fichas técnicas. Em 1978, é traduzido para o inglês com o título *Caligaris cabinet and other ilusions: a history of film design*; Elliot Stein revisa e edita, acrescentando conclusão e filmografia de diretores de arte e de *production designers*. Este livro tornou-se ponto de referência para os interessados pelo estudo da direção de arte; independentemente da origem, é quase que unânime sua utilização pelos teóricos.

Vincent LoBrutto apresenta dois livros: *By design: interviews with film production designers*, uma compilação com várias entrevistas com diretores de arte dos EUA, publicado em 1992, e *The filmmaker's guide to production design*, de 2002, que se diferencia dos guias ou manuais anteriormente citados por se constituir de breve levantamento histórico do cinema pelo recorte da direção de arte; por preocupar-se com os diferentes usos de metáforas poéticas; por não se prender a organogramas ou quadros, mas com o dia-a-dia do departamento da arte e o papel que esta exerce na construção da imagem.

Na Inglaterra, encontramos *Screencraft production design & art direction*, lançado em 1999¹¹ por Peter Ettedgui. Contém entrevistas realizadas com dezesseis importantes nomes do desenho de produção mundial, abordando o processo criativo de cada um. Em sua introdução realiza breve levantamento histórico da função, de sua nomenclatura (seguindo os moldes da Inglaterra e dos EUA) e também de suas especificidades.

¹¹ Para a presente dissertação, utilizamos a versão em espanhol *Diseño de producción y dirección artística*.

Quanto à Espanha, em 1997, o diretor de arte e teórico Jorge Gorostiza lança *Directores artísticos del cine español*, no qual fala brevemente sobre a história mundial da direção de arte, nomenclaturas da função; história da direção de arte espanhola, com seus distintos períodos – apogeu e declínio dos estúdios –; entrevistas com os principais diretores de arte do país; e apresenta um dicionário biofilmográfico dos diretores de arte espanhóis.

Félix Murcia, importante diretor de arte e estudioso da direção de arte, em seu livro *La escenografía en el cine: el arte de la apariencia*, de 2002, traz dados sobre a história, a nomenclatura, a constituição do departamento da arte, assim como desenhos, croquis e fotos de projetos e trabalhos realizados. Acrescenta, ainda, glossário e levantamento sobre a direção de arte mundial no período compreendido entre 1895 e 1945. Na tese de Lúcia Solaz Frasquet, *Tim Burton y la construcción del universo fantástico (1982-1999)*, de 2003, encontramos apontamentos sobre a história da direção de arte, sobre o diretor de arte e hierarquia e colaboração; discorre sobre espaço arquitetônico e espaço fílmico.

No México, temos as publicações da Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM). A primeira, uma coletânea de escritos sobre direção de arte, *Cuadernos de estudios cinematográficos: número 5*, de 2005, na qual consta o texto *Panorama histórico de la dirección artística*, assinado pelo diretor de arte e professor Jaime Estrada, que aborda a cenografia desde o teatro grego, sua passagem para o cinema e diretores de arte importantes no cinema internacional até o cinema contemporâneo. No ano de 2008, a UNAM apresenta *El diseño en el cine – proyectos de dirección artística*, livro do também diretor de arte e professor Héctor Zavala, que aponta a importância da elaboração de um bom projeto e diferentes formas de estruturá-lo.

No Brasil, duas pesquisadoras devem ser citadas: Débora Butruce e Elizabeth Motta Jacob. Butruce apresenta em 2005 *A direção de arte e a imagem cinematográfica: sua inserção no processo de criação do cinema brasileiro dos anos 1990*; e Jacob, em 2006, *Um lugar para ser visto: A direção e arte e a construção da paisagem no cinema*. Ambas elaboram trabalhos com extensa revisão teórica e desenvolvem considerações, contribuindo para o entendimento do trabalho da direção de arte fazendo importantes colocações históricas, refletindo sobre a função como um todo e sobre sua participação na constituição da visualidade.

1.2 NOMENCLATURA

Por utilizarmos textos oriundos de diferentes países e épocas, em algumas citações são apresentados termos diferenciados para designar os profissionais: cenógrafo, diretor de arte, desenhista de produção, decorador, decorador arquiteto, etc. O mesmo ocorre quanto à função, que será designada como desenho de produção, *décor*, decoração, cenografia ou direção de arte. Quanto aos ambientes, encontramos colocados como cenografia, cenário, *décor*, decorado, *set*, *place*, *space*, lugar.

Alguns países, segundo colocações de Manuel López, em *Cine Francés: origen, historia, crítica* (1947), sofrem influências diversas na origem de seus cinemas¹², de modo mais ou menos intenso: a literatura, no francês; o balé, no russo; a ópera, no italiano; a arquitetura, no norte-americano. Nada mais coerente que desenvolvam formas distintas de trabalho em relação à direção de arte e também quanto à denominação das funções que ainda hoje vemos nos créditos.

O historiador Georges Sadoul, em seu livro *As maravilhas do cinema* (1959), argumenta que, já na sua base, a função é nomeada de variadas formas; e, como resultado, o diretor de arte apresenta diferentes nomes ao redor do mundo. Conforme observa o autor,

[...] ao cenógrafo chama-se, em França, *arquitecto-decorador*, aquele que se encarrega de construir os cenários. Nos Estados Unidos e na Grã-Bretanha chama-se *art director* (*director artístico*); na U. R. S. S., *khudojnik*, ou *artista pintor*; em Itália, *scenografo*, assim definido pelos antigos dicionários: ‘Aquele que sabe pintar decorações para a cena’ (SADOUL, 1959, p. 37).

Existem ainda as denominações *arquitecto* na Alemanha¹³, *decorador*¹⁴ na Suécia e *director artístico*¹⁵ na Espanha¹⁶. Jean Pierre Berthomé, em *Le décor au cinéma* (2003), nos diz que o cinema francês utiliza *décor* como o termo técnico para direção de arte; este termo,

¹² Ver mais sobre o assunto em López (1947, p. 19-23).

¹³ Chion (2003) assinala que os alemães consideravam o decorado uma arquitetura no espaço, que poderia ser explorado em três dimensões; por isso o termo *architekt*.

¹⁴ No original *dekorationer*.

¹⁵ Murcia (2002) esclarece que esta denominação é recente, tendo sua afirmação quando da criação do prêmio Goya da Academia das Artes e das Ciências Cinematográficas da Espanha para a categoria Dirección Artística, em 1987.

¹⁶ Gorostiza (1997) afirma que, inicialmente, havia o termo decorador. Os telões utilizados nos cenários eram adquiridos em locais especializados na cenografia teatral e os profissionais da época inicial do cinema se limitavam a decorar o espaço formado pelos telões, nele colocando elementos e realizando trabalho semelhante ao dos decoradores de interiores.

utilizado no cinema dos anos 1930 e 1940, continua no cinema francês contemporâneo. Barsacq (1970) refere-se ao profissional sob o crédito de *décorateur*.

Charles e Mirella Affron, em *Sets in motion: art direction and film narrative* (1995), assinalam que nos primeiros dias do cinema americano os diretores de arte eram chamados diretores técnicos, mas nem a terminologia nem suas funções estavam fixadas. Alguns anos mais tarde, o primeiro *Oscar* na categoria foi dado para Decoração de Interiores. Na década de 30, a posição que correspondia ao desenhista cênico dos teatros da *Broadway* se transformou, em *Hollywood*, em *art director* (diretor de arte).

Para Michael Stephens, em *Art directors in cinema: a worldwide biographical dictionary* (1998), talvez a falta de esclarecimento geral que existe sobre a função exata do diretor de arte seja a causa dessa confusão de nomenclatura. Há apenas a certeza de que é um papel herdado do cenógrafo teatral, seu precursor.

Em 1939, no filme *E o vento levou* (*Gone with the wind*, Victor Fleming, EUA), a indústria cinematográfica americana acrescenta a figura do *production designer*, que equivaleria a um coordenador geral do departamento da arte, composto por diretores de arte especializados em diferentes áreas (filmes históricos de diferentes épocas, filmes *noir*).

William Cameron Menzies, o pioneiro do desenho cinematográfico, controlou a estética de cada uma das cenas do filme por meio de *storyboards* minuciosamente detalhados, que foram seguidos ao pé da letra durante a filmagem. Em reconhecimento à contribuição vital de Menzies para a sua grandiosa produção *hollywoodiana*, Selznick ordenou que figurasse nos créditos do filme como *desenhista de produção*¹⁷ (ETTEDGUI, 2001, p. 8).

Na introdução da versão americana, ampliada e revisada do livro de Barsacq, o editor Elliot Stein (1978) adiciona *Filmographies of art directors and production designers*. Neste apêndice comenta as atribuições do desenhista de produção, apontando que o trabalho desse profissional é o ponto de partida para rodar o filme, pois “[...] determina os planos

¹⁷ Tradução nossa. No original: William Cameron Menzies, el pionero del diseño cinematográfico, controló la estética de cada una de las escenas del film a través de *storyboards* minuciosamente detallados, los cuales fueron seguidos al pie de la letra durante el rodaje. En reconocimiento a la contribución vital de Menzies a su grandiosa producción hollywoodiense, Selznick ordenó que éste figurara en los créditos de la película como *diseñador de producción*.

fundamentais e faz esboços para o câmara e o diretor. Estes esboços idealmente incorporam tudo, das luzes à posição dos personagens, à escolha das lentes [...]”¹⁸ (STEIN, 1978, p. 196).

Essa função, nos EUA, tem atribuições e *status* diferenciados; via de regra o diretor de arte está sob o seu comando. Não é comum a utilização do crédito *production designer*¹⁹ no Brasil, embora algumas produções, motivadas pelo fator distribuição, timidamente o estejam introduzindo.

1.3 HERANÇA TEATRAL

A arte não se produz no vazio. Nenhum artista é independente de predecessores e modelos. Na realidade, a história, mais do que simples sucessão de estados reais, é parte integrante da realidade humana [...] O passado não é apenas lembrança, mas sobrevivência como realidade inscrita no presente. As realizações artísticas dos antepassados traçam os caminhos da arte de hoje e seus descaminhos (PLAZA, 1982, p. 2).

Estabelecendo breve comparação entre direção de arte em cinema e cenografia teatral, Butruce (2005) argumenta que a primeira é percebida como um procedimento artificial; há a convenção aceita de que o palco, com suas paredes e objetos de cena dispostos entre elas, delimitam o espaço da encenação; “[...] dado que a ilusão da encenação teatral está às claras, o espectador participa consciente da representação que aquele cenário propõe. Já em um filme, onde ‘o palco é o universo’, por que falar em cenário?” (BUTRUCE, 2005, p. 5). Jacob (2006) acrescenta que o público aparentemente não percebe que ocorre a intervenção de uma equipe e que há, sim, um conceito plástico de organização espacial da imagem. Para o espectador, essa organização dos espaços é “natural”, principalmente quando das filmagens em locações externas.

Em seu livro *La arquitectura en el cine: Hollywood, la Edad de Oro*, Juan Ramírez (1986) sustenta que os Lumière apresentam filmes que são um reflexo fotográfico do existente, pois filmam nos lugares reais: fábricas, casas, ruas. Ao falar sobre o filme *O jardineiro regado* (*L'arroseur arrosé*, 1895), Sadoul afirma, em *As maravilhas do cinema* (1959), que Louis Lumière utiliza um cenário natural: uma horta; um vestuário; um avental

¹⁸ Tradução nossa. No original: “[...] determines the keyshots and sketches them out for cameraman and director. These sketches ideally incorporate everything, from lighting to position of characters, the choice of lenses [...]”.

¹⁹ Para a presente dissertação, quando abordada a teoria elaborada por autores norte-americanos, o termo *production designer* será utilizado de maneira equivalente a diretor de arte.

azul²⁰ e grande chapéu; finalmente, um acessório indispensável: uma mangueira para regar (Figura 01). “Sem este cenário, este traje, este acessório, não havia filme, nem história, nem público, nem êxito” (SADOUL, 1959, p. 37). Em relação ao ambiente e à caracterização do visual dos personagens, Alberto Cavalcanti²¹, em seu livro *Filme e realidade* (1976), refere-se aos altos muros de pedra e aos canteiros retos como característicos da França burguesa do presidente Loubet; pai e filho nunca se comportariam daquela maneira, teriam aquele aspecto ou se vestiriam daquele modo em qualquer outro lugar ou época.

Figura 01 – Fotogramas do filme *O jardineiro regado* (1895)



Fonte: Louis Lumière (1895)

Após “[...] examinar os primeiros filmes depois de Lumière, nota-se a crescente infiltração dos ‘décors’ pintados e depois construídos. [...] Eram pintados, como no teatro, e formavam um contraste berrante com as cenas filmadas no exterior” (CAVALCANTI, 1976, p. 118). De acordo com Sadoul (1959, p. 37), depois dos irmãos franceses, o ambiente, o figurino e os acessórios foram adquirindo maior importância, e “[...] o cinema anexou e adaptou às suas necessidades muitos ofícios do teatro: decorador, o acessorista, o costureiro”. Assim, toda ambientação cinematográfica estava influenciada pelo teatro, domínio que se manteve durante muito tempo.

Logo cineastas como G. Méliès começam a fazer relatos que requerem decorados de certa complexidade. Seus recursos eram teatrais, utilizando telões pintados, máquinas movidas por roldanas ocultas e outras engenhocas inspiradas nos truques de prestidigitação. Salvo exceções, os prédios eram sugeridos com um escasso grau

²⁰ Não localizamos imagens colorizadas deste filme, mas a descrição de Sadoul (1959) nos remete à técnica de colorir, manualmente, fotograma por fotograma, utilizada à época.

²¹ Mais conhecido entre nós como diretor de filmes documentais e participante fundamental na Vera Cruz, Cavalcanti iniciou suas atividades em Paris como cenógrafo.

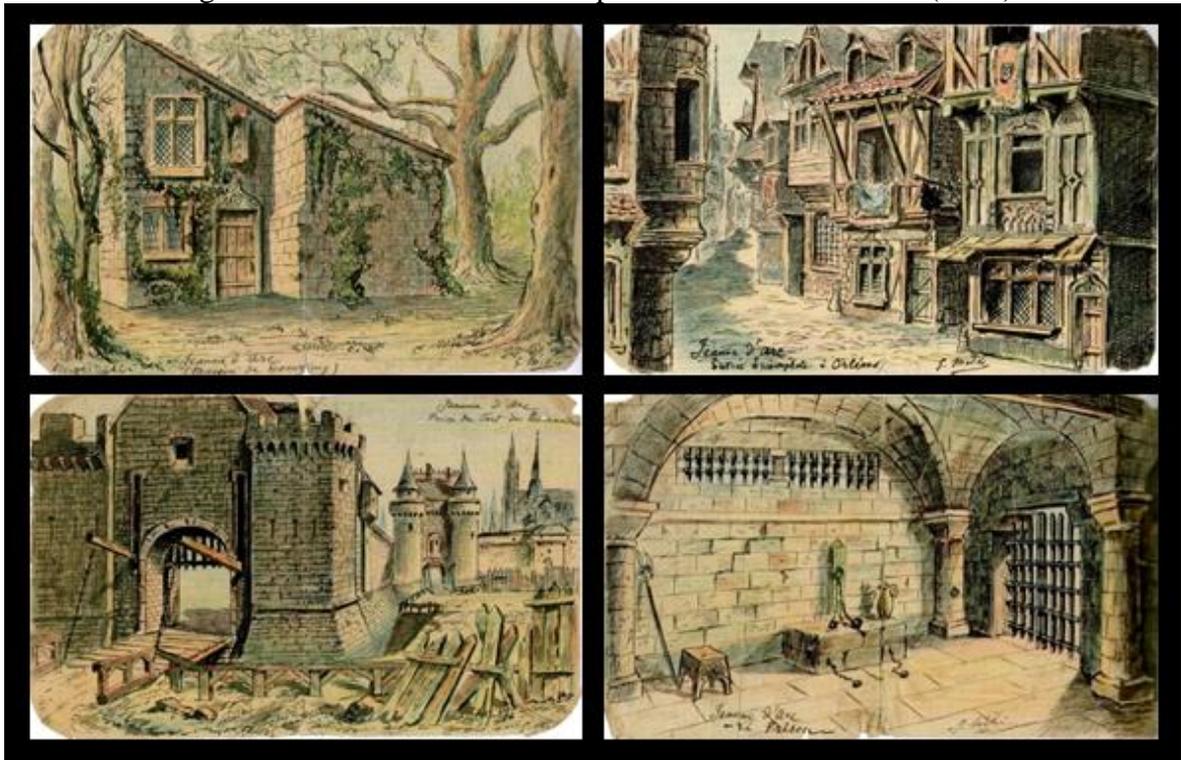
de realismo: tratava-se de painéis pintados colocados atrás dos atores ou nas laterais, como bastidores em um cenário teatral²² (RAMÍREZ, 1986, p. 14).

Distinto do cinema produzido pelos Lumière, Georges Méliès deseja contar histórias. Realiza experimentações com a película (dupla exposição, câmera lenta, fusões), mesclando-as aos seus conhecimentos de cenografia teatral, desenho, pintura, ilusionismo, criando seu próprio universo e transformando o recente invento em espetáculo. Baseando-se em obras literárias, contos de fadas, lendas e mitos, estabelece uma filmografia permeada pela fantasia, pela ilusão, pelos cenários fantásticos, pelas trucagens e “mentiras” que até hoje encontramos nas obras audiovisuais – e que tanto prazer nos proporcionam.

É o primeiro a preocupar-se com o visual do filme, projetando cenários e figurinos adequados às histórias. A partir da concepção realizada em seus desenhos, parte para a confecção das vestes e de alguns objetos de cena e para a construção dos cenários, que se mostram ricos em detalhes pintados em *trompe-l'oeil*, com linhas de fuga e articulação de volumes, luz e sombras, como podemos ver (Figuras 02 e 03) em *Joana d’Arc (Jeanne d’Arc)*, Georges Méliès, 1900, França).

²² Tradução nossa. No original: Muy pronto cineastas como G. Méliès empiezan a hacer relatos que requieren decorados de cierta complejidad. Sus recursos eran teatrales, empleando telones pintados, máquinas movidas por poleas ocultas y otros artilugios inspirados en los trucos de prestidigitación. Salvo excepciones, los edificios eran sugeridos con un escaso grado de realismo: se trataba de paneles pintados que se colocaban detrás de los actores o en los laterales, como bambalinas en un escenario teatral.

Figura 02 – Desenhos de Méliès para o filme *Joana d’Arc* (1900)



Fonte: Malthête e Mannoni (2008, p. 106-108)

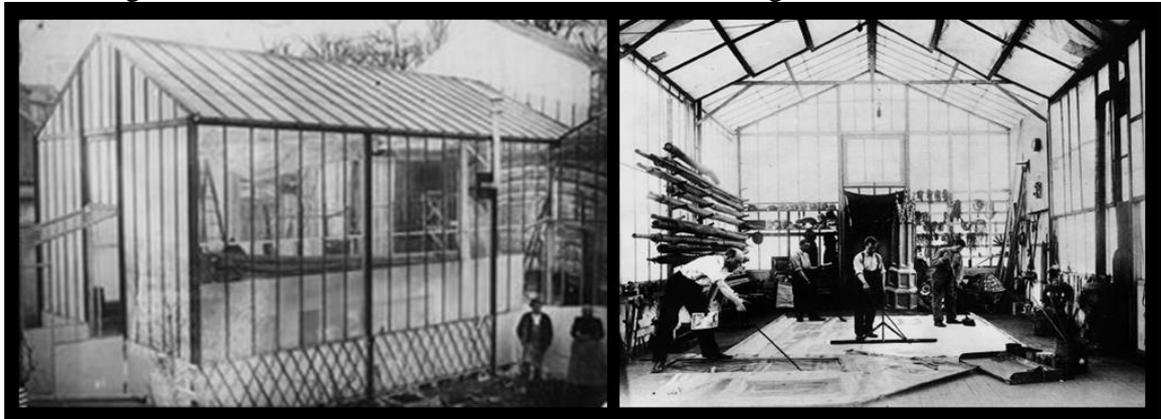
Figura 03 – Fotogramas do filme *Joana d’Arc* (1900)



Fonte: Georges Méliès (1900)

Em seu livro *Georges Méliès* (1970), Sadoul refere que Méliès, a partir de 1900, filma em seu estúdio construído de vidro para aproveitar a luz solar (Figura 04), onde pinta os ambientes, o mobiliário e os acessórios em diversos matizes de cinza, mostrando-se preocupado em criar volumes, forçando a perspectiva com suas “sombras” e com seus alçapões, herdados do teatro de feira, mostrando diferentes níveis; utiliza maquetes; controla a entrada de luz por meio de vários tecidos colocados estrategicamente no telhado e nas laterais do estúdio. “O acabamento, a precisão da perspectiva, o *trompe-l’oeil* executado habilmente [...] tudo é necessário para dar a aparência de verdade a coisas completamente fictícias e que serão fotografadas com precisão absoluta pela câmera²³” (SADOUL, 1970, p. 99).

Figura 04 – Estúdio em *Montreuil-sous-Bois* e Georges Méliès trabalhando



Fontes: Fondation Technicolor pour le Patrimoine du Cinéma e Ramirez (1986, p. 13)

Seus ambientes, incluindo móveis, objetos, acessórios, além dos figurinos e da maquiagem, são criados em tons de cinza pensando na etapa de pintura quadro a quadro, que é feita manualmente depois da película revelada; nada pode ser muito escuro a ponto de interferir, tanto na etapa de pintura – receber a cor – como na etapa da projeção – exibir a cor.

Barsacq (1978) argumenta que Méliès é o verdadeiro criador do espetáculo cinematográfico, apresentando em seus primeiros filmes a semente para as comédias, os filmes fantásticos e dramáticos. René Jeanne e Charles Ford, em *História ilustrada do cinema: o cinema mudo 1895-1930* (1966, v. I, p. 19), assinalam que “[...] voltou [...] as costas ao realismo que dominava a época, substituiu a observação pela fantasia e adotou o sonho, mostrando aos seus contemporâneos aquilo que eles não estavam acostumados a ver,

²³ Tradução nossa. No original: “Le fini, l’exactitude de la perspective, le trompe-l’œil habilement exécuté [...] tout est nécessaire pour donner l’apparence de la vérité à des choses entièrement factices et que l’appareil photographiera avec une précision absolue”.

fazendo-os acreditar na existência do irreal”. Como exemplo, podemos citar *Viagem à Lua* (*Voyage dans la Lune*, 1902, França) (Figura 05).

Figura 05 – Fotogramas do filme *Viagem à Lua* (1902)



Fonte: Georges Méliès (1902)

Nos EUA, Dickson e Edison produzem pequenos filmes para o quinestoscópio em seu estúdio, conhecido como *Black Maria* (Figura 06). De acordo com Miguel Ponce, em *Cine mudo* (1994), trata-se de um estúdio pintado de preto, colocado sobre uma plataforma giratória e com cobertura móvel, o que possibilita o aproveitamento da luz solar ao longo do dia.

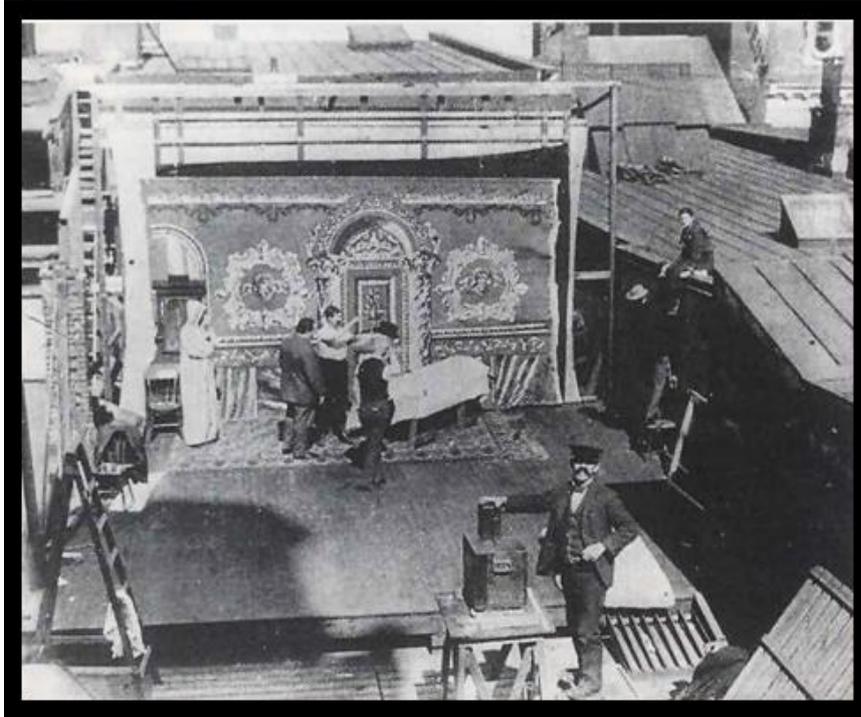
Figura 06 – Estúdio *Black Maria*



Fontes: Edison National Historic e The Library of Congress

Flávia Costa, em *O primeiro cinema: espetáculo, narração, domesticação* (1995), acrescenta que estúdios contemporâneos a esse localizam-se nos terraços dos prédios; as equipes trabalham rodando as cenas rapidamente, enquanto o sol persiste (Figura 07). Quanto aos cenários utilizados, assim como na Europa, são vinculados à cenografia teatral, idealizados e produzidos por profissionais oriundos dessa área.

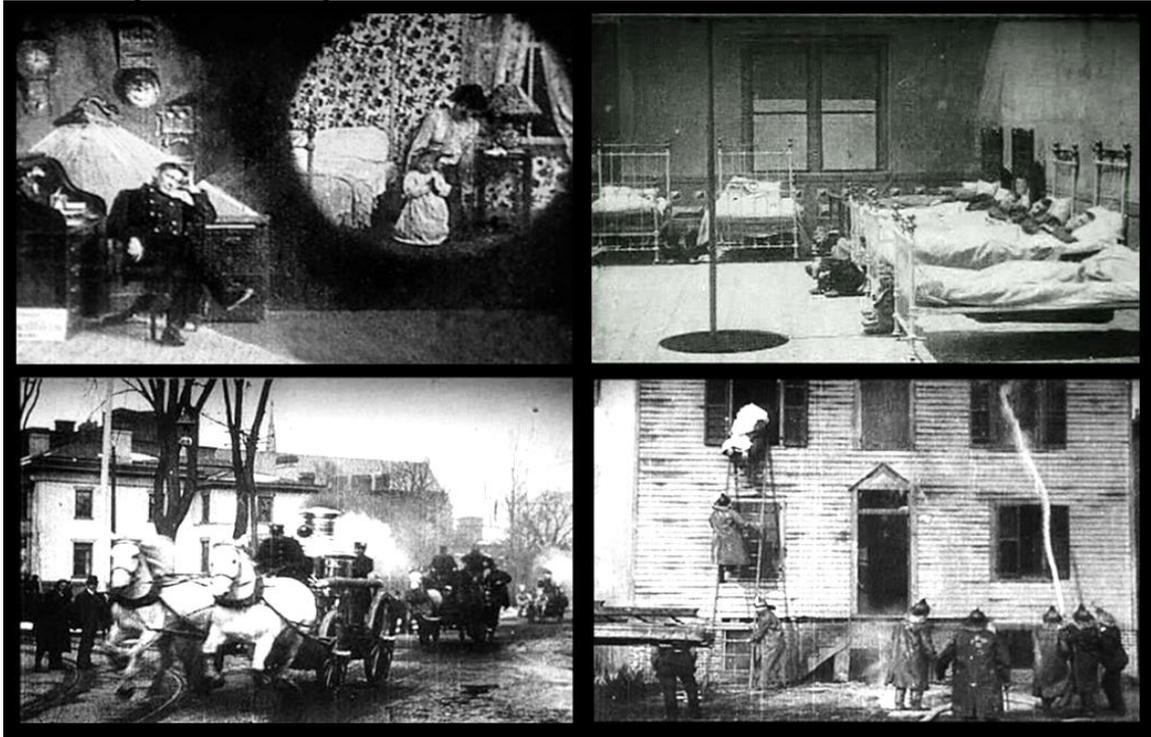
Figura 07 – Foto de 1899, set no terraço do estúdio Lubin, Filadélfia



Fonte: Burns (1997)

Em 1903, Edwin Porter lança *Vida de um bombeiro americano* (*Life of an american fireman*, EUA), com imagens “reais” – de arquivo – e imagens produzidas mescladas na mesma história, estabelecendo uma narrativa baseada na alternância de duas ações paralelas (Figura 08).

Figura 08 – Fotogramas do filme *Vida de um bombeiro americano* (1903)



Fonte: Edwin Porter (1903)

A seguir, afirma Ponce (1994), Edwin Porter realiza *O grande roubo ao trem* (*The great train robbery*, 1903, EUA), com a câmera no exterior e em ambientes internos construídos (Figura 09); algumas cenas são apresentadas frontalmente, como no teatro, e outras se desenvolvem em profundidade, trabalhando a aproximação e o afastamento dos personagens em relação à câmera.

Figura 09 – Fotogramas do filme *O grande roubo ao trem* (1903)



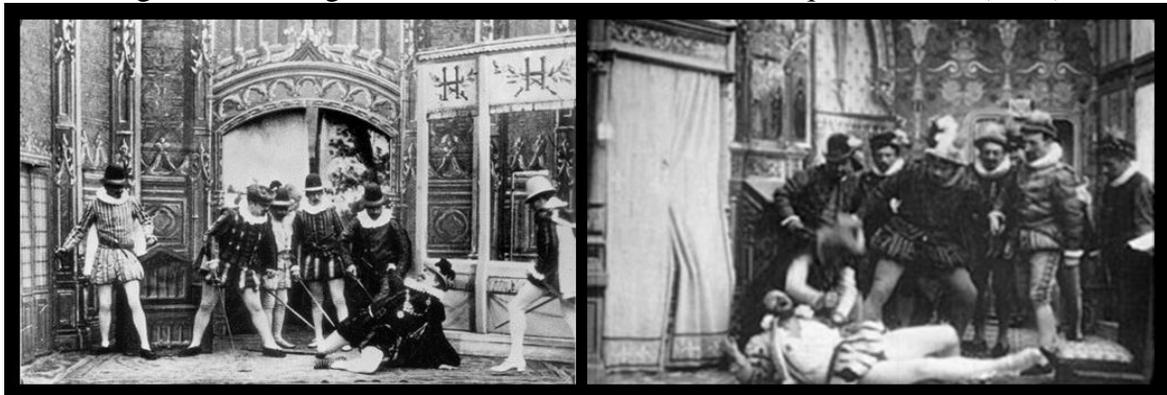
Fonte: Edwin Porter (1903)

Anatol Rosenfeld, em *Cinema: arte & indústria* (2009, p. 83), pontua que, enquanto Porter trabalha os princípios da montagem, Méliès se mantém “[...] um típico francês, [...] impregnado da tradição teatral [...] em um de seus filmes já aplica o primeiro plano, mas não

entende o significado revolucionário da ‘descoberta’[...], pois está imbuído, até os ossos, da concepção estática do teatro”.

Para Barsacq (1978), até 1908 a produção francesa se restringe às comédias, aos filmes de truques ou episódios, sendo pequena a preocupação estética quanto ao desenvolvimento dos cenários ou à escolha dos atores. É quando surgem os irmãos Laffite, com a sociedade *Film d’Art*, implementando um modo diferente de realização: buscam ideias junto a dramaturgos estabelecidos e membros da *Académie Française*, além de recrutar atores da *Comédie Française*; também do teatro chamam o cenógrafo Émile Bertin. A primeira produção da *Film d’Art* (Figura 10) é *O assassinato do duque de Guise* (*L’assassinat du duc de Guise*, André Calmettes e Charles le Bargy, 1908). Deslumbrados com a recepção, entre os anos de 1908 e 1914, os Laffite produzem filmes baseados em repertório literário e teatral; com títulos bem conhecidos e atores famosos atraídos a participar em um cinema agora diferenciado daquele exibido nas feiras, o público torna-se mais exigente, mais sofisticado esteticamente. Contudo, o filme de arte tem como consequência a perpetuação da subserviência do cinema ao teatro; sua influência é sentida na Itália, na Suécia, na Grã-Bretanha, na Rússia e, em menor grau, nos EUA.

Figura 10 – Fotogramas do filme *O assassinato do duque de Guise* (1908)



Fonte: André Calmettes e Charles le Bargy (1908)

Sob o ponto de vista de Barsacq (1970), de 1908 a 1914, o progresso técnico é constante; o cenário cinematográfico começa a se distanciar do teatral; passa a ser um modelo planejado para criar a ilusão de espaço contínuo: “[...] no *Film d’Art* foi construído, para tomadas de *Carmen*, um ambiente [...] com 25 metros de profundidade. [...] para *Le Château de la Peur*, o décor é prolongado pelo uso de maquete, colocada para dar a ilusão de

continuidade²⁴” (BARSACQ, 1970, p. 22). A exemplo de André Antoine, cujo Teatro Livre propôs um novo naturalismo, experiências são feitas no realismo. É utilizada iluminação especial (lâmpadas de arco, baterias de tubos ou lâmpadas de vapor de mercúrio) a fim de compensar a luz solar. Cada vez mais, são mescladas filmagens realizadas em exteriores e em estúdio, o que força ainda mais os cenógrafos a buscarem a autenticidade.

Barsacq (1970) esclarece:

[...] o período de 1908 a 1914 é caracterizado, na França, pelo declínio comercial de Méliès, industrialização da Sociedade Pathé, seguida da Sociedade Gaumont, a proliferação, igualmente em Pathé, Gaumont e Eclair, dos filmes cômicos, os filmes ‘policiais’ em episódios e, ao exemplo ‘do filme de arte’, os filmes tirados do repertório teatral ou literário. As decorações ficam mais realistas, mais bem adaptadas aos movimentos da câmera, que começa a deslocar-se. Os verdadeiros móveis substituem os móveis pintados na decoração²⁵ (BARSACQ, 1970, p. 206).

De acordo com Frassetto (2003, p. 355), o início da movimentação da câmera é um marco; “[...] este foi o final do teatro filmado e o começo do cinema [...]”²⁶. O surgimento do “[...] desenho como uma arte especificamente cinematográfica se beneficiou [...] também do fato de que, [...] o milagre do cinematógrafo estava perdendo a novidade entre a audiência²⁷”; tanto diretores como produtores investem em novas maneiras de saciar o desejo do espectador por algo inédito.

Barsacq (1978) comenta que, em 1911, a publicidade para um drama “realista” sobre a vida dos mineiros anuncia que o cenário encontra-se o mais próximo possível da realidade. Mineiros são trazidos do interior da França para executar a construção de uma série de galerias, seguindo a estrutura de uma mina verdadeira. Há todo um cuidado quanto à escolha de móveis e objetos: não é suficiente pintar um móvel em *trompe-l’oeil* no painel de fundo, que balança ao ser tocado. A utilização de alguns elementos do cenário em madeira já é aceita; a substituição do *trompe-l’oeil* por madeira e outros materiais (gesso, estuque) é

²⁴ Tradução nossa. No original: “[...] au Film d’Art on a édifié, pour les prises de vues de Carmen, une place [...] qui a 25 mètres de profondeur. [...] pour Le Château de la Peur on prolonge le décor par une maquette, disposée pour donner l’illusion de la continuité”.

²⁵ Tradução nossa. No original: La période 1908 à 1914 est caractérisée, en France, par déclin commercial de Méliès, l’industrialisation de la Société Pathé, puis de la Société Gaumont, la prolifération, aussi bien chez Pathé, que chez Gaumont et Eclair, des films comiques, des films ‘policiers’ à épisodes et, à l’exemple du ‘film d’art’, des films tirés du répertoire théâtral ou littéraire. Les décors deviennent plus réalistes, mieux adaptés aux mouvements de la caméra, qui commence à se déplacer. De vrais meubles remplacent les meubles peints à même le décor.

²⁶ Tradução nossa. No original: “[...] esto fue el final del teatro filmado y el comienzo del cine [...]”.

²⁷ Tradução nossa. No original: “[...] diseño como un arte especificamente cinematográfico se benefició también del hecho de que [...] el milagro del cinematógrafo estaba perdiendo la novedad entre la audiencia”.

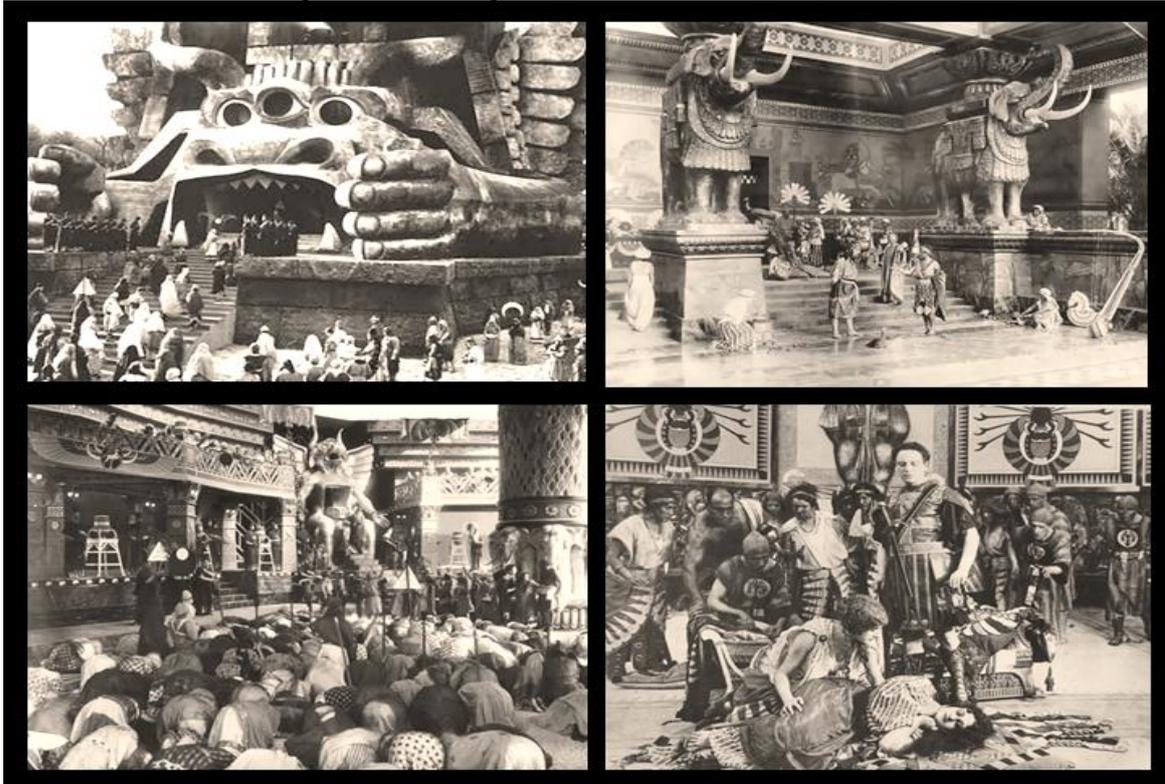
realizada paulatinamente. Para Barsacq (1978), de forma imperceptível mas firme, o cenário pintado se transforma em cenário construído.

Percebe-se movimento semelhante na Itália. De acordo com Barsacq (1978), também no ano de 1911, Enrico Guazzoni, pintor e cenógrafo teatral formado na tradição pictórica de seu país, não filma em paisagens clássicas e ruínas da Antiguidade, como seus antecessores o fizeram; é o primeiro a se aventurar na construção de cenários tridimensionais. Conforme complementa Butruce (2005, p. 44), introduz os primeiros cenários gigantescos especialmente construídos para um filme, utilizando-os na maior parte de suas produções, “[...] como *Brutus* (1910), *Agrippina* (1910), *The Maccabees* (1911) e *Quo vadis?* (1912)”.

País das grandes óperas, dos magníficos cenários teatrais, da arquitetura grandiloquente, monumental, a Itália apresenta ao mundo *Cabiria* (1914), de Giovanni Pastrone (Figura 11). É a primeira vez que “[...] regras para cenários construídos foram desenvolvidas para substituir os métodos de pintura cenográfica *trompe-l’oeil*²⁸”, aponta Barsacq (1978, p. 15), referindo-se ao modo como a sucessão de colunas e estátuas ou aberturas e portas criam a impressão de profundidade.

Em *História do cinema mundial*, Sadoul (1963, v. I) sustenta que a preocupação com o realismo domina *Cabiria* (1914), uma obra que alterna, sem choques, cenas no estúdio e cenas externas; cenários tridimensionais são pensados por Camillo Innocenti para a câmera “andar” dentro deles; assim, o espectador permanece estático, mas ela está mais livre, acompanhando atores e ação, explorando os ambientes. Nesses cenários começa a deslizar – o espanhol Segundo de Chomón a coloca sobre uma plataforma móvel que se desloca paralelamente às cenas, permitindo que o cinema deixe de ser plano e obtenha maior sensação de relevo (impossível com cenários até então pintados), improvisando assim o que talvez tenha sido o primeiro *travelling* do cinema.

²⁸ Tradução nossa. No original: “[...] rules governing constructed scenery were developed to replace the methods of *trompe-l’oeil* painted décor”.

Figura 11 – Fotogramas do filme *Cabiria* (1914)

Fonte: Giovanni Pastrone (1914)

Nos anos 1914-1915, o cinema italiano também produz *Perdidos na escuridão* (*Sperduti nel buio*, Nino Martoglio, 1914, Itália), que tem a colaboração de Roberto Bracco na cenografia. Em seu livro *Cine italiano*, Mario Gromo (1955) sustenta que o filme apresenta vigorosos contrastes; coloca em oposição espaços miseráveis, palácios e vielas; “[...] a contraposição desses dois mundos, pobre em variações e matizes, chegava a ser violenta²⁹” (GROMO, 1955, p. 23). Roberto Paolella complementa tais afirmações em *Historia del cine mudo* (1967), dizendo tratar-se de história sobre o amor impossível entre jovens de classes sociais diferentes. Sua ambientação

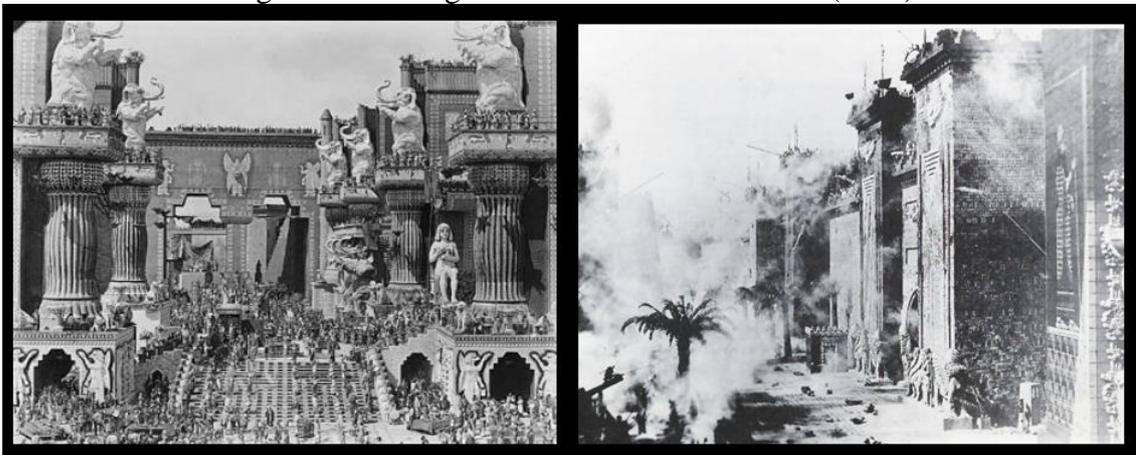
[...] era forte, especialmente na apresentação da rua lúgubre do subúrbio de uma grande cidade mediterrânea, com tudo o que ali permanentemente se agita, tudo o que é disforme, mágico, tenebroso e fétido [...] Por todos os lados, pois, um cuidado sóbrio e meticuloso de detalhes cheios de eficácia, onde os objetos têm o sentido daquilo que se esconde sob as aparências e que a arte espera sugerir [...] Martoglio

²⁹ Tradução nossa. No original: “[...] la contraposición de esos dos mundos, pobre en variaciones y matices, llegaba a ser violenta”.

demonstra ser capaz de criar o verdadeiro drama em seu esforço por ambientá-lo. Daí nasce seu tom justo, descarnado e inexorável³⁰ (PAOLELLA, 1976, p. 156).

Facilmente percebemos a influência de *Cabiria* (1914) sobre David W. Griffith e seu *Intolerância* (*Intolerance*, 1916, EUA), que traz cenários tridimensionais totalmente construídos (Figura 12) na jovem *Hollywood*, com a participação de artesãos italianos³¹. Com desenho de Walter Hall, é erguido o maior *set* construído nos Estados Unidos até o momento: muralhas de mais de 50 metros de altura e ruas sobre as quais podem circular carruagens; e, sob o prisma de Estrada (2005), é estabelecido um novo conceito em termos de escala e proporção da figura humana na tela cinematográfica.

Figura 12 – Fotogramas do filme *Intolerância* (1916)



Fontes: David W.Griffith (1916)

A Suécia, país rico em lendas, toma-as como argumento para o seu cinema inicial, que, em função dos baixos orçamentos, é realizado quase que inteiramente em exteriores. Os diretores Victor Sjöström e Mauritz Stiller são seus nomes principais. Desde que Edwin Porter mesclou sua câmera em exteriores e interiores em *O grande roubo ao trem* (1903), a grande preocupação da direção de arte é evitar a quebra de estilo entre esses ambientes. E os suecos demonstram que isso é possível. Para Barsacq (1978), entre os interiores da fazenda e as montanhas nevadas de *Os proscritos* (*Berg-Ejvind och hans hustru*, Victor Sjöström, 1917,

³⁰ Tradução nossa. No original: [...] era fuerte, especialmente en la presentación de la lúgubre calle del suburbio de una gran ciudad mediterránea, con todo lo que allí permanentemente se agita, todo lo que es informe, mágico, tenebroso y fétido [...] Por todos lados, pues, un cuidado sobrio y metucioso de detalles llenos de eficacia, donde los objetos tienen el sentido de lo que se esconde bajo las apariencias y que el arte espera sugerir [...] No obstante la acentuación puesta por el autor sobre el fácil aspecto melodramático de la historia, el director Martoglio demuestra ser capaz de crear el verdadero drama en su esfuerzo por ambientarlo. De aquí nace su tono justo, descarnado e inexorable.

³¹ O filme *Bom dia, Babilônia* (*Good morning, Babylon*, 1987, Itália/França/EUA), de Paolo e Vittorio Taviani, faz uma homenagem aos artistas italianos que foram trabalhar no cinema americano, contando a história de dois irmãos que participam da construção do cenário de *Intolerância* (1916).

Suécia), há total unidade visual – dentro das possibilidades oferecidas pela tecnologia da época (Figura 13). Tanto os interiores construídos por Axel Esbensen³² quanto a paisagem da montanha, valorizados pela iluminação, constituem um único conjunto que traz o caráter das cenas, a psicologia do drama.

Figura 13 – Fotogramas do filme *Os proscritos* (1917)



Fonte: Victor Sjöström (1917)

Na Alemanha, com o país recém saindo da Primeira Guerra Mundial, a *Universum Film Aktien Gesellschaft* (UFA)³³ produz *O gabinete do dr. Caligari* (*Das Cabinet des Dr. Caligari*, Robert Wiene, 1919), e, por limitações orçamentárias, é tomada a decisão de não montar o cenário em estúdio³⁴. A tarefa de conceber os cenários é entregue ao cenógrafo Hermann Warm³⁵ e aos pintores expressionistas Walter Reimann e Walter Röhrig, que constituem uma visualidade marcante, funcional à trama proposta (Figura 14). Como resultado, o filme sacode toda a indústria (e o espectador) por utilizar a câmera como um instrumento da expressão imaginativa e não apenas como um instrumento de realismo fotográfico.

Para Carrick (1958), *Caligari* mostra que um filme não precisa ser necessariamente realista, mas uma realidade possível. Os planos são inclinados, as linhas são oblíquas, as janelas são mais largas na parte superior; as imagens representam um mundo interior – de um louco –, uma construção mental que nega a realidade objetiva. A visão de perspectivas falseadas e imprevisíveis, de formas distorcidas, despertam no espectador os sentimentos de

³² Diretor de arte, trabalhou também com Mauritz Stiller.

³³ Ou também Universum Film AG, e mais comumente, apenas UFA. Foi a rede de estúdios cinematográficos mais importante da Alemanha durante a República de Weimar e o III Reich.

³⁴ Na realidade, uma grande casa vazia onde são construídos fundos com tecido, papelão e madeira.

³⁵ Importante diretor de arte alemão, trabalhou com Carl Dreyer, Friedrich Murnau, Fritz Lang e Robert Wiene, dentre outros.

insegurança, inquietude e desconforto. Para Michel Chion (2003), em seu livro *El cine y sus oficios*, esses decorados são, entretanto, diferentes dos teatrais, uma vez que os personagens e a câmera os percorrem em todos os sentidos.

Figura 14 – Fotogramas do filme *O gabinete do dr. Caligari* (1919)



Fonte: Robert Wiene (1919)

Sob o ponto de vista de Barsacq (1978), a escola cenográfica iniciada por Méliès na França começa a sofrer algumas mudanças por volta de 1922. Com a evolução técnica dos cenários para filmes, não é mais necessário que o arquiteto-decorador use a pintura em *trompe- l'oeil*. Decoradores de interiores, jovens arquitetos e cenógrafos que haviam começado no teatro moderno passam a trabalhar no cinema, trazendo novas ideias e novas técnicas, libertando-o das convenções teatrais do fim do século.

1.4 E NO BRASIL?

E no Brasil? Qual o caminho percorrido? Butruce (2005) realizou um estudo sobre a direção de arte no cinema brasileiro, suas origens, sua nomenclatura, sua evolução, e afirma

que também nós buscamos no teatro os profissionais³⁶; e foram principalmente eles, com maior experiência e especialização, nossos primeiros cenógrafos, figurinistas e maquiadores cinematográficos. Nas primeiras décadas de produção, a direção de arte evoluiu muito lentamente; “[...] por um lado, quando se desenvolveu uma produção mais propriamente ficcional, a partir de 1908, houve um aproveitamento direto de diretores, elencos e demais profissionais teatrais em atividade no país [...]” (BUTRUCE, 2007, p. 8). Assim, por muito tempo tivemos nos créditos de nossos filmes a denominação cenografia, termo essencialmente teatral.

Outro aspecto a ser assinalado diz respeito à equipe do departamento da arte em nosso país: assim como no teatro, havia o responsável pelo cenário, o responsável pelo figurino, o responsável pela maquiagem, o responsável pelo cabelo. Todos trabalhavam sob a orientação do diretor.

Em 1978, é criada oficialmente no Brasil a função direção de arte, por meio do Decreto Nº. 82.385 de 05 de outubro de 1978, que regulamenta a Lei Nº. 6.533 de 24 de maio de 1978, havendo um Quadro Anexo com todas as profissões do circo, do teatro, do cinema e da televisão definidas até então. Assim o artigo define a profissão do diretor de arte:

[...] cria, conceitua, planeja e supervisiona a produção de todos os componentes visuais de um filme ou espetáculo; ele traduz em formas concretas as relações dramáticas imaginadas pelo Diretor Cinematográfico e sugeridas pelo roteiro; define a construção plástico-emocional de cada cena e de cada personagem dentro do contexto geral do espetáculo; verifica e elege as locações, as texturas, a cor e efeitos visuais desejados, junto ao Diretor Cinematográfico e ao Diretor de Fotografia; define e conceitua o espetáculo estabelecendo as bases sob as quais trabalharão o Cenógrafo, o Figurinista, o Maquilador, o Técnico de Efeitos Especiais Cênicos, os gráficos e os demais profissionais necessários, supervisionando-os durante as diversas fases de desenvolvimento de projeto (BRASIL, 1978).

É descrita a função do diretor de arte: o profissional que tem como tarefa articular e coordenar todas as funções citadas anteriormente e que trabalha diretamente com o diretor, a fim de constituir a unidade visual do filme. Foram necessários sete anos para que, segundo pesquisa de Butruce (2005), tivéssemos no filme *O beijo da mulher aranha* (*Kiss of the spider woman*, Hector Babenco, 1985, Brasil/EUA) o primeiro crédito de direção de arte, para Clóvis

³⁶ Ver mais em Débora Butruce (2005), capítulo 2 *Panorama histórico da direção de arte no cinema brasileiro*.

Bueno³⁷. Para a autora (2005, p. 116), isso pode ter origem no fato de ser uma co-produção norte-americana; porém, “[...] a mudança da denominação no Brasil demonstra uma efetiva mudança na compreensão e repercussão do trabalho de um diretor de arte (e não mais um cenógrafo) em um filme”.

Para Butruce (2005), é com *Carlota Joaquina – Princesa do Brasil* (Carla Camurati, 1995, Brasil) que se inicia um novo ciclo, pois, considerando o trabalho realizado por Tadeu Burgos³⁸ e Emília Duncan³⁹, passou-se a discutir o papel da direção de arte, como ela participa na construção da visualidade do filme e como, por meio de seus instrumentos de trabalho, pode atribuir sentido a essa visualidade.

Em relação a estudos associados à direção de arte, talvez pelo resquício da divisão de tarefas que imperava anteriormente, localizamos algumas dissertações específicas sobre espaço cenográfico, figurino e efeitos especiais realizadas a partir de 2002.

Dissertações diferenciadas, que devem aqui ser ressaltadas, são as anteriormente citadas de Débora Butruce (2005) e de Elizabeth Jacob (2006). Ambas apresentam a direção de arte como essencial na criação da visualidade fílmica e, também, assinalam a falta de estudos referentes à função. Butruce (2005) traz a participação da direção de arte na criação da visualidade de um filme; a constituição do espaço concreto; a estruturação da imagem cinematográfica e seus níveis; a mediação da câmera; um breve levantamento histórico da função no Brasil; e a direção de arte e cinema brasileiro nos anos 90. Jacob (2006), por sua vez, aborda a importância da direção de arte e suas especificidades técnicas, conceituais e estéticas. Considera-a como elemento de construção de uma unidade plástica para o filme, valorizado pela luz e pelo registro efetuado pela câmera; refere ainda que é responsabilidade da direção de arte criar uma imagem visual expressiva, oferecendo dados ao espectador, direcionando-o para a compreensão da diegese.

Aída Marques, em *Idéias em movimento: produzindo e realizando filmes no Brasil* (2007), refere que

[...] ao se pensar a direção de arte no cinema, em especial no caso brasileiro, depara-se com um imenso vazio teórico. Há uma vastidão de temas referentes à área ainda

³⁷ Cenógrafo e diretor de arte brasileiro, participou em mais de trinta filmes, trabalhando com vários diretores, como Carlos Diegues, Eliane Caffé, Hector Babenco, Helvécio Rattton, Paulo Thiago, Sergio Rezende e Walter Lima Jr.

³⁸ Cenógrafo e figurinista brasileiro, dedicou-se mais ao teatro.

³⁹ Figurinista e diretora de arte brasileira, trabalha com cinema, teatro e televisão.

muito raramente colocados em questão: a cenografia e o figurino e suas implicações e contribuições na narrativa, a construção dos personagens, do tempo e do espaço, suas relações com o conceito de realismo, etc. Mesmo quando é elogiado, o projeto da arte dificilmente é problematizado (MARQUES, 2007, p. 84).

Em se tratando de livros, foram encontradas traduções sobre produção cinematográfica que contêm capítulos discorrendo sobre direção de arte ou sobre alguns de seus elementos de trabalho. Podemos citar como exemplo o francês *O cinema como arte*, de Stephenson e Debrix, lançado em português no ano de 1969, que traz os subitens *Cenário*, *Vestuário*, *Maquiagem*, *Cor* e *Uso dramático da cor*. Quanto à produção nacional, foram poucos os títulos localizados ao longo de nossa pesquisa. Em 1957, Guido Logger publica *Elementos de cinestética* e, referindo-se ao que hoje nomeamos direção de arte, emprega a palavra *décor*⁴⁰, afirmando que constitui um elemento dramático; trata-se de “[...] um meio de expressão a serviço do cineasta para realizar sua obra de arte” (LOGGER, 1957, p. 49).

Após um hiato de dezenove anos, portanto em 1976, vemos com Cavalcanti, em seu livro *Filme e realidade*, um capítulo chamado *A função do ‘décor’*, tendo como subitens *O cenógrafo* e *O ambiente*. Neles, faz breve levantamento histórico da direção de arte mundial. Baseado em sua experiência profissional, fala sobre as atribuições do diretor de arte e sobre o funcionamento do departamento da arte.

Em 1977, Raquel Sisson registra em *Cenografia e vida em Fogo Morto* o seu processo de trabalho de criação, sua pesquisa para reconstituir o cenário no período de transição entre os séculos XIX e XX no nordeste brasileiro. Há também *Terra em transe e Os herdeiros: espaços e poderes*, organizado por Jean-Claude Bernardet e Teixeira Coelho (1982), no qual os autores apresentam uma reflexão teórica sobre os personagens principais e seus respectivos espaços.

Somente em 1993 (portanto, um novo intervalo de onze anos), com Luiz Fernando Pereira, em sua dissertação *A Direção de arte: construção de um processo de trabalho*, existe a preocupação em sistematizar a direção de arte, descrever o departamento da arte de acordo com a realidade nacional da época e refletir sobre o papel da função dentro de uma produção cinematográfica, sobre sua importância junto à narrativa em busca da verossimilhança.

⁴⁰ “Empregamos aqui a palavra *décor* para não estabelecer confusão com termo teatral: cenário. Cenário, em linguagem cinematográfica, significa o livro pelo qual se faz o filme, com todo o seu *découpage*” (LOGGER, 1957, p. 49).

Em 1999, Márcia Cristina M. M. Ramos realiza a dissertação *Elementos cenográficos nos filmes de Hitchcock: Os pássaros e Um corpo que cai*. Diferentemente de Pereira, centra-se em produções estrangeiras; propõe-se a investigar a participação dos elementos cenográficos na narrativa cinematográfica.

A partir de 2002, a *Associação Brasileira de Cinematografia* promove a *Semana ABC de Cinematografia*. Composta por conferências, painéis e debates, reúne profissionais e estudantes da área do audiovisual e demais interessados e tem como objetivo proporcionar a discussão das novidades do setor e abordar as tendências de trabalho no Brasil e no mundo.

Na Semana ABC de 2004, realizada em São Paulo, ocorreu o painel *Direção de Arte e Cenografia*, com a finalidade de discutir as funções do diretor de arte, do cenógrafo e do figurinista, suas relações profissionais, sua formação. Na mesa estão Marjorie Gueller (figurinista), Rita Murtinho (figurinista), Tulé Peake (diretor de arte e cenógrafo) e Vera Hamburger (diretora de arte e cenógrafa) e, na plateia, estudantes e vários outros profissionais, dentre eles Clóvis Bueno (diretor de arte), Débora Butruce⁴¹, Marcos Flaksman (diretor de arte) e o diretor de fotografia Walter Carvalho.

Vera Hamburger abre o encontro ressaltando a importância da realização desse debate no Brasil, por ser uma função com “[...] um conceito muito recente”. Há, ainda, muitas dúvidas sobre o seu funcionamento, seu papel em um filme, sobre a organização do departamento da arte; é relevante “[...] discutir papéis, esclarecer [...] ver as diferenças [...]”.

Esse painel se mostra relevante por debater a figura do diretor de arte em suas especificidades, funções e competências; por procurar entender a definição da função e do profissional que a exerce.

Clóvis Bueno, nessa ocasião, pondera que

[...] a função existe porque é necessária, [...] existe a necessidade de ter alguém que encare o filme, qual é a matéria do filme, qual é o universo do filme [...] é uma questão de conduzir a coisa toda que se materializa na tela; esta é uma das funções do diretor de arte [...] é a pessoa [...] responsável num filme por coordenar todos os elementos materiais que dão vida ao filme, [...] o diretor de arte põe a matéria na tela [...] o cenário, o figurino, a maquiagem, o efeito, tudo isto é matéria.

⁴¹ À época, mestranda em Comunicação, Imagem e Informação, pela Universidade Federal Fluminense.

Onde começa e onde termina sua ingerência? O diretor de arte coloca a matéria no filme, mas qual a diferenciação entre direção de arte e cenografia; entre diretor de arte e cenógrafo? Seriam estas simplesmente denominações com sua origem no teatro e já ultrapassadas ou apresentam aspectos técnicos e artísticos distintos? Aparece também a preocupação com a formação das novas gerações de diretores de arte que estão surgindo; a necessidade de inserir a disciplina nos cursos de cinema, de incluir conteúdos relacionados à direção de arte, fato que não ocorre em 2004 e, em alguns casos, até os nossos dias.

Como argumenta a participante da mesa Rita Murinho,

[...] a melhor maneira de trabalhar é quando tem um diretor de arte, porque é uma pessoa que dá uma direção à arte do filme [...] o problema [...] é que falta uma definição das funções, porque acontece [...] de cenógrafos virarem diretores de arte e alguns não são [...] não têm formação [...] o diretor de arte deve ter uma cultura muito grande [...] tem uma coisa prática que precisa ter referências para dar [...] eu acho que o melhor jeito de trabalhar é ter um diretor de arte, [...] a gente precisa é elaborar melhor o que é diretor de arte, [...] discutir, aprimorar e entender o que é isso, quais as funções e responsabilidades da direção de arte [...] para poderem se formar novos diretores de arte.

Em sua grande maioria, os diretores de arte de nosso mercado têm sua formação em outras áreas, como arquitetura, engenharia, publicidade, *design*, teatro e artes plásticas, vivenciando sua prática profissional como escola. Fato que Butruce (2005) traz na introdução de sua dissertação, referindo-se a entrevistas que realizou com diretores de arte para a sua monografia de conclusão do curso de graduação em Cinema, *O processo de criação da direção de arte no filme brasileiro contemporâneo*. Ao falar sobre o trabalho da direção de arte com Cláudio Amaral Peixoto, Clóvis Bueno e Yurika Yamasaki, importantes nomes da área, percebeu que

[...] o conhecimento [deles] se assemelhava ao meu – a um conhecimento herdado da prática, somado à formação em áreas aproximadas, como arquitetura, artes plásticas e engenharia, respectivamente, e a alguns anos a mais de experiência. [...] Apesar da inexistência de uma formação teórica específica nos profissionais entrevistados, que, como visto, parece ser característica recorrente dos profissionais desta área, fator que só reafirma a importância de um estudo neste aspecto, a afirmação da direção de arte como parte integrante da criação fílmica, legitimada pela prática da profissão (BUTRUCE, 2005, p. 2).

Considerando a fala dos profissionais acima, fica clara a importância da realização de discussões sobre formação, especificidades e reais atribuições da direção de arte. Oriunda de

uma tradição na qual o diretor trabalhava diretamente com o figurinista, o cenógrafo e o maquiador, é essencial que os diretores de arte que agora coordenam esse departamento tenham definida sua participação, tenham determinados seus limites e sua ingerência. Novas relações foram implantadas; há uma hierarquia distinta a ser seguida: existe a figura de um diretor do departamento da arte que coordena, supervisiona e responde pelo trabalho da equipe junto à direção.

Por sua participação na criação fílmica, essa é uma função que exige uma série de conhecimentos técnicos e artísticos. Contudo, são poucos os estudos e debates realizados sobre ela no Brasil, situação não condizente com sua importância. Jacob (2006) assinala que, em termos teóricos, mostra-se um campo relativamente novo.

2 DIREÇÃO DE ARTE E O VISUAL DO FILME

[...] o cinema nos auxilia a descobrir o profundo vínculo existente entre uma forma visível e o sentimento que sua visão comunica⁴² (ROHMER apud VILA, 1997, p. 21).

É início do dia. Homens e mulheres começam mais uma jornada. As ruas estão sujas; as casas, em estilo colonial, antigas e mal cuidadas; passamos por favelas, pontes sobre o rio que atravessa a cidade. Pequenos e pobres estabelecimentos comerciais têm suas portas abertas; bicicletas servem para transportar o ganha-pão de alguns; pequenas caminhonetes se transformam em ponto de venda de cachorro-quente; frutas são transportadas e embaladas para a venda. Seres humanos simples, daqueles que escovam os dentes na sacada do segundo andar de uma casa que um dia foi imponente, iniciam mais um capítulo de sua batalha pela sobrevivência. Essa é a Recife que Assis mostra a partir de cenas documentais mescladas ao trajeto realizado pelo personagem Isaac em seu velho Mercedes amarelo, ao som de uma rádio que fala sobre a cidade, os crimes que nela ocorrem e suas mazelas sociais.

Em *Amarelo manga* (2003), o diretor Cláudio Assis conduz o olhar do espectador para a decadência, estruturando um retrato de abandono, revelando Recife sem seus encantos: nenhuma imagem agradável ou turística, nenhuma praia. Mais que apresentar a realidade, Assis mostra sua concepção sobre essa realidade. Por meio de *closes*, *travellings*, movimentos lentos, aproxima ou distancia o espectador; proporciona que este se sinta dentro da cena. Em entrevista a Julio Bezerra para *Revista de Cinema* (2011, s. p.), afirma: “eu filmo a vida como ela é”.

Alexandre Figuerôa, em seu artigo *O manguebeat cinematográfico de Amarelo Manga: energia e lama nas telas* (2005, p. 2), aponta que a convivência com os integrantes do movimento *manguebeat* nos anos 90 influenciou Assis, Lacerda e outros membros da equipe de *Amarelo manga* (2003). O diretor realizou clipes para bandas de *punk rock*, “vídeos com artistas improvisados das ruas e incorporou um olhar singular sobre a cidade do Recife”. Isso porque, para o *manguebeat*, “[...] a beleza dos rios e das pontes deveria compor um cenário mais amplo, incluindo os becos sujos, bandidos, musas de biquíni, ônibus velhos e catadores de lixo” (FIGUERÔA, 2005, p. 1). Portanto, sustenta:

⁴² Tradução nossa. No original: “[...] el cine nos ayuda a descubrir el vínculo profundo que existe entre una forma visible y o sentimento que su visión comunica”.

[...] *Amarelo Manga* [...] tinha que refletir a caótica urbanidade de onde brotou, colocar de lado julgamentos morais, culpas, correção política e partir para um tratamento de choque sem pudor com os exageros, assumindo sua irreverência incômoda mesclada com ingenuidade para deixar o espectador decidir decifrá-lo ou devorá-lo (FIGUERÔA, 2005, p. 5).

Falando sobre seu trabalho para Cléber Eduardo, da *Contracampo Revista de Cinema* [2003?, s. p.], o diretor afirma não romantizar ou idealizar seus pontos de vista: “[...] tenho a tendência a tratar as questões de frente, de cara [...] de preferência com questões ligadas ao povo, com as minhas idéias. Esse é o meu universo, o meu caminho; isso é que bate na minha cabeça [...]”.

Ainda nessa entrevista, Assis acrescenta que “[...] a gente tem uma violência nossa, cotidiana, dentro da nossa própria casa, que é tão violenta quanto filmes de Hollywood. Queria fazer um filme sobre essas pequenas violências, que fosse poético e violento ao mesmo tempo”. Argumenta que seu filme é difícil, trata da miséria humana e “[...] se não buscarmos uma elegância no movimento de câmera, no enquadramento, no desenho das cenas, fica um negócio feio e podre”. A partir do roteiro de Hilton Lacerda e contando com a colaboração de Walter Carvalho e Renata Pinheiro, preocupa-se em registrar o cotidiano de forma elegante, com esmero técnico, com imagens construídas com cuidadosa composição plástica. Por intermédio de imagens bem trabalhadas, sua câmera retrata o sangue, a sujeira – as cores e texturas que denunciam a passagem do tempo, o descaso, o abandono, a falta de higiene, a violência, ao som de Lúcio Maia⁴³ e Jorge Du Peixe⁴⁴.

Em *Amarelo manga* (2003), passeamos pela cidade a bordo do Mercedes amarelo de Isaac, andamos pelos corredores do Texas Hotel acompanhando Aurora, caminhamos por avenidas, ruelas e favelas com Kika, Dunga, Padre e Wellington. Entramos na casa de Kika, vemos os detalhes do quarto de Aurora e da igreja abandonada onde vive o Padre.

O cinema, assim como a literatura e o teatro, necessita do espaço, do lugar para contar uma história. Na literatura, ele é construído por meio das palavras, descrito no texto; no teatro, é criado no palco; quanto ao cinema, devido às suas características e peculiaridades, esse espaço⁴⁵ é primeiramente concreto. Antes de se tornar imagem, é físico, tridimensional, real,

⁴³ Guitarrista da banda recifense *Nação Zumbi*, que, juntamente com a banda *Mundo Livre S/A*, deu origem ao movimento *manguebeat*.

⁴⁴ Vocalista da *Nação Zumbi*, é percussionista, cantor e compositor.

⁴⁵ Este espaço é citado com várias nomenclaturas. Encontraremos denominações como espaço arquitetônico, espaço cenográfico, cenário, espaço cênico, espaço concreto, espaço físico, espaço cinematográfico, espaço volumétrico, decorado, etc. Aqui, trataremos do espaço físico no qual a direção de arte tem a responsabilidade, com os seus elementos de trabalho, de materializar o roteiro e as ideias do diretor.

constituído pelo mundo em sua materialidade. Tem como função essencial permitir que as ações do filme nele ocorram e que os atores nele atuem. As ações são mediadas pela câmera, que acentua uma ou outra expressão facial, detalha objetos, ambientes ou paisagens. Para Butruce (2005, p. 6), “[...] a habilidade em isolar ou aumentar um detalhe, a mobilidade, precisão, até a indiscriminação de certa tomada constituem a perspectiva filmica”. Refere ainda que um espaço cênico é estabelecido para mediar a obtenção de uma imagem final fotográfica em movimento.

Para Jacob⁴⁶ (2006), por se tratar de objeto concreto no mundo físico, o lugar inevitavelmente apresenta propriedades espaciais e temporais: “[...] os locais são formas concretas e sensíveis que dão materialidade à visibilidade” (JACOB, 2006, p. 63); mesmo baseados na materialidade, não correspondem no filme exatamente ao que são em sua estrutura física e material. Quando da sua concepção, não há a preocupação com o resultado que apresentam ao olho nu. São criados, sim, para produzir uma determinada imagem, para render “[...] a partir dos enquadramentos, lentes e suporte de impressão a ser utilizado. Os lugares são construídos e organizados [...] Assim, podem ser pensados enquanto elementos figurativos que apontam para um modo de representação⁴⁷” (JACOB, 2006, p. 63).

É necessário diferenciar esse espaço concreto do espaço fílmico, nesta pesquisa entendido a partir das colocações de Frasquet (2003), que encontra em Rohmer⁴⁸ a base para a seguinte afirmação:

[...] o espaço fílmico é sempre um espaço ilusório, construído mentalmente a partir da união de fragmentos desconexos que dão a impressão de continuidade espacial, como se o que estivéssemos vendo fosse um fragmento da realidade, ainda que na prática sejam imagens fragmentadas, planos unidos pela montagem. Isto que nos parece uma parte do mundo real é apenas um fragmento ilusório, construído. A tridimensionalidade é apenas um efeito, pois a película é uma superfície plana, com altura e largura, mas sem profundidade. Portanto, os ambientes construídos ou os fragmentos naturais escolhidos não têm a missão de ser habitáveis na vida real, mas

⁴⁶ A numeração das páginas proposta pelo sumário elaborado por Jacob não coincide com a apresentada na dissertação disponível na internet. Como tivemos acesso apenas ao documento digitalizado, seguiremos a sua numeração nas citações.

⁴⁷ A representação é o fenômeno mais geral, que permite ao espectador ver uma realidade ausente oferecida sob a forma de um substituto; a ilusão é um fenômeno perceptivo e psicológico que em certas condições psicológicas e culturais específicas é possibilitada pela representação, e o realismo é um conjunto de regras elaboradas socialmente que permite regular a relação entre a representação e o real de modo que satisfaça a sociedade criadora destas regras (BUTRUCE, 2005, p. 22).

⁴⁸ Jacques Aumont, em seu livro *A imagem* (2011), falando sobre a natureza mista do espaço cinematográfico, traz a diferenciação estabelecida por Eric Rohmer, em 1977: espaço pictórico, ou imagem cinematográfica, é considerado como representação do mundo; espaço arquitetônico, corresponderia às partes do mundo, naturais ou fabricadas, dotadas de existência objetiva no pró-fílmico, e espaço fílmico, seria o espaço virtual reconstituído na mente do espectador com o auxílio dos elementos fragmentários fornecidos pelo filme. Para Aumont (2011), tais colocações coincidem com as distinções existentes entre espaço plástico, espaço pró-fílmico e espaço diegético. Ver mais em Aumont (2011) 2.3.3 *A cenografia*.

sim ser eficazes na ficção, ainda que para isto seja necessário falsear os dados reais. [...] não é para ser habitada, mas vista e penetrada por uma câmera⁴⁹ (FRASQUET, 2003, p. 340).

Para Béla Balász, em *Nós estamos no filme* (1983, p. 84), a câmera “[...] revelou novos mundos [...], como a alma dos objetos, o ritmo das multidões e a linguagem secreta das coisas mudas”. Ela transporta o espectador para o interior do filme; não apenas seu olhar, mas também sua consciência identifica-se com os personagens. De acordo com Walter Carvalho, em entrevista concedida a Julio Cavani, do *JC Online* (2001b), o formato horizontal do quadro oferecido pelo CinemaScope reforça a instabilidade da câmera na mão, proporcionando um sentimento de nervosismo às imagens. Para o fotógrafo, nesses momentos, a câmera vai inserir o espectador na narrativa como um personagem.

Doc Comparato, em seu livro *Da criação ao roteiro* (2000), argumenta que a câmera é dinâmica; consegue voar, correr, olhar para todos os lados, para o alto ou para baixo. Aproxima-se dos objetos, “[...] torna-se íntima com a personagem, rompe barreiras com o observado e revela-nos pormenores de que não nos aperceberíamos na vida quotidiana” (COMPARATO, 2000, p. 312). Aspecto esse também apontado por *Logger* (1957, p. 70), quando refere que posições incomuns da câmera fazem com que o espectador perceba um objeto de modo diferente, conhecendo “[...] facetas que a percepção usual nos esconde”. Com sua câmera em *plongée*, Assis apresenta o despertar de Lígia, percorre o ambiente com a personagem, oferecendo a visão topográfica de seu espaço de vida e trabalho; descortina, aos poucos, o local de trabalho de Wellington para depois revelar o seu rosto; mostra ao espectador o cotidiano dos hóspedes do Texas Hotel.

Em sua dissertação *Cães de aluguel: análise de um roteiro de Quentin Tarantino* (2001, p. 43), Sergio Soares pontua que o espaço definido pelo enquadramento da câmera é transformado a cada movimento realizado por ela. Isso permite ao diretor fazer uso dos recursos que são “[...] próprios do cinema como planos que ressaltam objetos da *mise-en-scène* tanto como expressões dos atores, chamando a atenção para os pequenos elementos visuais que compõem o relato, da mesma forma que um narrador o faria”.

⁴⁹ Tradução nossa. No original: [...] el espacio fílmico es siempre un espacio ilusorio, construido mentalmente mediante la unión de fragmentos inconexos que dan la impresión de continuidad espacial, como si lo que estuviéramos viendo fuera un fragmento de la realidad, aunque en la práctica sólo son imágenes fragmentarias, planos unidos por el montaje. Eso que nos parece una parte del mundo real sólo es un fragmento ilusorio, construido. La tridimensionalidad es sólo un efecto, pues la película es una superficie plana, con altura y anchura, pero sin profundidad. Por lo tanto, los decorados construidos o los fragmentos naturales escogidos no tienen la misión de ser habitables en la vida real, sino sólo eficaces en la ficción, aunque para ello haya que falsear los datos reales. [...] no es para ser habitada, sino vista y penetrada por una cámara.

Cabe ao diretor conhecer e explorar ao máximo as possibilidades oferecidas pela câmera para estabelecer o seu olhar, o seu ponto de vista sobre o roteiro a ser filmado.

2.1 CONSTRUINDO O VISUAL DO FILME

Vimos como o cinema necessita de um espaço concreto, a fim de estabelecer um suporte físico a ser capturado pela câmera. Butruce (2005, p. 22) esclarece que a imagem cinematográfica, por sua natureza, “[...] contém uma implicação fundamental: antes de se organizar propriamente em imagem, é necessário que uma verdadeira representação ocorra, organizada dentro de alguma ordem e em um espaço concreto. E é a partir desta operação que acontecerá o seu registro”.

Abordaremos, a seguir, conteúdos relacionados à criação e à construção da visualidade do filme, profissionais envolvidos nessa concepção, atribuições específicas da direção de arte, seus aspectos técnicos e artísticos enquanto partícipe do processo de construção da imagem cinematográfica. Veremos como o diretor de arte deve exercitar sua capacidade de criar, gerar ideias, soluções, metáforas visuais, adaptando-se aos diferentes universos diegéticos e características do projeto, realizando um trabalho que ultrapassa a viabilização do registro, estabelecendo criação visual. Tomaremos por base teórica a dissertação de Débora Butruce (2005), na qual a autora estuda e aprofunda questões ligadas à imagem, à imagem cinematográfica e aos aspectos técnicos da direção de arte.

De acordo com Butruce (2005), a imagem mostra uma relação de semelhança visual ou de similaridade de forma com o objeto representado, no caso das imagens figurativas; pode, também, substituir algo, servindo-lhe de testemunha, ou evocar algo diferente ou inexistente, agindo, neste último caso, como invenção ou criação.

A imagem se constitui fisicamente como um fragmento de uma superfície plana, um objeto que pode ser manipulado, transportado e conhecido materialmente, como [...] o quadro, a fotografia e o filme. Mas sua configuração espacial geralmente oferece uma percepção que em muito se assemelha à experiência da realidade. Esta percepção simultânea de uma superfície plana bidimensional e de um arranjo espacial tridimensional é o fenômeno conhecido como dupla realidade perceptiva das imagens. A percepção de uma realidade tridimensional é possível apenas se esta imagem tiver sido cuidadosamente construída (BUTRUCE, 2005, 16).

No capítulo *A estruturação da imagem cinematográfica e a direção de arte*, Butruce (2005) sustenta que a constituição dessa imagem pode ser verificada em níveis⁵⁰ formados por suas estruturas de base (formas, texturas, cromias), seu arranjo no espaço (perspectiva, linhas de força) e seu registro e conseqüente desestruturação ou não por outros fatores (a iluminação e o movimento ou não da câmera). “O primeiro nível englobaria suas estruturas de base e sua disposição no espaço, correspondendo na prática aos elementos que a caracterizam como um conjunto de informações visuais e que possibilitam sua construção” (BUTRUCE, 2005, p. 17). Quanto ao segundo nível, seria “[...] o registro⁵¹ pela câmera, operação responsável pela impressão definitiva na película, através dos tipos adequados de películas, objetivas e filtros, além do elemento principal para que tal operação ocorra: a luz” (BUTRUCE, 2005, p. 20).

Para Butruce (2005, p. 20), essas práticas fazem parte do processo que “[...] configura como a imagem cinematográfica será vista em sua forma final, ou seja, sua visualidade”, conteúdo que será abordado no item 2.1.2 *Tripé da visualidade*.

2.1.1 Roteiro: o primeiro referencial

Por que fazemos um filme primeiro por escrito para depois fazê-lo de verdade em imagens em movimento? E, se escrever é preciso, como se deve anotar uma história, uma idéia ou um sentimento pensando em imagens, nascido para se expressar através de imagens em movimento? [...] Uma estrutura dramática organizada através de palavras é transformável em imagens? (AVELLAR, 1986, p. 223)

Amarelo manga (2003) traz a leitura que Cláudio Assis faz do roteiro; as imagens vistas na tela são o resultado da transposição das palavras escritas por Lacerda, das situações, personagens e ambientes descritos por ele. Contudo, essa escrita, como todo roteiro, sofre adaptações, seja por inserção ou supressão de cenas, seja em função das condições de produção. Podemos citar como exemplo de adaptação o momento em que Dunga prepara o almoço e recebe Wellington, não em uma cozinha escura e mal organizada como consta no roteiro na sequência 09 – *O Coração de Dunga* (LACERDA, 2002), mas em uma espécie de área interna de serviço a céu aberto, bem iluminada, com roupas penduradas e de molho em grandes bacias, calças jogadas em um canto, mantendo a desorganização proposta pelo roteirista.

⁵⁰ Para ler mais, ver Butruce (2005), item 1.4.3.1 *A atuação dos níveis estruturais*.

⁵¹ Deve-se acrescentar que o modo de registro da imagem acontece, também, por meio de equipamentos digitais.

A tarefa de escrever um roteiro, conceber suas tramas, criar seus personagens, descrever seus ambientes de ação, requer não apenas criatividade e capacidade literária. Trata-se de escrever, descrever e, mais ainda, indicar possibilidades visuais. O roteiro é o início, o primeiro contato com a história e suas peculiaridades; com as ações, com os ambientes, com os personagens. O roteirista deve ter claro que o seu trabalho será modificado, adaptado conforme o ponto de vista do diretor e, também, de acordo com as condições de produção. Sugestões serão dadas para uma transposição mais efetiva, da escrita para a imagem, e serão incorporadas ao roteiro inicial.

Para Christopher Vogler, em *A jornada do escritor: estruturas míticas para escritores* (2006), é importante trazer à tona o tema⁵² real da história a ser contada: defini-lo é essencial para fazer as escolhas corretas, em termos de diálogos, ação e cenário, e saber quais opções farão com que a história, como um todo, tenha um aspecto coerente.

No artigo *Roteiro: o projeto narrativo audiovisual* (2006), Elisabete Rodrigues ressalta a importância do roteiro, “[...] responsável pela ordenação lógica da história; esse modo singular de contar, um fazer projetural que trabalha com a palavra escrita carregada de intenções imagéticas” (RODRIGUES, 2006, p. 5). Enquanto estrutura verbal, encontra-se submetido às leis da discursividade; contudo, projeta uma estrutura dinâmica a ser transposta por meio da utilização dos recursos peculiares ao cinema.

Para Butruce (2005), o roteiro cinematográfico constitui, em si, o primeiro dado na elaboração de referências visuais: comunica ideias potencialmente visuais; proporciona uma primeira localização no tempo e no espaço e aponta diretrizes visuais em relação aos ambientes e aos personagens.

Em *A linguagem secreta do cinema* (1994, p. 36), Jean-Claude Carrière argumenta que o roteiro passa por constante evolução e aperfeiçoamento, por alterações, adaptações e modificações porque “[...] o que parece correto e apropriado no papel [...] torna-se falso e forçado quando visto na tela”. 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.

⁵² Vogler (2006) sustenta que a palavra tema tem origem grega, com significado muito próximo ao de *premissa*, que vem do latim. Ambas significam algo posto antes, algo colocado anteriormente e que influencia para determinar um curso futuro. Pode ser uma observação distraída de um dos personagens, expressando uma crença que, depois, será rigorosamente testada, no transcorrer da história.

Humberto Barbaro, em *Elementos de estética cinematográfica* (1965, p. 118), assinala que:

[...] o roteiro pode ser definido como tentativa sistemática e ordenada para prever o futuro do filme em todos os seus pormenores; previsão que na prática se concretiza num manuscrito contendo a descrição, cena por cena, enquadramento por enquadramento, das ações aos diálogos, a indicação de ruídos, do acompanhamento musical, da solução de todos os problemas técnicos e artísticos, que se prevê para a realização do filme.

No livro *Guión documental* (2005), Simon Feldman sustenta que essa referência textual pode ser considerada um dos primeiros elementos concretos de trabalho em um filme, o eixo norteador de todo o percurso da criação fílmica. Servirá de base a todos os departamentos envolvidos em uma realização audiovisual; desde o diretor e os atores, passando por diretor de fotografia, de arte, de produção, desenhista de som e montador, até o produtor executivo, partem do roteiro para executar suas tarefas.

Para Rodrigues (2006, p. 4), é durante o processo de construção do filme que o encadeamento narrativo-dramático constituído por palavras será, então, “[...] realizado com a cenografia⁵³, com a iluminação, com a atuação do personagem, com os movimentos de câmara, com a sonorização e os demais elementos técnicos”.

Por se tratar de praticamente um guia para a filmagem, o roteirista deve ter em mente que tudo o que colocar no roteiro será traduzido em imagens. As informações que este contém são fundamentais para que os profissionais possam transpô-lo para imagens. Sua história escrita se constituirá em materialidade a ser registrada pela câmara, assim como os seus personagens e os ambientes nos quais ocorrem as ações.

2.1.2 O tripé da visualidade

Em *Amarelo manga* (2003), o tripé responsável pela concepção do visual do filme é formado por Cláudio Assis, Walter Carvalho e Renata Pinheiro. O diretor Assis tem nesse filme o seu primeiro longa-metragem; Walter Carvalho, se não o principal, é um dos principais diretores de fotografia do país; e Renata Pinheiro, artista plástica e diretora de arte,

⁵³ Conforme Butruce (2005, p. 23), o termo aplicado à criação de cenários chegou até nós por meio do teatro. Inicialmente concebida como a arte de desenhar construções em perspectiva, posteriormente desenvolveu-se como a arte de criar cenários, isto é, a maneira de representar os lugares. Assim, a ideia que se tem de cenografia inclui não somente a representação dos lugares, mas também as relações entre os personagens e a arquitetura.

também realiza sua estreia em longas. Como resultado do trabalho estabelecido entre os três, temos um filme que apresenta uma visualidade sem sutilezas, seguindo o roteiro e as intenções do diretor.

Renata Pinheiro, ao discorrer sobre direção de arte e roteiro em entrevista ao *Programa de Cinema 11 – Série Créditos* (2009) da TVU da Universidade de Pernambuco, sustenta que a direção de arte é “[...] um conjunto de elementos que traduzem visualmente um roteiro”. Para ela, as concepções do diretor e do diretor de arte se unem e “[...] o diretor de arte [deve] trazer para um filme o máximo possível de referências visuais que possam contribuir para aquela história ser contada”. Em entrevista ao *Programa Plano Aberto – Profissionais em cena: diretor de arte* (2009), ao referir-se à sua primeira conversa com o diretor, afirma que “[...] eu não gosto de falar, eu gosto de ouvir; eu escuto muito o que ele tem a dizer para que a minha ideia se misture com a dele primeiro; aí sim, eu apresento a minha proposta”.

Já Walter Carvalho, descrevendo a relação da direção de fotografia com o roteiro, em entrevista concedida a João Paulo Barreto para *Coisa de Cinema* (2012), aponta:

[...] quando o roteiro é escrito, de alguma forma, querendo ou não, existe uma luz ali dentro. Existe uma imagética ali dentro. [...] A função do fotógrafo é descobrir dentro daquele roteiro, dentro daquele universo, daquele argumento, qual é essa luz. Na mesma proporção que o ator tenta descobrir que personagem é aquele.

Para Carrière e Bonitzer (1996, p. 11), o roteiro é algo transitório, “[...] uma forma passageira destinada a se metamorfosear e a desaparecer, como a larva ao se transformar em borboleta. Quando o filme existe, da larva resta apenas uma pele seca, de agora em diante inútil, estritamente condenada à poeira”. Como se dá essa transposição? Quais os primeiros passos dessa metamorfose?

É a partir da discussão dos conteúdos do roteiro que direção, direção de fotografia e direção de arte dão início a esse processo. LoBrutto (2002) argumenta que o estilo visual de um filme resulta da interlocução e colaboração que ocorre no interior do tripé composto por direção, direção de fotografia e direção de arte. É da natureza do trabalho de cada um e do modo pelo qual interagem que surge o visual como um todo – os climas, os desenhos de luz, os ambientes adequados ao personagem e à história.

Falando sobre a colaboração entre os diretores, Murcia, em entrevista ao *site Cómo hacer cine* (2002b), assinala que a cumplicidade entre eles é indispensável; caso contrário, cada um faria um filme diferente. De acordo com Carlos Haag (2006), em seu artigo *Criador de universos*, para Clóvis Bueno o trabalho dos três é extremamente mesclado. O diretor dá o tom dramático do filme, indicando qual a emoção, qual o drama; o diretor de arte materializa essa visão; e o diretor de fotografia, por sua vez, participa nos dois aspectos: na parte dramática, quando escreve cenas com movimentos de câmera que sublinham ou desenham emoções, e na parte material, quando ilumina um cenário.

Esse é um trabalho que tem seu início já na leitura do roteiro e segue até o *set* de filmagem, quando, invariavelmente, surgem surpresas. Posições de câmera são rediscutidas, pequenos objetos são colocados em primeiro plano para “ajudar” na profundidade de campo, tecidos diferenciados (trama mais aberta ou não, tecido sintético ou natural) são escolhidos em conjunto, a fim de interferir positivamente no desenho de luz e no conseqüente “clima” a ser estabelecido. É papel dos diretores de fotografia e de arte sugerir, opinar, cada um oferecendo, para o trabalho, o melhor de seus departamentos. Como assinala Cavalcanti (1976, p. 131), não se trata de uma simples relação entre o *décor* e a ação, “[...] mas entre todas as facetas técnicas que, em conjunto, formam uma espécie de gigantesca orquestra. O cinema não pode evoluir sem uma perfeita compreensão geral, e o maior desprendimento e coordenação”.

Em entrevista concedida a José Carlos Avellar para a revista *Cinemais* (2003, p. 116), Assis fala sobre a colaboração existente em sua equipe, afirmando que “[...] filme é uma coisa que a gente tem que construir junto. Se você não acreditar, se o fotógrafo não acreditar, se o ator não acreditar, se o assistente não acreditar [...] não vai para canto nenhum [...] Ou você compra a idéia, e aí eu posso fazer o filme, ou não compra, e não tem filme”. Para o diretor, é importante discutir o que será realizado. “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).

Ao falarmos em produção cinematográfica, vem à nossa mente a imagem de *sets* repletos de profissionais, cada um realizando a sua tarefa específica. Todos trabalham para transformar em filme a visão que o diretor tem do roteiro (que pode ser de sua autoria ou não); ele estabelece a unidade dessa obra. Murcia (2002b, s. p.) observa que “[...] a última palavra pertence, logicamente, ao diretor; nosso trabalho consiste em agregar ideias, não

apenas as que têm origem no roteiro, mas ir além e agregar recursos para ajudar a contar melhor o que está escrito neste roteiro⁵⁴”. Mesmo que tenha nos diretores de fotografia e de arte cúmplices próximos, a decisão final é sua; seus parceiros sugerem – ele aceita ou não.

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, ou seja, transformar o roteiro em uma obra cinematográfica, determinando como aplicar as ferramentas específicas dessa arte. Partindo do roteiro, tem condições de conduzir a narrativa, definir a decupagem, determinar a estética a ser criada pela direção de fotografia e pela direção de arte e, na grande maioria dos casos, dirigir os atores.

Em relação à concepção da visualidade de um filme, o diretor define, a princípio, o clima poético pretendido e a unidade que deseja dar em termos do conjunto visual, articulando-o com as ações dramáticas, com os personagens, com a cor, com a luz e ainda a escolha dos elementos que estarão presentes no enquadramento, que determinará o sentido da imagem. Deve ter em mente, também, o que deseja para a montagem final do filme e o desenho de som que será realizado.

A partir do conceito visual inicial almejado pelo diretor, o diretor de arte compartilha com ele suas impressões sobre a história, os personagens e espaços onde transcorrem as ações e como pretende traduzir a narrativa proposta em elementos visíveis e visuais. Nesse momento, também o diretor de fotografia está presente, trazendo suas impressões e contribuições. Butruce (2005) vai além, dizendo que qualquer mudança em relação à proposta visual da direção de arte, desde as formas, cores e texturas dos objetos até sua disposição no cenário, deve ser decidida conjuntamente entre o diretor, o diretor de arte e o diretor de fotografia.

Como vimos anteriormente, para Butruce (2005) a estruturação da imagem cinematográfica ocorre em dois níveis. O primeiro estaria a cargo da direção de arte, que, por meio de seus elementos de trabalho, organiza concretamente o espaço representado⁵⁵ a ser

⁵⁴ Tradução nossa. No original: “[...] la última palabra, lógicamente la tiene el director, nuestro trabajo consiste en aportar ideas, no solamente las que se derivan del guión, sino evolucionar y aportar recursos para ayudar a contar mejor lo que está escrito en ese guión.”

⁵⁵ Butruce (2005, p. 20) nos esclarece: “[...] ao deparar com a imagem cinematográfica o espectador se defronta com um espaço diverso de seu universo cotidiano, que é o espaço da superfície da imagem [...] espaço tridimensional ilusório, mas referente ao espaço real devido a certos graus de analogia”.

iluminado, enquadrado e registrado. Espaço este que pode “[...] ser encarado como a materialização do roteiro cinematográfico em termos visuais, através da escolha dos elementos que irão traduzir este texto em um conjunto de elementos visuais⁵⁶” (BUTRUCE, 2005, p. 31). Encontramos em *Logger* (1957, p. 51) a seguinte afirmação de Barsacq sobre essa atribuição da direção de arte, dizendo que deve “[...] escolher os elementos mais típicos e pô-los em uma ordem rigorosa de tal maneira que cada elemento participe das composições plásticas das imagens”.

Butruce (2005), por sua vez, salienta que a intervenção da direção de fotografia por meio da incidência da iluminação transformará a cena preparada pela direção de arte em relação a contraste, cor, profundidade, mas não em sua natureza figurativa.

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 cenografia⁵⁷”.

A relação estabelecida entre direção de fotografia e direção de arte é muito próxima, a ponto de surgir a pergunta: onde exatamente termina uma e começa a outra? Henry Agel e Genevieve Agel, em *Manual de iniciación cinematográfica* (1965, p. 55), abordam a dificuldade em “[...] separar o trabalho de arte e fotografia, pois ambas compõem a *atmosfera* do filme, selecionando e agrupando aqueles elementos ambientais mais característicos, a fim de conseguir certa verossimilhança e certo ‘clima’⁵⁸”.

Ettegui (2002, p. 95) apresenta a fala de Patrizia von Brandenstein⁵⁹ sobre a relação existente entre direção de arte e direção de fotografia:

[...] convém nunca esquecer que um filme é um empreendimento coletivo. Diretores de arte e diretores de fotografia são como unha e carne. Nossos respectivos trabalhos são totalmente interdependentes. As ideias do diretor de arte devem se encaixar com as do diretor de fotografia. Jamais me ocorreria utilizar uma cor em um ambiente

⁵⁶ Ver mais em Butruce (2005), item 1.2 *Elementos constitutivos da imagem*.

⁵⁷ Tradução nossa. No original: “[...] la luz informa el tono del ambiente y contribuye en alto grado a valorizar las estructuras arquitectónicas o de decoración que componen la escenografía [...]”.

⁵⁸ Tradução nossa. No original: “[...] separar el trabajo del decorador del trabajo del operador jefe. Los dos deben componer la *atmósfera* de la película. Esencialmente, deben escoger y agrupar aquellos elementos ambientales más característicos, a fin de conseguir una cierta verosimilitud y un cierto ‘clima’”.

⁵⁹ Diretora de arte francesa radicada em Nova Iorque. Trabalhou com Brian de Palma e Mike Nichols, dentre outros. Com *Amadeus*, de Milos Forman (1984, EUA), conquistou o *Oscar* de Direção de Arte.

sem ter consultado previamente o diretor de fotografia. Durante a filmagem é essencial estar em contato constante com o diretor e com o diretor de fotografia⁶⁰.

Três diferentes profissionais, com três diferentes formações, colaboram entre si para alcançar um mesmo objetivo, que é o de concretizar o roteiro lido; cada um deles, munido de seu arsenal de instrumentos de trabalho, de sua bagagem cultural, de seu repertório visual. Portanto, para que ocorra a sintonia entre essas três funções é fundamental que todos falem a mesma linguagem – a cinematográfica. Tendo por base a escrita do roteirista, os aspectos relevantes da narrativa e do personagem, o equipamento a ser utilizado para a captura e registro das imagens e o clima desejado pelo diretor, inicia-se o processo de concepção visual do filme.

2.2 ASPECTOS TÉCNICOS E ARTÍSTICOS DA DIREÇÃO DE ARTE

O que é necessário, em termos de tempo e espaço, para situar o espectador em relação à história? Qual o seu contexto, seu gênero, sua natureza psicológica? Quem são seus personagens? Quais cores e texturas melhor servirão ao visual desejado para o filme?

Essas são questões essenciais a serem discutidas pela direção de arte com o diretor e o diretor de fotografia; é a partir delas e de suas respostas, aliadas às informações e indicações contidas no roteiro, que se inicia sua participação no processo de construção da imagem cinematográfica que, além de sua materialidade, constitua o universo diegético necessário à narrativa. Alicerçada nessas respostas, a direção de arte começa a desenvolver sua concepção, tanto dos ambientes como do visual dos personagens. Em seu texto *Dirección artística: interpretar la idea, cabeza y corazón* (2010), a diretora de arte e professora de direção de arte Montse Sanz assinala que uma história pode ser contada de diversas maneiras e o diretor de arte deve considerá-las, a fim de oferecer diferentes opções ao diretor.

Renata Pinheiro (2009), em entrevista a Luciana Veras, da *Revista Continente*, afirma que a direção de arte deve contribuir para a compreensão do filme “[...] quando dispersa a atenção para um ponto menos relevante, não joga a favor”. Para ela, é preciso entender cada filme a ser realizado.

⁶⁰ Tradução nossa. No original: [...] conviene no olvidar nunca que una película es una empresa colectiva. Los diseñadores y los directores de fotografía son como uña y carne. Nuestros respectivos trabajos son completamente interdependientes. Las ideas del diseñador tienen que encajar con las del director de fotografía. Jamás se me ocurriría utilizar en un decorado un color sin haberlo consultado previamente con el director de fotografía. Incluso durante el rodaje resulta fundamental mantenerse en continuo contacto tanto con el director como con el director de fotografía.

Falando sobre o seu projeto de direção de arte para *Amarelo manga* (2003), em entrevista a Julio Cavani (2001a), do *JC Online*, Pinheiro refere que optou por manter a estrutura original dos cenários a serem utilizados. Realizou modificações em sua composição cenográfica baseando-se em pesquisa efetuada em ambientes recifenses similares aos apresentados na tela.

Como, efetivamente, transpor a escrita do roteiro para a materialidade, utilizando elementos visuais e visíveis que tragam em si significados, sentidos, estados psicológicos, unificando a linha estética de um filme? Eugenio Caballero⁶¹ (2009a), em entrevista a Martha Ligia Parra, do *El tiempo*, no *XIII Salón Internacional del Autor Audiovisual*, organizado pela *Fundación Cinemateca del Caribe*, referindo-se à questão técnica e artística do diretor de arte, sustenta que “[...] deve ser um técnico para saber como resolver todas as ideias que concebe, se são possíveis ou não, como vai alcançá-las e com qual orçamento. Deve conseguir realizar tudo o que concebe e também conceber pensando em como concluir seu projeto⁶²”. Isto é, além dos aspectos artísticos, ao criar o projeto visual, o diretor de arte deve considerar a viabilidade de sua concretização; se precisará de algum serviço de consultoria específico; qual material será utilizado em sua confecção; se existem, disponíveis, profissionais aptos a realizarem a tarefa; quanto tempo é necessário para a execução da tarefa; e se existe orçamento para a complexidade apresentada pelo projeto. E, também, se tecnicamente desempenhará sua função de “espaço da narrativa para o olho da câmera”.

Zavala (2008, p. 17) vai além:

[...] 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 produção⁶³.

É necessário que domine os conhecimentos relativos à linguagem cinematográfica, para que possa utilizar de forma adequada os seus elementos de trabalho; objetos, cores,

⁶¹ Desenhista de produção e diretor de arte mexicano, realizou, dentre outros, *O labirinto do fauno* (*El laberinto del fauno*, Guillermo Del Toro, 2006, México/Espanha/EUA).

⁶² Tradução nossa. No original: “[...] hay que ser un técnico porque hay que saber cómo resolver todas la ideas que concibes, si son posibles o no, cómo vas a lograrlo y con qué presupuesto. Hay que poder realizar todo lo que uno concibe, hay que también diseñar pensando en cómo llevarlo a cabo”.

⁶³ Tradução nossa. No original: “[...] el diseñador tiene a su disposición herramientas que debe conocer y saber manipular para crear espacios y objetos que respondan a un plan general de imagen para una película; conceptos y técnicas son indispensables para abordar el trabajo de arte a fin de rebasar el nivel práctico que, por sí mismo, no puede garantizar el éxito del departamento de arte de una producción.

volumes – materiais plásticos e pictóricos. Para Agel e Agel (1965, p. 57), “[...] o valor de um diretor de arte é dado por sua flexibilidade [...]”⁶⁴; o profissional não pode permitir que as qualidades artísticas o façam esquecer a competência técnica; deve considerar os elementos cinematográficos específicos, como colocar móveis e objetos de fácil movimentação, prevendo “[...] os movimentos de câmera e os deslocamentos dos atores; conhecer [...] os efeitos especiais que pouparão a construção de um decorado (maquetes, etc.) e considerar a qualidade sonora que se deseja obter”⁶⁵ (AGEL E AGEL, 1965, p. 57).

Ao longo da história do cinema, os diretores de arte acompanharam as evoluções técnicas, a elas se adaptando. Também em nossos tempos, existe essa necessidade. A cada trabalho são utilizados novos equipamentos, e é imprescindível que o profissional busque informações e acompanhe tais transformações.

Além do conhecimento técnico específico – movimentos de câmera, enquadramentos, diferentes captações, lentes, montagem –, há a necessidade de o diretor de arte integrar o conhecimento relativo a diferentes áreas. Como observa Sadoul (1959), deve possuir vasta cultura, pois, a qualquer momento, pode deparar-se com um roteiro que lhe exija a criação de diferentes ambientes, de diferentes épocas. E essa criação inclui, além do espaço físico, a arquitetura, o mobiliário, os objetos e os acessórios.

São diversos e variados os fatores utilizados para a concepção do visual de um ambiente e de um personagem, tais como noções de história, artes plásticas, arquitetura, história da arte, história do mobiliário, história do figurino, semiótica, psicologia, sociologia, antropologia, estética. E, se não os tiver, o diretor de arte deve disponibilizar-se a procurar quem os tenha, reconhecer a necessidade de constante estudo, renovação, aprendizado e desenvolvimento de sua capacidade de observação. Todas essas variáveis contribuirão, de alguma forma, para que se estabeleçam o ambiente e a estética adequados, com cada elemento exercendo sua função, tendo o seu próprio significado e sentido dentro do filme.

Butruce (2005, p. 37), referindo-se à pesquisa, afirma que é “[...] importante fonte de informações visuais específicas e de âmbito histórico, possibilitando a ampliação da escolha de elementos adequados à intenção visual do filme”. Para LoBrutto (2002), a realização da pesquisa constitui um intenso período de conhecimento, que acaba por nutrir o profissional,

⁶⁴ Tradução nossa. No original: “[...] el valor de un decorador cinematográfico viene dado por su flexibilidad [...]”.

⁶⁵ Tradução nossa. No original: “[...] los movimientos de cámara y de los desplazamientos de los intérpretes; conocer [...] los efectos especiales que ahorrarán la construcción de un decorado (maquetas fotográficas, etcétera) y tener en cuenta la calidad sonora que se quiere obtener [...]”.

proporcionando a este criar conceitos e metáforas, descobrir aos poucos o potencial do projeto.

É nesse momento que o diretor de arte se apropria do roteiro e do projeto, pois mergulha no universo apresentado, buscando móveis e objetos, descobrindo modelos de vestuário que harmonizem com determinado ambiente. É quando passa a conhecer melhor o personagem e a narrativa. Cabe assinalar que a pesquisa não é estanque; a qualquer questionamento que surja, mais uma ramificação de busca é aberta.

Lobrutto (2002) ressalta que a pesquisa é uma ferramenta útil no processo de criação, não devendo, entretanto, tornar-se um instrumento limitador. O diretor de arte deve manter-se atento ao que se lhe apresenta, pois, dependendo do projeto proposto, uma determinada época pode aglutinar diversos momentos históricos e ser reinventada em termos visuais, contendo em si mesma metáforas ou conceitos a serem descobertos. Renata Pinheiro, em entrevista ao programa *Cinema 11 – Série Créditos* (2009) da TVU da Universidade de Pernambuco, concorda com tais colocações, dizendo que “[...] interessante para quem quer ser diretor de arte é deixar os olhos e as orelhas bem abertos porque, às vezes, as respostas já estão lá [...]”.

Para Patrizia von Brandenstein (apud Ettetdgui, 2001, p. 95), é imprescindível possuir uma grande capacidade de observação e, também, saber adaptar aquilo que observa às características do filme. “Deve sentir uma grande curiosidade pelo mundo: por como as coisas são feitas, por como se encaixam umas às outras. O resto pode-se aprender com o tempo, mas deve levar consigo esse desejo de conhecer as coisas⁶⁶”. Dan Weil⁶⁷ (apud Ettetdgui, 2001, p. 189), por sua vez, complementa: “[...] abra os olhos e olhe atentamente ao seu redor. Tudo o que o rodeia é material de referência ao qual, talvez, deverá recorrer algum dia⁶⁸”.

A cada trabalho realizado, a cada universo criado, novos conhecimentos são adicionados ao seu saber, o que acaba por desenvolver, estimular sua capacidade de gerar ideias para traduzir visualmente a essência dramática e conceitual do filme e conceber de forma adequada o entorno necessário para a narrativa cinematográfica. Quanto maior seu repertório visual (e aqui incluímos filmes, artes plásticas, fotografia), maior o leque à sua disposição no momento em que, lendo um roteiro, possa apontar uma referência, encontrar

⁶⁶ Tradução nossa. No original: “Hay que sentir una gran curiosidad por el mundo: por cómo están hechas las cosas, por cómo encajan unas con otras. El resto se puede aprender con el tiempo, pero este anhelo por conocer las cosas lo tiene que llevar uno dentro”.

⁶⁷ Colaborou com Luc Besson em *Nikita, criada para matar* (*Nikita*, 1990, França/Itália), *O profissional* (*Léon*, 1994, França) e *O quinto elemento* (*Le cinquième élément*, 1997, França).

⁶⁸ Tradução nossa. No original: “[...] abre los ojos y mira atentamente a tu alrededor. Todo lo que te rodea es material de referencia al que, tal vez, tendrás que recurrir algún día”.

um ponto de partida para a criação de diferentes metáforas, ambientes e caracterizações. Além disso, ao discutir com o diretor e o diretor de fotografia, nada melhor do que imagens para mostrar seu ponto de vista.

Sob o prisma de LoBrutto (2002), diretores de arte pensam visualmente. Como primeiro estágio da criação, após o estudo do roteiro, a compreensão da intenção visual do diretor e a pesquisa de referências, temos o início do processo de conceber um projeto no qual todos possam visualizar os espaços, os ambientes, as cores, as texturas, o visual dos personagens e todos os elementos a serem materializados. Para isso, esse profissional dispõe de vários instrumentos: desenhos, croquis, fotos, plantas, maquetes, esquemas, planilhas, que lhe proporcionarão elaborar o seu projeto proposto para o filme. Murcia (2002b, s. p) complementa argumentando que “[...] nossa ferramenta é o desenho [...] Tudo o que [um diretor de arte] expressa é por meio do desenho, pois são coisas que deve reproduzir pontualmente e que têm forma, que têm corpo e que são materiais⁶⁹”.

Ao ler o roteiro, o diretor de arte realiza sua análise técnica⁷⁰, constituída por uma lista dos ambientes, com informações detalhadas de cada um deles. A partir disso, passa a elaborar sua concepção para o visual do trabalho e, com a colaboração de sua equipe, desenvolve as ideias propostas pelo roteiro e pelo diretor.

Cada profissional desenvolve sua própria maneira de montar um projeto. Além do material acima listado por LoBrutto (2002), 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.

É de posse desse material que o diretor de arte dialoga com diretor, diretor de fotografia, figurino, maquiagem, cabelo, produção de objetos, cenografia, efeitos especiais, direção de produção, produção de locação, indicando qual a sua concepção para o trabalho. Trata-se de um documento extremamente dinâmico, ao qual são acrescentadas observações,

⁶⁹ Tradução nossa. No original: “[...] nuestra herramienta es el dibujo [...] Todo lo que expresa [un director de arte] es a través del dibujo porque son cosas que hay que reproducir puntualmente y que tienen forma, que tienen cuerpo, y que son materiales”.

⁷⁰ “Normalmente é feita uma listagem de todos os locais e objetos contidos no roteiro a cada sequência, o que é denominado análise técnica” (BUTRUCE, 2005, p. 25).

sugestões e mudanças ao longo do processo da pré-produção; são adicionadas novas informações referentes aos elementos de trabalho da direção de arte; é constantemente discutido e redirecionado, conforme as necessidades do trabalho. É a base para que a direção de arte planeje e organize as etapas de sua realização. O departamento da arte tem seu trabalho alicerçado na proposta estabelecida por esse projeto, o que é fundamental para a unidade visual do filme. Zavala (2008, p. 13) resume a importância do projeto dizendo que “[...] a estruturação visual [...] permite sua apresentação a possíveis produtores e colaboradores, cria sintonia entre a equipe criativa e permite o trabalho unificado durante a pré-produção⁷¹”.

Um fator importante a ser observado é a adequação da equipe ao trabalho. 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, ou um profissional que, além da maquiagem, também trabalhe com cabelo. Ressaltamos também que o diretor de arte deve saber argumentar sobre a necessidade de determinado profissional junto à direção de produção, 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 (para figurino, maquiagem ou cabelo, por exemplo), 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.

Em nossa realidade, é comum o diretor de arte adicionar a pesquisa às suas atividades, trabalhar sem a figura do assistente de direção de arte ou assumir as funções de cenógrafo e coordenar pessoalmente o trabalho do cenotécnico e sua equipe.

Por necessidades metodológicas e por termos como *corpus* um filme brasileiro, elegemos trabalhar com a configuração mais corrente desse departamento no Brasil. Para tanto, buscamos tomar por base nossa prática profissional e, também, o modelo utilizado no país para a colocação dos créditos da arte.

⁷¹ Tradução nossa. No original: “[...] la estructuración visual [...] permite su presentación a posibles productores y colaboradores, crea sintonías entre el equipo creativo y permite el trabajo unificado durante la preproducción”.

Fazem parte desse departamento os seguintes profissionais: diretor de arte, assistente de direção de arte; cenógrafo com sua equipe: cenotécnico, carpinteiros, pintores, serralheiros, escultores; produtores de arte, de objetos, de armas, de animais, de veículos; figurinista com sua equipe: assistente, produtora de figurino, aderecista, costureira, camareira, passadeira; maquiador; cabeleireiro; técnico de efeitos especiais e pesquisador. Dependendo da produção a ser realizada, o número de profissionais sofre alterações; cada equipe é constituída a partir das características e necessidades de cada filme. O que existe é uma equipe básica, pensada de acordo com os custos, as estruturas e os métodos de trabalho.

Para o filme *Amarelo manga* (2003), uma produção de baixo orçamento, o departamento da arte é composto, conforme os créditos do filme, por Renata Pinheiro, que acumula as funções de direção de arte e cenografia, e uma equipe de vinte e um profissionais: um assistente de direção de arte, uma figurinista com um assistente, uma camareira, três costureiras, dois estagiários de figurino, um maquiador, um assistente de maquiagem para efeitos especiais, um cabeleireiro, um produtor de arte, dois produtores de objetos, um cenotécnico com dois montadores de cenário, um técnico de efeitos especiais, um programador visual e um profissional para a logomarca do Texas Hotel.

A direção de arte apresenta duas facetas bem definidas: a técnica e a artística. Seu desafio consiste em buscar o equilíbrio entre ambas.

Em relação aos aspectos artísticos, diferentes autores enfatizam distintos aspectos vinculados à direção de arte e ao seu processo criativo, argumentando que ela pode focar com mais intensidade algumas características: expressivas, estéticas, plásticas, dramáticas, psicológicas, metafóricas, narrativas ou poéticas.

Jacob (2006, p. 52) parte da premissa de que a direção de arte contribui na criação da imagem cinematográfica, sendo responsável por sua composição, que realiza por meio dos volumes, da disposição de elementos, das texturas, das linhas de fuga, da profundidade espacial, trabalho que ultrapassa a viabilização do registro, “[...] constituindo uma criação visual com base conceitual e plástica eficazes”.

De acordo com a autora (2006), baseando-se nas condições da narrativa, da psicologia dos personagens, do significado intencional e temático, a direção de arte conceitua, realiza e apresenta soluções plásticas capazes de atender às demandas estéticas do filme. Soluções essas essenciais para o estabelecimento da ligação afetiva como suporte físico transformado em suporte visual, uma vez que a plasticidade provoca afetos no espectador, gerando uma

experiência estética.

Temos duas questões importantes assinaladas por Jacob (2006): a criação visual ligada diretamente à narrativa, sustentando-a, e a plasticidade criada e utilizada visando provocar, de alguma forma, o espectador. Existem várias escolhas a serem feitas quando da concepção dessa visualidade. Dependendo do ponto de vista do diretor e de suas intenções ou do gênero, a direção de arte pode investir de forma mais acentuada em seu viés de suporte da narrativa ou na provocação de sentidos pelo uso da plasticidade.

Aqui podemos ter como exemplo o impactante *Salò ou os 120 dias de Sodoma* (*Salò o le 120 giornate di Sodoma*, Pier Paolo Pasolini, 1975, Itália), desenhado por Dante Ferretti⁷², que apresenta obras de arte lado a lado com a *Art Déco* dos fascistas, afrescos neoclássicos e versões não ortodoxas do futurismo rejeitado pelas autoridades, criando um ambiente belo e austero. Desse modo, um ambiente simétrico e refinado retrata uma burguesia corrupta, capaz de degradar seres humanos inocentes (Figura 15).

Figura 15 – Fotogramas do filme *Salò ou os 120 dias de Sodoma* (1975)



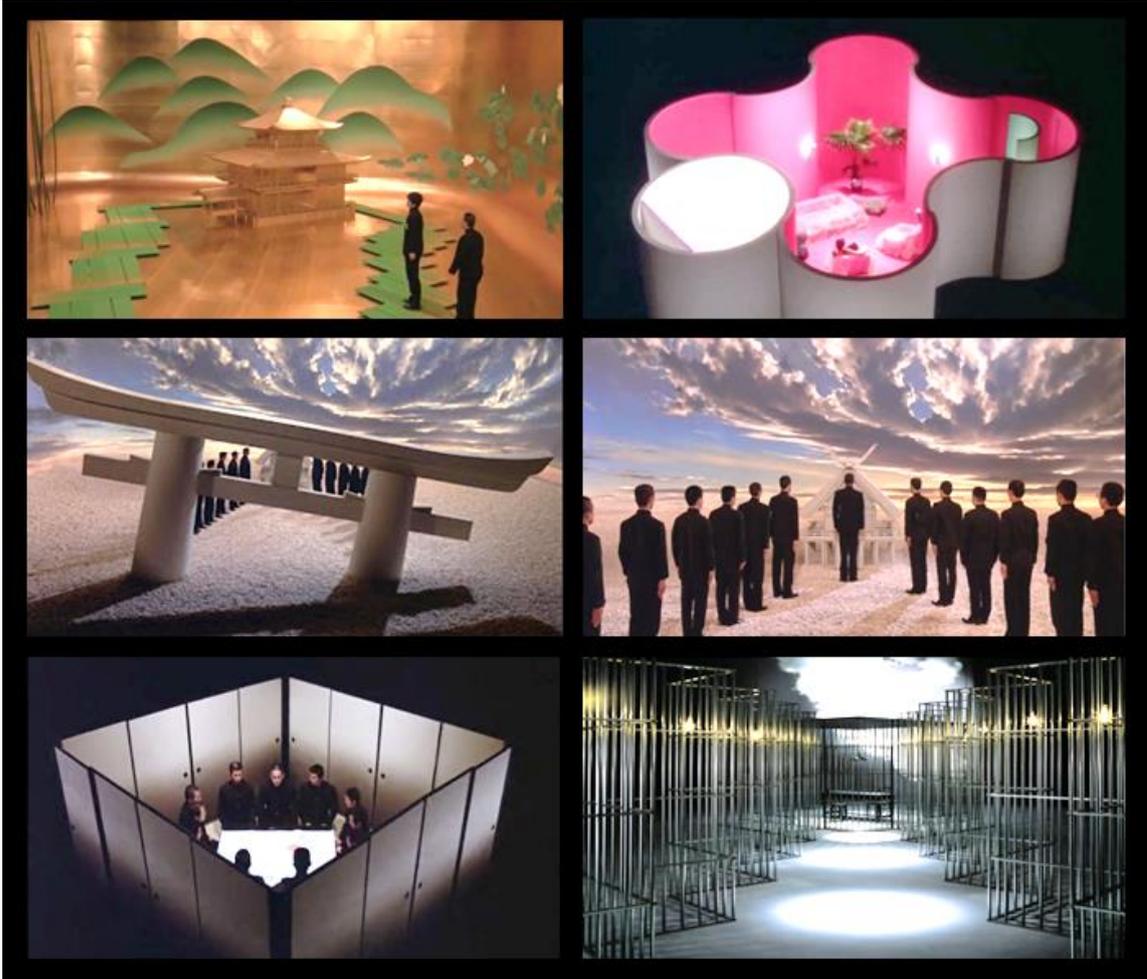
Fonte: Pier Paolo Pasolini (1975)

Mishima: uma vida em quatro tempos (*Mishima: a life in four chapters*, Paul Schrader, 1985, EUA/Japão), pode ser citado como exemplo, pela plasticidade de seus

⁷² Diretor de arte italiano, trabalhou com os diretores Federico Fellini, Franco Zeffirelli, Jean-Jacques Annaud, Martin Scorsese, Terry Gilliam e Tim Burton, dentre outros. Recebeu vários prêmios, dentre eles o Oscar de Direção de Arte pelos filmes: *O aviator* (*The aviator*, Martin Scorsese, 2004, EUA), *Sweeney Todd: o barbeiro demoníaco da rua Fleet* (*Sweeney Todd: the demon barber of Fleet Street*, Tim Burton, 2007, EUA), e *A invenção de Hugo Cabret* (*Hugo*, Martin Scorsese, 2011, EUA).

ambientes realizados por Eiko Ishioka⁷³. Em um filme que mescla a obra e a biografia de Yukio Mishima, importante escritor japonês, é oferecido ao espectador um espetáculo visual de extrema beleza plástica, por meio da composição dos quadros, do colorido dos cenários e da colaboração flagrante entre a direção de arte e a direção de fotografia (Figura 16).

Figura 16 – Fotogramas do filme *Mishima: uma vida em quatro tempos* (1985)



Fonte: Paul Schrader (1985)

Jacob (2006, p. 51) enfatiza ainda que a direção de arte é elemento de construção da unidade plástica para o filme, devendo, por meio da criação de imagens visuais expressivas e plásticas, fazer com que estas ofereçam “[...] dados ao espectador, direcionando-o para a compreensão da diegese”. Tendo em mente o filme como um todo, o diretor de arte deve manter sua unidade estética ao longo da narrativa, coordenando cores e texturas de ambientes, figurinos, maquiagem, cabelo e objetos a fim de evitar contrastes incoerentes.

Vários diretores de arte discorrem sobre os aspectos apontados por Jacob (2006), e

⁷³ Após realizar *Mishima: uma vida em quatro tempos*, dedicou-se principalmente ao figurino, tendo recebido Oscar por essa função no filme *Drácula de Bram Stoker* (*Dracula*, Francis Ford Coppola, 1992, EUA).

Etteggui (2001, p. 9) é um deles. Abordando o trabalho da direção de arte pelo viés estético, sustenta que:

[...] consiste em destilar uma concepção visual a partir dos aspectos temáticos, emocionais e psicológicos que transpirem do roteiro. Esta concepção se torna o fator decisivo em todas as escolhas estéticas que concernem ao diretor de arte, tais como adereços, a massa e o volume dos ambientes. [...] as locações, as cores, tecidos e texturas de cada um dos decorados. Para dotar o filme de uma estética global, todos estes elementos devem harmonizar entre si e evocar uma atmosfera adequada à história e aos personagens⁷⁴.

Murcia, em entrevista para a *Revista Cuadernos de documentación multimedia* (1998), assinala que por meio da cenografia, do figurino e de tudo o que é visto na tela, a direção de arte dá forma ao projeto plástico de um filme, no qual “[...] constam todos os componentes que pertencem à cena, desde o menor e mais insignificante detalhe (como, por exemplo, a caneta a ser colocada sobre a mesa) [...]”⁷⁵ (MURCIA, 1998, s. p.).

Gorostiza (2002, p. 9), em seu artigo *Un trabajo bueno para el alma*, complementa a colocação anterior dizendo que:

[...] o diretor de arte é o profissional que cria todos aqueles elementos que são vistos ao redor dos atores em um filme, sendo que sua responsabilidade vai desde a concepção dos espaços nos quais transcorre a ação até a escolha dos menores objetos que os personagens utilizarão, passando pela transformação da realidade, adequando-a às necessidades de um roteiro pré-determinado, o qual poderá enriquecer ou melhorar graças ao seu trabalho⁷⁶.

Em Agel e Agel (1965, p. 55), Alexander Trauner⁷⁷ argumenta que a direção de arte deve “[...] extrair do modelo os principais detalhes característicos e fazê-los ressaltar,

⁷⁴ Tradução nossa. No original: “[...] consiste en destilar una concepción visual a partir de los aspectos temáticos, emocionales y psicológicos que rezuma el guión. Esta concepción se convierte en el factor decisivo en todas las elecciones estéticas que atañen al diseñador, tales como el atrezzo, la masa y volumen de los decorados. [...] las localizaciones, los colores, telas y texturas de cada uno de los decorados, etcétera. Para dotar al film de una estética global, todos estos elementos deben armonizar entre sí y evocar una atmósfera adecuada a la historia y los personajes.

⁷⁵ Tradução nossa. No original: “[...] se comprenden todos los componentes que pertenecen a la escena, desde el detalle más pequeño y insignificante (como puede ser la pluma colocada encima de la mesa) [...]”.

⁷⁶ Tradução nossa. No original: “[...] el director artístico es el profesional que crea todos aquellos elementos que se ven en una película alrededor de los actores, abarcando su responsabilidad desde idear los espacios donde transcurre la acción, hasta elegir los objetos más pequeños que usarán los personajes, pasando por la transformación de la realidad, adecuándola a los requerimientos de un guión predeterminado, que además podrá enriquecer o mejorar gracias a su trabajo.

⁷⁷ Importante diretor de arte húngaro que iniciou sua carreira na França e, no período da Segunda Guerra Mundial, radicou-se nos EUA. Trabalhou com Alejandro Jodorowsky, Billy Wilder, Jean Grémillon, John Huston, Luc Besson, Marcel Carné e Orson Welles, dentre outros. Recebeu o Oscar de Direção de Arte pelo filme *Se meu apartamento falasse* (*The apartment*, Billy Wilder, 1960, EUA).

prescindindo daquilo que não acrescente algo à atmosfera do filme [...]”⁷⁸. Em filmes como *Hotel do Norte* (*Hotel du Nord*, Marcel Carné, 1938, França), *Se meu apartamento falasse* (*The apartment*, Billy Wilder, 1960, EUA) e *Subterrâneo* (*Subway*, Luc Besson, 1985, França), Trauner apresenta ambientes de forma verossímil, criando sentido e sem acúmulo de estímulos visuais desnecessários à narrativa.

Como exemplo dessa “simplicidade” na constituição de ambientes, podemos citar a cena de *Amarelo manga* (2003) na qual o Padre caminha pelo interior de uma favela e chega à sua igreja abandonada. Tal abandono é mostrado visualmente de forma contundente: em seu exterior, o prédio encontra-se localizado no interior de um labirinto formado por casas miseráveis, construídas com sobras, restos de materiais. A igreja, pequena e antiga, apresenta sua pintura externa totalmente comprometida; suas portas e janelas frontais já não existem: estão lacradas com cimento; em parte de sua escadaria vemos alguns materiais descartados e há um homem colocando mais materiais ao redor do prédio. Também ela é marginalizada, tornando-se, aos poucos, um entulho (Figura 17).

Figura 17 – Fotogramas do filme *Amarelo manga* (2003)



Fonte: Cláudio Assis (2003)

É comum assistirmos a filmes que reconstituem ambientes, executando um perfeito trabalho de pesquisa, localizando o espectador no tempo e no espaço, sem adicionar-lhes simbolismos. Como resultado, temos ambientes utilizados como pano de fundo, vinculados mais intensamente à verossimilhança. Butruce (2005) enfatiza que a direção de arte pode, além de conceber um cenário verossímil, torná-lo significativo. Não é necessário que se limite a trazer ao espectador a noção ou atmosfera de determinado fato histórico; pode construir um espaço com a estruturação de determinada visualidade que proporcione o questionamento desse momento histórico. Desse modo, desempenha “[...] um papel de reflexão sobre o que representam esses espaços. [...] constrói então um espaço que ganha sentido dentro de seus

⁷⁸ Tradução nossa. No original: “[...] extraer del modelo los principales detalles característicos y hacerlos resaltar, prescindiendo de aquello que no añade nada a la atmósfera del film [...]”.

próprios constituintes, e não apenas como mera informação a ser confrontada” (BUTRUCE, 2005, p. 19).

Para Casetti e Di Chio, em *Cómo analizar un film* (1996, p. 166), o cinema apresenta a tendência “[...] para a criação, e não para a reprodução; para a falsificação e não para o registro; para a ilusão e não para a reconstituição⁷⁹”. Butruce (2005, p. 19) acrescenta que

[...] a direção de arte e suas técnicas, notoriamente falseadoras do real como forma de restituir, não sua natureza última mas sua essência conceitual, participam assim de um movimento mental da obra e não somente de uma operação de registro. [...] Se ingressam em um projeto realista, o fazem conscientemente como uma operação que visa restabelecer e não apenas recolher esse real objetivado pela representação.

Já em 1959, Bandini e Viazzi sustentavam que o fato de registrar diretamente a veracidade existente quase nunca constitui arte e, por isso, deve-se sempre considerar “[...] a possível revelação de novas estruturas figurativas, que, superando os inevitáveis esquemas realistas, chegam a constituir o único caminho mágico que conduz à poesia das imagens⁸⁰” (BANDINI e VIAZZI, 1959, p. 35). Referem que podemos definir e diferenciar a condição artística de uma obra ao examinar atentamente os valores que a compõem, partindo de dois pontos opostos: da subjetivação inspiradora que delimita e determina o mundo poético do artista, e da “[...] objetivação que revela a postura existencial, a maneira precisa de ver o universo em seu conjunto ou em suas partes e na interpretação dos aspectos fenomenológicos que concernem ao artista como construtor⁸¹” (BANDINI e VIAZZI, 1959, p. 24).

Para LoBrutto (2002), a direção de arte tem como função primordial encontrar uma ideia conceitual e uma conexão poética entre conteúdo e estilo visual, interpretando visualmente as histórias, tanto na materialidade da ambientação quanto por meio de metáforas poéticas. É fundamental que o diretor de arte saiba ler um roteiro em sua visualidade; tomando-o literalmente, pode obter um resultado preciso, técnico mas sem alma; ao simplesmente ilustrá-lo com imagens, não estabelece uma relação temática entre a história, os personagens e seus ambientes. Deve ter a capacidade de conceber ideias, perceber e

⁷⁹ Tradução nossa. No original: “[...] hacia la creación, y no hacia la reproducción; hacia la falsificación y no hacia el registro; hacia la ilusión y no hacia la restitución”.

⁸⁰ Tradução nossa. No original: “[...] la posible revelación de nuevas estructuras figurativas, las cuales, superando los inevitables esquemas realistas, llegan a constituir el único camino mágico que conduce a la poesía de las imágenes”.

⁸¹ Tradução nossa. No original: “[...] objetivación que revela la toma de posición existencial, la precisa manera de ver el universo en su conjunto o en sus partes y en la interpretación de los aspectos fenomenológicos que incumben al artista como constructor”.

reconhecer as relações dramáticas existentes, procurar encontrar o potencial visual do filme e decidir o que será expresso no ambiente físico.

Cabe à direção de arte transpor de forma criativa a “[...] gama de estados psicológicos gerados pela narrativa e pelo ponto de vista do diretor⁸²” (LOBRUTTO, 2002, p. 27). Pode fazer isso obedecendo às regras de estilo que pertencem ao período no qual a história se passa, estabelecendo metáforas coerentes a ele; transpondo um objeto ou uma imagem de seu significado comum para substituir ou simbolizar aspectos da narrativa, proporciona complexidade poética à história. Essas metáforas visuais subliminares apresentam camadas sutis de imagens poéticas que podem transmitir ideias, conceitos e significado na narrativa; podem ser complexas e ter sua compreensão em diferentes níveis, mas, na maior parte das vezes, o espectador facilmente lê o significado latente. Distintas das palavras intangíveis na poesia que evocam diversos significados e imagens simbólicas na mente do leitor, imagens em filmes são visíveis.

Para mostrar o isolamento, a incomunicabilidade presente na sociedade de consumo, na qual prevalece a produtividade, Eugène Roman⁸³ concebeu e construiu para *Playtime – tempo de diversão* (*Playtime*, Jacques Tati, 1967, França/Itália) o ambiente de um grande salão preenchido por pequenos escritórios, dispostos como caixas, em cores, texturas e materiais “frios”; e, mantendo sua crítica ao consumo, são mostrados apartamentos semelhantes a vitrines, nas quais os moradores abrem mão da privacidade em favor da exibição dos bens que possuem, como novos aparelhos de TV (Figura 18).

⁸² Tradução nossa. No original: “[...] myriad of psychological states generated by the narrative and point of view of the director”.

⁸³ Diretor de arte francês.

Figura 18 – Fotogramas do filme *Playtime – tempo de diversão* (1967)



Fonte: Jacques Tati (1967)

São vários os caminhos que podem ser seguidos, diferentes processos de criação artística são vivenciados; cada diretor de arte estabelece o seu, sempre considerando o que o roteiro “pede”, mantendo-se atento à narrativa, ao filme como um todo e aos pequenos detalhes que o constroem, além da visualidade pretendida pelo diretor.

É de suma importância que o diretor de arte tenha consciência de que cada produção cinematográfica tem a sua peculiaridade; dependendo do que é desejado visualmente, do gênero e de sua narrativa, o seu trabalho deve ser feito objetivando uma concepção da direção de arte adequada à proposta da visualidade do filme.

Deve ser capaz de criar um mundo “verdadeiro”, um recorte no tempo e no espaço, uma atmosfera que servirá como suporte para a narrativa, estabelecendo uma referência estética própria e emoldurando o trabalho dos atores, devendo ter presente que esse mundo será “desenhado” pela luz do fotógrafo e que a câmera passeará dentro dele para registrá-lo de diversos ângulos. Sempre considerando que, como refere Zavala (2008), o cinema cria um “efeito de realidade”, faz com que o espectador tenha a sensação de presenciar algo real no tempo. É estabelecido um pacto com o espectador, e este aceita que, na tela, ocorrem fatos que são percebidos como reais. Desse modo, torna-se testemunha do que acontece, independentemente de quantas vezes assista ao mesmo filme.

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, para o qual o “realismo” dos sets, ainda que se trate de madeiras pintadas que mostrem sua condição, [...] não deve ser perturbado com algum descuido (fita crepe em uma parede, uma fuga de luz entre as tapadeiras) ou um erro (como um penteado mal feito [...])⁸⁴ (ZAVALA, 2008, p. 40).

Para criar esse mundo verdadeiro, sob a coordenação e supervisão da direção de arte, diversos profissionais executam suas tarefas. Como o departamento da arte efetiva a concepção feita pelo diretor de arte, é fundamental que este conheça a capacidade criativa, a flexibilidade e a qualidade final do trabalho de cada um de seus componentes. À direção de arte cabe refletir, discutir, acompanhar e adaptar o seu fazer a todas as características que cada projeto apresenta, escolhendo os sistemas e os modos de produção mais adequados às realidades estéticas, dramáticas e econômicas.

⁸⁴ Tradução nossa. No original: El pacto con el espectador es “sagrado”, la dirección artística debe cuidar de no romperlo a fin de no recordar al espectador que está viendo una película, para lo cual el “realismo” de los sets, aun cuando se trate de maderas pintadas que muestran su condición, [...] no debe ser alterado con un descuido (un másking tape en una pared, una fuga de luz entre las mamparas) o una inexactitud (como un peinado mal realizado [...]).

3 DIREÇÃO DE ARTE E PERSONAGEM CINEMATOGRAFICO

Guiados pela paixão, os personagens de *Amarelo manga* vão penetrando num universo feito de armadilhas e vinganças, de desejos irrealizáveis, da busca incessante da felicidade. O universo aqui é o da vida-satélite e dos tipos que giram em torno de órbitas próprias, colorindo a vida de um amarelo hepático e pulsante (Sinopse - *Amarelo manga*, 2003).

O que nos vem à mente quando queremos falar sobre uma história? Não importa se a vimos no teatro, no cinema ou mesmo se a tivermos lido. Guardamos as situações vivenciadas por diferentes personagens; como cada um deles foi inserido na trama engendrada. Lembramos os personagens, com suas diferentes personalidades, com seus trejeitos próprios; como enfrentam, uma a uma, as diversas armadilhas ao longo da peça teatral, do filme ou do livro. O que a nós importa é que, por momentos, essa história foi crível e emocionante; torcemos por seus personagens, sofremos por e com eles.

Sob o prisma de Chion, em seu livro *O roteiro de cinema* (1989), contar uma história é selecionar informações; inevitavelmente comunica-se ao espectador uma gama de dados sobre os limites espaço-temporais da ação, sobre os personagens e respectivas identidades e situações. Em *Amarelo manga* (2003), Cláudio Assis traz ao público personagens que representam uma parcela do povo brasileiro e seu modo de vida, situando-os na periferia de Recife.

Pela ordem de aparição, temos Lígia (Leona Cavalli), proprietária do Bar Avenida. Passa o seu dia servindo fregueses bêbados, defendendo-se das investidas de cunho sexual de maneira agressiva; fazendo aposta no jogo do bicho, acalentando um sonho de, talvez, libertar-se de sua rotina. Seu dia termina como começa – gestos automáticos fecham o bar.

Isaac (Jonas Bloch) transita pela cidade com o seu carro amarelo, movimentando-se por entre becos e avenidas; mostra a Recife que os turistas provavelmente nunca conhecerão. Volta para o Texas Hotel para dormir quando a cidade desperta; tem prazer em disparar contra cadáveres; ao ver Lígia, deseja-a e tenta beijá-la à força. Ou seja, faz seus próprios horários, suas regras e lhe interessa apenas saciar seus desejos. É um homem grosseiro em seu trato com os demais. É na rua que encontra Kika.

Kika (Dira Paes), jovem esposa de Wellington, frequenta igreja evangélica; veste-se e comporta-se de forma recatada; não interage com seus vizinhos na favela; cuida da casa e do marido, a quem avisa: não tolera nem perdoa traição. Ao longo da narrativa, surgem mudanças.

Wellington (Chico Diaz) trabalha em um matadouro, é casado com Kika e tem um caso extraconjugal com Dayse, que satisfaz seus desejos sexuais. Orgulha-se do fato de a esposa ser crente. Entrega carne no Texas Hotel, onde rechaça as investidas amorosas de Dunga. Sua vida é transformada.

Já Dunga (Matheus Nachtergaele), empregado do Texas Hotel, é apaixonado por Wellington e companheiro de centro religioso de Dayse; trama para ter o açougueiro para si. A morte de Bianor interfere em seus planos. Acredita que “bicha quer, bicha faz”.

Ao redor desses cinco personagens, gravitam Bianor (Cosme Prezado Soares), proprietário do Texas Hotel e amigo do Padre (Jones Melo); este, por sua vez, vive em uma igreja vazia e fala sobre a decadência moral e social do ser humano. Também no Texas Hotel vive Aurora (Conceição Camarotti), uma ex-prostituta que apresenta constantes crises respiratórias. Dayse (Magdale Alves) trabalha no camelódromo; é amante de Wellington e se diz cansada dessa condição. Há também Rabecão (Everaldo Pontes), funcionário do Instituto Médico Legal, que fornece cadáveres para Isaac em troca de drogas. É quem leva Isaac ao Bar Avenida e o avisa que Lígia não é uma mulher fácil (Figura 19).

Figura 19 – Personagens do filme *Amarelo manga* (2003)



Fonte: Cláudio Assis (2003)

Autores como Michel Chion (1989), Syd Field (2001), Robert Mckee (2012) e Linda Seger (2006) trazem o personagem concebido pelo roteirista contextualizado em um espaço e em um tempo, com características, nuances e facetas que podem ser reveladas pelo que Chion (1989) e Renata Pallottini (1989) denominam caracterização. Estruturam seus pensamentos de

formas diferenciadas, estabelecendo divisões e subdivisões dos aspectos que consideram importantes para a concepção do personagem. Faremos uma extensão desses conteúdos centralizando nossa leitura na caracterização do personagem⁸⁵ e de seu entorno, adaptando-os à pragmática da direção de arte e criando um diálogo entre autores que têm seu foco nesta função.

E como esses ambientes e personagens são criados, concebidos? Como os personagens e seus universos inicialmente construídos no papel são transpostos para a imagem cinematográfica? Buscamos demonstrar que assim como ao roteirista cabe a concepção dos espaços nos quais se desenrola a narrativa e, também, a criação e descrição das características do personagem, ao diretor de arte concerne a responsabilidade de conceber e materializar tais espaços e caracterizar o personagem utilizando elementos visíveis impregnados de sentido, a fim de contextualizá-lo na história e dar-lhe vida. Serão apresentados ainda exemplos de como a direção de arte seleciona e articula de forma estratégica esses elementos.

3.1 COMO ‘COLOCAR VIDA’ NO PERSONAGEM?

É uma pergunta que poetas, filósofos, escritores, artistas, cientistas e a Igreja têm ponderado desde o início da história registrada. Não há resposta definitiva – é parte e parcela do mistério e da mágica do processo criativo (FIELD, 2003, p. 25).

Em *O poder do clímax* (2003), Luiz Carlos Maciel retoma Aristóteles, primeira referência ocidental em termos de crítica literária e teatral, e seu posicionamento quanto à supremacia do mito sobre o personagem, que apresenta seu perfil traçado para atender às exigências da fábula. Partindo dessa premissa, Maciel (2003) sustenta que a maioria dos manuais americanos de *playwriting* e *screenwriting* prioriza a trama, colocando a composição do personagem subordinada à ação; primeiro deve ser estabelecida a sucessão dos acontecimentos e, depois, a concepção de personagens que apresentem capacidade de levá-la adiante. Lajos Egri⁸⁶ é visto por Maciel como rara exceção dentre os manuais produzidos nos EUA, pois argumenta que a livre “[...] criação do personagem [...] deverá, num segundo momento, gerar a trama, o *plot* [...] o personagem é a alma do drama e a trama secundária em relação a ele” (MACIEL, 2003, p. 72).

⁸⁵ Consideramos aqui a caracterização do ator, entidade antropomórfica, um ser humano representado filmicamente por imagens e fala. Aumont e Marie (2006) assinalam que o personagem encontra-se entre o actante de Greimas e o ator: animais ou objetos podem interpretá-lo.

⁸⁶ Húngaro que desenvolveu um método de composição dramática baseado na criação dos personagens. Publicou o livro *The art of dramatic writing* em 1946.

Robert Mckee, em *Story: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro* (2012), afirma que o debate continua sem que se tenha chegado a um veredicto. Refere que “[...] não podemos perguntar qual é mais importante, estrutura ou personagem, pois a estrutura é seus personagens e os personagens são a estrutura. São o mesmo, e portanto um não pode ser mais importante que o outro” (MCKEE, 2012, p. 105). Para Chion (1989, p. 116), Eugene Vale segue essa mesma linha de pensamento, dizendo não existir alternativa entre uma ou outra; “[...] as duas estão ligadas de maneira indissolúvel”. Os eventos que compõem a história e os personagens devem ser pensados como um todo, e não de modo isolado.

Syd Field, em *Manual do roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico* (2001), argumenta que “[...] ação é personagem – o que uma pessoa faz é o que ela é, não o que ela diz” (FIELD, 2001, p. 31). Tomando por base essa colocação, Maciel (2003) sustenta a reciprocidade: não há personagem sem história, assim como não existem histórias sem os personagens. As duas posições apresentam interdependência, havendo entre elas uma unidade intrínseca.

A história plasma o personagem ou o personagem gera a história? É respondendo a esse questionamento que Maciel (2003, p. 71) refere que ambas as maneiras obtêm sucesso. Para ele, alguns autores preferem a “[...] teia dos acontecimentos, como ela se tece; [...] o *plot* é o fundamento [...] Outros são atraídos [...] pela complexidade das personalidades, o emaranhado das psicologias, a variedade dos projetos; para eles, o personagem é o fundamento”. Chion (1989) acrescenta a informação de que existem filmes de ação, no qual esta é enfatizada, e filmes de personagem, onde temos acentuada a sua psicologia.

Para Casetti e Di Chio (1996), o personagem pode ser construído como *persona*, *rol* ou *actante*. Como *persona*, trata-se de uma perfeita simulação de um indivíduo dotado de perfil intelectual, emotivo e com atitudes, reações e gestos próprios. Tem sua identidade, seu caráter, seu comportamento e seu perfil físico facilmente reconhecidos; aspectos estes que o tornam um indivíduo único. Sob essa perspectiva, o personagem pode apresentar-se como plano e redondo; e, assim como as figuras homônimas de Forster⁸⁷, o personagem plano é unidimensional, e o redondo, variado e complexo. Em relação ao personagem concebido como *rol*, esclarecem que este pode ser observado como tipo genérico referente a suas

⁸⁷ Em *Aspectos do romance*, obra publicada em 1927, Edward Morgan Forster apresenta a classificação dos personagens em planos (mediócrs, estáticos, não evolutivos) e redondos (em relevo, dinâmicos, complexos, surpreendentes).

atitudes, ações, comportamentos, e não como um indivíduo dotado de particularidades. Quanto ao *actante*, referem tratar-se de um elemento que tem sua validade pelo lugar que ocupa na narrativa e pela contribuição que oferece à evolução desta.

Antonio Rodrigues, em *As utopias gregas* (1988), afirma que o termo personagem contém – em sua origem grega e em sua tradução latina – uma combinação de dois elementos: *per* e *sonare*. Esse termo deriva do uso das máscaras que os protagonistas do teatro grego utilizavam para representar seus papéis; elas amplificavam o som que era emitido através (*per*) delas, permitindo que a plateia os ouvisse claramente. Patrice Pavis, em seu *Dicionário de teatro* (1999, p. 285), acrescenta que,

[...] apesar da “evidência” desta identidade entre um homem vivo e uma personagem, esta última, no início, era apenas uma máscara – uma *persona* – que correspondia ao papel dramático, no teatro grego. É através do uso de *pessoa* em gramática que a *persona* adquire pouco a pouco o significado de ser animado e de pessoa, que a personagem teatral passa a ser uma ilusão de pessoa humana.

Para Pavis (1999), durante a evolução do teatro ocidental, cada vez mais se identificam personagem e ator. Essa inversão faz com que o personagem se torne uma entidade psicológica e moral, tendo por missão produzir um efeito de identificação no espectador. Conforme afirmam Jacques Aumont e Michel Marie, em seu *Dicionário teórico e crítico de cinema* (2006), é essa concepção de personagem como entidade psicológica independente que o cinema herda em seus primórdios.

Já os autores Casetti e Di Chio (1996) nos trazem o personagem como um dos componentes da narrativa. Para eles, a narrativa cinematográfica é constituída por situações encadeadas de forma ordenada, nas quais acontecimentos ocorrem e personagens atuam em ambientes específicos. Alguma coisa acontece a alguém ou alguém faz com que algo aconteça: os acontecimentos se referem a personagens que, por sua vez, encontram-se em algum ambiente que os acompanha ou complementa.

Para Chion (1989), os procedimentos da narrativa devem ser manipulados e articulados como as peças do xadrez; dentre eles, encontra-se a caracterização. Para defini-la, recorre a Dwigth Swain⁸⁸, que a sintetiza como o conjunto de todos os detalhes de aparência e de comportamento utilizados para individualizar o personagem. Chion (1989) sustenta que a caracterização deve ser realizada por meios cinematográficos, e não valer-se de pensamentos

⁸⁸ Dwigth Swain escreveu, em 1976, *Film script writing, a practical manual*.

que seriam atribuídos ao personagem, como na literatura; no roteiro inexistem descrições subjetivas.

Sob o prisma de Mckee (2012), organizar a caracterização, esta combinação única de traços, é um dos aspectos fundamentais para o início do desenho do personagem; abrange tudo o que possa ser reconhecido por meio da observação do cotidiano de uma pessoa, desde seu sexo até seu nível intelectual, trejeitos, tipo de carro e de roupa que utiliza. Renata Pallottini, em *Dramaturgia: a construção do personagem* (1989, p. 67), acrescenta que a caracterização é o resultado da organização de um conjunto de traços, “[...] que visam a pôr de pé um esquema de ser humano. Ficarà a cargo do autor saber o que mais lhe interessa mostrar; e, claro, a cada época, estilo, [...] corresponderá uma espécie de caracterização [...]”.

Field (2001, p. 18) afirma que “[...] antes de colocar uma palavra no papel, você tem que conhecer o seu personagem”. O contexto do personagem deve ser criado e preenchido com conteúdo, fornecendo informações e indicações de quem é esse personagem, utilizando-se das mais variadas estratégias e elementos para lhe dar vida. Para estabelecer o contexto, é preciso trabalhar sua biografia, suas origens familiares, seus sonhos – seu interior; em relação ao conteúdo, examinar sua profissão, seus relacionamentos no trabalho, sua vida sentimental e social, seus passatempos – seu exterior. Vogler (2006), por sua vez, denomina história pregressa esse conjunto de informações importantes sobre o passado e antecedentes do personagem, a classe social, sua formação, seus hábitos, suas experiências.

Encontramos em Eugene Vale, aqui citado por Chion (1989), os elementos que considera básicos para uma caracterização. Como primeiro, aponta a idade aproximada, que pode ser indicada pela aparência física ou por diálogo. Após, *o status* social, que, além do estado civil, abarca a profissão do personagem – que deve ser exposta de modo rápido. Como terceiro, apresenta a relação com os outros; como interage com família, amigos. Refere ainda que, às vezes, um passado oculto também pode fazer parte da caracterização.

Referindo-se às dimensões apresentadas pelo personagem cinematográfico, Aumont e Marie (2006, p. 226) pontuam aquela que diz respeito ao seu ser e ao seu fazer, “[...] ou seja, a atribuição de traços físicos, os do ator, seu traje, sua maquiagem, seus traços psicológicos e morais significados por seus atos e suas falas, seus gestos e seu comportamento”.

Maciel (2003) traz a ideia de personagem tridimensional apresentada por Egri. Para o autor húngaro, deve ser realizada a descrição das dimensões física, social e psicológica, podendo alguma delas ser enfatizada.

Quanto ao personagem tridimensional que Linda Seger descreve em seu texto *La creación de personajes para cine y televisión* (2001), é constituído pelos seguintes elementos: aspecto físico, pensamentos, ações e sentimentos. É importante abordar seu nível intelectual, o quanto é ou está apaixonado, se é egoísta ou não, o quanto de energia possui. Quanto mais valores do personagem o roteirista conhecer, mais saberá sobre suas possíveis reações. Em relação às emoções, devem ser expostas, expressas nas situações que ele enfrenta ao longo da história. São essas emoções que fazem com que o espectador se mantenha conectado à história. É na biografia do personagem que o roteirista busca os dados para torná-lo coerente, consistente. Essa consistência pode ser pensada como uma película que reveste a personalidade, preservando sua essência, impedindo que o personagem execute ações incoerentes que possam contradizê-la.

Field (2001) sustenta que, para tornar o personagem real, é preciso que seja percebido como multidimensional. É necessário estabelecer os aspectos profissional, pessoal e privado. O que faz, onde trabalha e como interage com colegas e chefe? Qual seu estado civil e como são seus relacionamentos, amorosos e de amizade? Como se comporta quando se encontra sozinho, quais atividades realiza?

Seger (2001) pontua ser relevante realizar intensa investigação, obtendo dados diferentes e acrescentando ao personagem matizes e maior dimensão, para evitar que o personagem seja percebido como unidimensional; ou seja, um estereótipo. A investigação é fundamental para o processo de criação do personagem. Deve ser investigado o contexto ou o mundo no qual os personagens se movimentam; cada um se encontra em um ambiente específico, e é nele que seu caráter vai se desenvolver. Para que a situação pareça real, é necessário obter informações suficientes para tornar clara a cultura, que engloba diferentes usos e costumes, dependendo da região ou do país; pequenos detalhes podem, por vezes, colocar em risco a credibilidade do filme.

Para Seger (2001), outro aspecto a ser considerado é a profissão do personagem, quais os distintos jargões, figurinos e especificidades que traz consigo. Quanto à época, é preciso conhecer seus modismos, seus costumes, profissões mais ou menos valorizadas, valores sociais e morais vigentes e como estes afetam as pessoas. Em relação às localizações, deve-se considerar que apresentam sutilezas em suas características; cidades distintas apresentam comportamentos distintos.

Para termos um bom personagem, é necessário pensar em sua construção, que deve abranger variados aspectos. O termo caracterização abarca, para os diversos autores aqui

revisados, as diferentes facetas do personagem; ou seja, características físicas, sociais, culturais, econômicas, psicológicas. São elas que estabelecem seu perfil, outorgando-lhe história e personalidade próprias. Como aponta Pallottini (1989, p. 65), “[...] o total da construção de um personagem [é] um processo de estruturação de um ser humano fictício, mais ou menos cheio de detalhes, [...] sempre coerente, capaz de convencer e de cobrar uma espécie de existência própria”.

Para Field (2001), cabe ao roteirista a responsabilidade de escolher imagens que dramatizem cinematograficamente o personagem. É visualmente que os seus conflitos serão revelados, uma vez que “[...] o filme é um meio visual. Você deve encontrar maneiras de revelar o conflito de seus personagens visualmente” (FIELD, 2001, p. 19).

Butruce (2005), no capítulo anterior da presente dissertação, refere que o roteiro comunica ideias potencialmente visuais. Ao trabalhar o personagem, a direção de arte deve considerar o que Pallottini (1989, p. 75) argumenta sobre a câmera: “[...] introduz, delinea, acompanha o personagem; detalha seu aspecto físico, mostra-o na intimidade, acompanha seus gestos e suas ações. [...] no seu papel de olho [...] nos mostra, passo por passo, quem ele é”. O espectador tem como primeiro meio de apreensão do personagem o resultado visual dessa caracterização, quando este “[...] se mostra, assim, inicialmente, sob o seu aspecto, digamos, físico” (PALLOTTINI, 1989, p. 64). Vogler (2006) também enfatiza a importância da primeira aparição do personagem.

Percebe-se, desde o teatro grego, a preocupação com o rápido reconhecimento do personagem pelo público; a necessidade de impregnar de sentido a sua figura visível por meio das máscaras, dos enchementos para caracterizar o ator como obeso ou corcunda, ou ainda, dos altos coturnos, que aumentavam sua estatura. Como observa Pallottini (1989, p. 66), “[...] a máscara era um retrato psicológico. Mas constituía um acréscimo a ser *visto*, um acessório concreto para ajudar a compor a aparência física do personagem⁸⁹”.

Assim como um rei trágico vestia sua máscara, seu *onkos*, seus coturnos e seu manto púrpura tendo como fundo a pintura de seu palácio, um médico contemporâneo veste seu jaleco branco para trabalhar em um hospital. Parece lógico e simples. Entretanto, pequenas nuances desse personagem devem ser observadas para que não seja percebido como unidimensional – o estereótipo anteriormente citado por Seger (2001).

⁸⁹ Grifo da autora.

Referindo-se à relação existente entre visualidade, direção de arte e personagem, em entrevista concedida ao programa *Zoom* da TV Cultura (2009), a diretora de arte Renata Pinheiro afirma:

[...] o diretor de arte tem que traduzir imageticamente o que o roteiro sugere, ele é responsável pela aparência que aquele filme vai ter, [...] ele tem que também construir visualmente os personagens, torná-los reais; transpor aquela personagem que está escrito para o ator que vai [interpretá-lo].

Caballero (2009b), em entrevista ao *El tiempo*, acrescenta que “[...] uma boa direção de arte faz com que um set tenha vida, que pertença a alguém e, além disto, ajuda os atores a acreditarem em seus personagens⁹⁰”. Para ter condições de realizar esse trabalho, a direção de arte precisa conhecer bem o personagem, sua história, seus valores, suas múltiplas dimensões.

Como construir espaços e visuais para o personagem que ajudem a revelá-lo em seus vários aspectos, descortinando sua vida interior, seus conflitos, sua personalidade e sua história? Tendo em mente que a concepção da direção de arte deve ser adequada à proposta da visualidade do filme, quais elementos concretos escolher, relacionar e articular para que o traduzam visualmente? Perguntas devem ser feitas para que sua caracterização visual e a construção de seu ambiente sejam realizadas de modo coerente, tanto com a sua personalidade quanto com a história a ser contada.

Do mesmo modo que o roteirista busca informações para ter claro o mundo no qual os personagens se desenvolverão, a direção de arte também o faz. Este é um médico de vinte e oito ou cinquenta anos? Apresenta alguma característica física diferenciada? É casado ou solteiro? Está feliz em sua profissão? É do tipo piadista, tímido ou conquistador? Trabalha em um pequena clínica ou em um grande hospital? Divide sua sala/consultório com mais profissionais ou ela é exclusiva? E essa clínica/hospital é localizada em um bairro de classe baixa ou de classe alta ou, ainda, em uma metrópole ou em uma pequena cidade do interior? Trata-se de clínica/hospital pública ou particular?

Partindo das indicações do roteiro, das intenções da direção, do conceito visual anteriormente estabelecido, o diretor de arte traduz o personagem e seu entorno para a materialidade, que será transformada em imagem pela direção de fotografia. Para isso, precisa pesquisar diversas culturas, estabelecer trocas com a equipe, buscar informações diferenciadas

⁹⁰ Tradução nossa. No original: “[...] una buena dirección de arte hace que un set tenga vida, que le pertenezca a alguien y además ayuda a los actores a creerse sus personajes”.

sobre as vestes, objetos e espaços. Em suma, verificar a existência de detalhes que lhe possibilitem acrescentar algo à sua concepção – uma roupa ou um modo diverso de utilizá-la; um objeto colocado no ambiente ou manuseado pelo personagem de maneira inusual.

Ao selecionar e articular os elementos visuais, o diretor de arte precisa estar consciente de que suas escolhas e seu trabalho auxiliarão no processo de constituição da consistência do personagem anteriormente explanada por Seger (2001), descartando tudo o que não contribuir para isso. Mostrando onde e como vive, onde trabalha, onde estuda (que espaços frequenta), que tipo de carro e roupas usa (o que consome), como se comporta junto a outras pessoas e sozinho (como se relaciona), estabelece um suporte material a ser capturado pela câmera, contribuindo de forma expressiva, dramática, para a narrativa, criando significados e sentidos que ajudarão a revelar o personagem.

Dessa maneira, fornece ao espectador, como nos diz Mckee (2012), pistas, indícios importantes para o que pode ser revelado sobre esse personagem, contribuindo assim para seu desenho, sua caracterização, que o autor entende como tudo aquilo que é possível conhecer por meio da observação do dia-a-dia de uma pessoa.

Temos como exemplo de tais colocações o filme *Feios, sujos e malvados* (*Brutti, sporchi e cattivi*, Ettore Scola, 1976, Itália), no qual encontramos a concepção visual de Luciano Ricceri⁹¹ e Franco Velchi⁹² mostrando um ambiente miserável, localizado em uma favela de Roma, com personagens que vivem amontoados em um pequeno casebre, e cada um deles com caracterizações visuais diferenciadas: figurinos, cabelos e maquiagens apresentando detalhes que podem remeter às suas profissões, revelar algo de suas personalidades (Figura 20).

⁹¹ Além de colaborar em vários filmes de Ettore Scola, realizou trabalhos com Giuliano Montaldo, Liliana Cavani, Marco Risi e Vittorio Gassman.

⁹² Participou de filmes sob a direção de Mario Monicelli, Neri Parenti e Tinto Brass, além de vários trabalhos televisivos com Rossellini.

Figura 20 – Fotogramas do filme *Feios, sujos e malvados* (1976)



Fonte: Ettore Scola (1976)

A cada projeto, o diretor de arte realiza diferentes opções e articulações; não há como estabelecer fórmulas ou receitas, uma vez que cada profissional, ao deparar-se com o universo trazido pelo roteiro e pelo diretor, dará início ao seu processo criativo pessoal, partindo de sua própria bagagem técnica e artística.

No próximo item, mostraremos algumas das soluções encontradas por diretores de arte para diferentes produções cinematográficas. Buscaremos apontar como o diretor de arte pode explorar o potencial criativo, as estratégias e os elementos da direção de arte.

3.2 ELEMENTOS DE TRABALHO, ARTICULAÇÕES E ESTRATÉGIAS DA DIREÇÃO DE ARTE

[...] um personagem é uma obra de arte, uma metáfora para a natureza humana. Relacionamo-nos com os personagens como se fossem reais, mas eles são superiores à realidade. Seus aspectos são feitos para serem claros e reconhecíveis (MCKEE, 2012, p. 351).

Com o objetivo de sistematizar o estudo dos elementos da direção de arte, adotaremos a seguinte estrutura: os ambientes (espaço cenográfico, arquitetura, paisagem, móveis, objetos, etc.); o visual do personagem (a caracterização do figurino, maquiagem e cabelo); as cores, as texturas e todos os elementos visíveis que constituem a cena, entendendo que estes

estabelecem a materialidade dos ambientes e proporcionam a necessária caracterização visual dos personagens, constituindo com eles o suporte para a narrativa.

3.2.1 O personagem e o ambiente

[...] uma vez que o cinema é a arte de expressar o interior mediante o exterior, ‘uma das principais funções do decorado cinematográfico é traduzir o mundo interior de um personagem, ou ao menos manifestá-lo através de uma série de detalhes expressivos e pessoais’. Além de exteriorizar o mundo de um personagem, a expressividade do decorado também estabelece o clima de um filme, ‘um decorado é um estado de ânimo’ (CHION, 2003, p. 155).

Entendendo-se o ambiente como fundamental para os personagens, tanto em sua construção como em sua evolução, é importante proporcionar à narrativa o seu desenvolvimento. Quando de sua concepção, é preciso considerar que os elementos constitutivos trazem em si características visuais que serão devidamente percebidas, decodificadas e dotadas de significados pelo público.

Cabe esclarecer que o ambiente aqui entendido por nós não se reduz a um espaço físico e concreto necessário às ações e à evolução da narrativa. Trata-se de um universo construído pela direção de arte com seus elementos de trabalho – arquitetura, paisagem, cenografia, móveis, objetos, cores, texturas –, a fim de criar sentidos, abrangendo aspectos vinculados a questões psicológicas, sociais, culturais, econômicas, adequando-o à personalidade e à história do personagem; isto é, impregnando-o com a personalidade e a história de quem supostamente o habita. Ele deve ser concebido de modo que justifique situações, explique atitudes, caráter e emoções, constituindo-se em fator de credibilidade quanto às ações. Temos, nos diversos autores, várias formas de designar esse ambiente, encontrando nos textos originais *place*, *space*, *décor*, *set*, decorado e lugar.

De acordo com Bandini e Viazzi (1959), o ambiente justifica a ação e a narrativa, constituindo seu primeiro suporte, sua primeira afirmação, que, além de material e prática, é interna e ética. O ambiente, “[...] por meio das relações elementares exteriores que unem o mundo humano e psíquico ao mundo tangível e físico em todos os seus matizes e em toda sua complexidade, constitui o primeiro ponto de referência estética do filme⁹³” (BANDINI e VIAZZI, 1959, p. 33).

⁹³ Tradução nossa. No original: “[...] por medio de las relaciones elementales exteriores que unen el mundo humano y psíquico al mundo tangible y físico en todos sus matices y en su complejidad, constituye el primer punto de referencia estética del film”.

Para Casetti e Di Chio (1996, p. 176), ambiente é o conjunto de elementos que povoam a trama e atuam como fundo;

[...] em outras palavras, é o que desenha e preenche a cena, mais além da presença identificada, relevante, ativa e focalizada dos personagens. O ambiente remete a duas coisas: por um lado, ao ‘entorno’ no qual os personagens atuam, ao decorado no qual se movimentam; por outro lado, à ‘situação’ na qual operam as coordenadas espaço-temporais que caracterizam sua presença. Daí as duas funções do ambiente: por uma parte, ‘mobilier’ a cena, por outra, ‘situá-la’⁹⁴.

Denise Cavalcante, em seu artigo *Entre o hotel e a cidade: espaços em trânsito no filme Encontros e desencontros da diretora Sofia Coppola* (2012, p. 389), pontua que “um ambiente [...] não se reduz a uma localização geográfica ou a uma simples descrição, é portador de valores e participa ativamente da construção da narrativa”. Para LoBrutto (2002, p. 99), “[...] 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 ambientes⁹⁵”.

Sob a perspectiva de LoBrutto (2002, p. 99), “[...] os personagens de um filme existem no contexto do espaço no qual aparecem⁹⁶”. Butruce (2005, p. 25), por sua vez, acrescenta que “[...] personagem e ambiente dialogam, ambos narram a história; mudanças no ambiente indicam mudanças no personagem”.

Em *Repulsa ao sexo* (*Repulsion*, Roman Polanski, 1965, Reino Unido), vemos como o ambiente concebido por Seamus Flannery⁹⁷ acompanha o caos psíquico em que se encontra a protagonista: carne apodrece lentamente sobre a mesa, batatas começam a apresentar brotos. Por meio da escolha e da articulação desses elementos, a direção de arte cria uma metáfora contundente para mostrar ao espectador (além da passagem de tempo) a degradação psicológica vivenciada pela personagem Carol (Figura 21).

⁹⁴ Tradução nossa. No original: [...] en otras palabras, es lo que diseña y llena la escena, más allá de la presencia identificada, relevante, activa y focalizada de los personajes. El ambiente remite a dos cosas: por un lado al ‘entorno’ en el que actúan los personajes, al decorado en el que se mueven; por el otro a la ‘situación’ en la que operan, a las coordenadas espaciotemporales que caracterizan su presencia. De ahí las dos funciones del ambiente: por una parte, ‘amueblar’ la escena, por otra, ‘situarla’.

⁹⁵ Tradução nossa. No original: “[...] space can express power, oppression, freedom, fear, joy, paranoia, and a myriad of emotions, moods, and atmospheres based on the relationship between the characters and their environment”.

⁹⁶ Tradução nossa. No original: “[...] the characters in a film exist in the context of the space in which they appear”.

⁹⁷ Colaborou com diretores como Carroll Ballard (EUA), John K. Harrison (Canadá) e Ken Hughes (Reino Unido).

Figura 21 – Fotogramas do filme *Repulsa ao sexo* (1965)



Fonte: Roman Polanski (1965)

Bandini e Viazzi (1959, p. 98) pontuam a existência de três possíveis casos de relação do ambiente com o personagem: o ambiente “[...] determina 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. O ambiente pode estar, pois, numa posição de contraste, de fusão ou de simples aderência⁹⁸”. Como exemplo do ambiente dando ao personagem as principais características psicológicas, os autores (1959) referem *Pépé le Moko – o demônio da Algéria* (*Pépé le Moko*, Julien Duvivier, 1937, França), com direção de arte de Jacques Krauss⁹⁹. Nele encontramos a cidade de Casbah, onde o personagem, um gângster, vive; é protegido pelos labirintos, sendo a cidade, ao mesmo tempo, sua liberdade e sua prisão; fora dela, sente-se perdido e desorientado.

Em *Cais das sombras* (*Quais des brumes*, Marcel Carné, 1938, França), direção de arte de Alexander Trauner, conforme apontam Bandini e Viazzi (1959, p. 99), o ambiente expressa os personagens, como um espelho de suas personalidades. Trata-se de um ambiente no qual há “[...] um ar de lúcida loucura, de extrema suspensão nos limites da realidade: a estufa no meio do local, a miniatura de um barco dentro de uma garrafa [...]; são estas combinações quase mórbidas de material sensível, submerso em uma atmosfera cinza e desolada¹⁰⁰”. Cabe ressaltar que é nítido o resultado da parceria entre direção de arte e direção de fotografia, com esta última contribuindo definitivamente para o estabelecimento do clima, da atmosfera do filme.

⁹⁸ Tradução nossa. No original: “[...] éste determina el personaje desde un punto de vista psicológico e influye sobre él valor de su estructura, o expresa psicológicamente el personaje, o sufre la acción del personaje. El ambiente puede estar, pues, en relación con el personaje en una posición de contraste, de fusión o de simple adherencia”.

⁹⁹ Trabalhou com diretores como Claude Autant-Lara, Jean Anouilh e Roger Richebé.

¹⁰⁰ Tradução nossa. No original: “[...] se respira un aire de lúcida locura, de extrema suspensión en los límites de la realidad: la estufa en medio del local, la nave miniatura dentro de una botella [...]; son éstas combinaciones casi morbosas de material sensible, sumergido en una atmósfera gris y desolada”.

Quanto ao ambiente que sofre a ação do personagem, os autores (1959) dão como exemplo o filme *Camaradas (La belle equipe)*, Julien Duvivier, 1936, França), que tem como diretor de arte Jacques Krauss. Temos uma pequena vila à beira de um rio que é encontrada pelos protagonistas totalmente abandonada, sendo restaurada e transformada por eles.

De acordo com Bandini e Viazzi (1959, p. 96), o ambiente está à espera do personagem “[...] não apenas para *narrar*, mas também para *compor*”¹⁰¹, 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 [...]”¹⁰² (BANDINI e VIAZZI, 1959, p. 33).

Sob o prisma de Bandini e Viazzi (1959, p. 98), “[...] o exame sucessivo dos valores poéticos que determinam a direção de arte deverá conter a análise dos possíveis casos de relações entre ambiente e personagem, tanto do ponto de vista de conteúdo e narrativo, como do figurativo, formalista e de composição da imagem”¹⁰³.

Para Santiago Vila (1997, p. 81), conforme argumenta em *La escenografía cinematográfica: cine y arquitectura*, é fundamental relacionar o personagem ao seu ambiente para compreendê-lo; é nele que “[...] seus gestos e discursos alcançarão um significado preciso”¹⁰⁴. Recorre ao diretor Vincente Minnelli para complementar sua afirmação, quando este declara:

[...] acredito que o papel do ambiente é capital. Emana do tema, restitui em termos dramáticos o tempo e o espaço no qual os personagens evoluem [...] Não se pode separar o personagem de seu meio nem isolá-lo arbitrariamente por meio de primeiros planos. Seu meio, sua forma de viver, as cadeiras nas quais se senta, o quarto onde vive, tudo isso é parte de sua personalidade. É a história deste homem”¹⁰⁵ (MINNELLI apud VILA, 1997, p. 81).

¹⁰¹ Tradução nossa. No original: “Los ambientes están a la espera del personaje, y no solo para *contar*, sino para *componerse*”.

¹⁰² Tradução nossa. No original: “[...] los personajes [...] requieren para poder actuar siempre un espacio volumétrico perfectamente adecuado a su personalidad y al sentido de su historia [...]”.

¹⁰³ Tradução nossa. No original: “[...] el examen sucesivo de los valores poéticos que determinan la escenografía deberá comportar el análisis de los posibles casos de relaciones entre ambiente y personaje, tanto del lado de contenido y narrativo como del figurativo, formalista y de composición de la imagen”.

¹⁰⁴ Tradução nossa. No original: “[...] sus gestos y discursos alcanzarán un significado preciso”.

¹⁰⁵ Tradução nossa. No original: “[...] creo que el papel del decorado es capital. Emana del tema, restituye en términos dramáticos el tiempo y el espacio en el que evolucionan los personajes [...] No se puede separar el personaje de su medio ni aislarlo arbitrariamente por medio de primeros planos. Su medio, su forma de vivir,

Maurice Merleau-Ponty, em *Conversas – 1948* (2009, p. 23), assinala que:

[...] as coisas não são, portanto, simples objetos neutros que contemplaríamos diante de nós; cada uma delas simboliza e evoca para nós uma certa conduta, provoca de nossa parte reações favoráveis ou desfavoráveis, e é por isso que os gostos de um homem, seu caráter, a atitude que assumiu em relação ao mundo e ao ser exterior são lidos nos objetos que ele escolheu para ter à sua volta, nas cores que prefere, nos lugares que aprecia passear.

Essas colocações nos remetem diretamente ao quarto de François (Jean Gabin) no filme *Trágico amanhecer* (*Le jour se lève*, Marcel Carné, 1939, França). André Bazin (1949) refere, em seu artigo *Le décor est un acteur*, que o ambiente concebido e construído pelo diretor de arte Alexander Trauner contribui não só para entender o drama, mas mais ainda para a sua constituição¹⁰⁶. Considera que colabora com o desempenho do ator, justificando as situações; explica o personagem e estabelece a credibilidade da ação (Figura 22). Para o crítico francês, “[...] o drama perderia qualquer credibilidade sem o *décor* que o autentica¹⁰⁷” (BAZIN, 1949, p. 6).

las sillas donde se sienta, la habitación donde vive, todo esto es parte de su personalidad. Es la historia de ese hombre.

¹⁰⁶ Para ver mais sobre o assunto, ler o artigo de André Bazin.

¹⁰⁷ Tradução nossa. No original: “[...] le drame se viderait de toute crédibilité sans le décor qui l’authentifie”.

Figura 22 – Fotogramas do filme *Trágico amanhecer* (1939): quarto de François



Fonte: Marcel Carné (1939)

Em relação à direção de arte de Trauner, escreve:

[...] cada objeto pesa exatamente o seu peso de realidade, nada mais. [...] é o instrumento de uma necessidade transcendente que, naquela noite, assombra o mundo sensorial que envolve Gabin [François] [...] submetendo-se às exigências da realidade, foi capaz de lhe dar a leve interpretação poética que não aponta uma reprodução, mas uma obra de arte submetida à economia artística do filme [...] ¹⁰⁸ (BAZIN, 1949, p. 6).

¹⁰⁸ Tradução nossa: No original: [...] chaque objet pèse exactement son poids de réalité, rien de plus. [...] il est l'instrument d'une nécessité transcendante qui, cette nuit-là, hante le monde sensible qui entoure Gabin. [...] Tout en se soumettant aux exigences de la réalité, il a su lui donner la légère interprétation poétique qui en fait non point une reproduction, mais une oeuvre d'art soumise à l'économie artistique du film.

Referindo-se ao papel dramático do *décor*, em função do que chama de psicologia do *décor*, diz: “[...] é usado para construir os personagens, tanto quanto os próprios atores¹⁰⁹” (BAZIN, 1949, p. 6).

Complementa descrevendo o quarto onde François vive o seu drama: um ambiente meticulosamente arrumado e limpo, com poucos móveis e objetos que permitem ao espectador reconstituir sua vida, seus gostos e o seu caráter; “[...] o esporte e a camaradagem dos amigos do ‘futebol’ ou do ciclismo deixam vestígios visíveis em seu quarto¹¹⁰” (BAZIN, 1949, p. 6).

Os móveis e objetos descritos por Bazin (1949) são: uma cama, uma mesa, um espelho, uma poltrona de vime, cadeira, um guarda-roupa estilo normando, um criado-mudo, uma cômoda, um urso de pelúcia, um fuso, uma lanterna coberta por um jornal, um cinzeiro, um maço de cigarros, caixas de fósforos vazias, fotos de esporte colocadas nas laterais do espelho, uma bola de futebol, um pedal de bicicleta, um troféu de caça. Para ele, compõem o ambiente do quarto e, ao longo da narrativa e em momentos estratégicos da ação, desempenham uma função dramática¹¹¹, citando como exemplos o ponto de impacto das balas, o armário lacrando a porta do quarto, o relógio despertando, pela manhã, para um homem morto.

Zavala (2008, p. 17) nos diz que “[...] para fazer *sets* expressivos devemos determinar primeiro quais emoções queremos que comuniquem junto com os atores, que histórias paralelas contaremos com os objetos, de tal maneira que potencializem as linhas narrativas do filme¹¹²”. Jean Hugo¹¹³ e Hermann Warm conceberam para *A Paixão de Joana d’Arc* (*La Passion de Jeanne d’Arc*, Carl T. Dreyer, 1928, França) os artefatos utilizados para a tortura dos hereges, que são mostrados paralelamente ao rosto de Joana, potencializando, assim, a narrativa (Figura 23).

¹⁰⁹ Tradução nossa: No original: “[...] sert à constituer les personnages tout autant que le jeu des acteurs eux-mêmes”.

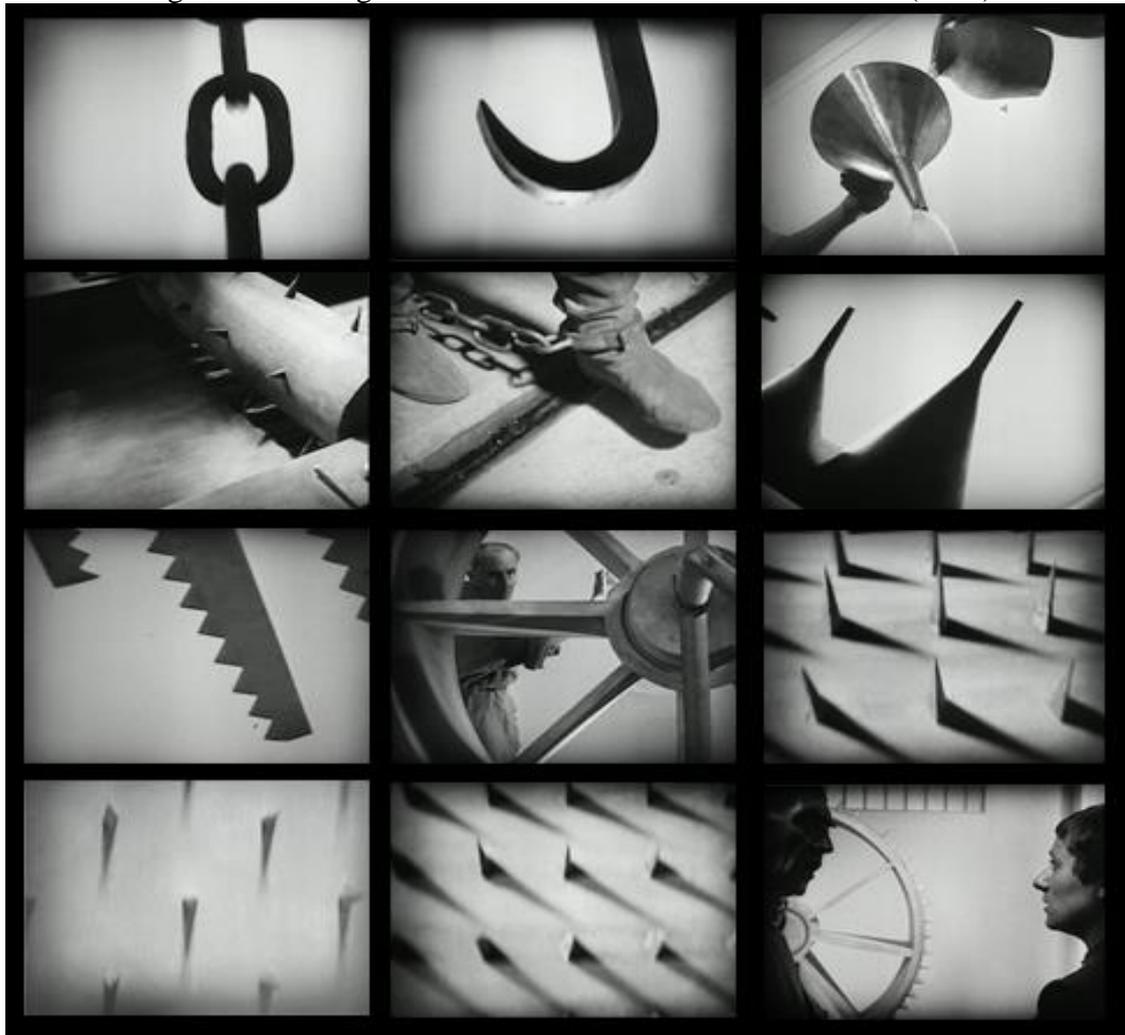
¹¹⁰ Tradução nossa: No original: “[...] le sport et la camaraderie des copains de ‘foot’ ou de vélo laisse des traces visibles dans sa chambre [...]”.

¹¹¹ Bazin (1949) esclarece que aqui está se referindo, sob a rubrica ‘Dramático’, ao papel dramático, propriamente dito, por uma intervenção física do cenário.

¹¹² Tradução nossa. No original: “[...] para hacer *sets* expressivos tenemos que determinar primero qué emociones queremos que comuniquen junto con los actores, que historias paralelas contaremos con los props, de tal manera que potencien las líneas narrativas de la película”.

¹¹³ Pintor francês, cenógrafo teatral e dramaturgo.

Figura 23 – Fotogramas do filme *A Paixão de Joana d’Arc* (1928)



Fonte: Carl T. Dreyer (1928)

A utilização de tais objetos em montagem paralela nos remete a *Logger* (1975, p. 50), quando este refere que:

[...] também o objeto tem a sua função na imagem cinematográfica [...] Estas coisas mortas não podem representar como o ator; no entanto são altamente dramáticas. Isto provém do espírito coordenador que coloca cada coisa num determinado lugar do conjunto, de maneira a aparecerem intimamente ligadas às imagens anteriores ou subseqüentes. Fazem a função do contraste, suplente ou paralela, determinada pelo diretor.

Em *M – o vampiro de Düsseldorf* (*M – eine Stadt sucht einen Mörder*, Fritz Lang, 1931, Alemanha), temos a dramaticidade resultante da sequência montada, mostrando ambientes concebidos por Emil Hasler¹¹⁴ e Karl Vollbrecht¹¹⁵ para narrar o desaparecimento

¹¹⁴ Diretor de arte alemão, realizou inúmeras produções, colaborando com diversos diretores, como Georg Pabst, Hans Steinhoff e Josef Von Baky.

de Elsie. A sequência se inicia com a escadaria do prédio vazia, com a câmera em *plongée*, passando para a área de serviço também vazia, somente com roupas no varal, em plano aberto; depois, é mostrada a cozinha, em plano conjunto, com um único prato colocado à mesa; após, em plano fechado, a bola com a qual a menina brincava; a seguir, em contra-*plongée*, vemos solto o balão que havia ganhado do assassino e, em *off*, a voz de sua mãe chamando por seu nome (Figura 24). Portanto, ambientes, objetos, posições de câmera, montagem e som foram articulados pela direção de forma a indicar ao espectador o que aconteceu à menina. Aqui fica clara a participação da direção de arte e de seus elementos na construção da imagem cinematográfica, na constituição da visualidade do filme e na evolução da narrativa.

Figura 24 – Fotogramas do filme *M – o vampiro de Düsseldorf* (1931)



Fonte: Fritz Lang (1931)

¹¹⁵ Diretor de arte alemão, trabalhou com Fritz Lang em vários de seus filmes.

Os objetos podem ser utilizados para representar, sugerir, provocar associações. Chion (1989, p. 126) sustenta que há alguns acessórios importantes ou significativos, como peças de roupa, armas, espelhos, veículos, objetos pessoais, que podem desempenhar dois papéis independentes ou simultâneos. Em seu papel funcional, de instrumento, o autor dá como exemplo armas que servem para matar ou despertadores que indicam a hora. Quanto ao papel revelador ou simbólico, pode ser utilizado tanto em relação ao personagem quanto a uma situação. Em relação ao personagem, pode revelar algo por seu aspecto ou pelo modo como ele o manuseia. Quanto às situações, pode exprimir simbolicamente as funções, o que está em jogo, como o poder, o saber, a infância.

No filme *O nome da rosa* (*Der Name der Rose*, Jean-Jacques Annaud, 1986, Alemanha/França/Itália), com a concepção visual de Dante Ferretti, temos os objetos pessoais manuseados pelo frade William Baskerville, que são rapidamente escondidos por ele quando da chegada do abade a sua cela (Figura 25). São objetos que auxiliam a indicar facetas do personagem: um quadrante, um astrolábio, uma ampulheta, que apontam para sua ligação com a lógica, com a ciência, seu desejo de conhecimento científico; lentes de aumento, que remetem à sua tendência a examinar pequenos detalhes, sua perspicácia.

Figura 25 – Fotograma do filme *O nome da rosa* (1986)



Fonte: Jean-Jacques Annaud (1986)

Em *Amarelo manga* (2003), Dunga extravasa o desejo que nutre por Wellington ao acariciar a faca anteriormente manuseada pelo açougueiro. A faca se torna, nesse contexto, mais do que um objeto funcional: passa a ser o objeto que simboliza Wellington (Figura 26).

Figura 26 – Fotogramas do filme *Amarelo manga* (2003)

Fonte: Cláudio Assis (2003)

Para LoBrutto (2002), cada elemento visual a ser colocado no ambiente deve complementar, apoiar e participar do desenvolvimento da narrativa, além de se integrar à visualidade do filme. O roteiro indicará objetos específicos necessários à história e à representação dos personagens. Como exemplo o autor nos traz o que, para ele, é o objeto mais significativo da história do cinema americano: o trenó Rosebud, de *Cidadão Kane* (*Citizen Kane*, Orson Welles, 1941, EUA), direção de arte de Van Nest Polglase¹¹⁶. A palavra que Kane pronuncia em seu leito de morte torna-se o mistério que pode ser a chave para a complexidade de sua personalidade. Nos instantes finais do filme, vemos vários de seus pertences sendo colocados em uma fornalha e, dentre eles, o pequeno trenó com a palavra Rosebud escrita.

De acordo com LoBrutto (2002), o pequeno trenó representa a infância que nunca foi permitida ao personagem, afastado de seus pais quando criança, por serem muito pobres e desejarem uma vida melhor para o filho (Figura 27). Em casos como este, em que há a indicação específica de um objeto, cabe à direção de arte adequá-lo à narrativa: escolher o seu *design* diferenciado, considerando o cuidado em relação ao material e à sua confecção.

¹¹⁶ Diretor de arte norte-americano, começou sua carreira na Paramount Pictures, foi em 1932 para a RKO, onde supervisionou o departamento de arte, e, em 1943, foi para a Columbia.

Figura 27 – Fotogramas do filme *Cidadão Kane* (1941)

Fonte: Orson Welles (1941)

Em *Crepúsculo dos deuses* (*Sunset Blvd.*, Billy Wilder, 1950, EUA), com a concepção visual de Hans Dreier¹¹⁷ e John Meehan¹¹⁸, as fotografias indicam que Norma Desmond se mantém presa ao seu passado de glória e fama como grande atriz do cinema mudo. Seu ambiente é requintado, cheio de recordações, móveis clássicos, rico em texturas e brilhos. A câmera passeia pelos incontáveis porta-retratos espalhados pelas salas e em seu quarto. Norma encontra-se parada no tempo, lendo correspondências de seus fãs, autografando fotografias. E este é seu comportamento ao longo da narrativa, colocando-se ainda como grande estrela, recusando-se a enfrentar sua realidade de atriz ultrapassada (Figura 28).

¹¹⁷ Diretor de arte de origem alemã, trabalhou de 1919 a 1923 na UFA como assistente; entre 1927 e 1932, trabalhou com diretores como Ernst Lubitsch e Josef von Sternberg. Trabalhou na Paramount Pictures (1923-1950), nos EUA, como supervisor do departamento de arte. Trabalhou também com Billy Wilder e Preston Sturges. Com os filmes *Gaivota negra* (*Frenchman's Creek*, Mitchell Leisen, 1944, EUA), *Sansão e Dalila* (*Samson and Delilah*, Cecil B. DeMille, 1949, EUA) e *Crepúsculo dos deuses* (1950), recebeu *Oscar* de Melhor Direção de Arte.

¹¹⁸ Diretor de arte norte-americano, ganhou o *Oscar* de Direção de Arte pelos filmes *Tarde demais* (*The Heiress*, William Wyler, 1949, EUA), *Crepúsculo dos deuses* (1950) e *20.000 léguas submarinas* (*20000 leagues under the sea*, Richard Fleischer, 1954, EUA).

Figura 28 – Fotogramas do filme *Crepúsculo dos Deuses* (1950)



Fonte: Billy Wilder (1950)

Aurora é moradora do Texas Hotel de *Amarelo manga* (2003). Vive em um ambiente rico em texturas, com paredes que apresentam pinturas de diferentes cores se desfazendo e com algumas fotos penduradas; tapetes e cortinas estampadas; estendida sobre a cama, vemos a colcha verde-escuro com estampa em tons de amarelo, semelhante à textura apresentada em uma das paredes descascadas. Há uma penteadeira com vários potes de cremes, perfumes, bonecas; vemos ainda algumas imagens de santos e velas acesas em pequenas prateleiras presas às paredes. Possui uma caixa de fotos que manuseia ao saber da morte de Bianor. Trata-se de um ambiente que retrata certo acúmulo; um espaço que se encontra repleto de memórias. Aurora também se mantém presa ao passado, sentindo-se sufocada por ele – encara suas crises respiratórias como punição por sua vida de prostituição – encontrando alívio por meio de seu aparelho nebulizador (Figura 29).

Figura 29 – Fotogramas do filme *Amarelo manga* (2003): quarto de Aurora



Fonte: Cláudio Assis (2003)

Em se tratando da concepção de um ambiente, Murcia (2002a, p. 221) sustenta que o diretor de arte deve analisá-lo “[...] em todos os seus aspectos: espaço arquitetônico, forma e cor, atmosfera dramática, estilo, adereços, mobília, objetos e iluminação, e considerando os personagens em ação [...]”¹¹⁹.

Sob o prisma de José Antonio Pruneda, em seu artigo *Arquitectura y espacio cinematográfico* (2002, p. 65),

[...] a arquitetura desempenha um papel preponderante, não apenas por sua capacidade de retratar uma determinada época, mas também e sobretudo, por refletir uma sociedade e, o que é mais importante, os homens e as mulheres que estão imersos nela. Aqui, o espaço arquitetônico serve também para modelar o caráter dos personagens, para definir sua personalidade, para condicionar sua forma de enfrentar os problemas que esta sociedade, tão bem retratada em seus prédios, lhes coloca¹²⁰.

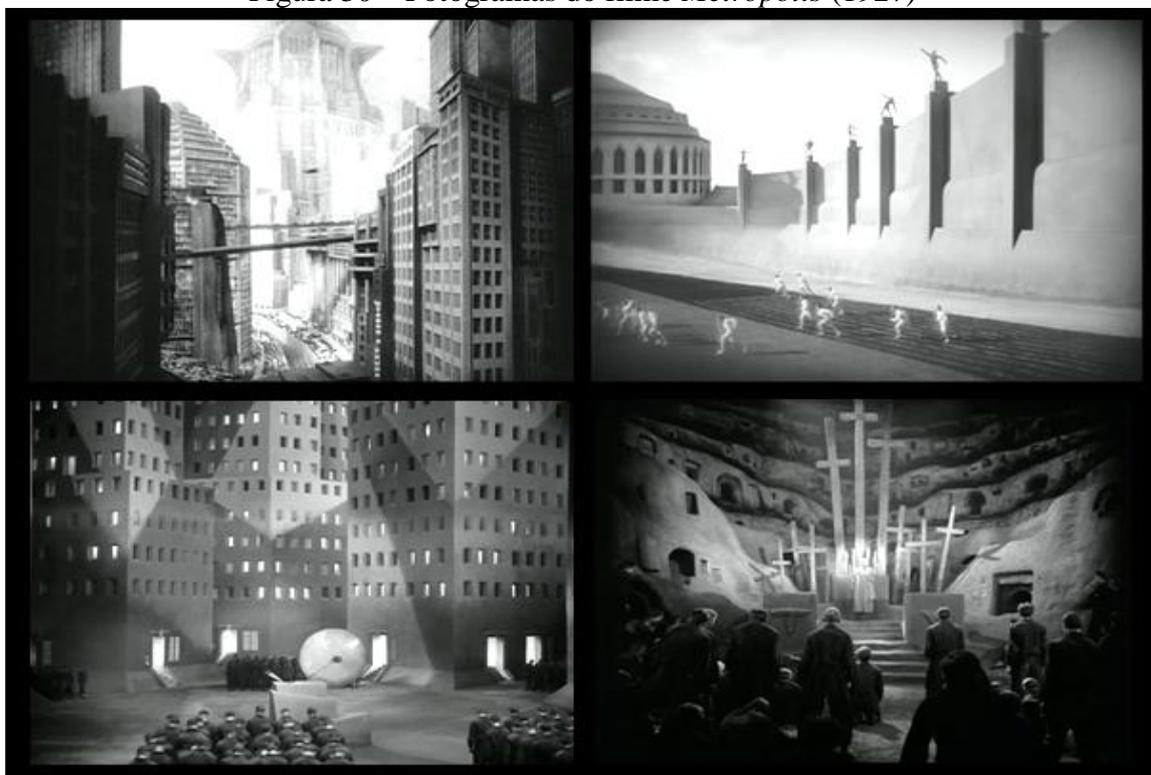
LoBrutto (2002), por sua vez, argumenta que a arquitetura é utilizada para expressar ideias sociais e políticas, além de provocar estados emocionais no espectador. Em *Metrópolis*

¹¹⁹ Tradução nossa. No original: “[...] en todos sus aspectos: espacio arquitectónico, forma y color, atmósfera dramática, estilo, ornamentación, amueblamiento, utilería e iluminación, y teniendo en cuenta a los personajes en acción [...]”.

¹²⁰ Tradução nossa. No original: “[...] la arquitectura, juega un papel preponderante no sólo por su capacidad de retratar una época determinada, sino, sobre todo, por servir de reflejo a una sociedad y, lo que es más importante, a los hombres y mujeres que están inmersos en ella. Aquí el espacio arquitectónico sirve también para moldear el carácter de los personajes, para definir su personalidad, para condicionar su forma de enfrentarse a los problemas que esa sociedad, tan bien retratada en sus edificios, les plantea.

(*Metropolis*, Fritz Lang, 1927, Alemanha), com direção de arte de Otto Hunte¹²¹, Erich Kettelhut¹²² e Karl Vollbrecht¹²³, são mostrados os contrastes existentes entre as classes sociais: na parte superior da cidade vivem os ricos e poderosos, enquanto os operários moram em prédios construídos abaixo da superfície, e os revolucionários realizam suas reuniões nas catacumbas. Como afirma Alfredo Suppia, em *A metrópole replicante: construindo um diálogo entre Metropolis e Blade Runner* (2011, p. 39), “[...] a metrópole de Fritz Lang vale-se da verticalidade como metáfora do conflito de classes, uma vez que o operariado, oprimido por jornadas de trabalho desumanas, amontoa-se nos subterrâneos, enquanto a burguesia goza de toda a tecnologia e segurança da superfície” (Figura 30).

Figura 30 – Fotogramas do filme *Metrópolis* (1927)



Fonte: Fritz Lang (1927)

Abordando outra realidade social, em outra época, *Shampoo* (Hal Ashby, 1975, EUA) traz o trabalho de Richard Sylbert¹²⁴, que, em entrevista a Etedgui (2002, p. 47), relata por que apresenta os personagens em diferentes níveis da cidade.

¹²¹ Diretor de arte, trabalhou com vários diretores, dentre eles Josef von Sternberg, Karl Hartl, Veit Harlan e Wolfgang Staudte.

¹²² Importante diretor de arte do cinema alemão, trabalhou em vários filmes de Fritz Lang. Trabalhou também com Hanns Schwarz, Joe May, Paul Czinner, Paul Martin e Walter Ruttmann.

¹²³ Diretor de arte alemão, mais voltado para a construção física dos cenários, para a carpintaria. Colaborou em diversos filmes de Fritz Lang.

¹²⁴ Trabalhou com diretores como Brian de Palma, Elia Kazan e John Frankenheimer.

Para ver certos aspectos da ascensão social [...] fiz com que os personagens vivessem em diferentes níveis, em função de sua classe social. O cabeleireiro [...] mora na parte mais baixa das colinas [...] a casa [de sua noiva] encontra-se na metade de uma das ladeiras da colina, enquanto que o personagem mais rico [...] vive em uma mansão no alto de Beverly Hills, uma casa cujas paredes são decoradas com obras de arte de valor incalculável. Assim, os personagens de classe mais alta podiam, literalmente, olhar seus inferiores por cima do ombro¹²⁵.

Cláudio Assis quer mostrar, em *Amarelo manga* (2003), a realidade miserável dos recifenses. A imagem do Texas Hotel, com sua arquitetura que já teve seu tempo de grandiosidade, indicado por seu estilo colonial, por sua ampla escadaria, pelo lustre de cristal que se encontra sobre ela e por seu piso hidráulico intacto, traz em si essa realidade (Figura 31).

Figura 31 – Fotogramas do filme *Amarelo manga* (2003): Texas Hotel



Fonte: Cláudio Assis (2003)

Suas paredes mofadas, encardidas, com várias camadas de cores; a inexistência de forro no teto dos banheiros, que impedem os moradores de manter sua privacidade; seus corredores transformados em varal e depósito de entulhos, abrigam uma população desvalida (Figura 32).

¹²⁵ Tradução nossa. No original: Para visualizar el arribismo social [...] hice que los personajes viveran en diferentes niveles en función de su clase social. El peluquero [...] vive en la parte más baja [...] la casa [...] se encuentra en mitad de una de las laderas de la colina, mientras que el personaje más rico [...] vive en una mansión en lo alto de Beverly Hills, una casa cuyas paredes están decoradas con obras de arte de incalculable valor. De esta manera, los personajes de clase social más alta podían, literalmente, mirar por encima del hombro a sus inferiores.

Figura 32 – Fotogramas do filme *Amarelo manga* (2003): Texas Hotel



Fonte: Cláudio Assis (2003)

Pruneda (2002), ao referir-se ao dinamismo da câmera, argumenta que este estabelece relações com o espaço que, em muitos casos, estão fora do ponto de vista normal do espectador. São esses pontos de vista diferenciados (*plongée* ou *contra-plongée*, por exemplo) que, de modo dramático, ampliam o conceito de ambiente e levam a modificar o modo de construí-lo para registrar as possibilidades abertas por eles. E não apenas as posições de câmera influenciam no estabelecimento dos ambientes; também os seus movimentos, o tipo de lentes, o tipo de iluminação.

No filme *O segundo rosto* (*Seconds*, John Frankenheimer, 1966, EUA), para as cenas em que o protagonista encontra-se drogado e apresenta sua visão deturpada, foram construídos por Ted Haworth¹²⁶ dois corredores: um com a perspectiva correta e proporções normais e outro, com a perspectiva distorcida (Figura 33). De acordo com LoBrutto (2002), no primeiro, foram utilizadas lentes grande-angular e, no segundo, lentes de distância focal normal. O autor refere que, utilizando lentes de 9,7mm e 18mm, o diretor de fotografia James Wong Howe¹²⁷ conseguiu curvar as paredes do labirinto de Haworth. Como resultado, temos uma apresentação visual alterada que cria uma atmosfera de alucinação, expressando a experiência do pesadelo do personagem. Trata-se de um filme no qual fica evidenciada a necessidade de conhecimento técnico por parte do diretor de arte, assim como a importância

¹²⁶ Diretor de arte norte-americano que também assina como Edward Haworth. Trabalhou com Alfred Hitchcock, Billy Wilder e Terence Young.

¹²⁷ Importante diretor de fotografia chinês, radicado nos EUA. Também creditado como James How, Jimmie Howe e James Wong How. Trabalhou com Fritz Lang, John Cromwell, Raoul Walsh e Sydney Pollack, dentre outros.

da parceria estabelecida entre ele e o diretor de fotografia a fim de oferecer ao diretor a visualidade desejada.

Figura 33 – Fotogramas do filme *O segundo rosto* (1966)



Fonte: John Frankenheimer (1966)

Ignácio Mañas, em *Gil Parrondo*¹²⁸: *pasión y rigor* (1997, p. 26), apresenta o pensamento desse diretor de arte espanhol sobre locações externas e paisagens:

[...] podemos mostrar um campo com árvores ou com um rio de vários modos. Um homem o fotografa e parece horroroso; outro, por sua vez, cria uma imagem maravilhosa, pois escolheu o momento oportuno, com determinada luz, colocou a câmera em lugar adequado... Portanto, o mesmo lugar pode oferecer-nos uma imagem comum ou outra, esplêndida... é fundamental escolher os espaços que possam funcionar para os filmes¹²⁹.

Em *Amarelo manga* (2003), vemos a cidade de Recife e sua degradação ao longo da narrativa, podendo ser percebida como metáfora da decadência humana. Ambientes corroídos pelo tempo, pelo uso e pela falta de cuidado servem de pano de fundo para personagens que neles vivem e circulam, lutando diariamente por sua sobrevivência e pela realização de seus desejos. Mostrada em CinemaScope, a periferia da Recife de Cláudio Assis é desnudada para o espectador em seus detalhes, preenchendo a grande tela com sua decrepitude. Em seu artigo

¹²⁸ Importante diretor de arte espanhol; ganhador do *Oscar* por *Patton, rebelde ou herói?* (*Patton*, Franklin Schaffner, 1970, EUA) e *Nicholas e Alexandra* (*Nicholas and Alexandra*, Franklin Schaffner, 1971, EUA). Trabalhou com George Cukor, José Luis Garci, Juan Antonio Bardem e Luis Lucia, dentre outros.

¹²⁹ Tradução nossa. No original: [...] un campo con árbol o con un río se puede mostrar de infinitas formas. Un señor lo fotografía y parece horroroso. En cambio, otro crea una imagen maravillosa, pues ha escogido el momento oportuno, con una luz concreta, ha colocado la cámara en el sitio adecuado... Por tanto, el mismo lugar, puede ofrecernos una imagen anodina u otra espléndida... es fundamental elegir los espacios que puedan ir con las películas.

Janela aberta para a cidade (2003), publicado na *Revista Continente*, Kleber Mendonça Filho refere que Assis esclarece: “[...] explico minha opção por essa janela especial por abordarmos um mundo duro; daí a necessidade de chegarmos à tela com a elegância desse formato. Há beleza no feio e o CinemaScope me passa essa impressão”.

Para LoBrutto (2002, p. 20), “[...] o ‘real’, a pura, simples e direta veracidade ambiental nem sempre é o melhor para o filme, mas sim, a criação de um mundo com sua própria lógica e verdade internas. O ambiente deve atuar dramaticamente e ser verossímil para o público [...]”¹³⁰. É o que encontramos em *O nome da rosa* (1986), quando William procura Adso no interior da biblioteca. Dante Ferretti concebe uma arquitetura que remete a um labirinto, um emaranhado formado por escadarias, onde somente os iniciados (re)conhecem o caminho correto (Figura 34). Referindo-se a isso em seu livro *Ferretti L’arte della scenografia* (2009, p. 169), o diretor de arte italiano esclarece:

[...] fiquei fascinado com o período do filme – estamos em 1327 – e com a atmosfera, cuidadosamente descrita no romance: a escuridão, o mistério e os segredos de uma comunidade religiosa devastada por crimes inexplicáveis. O contexto cenográfico [...] é importante para apoiar a narrativa, por vezes, tornando-se “personagem”, como é o caso do labirinto de escadas, confundindo, escondendo e protegendo o mistério desafiado pelo irmão William. Eu escolhi realizar esse labirinto no sentido vertical, como um conjunto de escadas, inspirando-me em Piranesi e Escher, para obter um efeito visual mais imediato¹³¹.

¹³⁰ Tradução nossa. No original: “[...] the ‘real’ isn’t always best for the film; creating a world with its own innerlogic and truth is. The design must play dramatically and be believable to the audience [...]”.

¹³¹ Tradução nossa. No original: “[...] del film mi affascinavano il periodo – siamo nel 1327 – e le atmosfere, minuziosamente descritte nel romanzo: l’oscurità, il mistero e i segreti di una comunità religiosa sconvolta da inspiegabili delitti. Il contesto scenografico [...] è importante supporto alla narrazione; talvolta diviene esso stesso “personaggio”, come accade per il labirinto di scale, che confonde, celando e proteggendo il mistero sfidato da frate Guglielmo. Ho scelto di realizzare questo labirinto in senso verticale, come un insieme di scale, ispirandomi a Piranesi ed Escher, per ottenere un effetto visivo più immediate.

Figura 34 – Fotograma do filme *O nome da rosa* (1986): labirinto da biblioteca



Fonte: Jean-Jacques Annaud (1986)

Seja construindo ou adaptando locações já existentes, a direção de arte deve utilizar suas potencialidades técnicas e artísticas para materializar ambientes expressivos que, além da verossimilhança (tanto em relação à narrativa quanto em relação aos personagens), passem emoções, despertem sentimentos no espectador e indiquem “vida”.

3.2.2 O visual do personagem

Já temos o entorno do personagem, com o visual estabelecido de acordo com sua personalidade, coerente com a narrativa e com as necessidades diegéticas. E quanto a ele? Como a direção de arte seleciona e articula seus elementos de trabalho, participando da construção de seu visual, tornando-o uma figura visível? Como fazer com que essa materialidade transmita as indicações e informações que temos no roteiro sobre sua personalidade e sobre sua função na narrativa? Como traduzir visualmente as intenções do diretor em relação ao personagem?

Assim como os ambientes criados a partir da cenografia, da arquitetura, da paisagem, dos móveis e objetos deixam de ser apenas um lugar físico, adquirindo sentido, também 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. 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. É por meio da escolha de tais informações que a direção de arte participa efetivamente do processo de construção do personagem, caracterizando-o em seus aspectos visíveis – o que nos remete diretamente à afirmação anteriormente feita por Chion (1989) de que contar uma história é a arte da seleção da informação.

Temos em Swain (apud Chion, 1989) a afirmação de que a caracterização é o conjunto de todos os detalhes de aparência e de comportamento. Como, então, é realizada a tradução da aparência descrita em matéria visível e concreta? Por meio da articulação estabelecida entre figurino, maquiagem e cabelo, a direção de arte constitui o que nesta dissertação denominamos caracterização visual.

Apesar de sua importância técnica e artística, é pouca a reflexão produzida a seu respeito. Foram localizados alguns conteúdos teóricos relativos a cada função que participa de sua constituição – figurino, maquiagem e cabelo –, o que parece retratar a forma de funcionamento do departamento da arte em produções cinematográficas brasileiras antes da instituição da figura do diretor de arte. Dentre esses escritos, poucos são os que tratam dos aspectos criativos, artísticos. Em sua grande maioria, enfocam a técnica, restrita ao como fazer vestes, maquiagens ou penteados, sem, entretanto, discutir quais materiais a serem utilizados e quais resultados serão obtidos quando da filmagem, ou quais escolhas e articulações podem produzir sentido junto à narrativa.

O pesquisador teatral Pavis (1999, p. 38), referindo-se à caracterização, argumenta tratar-se de

[...] fornecer informações sobre uma personagem ou uma situação [...] Ela consiste em fornecer ao espectador os meios para ver e/ou imaginar o universo dramático, portanto para recriar um *efeito de real* que prepara a credibilidade e a verossimilhança da personagem e de suas aventuras. Por conseguinte, esclarece as motivações e as *ações dos caracteres*.

Pavis (1999) assinala que o termo *caracteres* significa o conjunto de traços físicos, psicológicos e morais de um personagem, que podem ser expostos por meio da escrita, da fala ou de recursos visuais.

A caracterização visual dá-se por meio das relações estabelecidas entre diferentes elementos compositivos: as linhas, as cores, as texturas, as formas e os volumes que são

empregados para materializar o figurino, a maquiagem, o penteado e os acessórios. É por intermédio dela que a direção de arte pode transmitir características distintas do personagem, evidenciar aspectos inerentes à sua natureza, diferenciando-o dos demais. Ou seja, participar do desenho da combinação única de traços mencionada por Mckee (2012).

As escolhas feitas quanto às roupas, às maquiagens, aos penteados e aos acessórios, todos os aspectos visuais de um ator, devem resultar da relação que tal aparência estabelece com os demais elementos que constituem a cena. 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. Seria rompido o pacto “sagrado” mencionado por Zavala (2008), fazendo com que o espectador se lembre de que está “apenas” vendo um filme.

São muitos os aspectos a serem vistos quando da concepção da caracterização visual: em que época se dá e se há transformações ao longo da narrativa; em quais ambientes esse personagem transitará e quais ações dramáticas realizará; se, dentre essas ações, sofrerá algum tipo de violência física ou acidente; se há indicações de cicatrizes já existentes ou a serem feitas no personagem. Qual ator vai encarnar o personagem? Qual seu tipo físico? Tem alguma cicatriz ou tatuagem visível? Alguns de seus traços deverão ser acentuados ou atenuados? Como o figurino, um simples acessório ou um penteado diferenciado podem transmitir algo sobre a personalidade desse personagem, agora materializado nesse determinado ator? Ao falarmos em imagem cinematográfica, precisamos considerar a tridimensionalidade do corpo do ator, seu volume, suas linhas, sua silhueta.

Stanislavski, citado por Fausto Viana, em seu livro *Figurino teatral e as renovações do Século XX* (2010, p. 102), fala sobre a importância da criação do personagem no teatro, o que estendemos para a caracterização visual realizada pela direção de arte no cinema.

Quando vocês tiverem criado pelo menos um papel, saberão o quanto a peruca, a barba, a indumentária e os adereços são importantes para um ator na criação de uma imagem. [...] Só quem já percorreu o difícil caminho de dar forma física ao personagem que deve representar [...] pode compreender a importância de cada detalhe, [...] da maquiagem, dos adereços. [...] um traje ou objeto apropriados para uma figura cênica deixa de ser uma simples coisa material e adquire, para o ator, uma espécie de dimensão sagrada.

A atriz Sandra Dani¹³², entrevistada por Rosângela Cortinhas em sua dissertação *Figurino: um objeto sensível na produção do personagem* (2010, p. 48), afirma que “[...] o figurino é um prolongamento do corpo do ator [...] faz parte do corpo do personagem e ainda estabelece diálogos com os outros elementos da cena, com a luz, com a maquiagem, com o cenário e com os outros personagens”. Para a atriz, a descoberta do comportamento, da conduta e do caráter do personagem ocorre no momento em que o ator experimentar as possibilidades do figurino e “[...] passar a existir dentro dele, tomar posse e aproveitar o que ele oferece no jogo com o corpo [...]”. Considera o figurino essencial; “[...] é a minha pele. Ele faz parte do meu corpo, tem um aspecto de cumplicidade [...] os objetos só adquirem uma importância, só se individualizam na medida em que tu te relacionas afetivamente com eles, então uma cadeira deixa de ser uma cadeira e passa a ser a *tua* cadeira”.

Para Cortinhas (2010, p. 70), vestir-se é modificar a forma do corpo anatômico, transfigurando-o por meio do acréscimo de objetos, a fim de outorgar-lhe uma aparência. “A existência da roupa e suas formas satisfazem as necessidades naturais e culturais, tais como proteção e defesa do calor e do frio e pode conferir identidade e diferença social”.

Ou, como refere Pavis (1999, p. 169), “[...] o corpo sempre é socializado pelos ornamentos ou pelos efeitos de disfarce ou ocultação, sempre caracterizado por um conjunto de índices sobre a idade, o sexo, a profissão ou classe social”.

Cortinhas (2010, p. 19) afirma que “[...] o figurino materializa o personagem e privilegia a sua silhueta em todas as suas proporções. O corpo do ator é transformado em imagem, lugar originário do sensível. Toda imagem produz efeitos, para quem as recebe e também para quem a produz”. Acrescenta que “[...] o figurino organiza o personagem para o ator, dá-lhe existência [...]” (CORTINHAS, 2010, p. 72).

Adriana Leite e Lisette Guerra, em *Figurino: uma experiência na televisão* (2001, p. 14), assinalam que o figurino “[...] teria se presentificado desde que o homem se admitiu como personagem: ele se ornamentava de acordo com as personificações, caracterização e *status* que pretendia assumir”.

Sob a perspectiva de Jacob (2006), o vestir não se resume à proteção, ao estabelecimento de vínculos sociais ou ao desejo de beleza. Implica também transmitir determinada imagem, constituindo um sistema de representação, mediando as relações entre a

¹³² Importante atriz do teatro gaúcho, um dos nomes mais expressivos da cultura no Rio Grande do Sul.

pessoa e o seu espaço; trata-se de manifestação sociocultural, utilizada como meio de expressão da identidade e da inserção do indivíduo em determinado meio.

Sonia Marsal, em *Moda & cultura* (2003, p. 18), complementa argumentando que “[...] somos a única espécie que se veste e que a roupa cumpre diferentes funções, como a proteção e o adorno, sendo esta última a mais importante. O vestido, cúmplice de quem o usa, estará sempre incorporado à nossa psicologia como forma eloquente de linguagem não falada¹³³”.

Para ela, o simbolismo apresentado por meio da roupa pode ser sutil, quando comparado ao do traje de Zorro ou Batman, e normalmente passa despercebido conscientemente pelo espectador. Afirma que entende “[...] por símbolo qualquer coisa que por sua representação, figura ou semelhança nos dá a conhecer ou nos explica outra¹³⁴” (MARSAL, 2003, p. 87).

Para Leite e Guerra (2002, p. 15), tanto as roupas dos personagens como seus acessórios e sua aparência física “[...] devem indicar de forma precisa e contundente características próprias, individuais, que vão de classe social (ou mobilidades entre classes sociais [...]), a características psicológicas sutis e profundas”. Richard La Motte, em *Costume design 101: the business and art of creating costumes for film and television* (2010, p. 70), afirma que “[...] figurinos tornam-se metáforas para o caráter de seus personagens. As roupas refletem os tempos, ação, estação, as circunstâncias e até mesmo a agitação interna dos seus personagens na tela [...]”¹³⁵.

Juanita Sánchez (2007, p. 63), em sua dissertação *Reflexiones sobre la desvinculación del vestuario cinematográfico de su contexto y su resignificación como objeto plástico*, sustenta que “[...] a função do figurino é expor as características mais relevantes tanto do personagem como de seu entorno ao espectador, sem que esta informação se mostre tão evidente que distraia a leitura da imagem como conjunto [...]”¹³⁶. Ou seja, novamente é apontada a importância de, ao longo do processo de caracterização visual, buscar o equilíbrio,

¹³³ Tradução nossa. No original: “[...] somos la única especie que se viste y que la ropa cumple distintas funciones, como la protección y adorno, siendo esta última la mas importante. El vestido, cómplice de quien lo usa estará siempre incorporado a nuestra psicología como forma elocuente de lenguaje no hablado”.

¹³⁴ Tradução nossa. No original: “[...] por símbolo cualquier cosa que por su representación, figura o semejanza nos da a conocer o nos explica otra”.

¹³⁵ Tradução nossa. No original: “[...] costumes become metaphors for your characters’ character. The clothes reflect the times, action, station, conditions, and even inner turmoil of your screen characters [...]”.

¹³⁶ Tradução nossa. No original: “[...] la función del vestuario es exponer al espectador las características más relevantes tanto del personaje como de su entorno sin que esta información se presente tan evidente que llegue a distraer la lectura de la imagen como conjunto [...]”.

a harmonia, a coerência do conjunto como suporte da narrativa.

De acordo com Daniela Conceição, em sua dissertação *O figurino na ficção cinematográfica – Adrian e Colleen Atwood: design de figurinos no cinema de fantasia* (2010), os elementos que constituem o filme, dentre eles o figurino, os ambientes e a luz, encontram-se associados entre si, de modo a enfatizar a narrativa, os personagens e as ações que a compõem. Os elementos físicos visuais devem ser coerentes a cada plano, fazendo com que essa visualidade contribua para a história a ser narrada.

O figurino pode auxiliar a narrativa quando diferencia ou torna semelhantes vários personagens, separando-os ou agrupando-os. Como exemplo de separação, podemos citar *Castelo Rá-Tim-Bum, o filme* (Cao Hamburger, 1999, Brasil), direção de arte de Clóvis Bueno e Vera Hamburger, no qual o bruxinho Nino apresenta um figurino¹³⁷ distinto das demais crianças, que têm vestes contemporâneas, *jeans*, camisetas, com cores puras, tecidos sintéticos. Ele se encontra vestido em cores terrosas, camisa, colete e calças com modelagem e tecidos que remetem a tempos passados (Figura 35).

Figura 35 – Personagens infantis de *Castelo Rá-Tim-Bum, o filme* (1999)

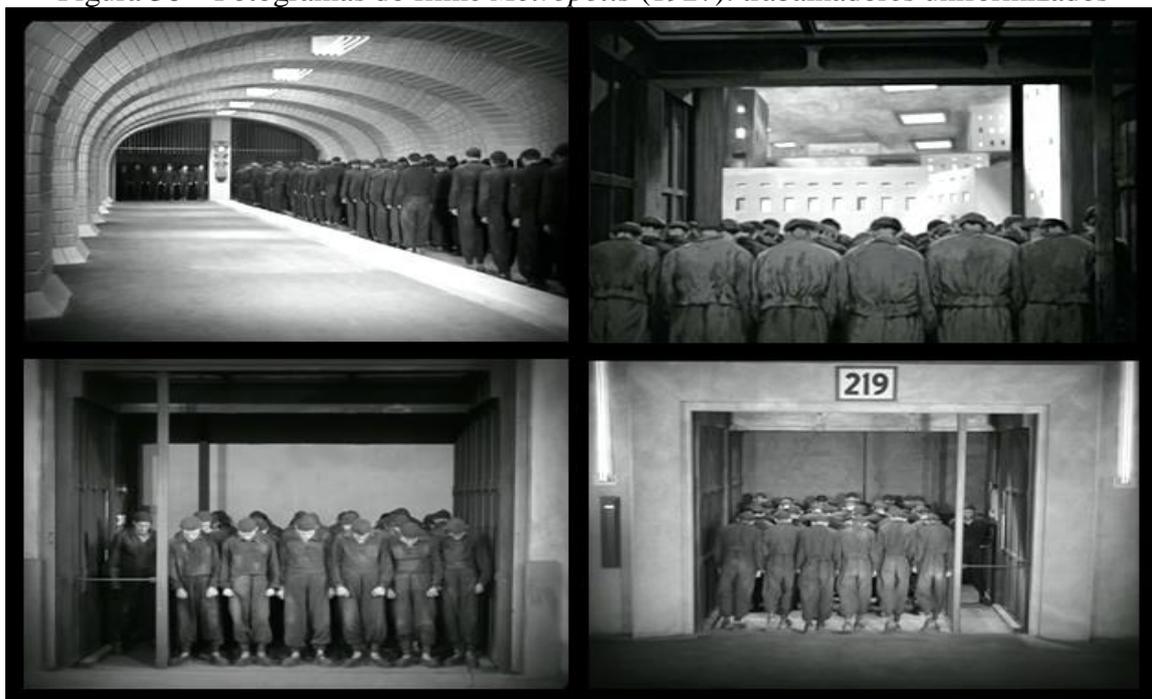


Fonte: Cao Hamburger (1999)

Temos como exemplo de agrupamento *Metrópolis* (*Metropolis*, Fritz Lang, 1927, Alemanha), no qual é enfatizada a falta de identidade individual dos trabalhadores, apresentados como uma massa humana, um bloco formado por pessoas com vestes, cabelos curtos, adereços (gorros) e movimentos uniformes (Figura 36).

¹³⁷ Realizado por Verônica Julian.

Figura 36 – Fotogramas do filme *Metrópolis* (1927): trabalhadores uniformizados



Fonte: Fritz Lang (1927)

Para Ralph Stephenson e J. R. Debrix, no livro *O cinema como arte* (1969, p. 149),

[...] o cinema [...] fornece ao intérprete uma máscara, invisível porém mais completa do que tudo o que já se usou na arte dramática [...] a maquiagem cinematográfica é mais próxima à da vida quotidiana, porém mais hábil e executada com mais esmero [...] a face continua sendo uma máscara, embora infinitamente mais rica e expressiva. Pois é da propriedade da câmera tornar tudo o que toca em objeto cinematográfico.

Essa máscara persiste acompanhando o personagem, desde suas encenações junto à fogueira até os dias de hoje. Utilizada para representar mortos e deuses, também expressava seus atributos. No teatro grego, mostrava ao público o caráter do personagem e, depois, passou a cobrir apenas parte do rosto do ator. Séculos se passaram e, em seu lugar, temos a maquiagem.

Chion (2003, p. 253) aponta um aspecto que consideramos importante quanto a este elemento.

Já há alguns anos se fala sobre os maquiadores de cinema, mas apenas daqueles que desenham e realizam diversos monstros extraterrestres e lobisomens, dos escultores de carne humana (e animal), associados aos efeitos especiais. Sem dúvida, há outros que, ao contrário, permanecem na sombra, e cujo resultado do trabalho não é visível

na tela: são os que maquiam os rostos para que pareçam naturalmente jovens ou velhos, cansados ou não, bonitos ou menos bonitos, etc. Sua utilidade, ainda que mais discreta, não é menos fundamental, não apenas para a fotogenia dos atores, como também para proporcionar à história sua força emocional e sua credibilidade¹³⁸.

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. Em *Amarelo manga* (2003), Dunga tem suas sobrancelhas bem desenhadas e a pele do rosto limpa, remetendo a um jovem imberbe. Mais do que mostrar sua homossexualidade, estes são aspectos que contribuem para tornar visíveis a sua vaidade, seu lado infantil, mágico, no qual querer é igual a poder (Figura 37).

Figura 37 – Fotogramas do filme *Amarelo manga* (2003): Dunga



Fonte: Cláudio Assis (2003)

Jacob (2006) observa que o vestir abrange, também, o ato de se ornamentar, referindo-se a penteados e adereços. Sílvia Marques, em *A história do penteado* (2009), argumenta que, ao longo dos tempos, o ser humano molda o cabelo com a finalidade de mostrar quem é ou quem gostaria de ser. Para ela, se compararmos o rosto a uma pintura, “[...] 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, p. 9).

¹³⁸ Tradução nossa. No original: Desde hace algunos años se habla de los maquilladores del cine, pero sólo de los que diseñan y realizan monstruos extraterrestres y hombres lobo variados, de los escultores de carne humana (y animal) asociados a los efectos especiales. Sin embargo hay otros que, todo lo contrario, permanecen en la sombra, y cuyo trabajo no resulta visible en pantalla: son los que maquillan los rostros para que parezcan naturalmente jóvenes o viejos, en forma o cansados, hermosos o menos hermosos, etc. Su utilidad, aunque es más discreta, no es menos primordial, no sólo para la fotogenia de los actores, sólo también para dar a la historia su fuerza emocional y su credibilidad.

Figurino, maquiagem e cabelo podem apresentar visualmente ao espectador as diferentes dimensões do personagem citadas por Field (2001), Vale (apud Chion, 1989), Seger (2001). No processo da caracterização visual, a articulação realizada entre essas três funções pode identificar o personagem, definindo sua classe social, idade, sexo, ocasionalmente a nacionalidade, religião, estação do ano, região onde vive, costumes, gostos pessoais, traços de caráter e modos de pensar.

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. É o que encontramos em *A rainha Margot (La reine Margot)*, Patrice Chéreau, 1994, França/Itália/Alemanha), com a narrativa se passando no século XVI e apresentando concepção visual de Richard Peduzzi¹³⁹ e Olivier Radot¹⁴⁰, maquiagem¹⁴¹ e cabelos¹⁴² adequados à época.

Além de seguir as indicações iconográficas existentes sobre cortes e penteados, mostra os personagens com a pele suja e oleosa, dentes amarelados, cabelos oleosos e desgredados, mesmo em alguns personagens femininos. Seu figurino¹⁴³ indica a diferença entre as vestes da nobreza e da Igreja, por um lado, e do povo, por outro. Os nobres e os representantes da Igreja têm suas roupas bem moldadas, confeccionadas em tecidos caros, com ricos bordados, com texturas brilhantes e cores vivas; quanto ao povo, é mostrado vestindo cores terrosas, indicando a falta de tingimento ou o uso de tingimento natural; textura com tramas mais abertas, grosseiras, remetendo à tecelagem manual. Esses personagens assim caracterizados visualmente transitam por ambientes condizentes com a época e com a narrativa, com texturas que mostram a umidade, a sujeira, o desgaste nas antigas construções de pedra, o sangue que mancha as vestes (Figura 38).

¹³⁹ Francês, participou de filmes como *L'homme blessé* (Patrice Chéreau, 1983, França) e *Os que me amam tomarão o trem (Ceux qui m'aiment prendront le train)*, Patrice Chéreau, 1998, Bélgica).

¹⁴⁰ Assina trabalhos como *Lucie Aubrac, um amor em tempo (Lucie Aubrac)*, Claude Berri, 1997, França), *Gabrielle* (Patrice Chéreau, 2005, França/Itália/Alemanha) e *Coco antes de Chanel (Coco avant Chanel)*, Anne Fontaine, 2009, França/Bélgica).

¹⁴¹ Realizada por Thi-Loan Nguyen.

¹⁴² Realizados por Fabienne Bressan.

¹⁴³ Realizado por Moidele Bickel, que recebeu o prêmio *César* de Melhor Figurino por este trabalho.

Figura 38 – Fotogramas do filme *A rainha Margot* (1994)

Fonte: Patrice Chéreau (1994)

Cabe ao diretor de arte orientar o trabalho realizado por esses profissionais, a fim de manter a unidade visual do filme. Realiza com eles a leitura do roteiro, apresentando o visual desejado pelo diretor; a concepção da direção de fotografia e a sua própria proposta para os ambientes, além de imagens atualizadas do elenco obtidas junto à direção de produção, para que possam iniciar seus próprios processos de criação.

São discutidos aspectos como o perfil de cada um dos personagens; como será a visualidade do conjunto dos personagens; qual a cor do filme. É vista a possibilidade de empregar algum acessório para sublinhar traços de personalidade ou que sirva como extensão da figura do personagem – podemos citar como exemplo o uso de tapa-olhos, lentes de contato, óculos, calçados especiais, joias, luvas, bengalas, próteses, chapéus, amuletos e também cicatrizes, verrugas, sinais. Essa seria uma forma de fugir do que Seger (2001) aponta como personagem unidimensional ou estereótipo: o uso de pequenos detalhes que podem enriquecer a caracterização visual e, conseqüentemente, o personagem.

Como exemplo do resultado desse trabalho de pesquisa e criação, podemos ver em *O nome da rosa* (1986) a galeria de personagens caracterizados pela equipe supervisionada por Hasso von Hugo¹⁴⁴. A caracterização visual realizada em atores com diferentes tipos físicos nos traz vários religiosos, cada um com seu corte de cabelo diferenciado, maquiagem específica, enfatizando personalidades individuais (Figura 39).

¹⁴⁴ Recebeu o prêmio BAFTA de Melhor Maquiagem/1988 por este trabalho.

Figura 39 – O visual dos personagens do filme *O nome da rosa* (1986)

Fonte: Jean-Jacques Annaud (1986)

Em termos de figurino, assinado por Gabriella Pescucci, é mostrado como esses homens, mesmo partilhando o mesmo credo, vivendo enclausurados em nome da fé, exercem atividades distintas no mosteiro e mantêm suas individualidades. Também fica evidenciada a distinção existente entre os religiosos e suas ordens: os do mosteiro, o representante da Santa Inquisição e o do poder papal (Figura 40).

Figura 40 – Figurino dos personagens do filme *O nome da rosa* (1986)

Fonte: Jean-Jacques Annaud (1986)

A personagem Aurora, descrita no roteiro (LACERDA, 2002, p. 6) como “[...] uma velha prostituta marcada pelo tempo”, é caracterizada com roupas decotadas, coloridas, transparentes, curtas, *lingeries* coloridas aparentes, cabelo preso por grampos em pequenos tufos; está sempre maquiada, usa brincos, pulseiras, anéis. Quando da morte de Bianor, demonstra seu luto usando um vestido preto, transparente, com pérolas aplicadas ao tecido, *lingerie* colorida aparente; está com o cabelo bem penteado e maquiada com cuidado. Permanece a transparência, o mostrar o corpo sem pudor (Figura 41).

Figura 41 – Fotogramas do filme *Amarelo manga* (2003): Aurora

Fonte: Cláudio Assis (2003)

É importante que os profissionais saibam qual equipamento será utilizado para a captação de imagens. Suas escolhas de materiais, cores ou texturas podem interferir nesse processo, sendo necessário discutir possíveis soluções. Por quais processos as imagens passarão quando da etapa de finalização? Se a proposta da direção de fotografia, por exemplo, inclui um alto contraste no resultado final, torna-se fundamental um cuidado específico quanto à escolha de cores e/ou texturas no figurino e no cabelo. É preciso considerar a disposição dos pontos de luz; tudo pode ser modificado, uma vez que a luz pode suavizar, “envolver”, delimitar ou “endurecer”. E quanto às locações? Se essas já existem e já estão aprovadas, são vistas as imagens e discutidas possíveis dificuldades e facilidades.

O diretor de arte deve ter em mente que a articulação desses elementos, enquanto realizada de forma estratégica, compondo e harmonizando ambientes e o visual dos personagens, estará contribuindo no processo de criação da imagem cinematográfica e assim, efetivamente, participando na constituição, construção e apresentação dos personagens.

3.2.3 Cor, textura e outros elementos

O Cinema não requer a cor natural, mas a cor psicológica, dramática [...] A cor como fator funcional, como meio de expressão artística para o ritmo na sucessão dos planos e das seqüências; a cor como motivo absoluto, essa sim, pode aumentar a beleza do filme (LOGGER, 1957, p. 82).

Em entrevista a Cléber Eduardo, para a revista *Contracampo* [2003?], Cláudio Assis refere que seu filme chama-se *Amarelo manga* porque possuía um automóvel com este nome. “Também tinha o púbis de uma garçonete [...] E isso veio a calhar com aquele poema do Renato Carneiro Campos. Mas o filme não existe por causa do poema e, sim, por causa do meu carro e do púbis de uma mulher. [...] E o amarelo é a cor do nordeste”.

Trechos da obra de Renato Carneiro Campos, *Tempo Amarelo*, são lidos por um dos frequentadores do Bar Avenida.

Amarelo é a cor das mesas, dos bancos, dos tamboretas, dos cabos das pexeiras, da enxada e da estrovenga. Do carro de boi, das cangas, dos chapéus envelhecidos, da charque. Amarelo das doenças, das remelas dos olhos dos meninos, das feridas purulentas, dos escarros, das verminoses, das hepatites, das diarréias, dos dentes apodrecidos... Tempo interior amarelo. Velho, desbotado, doente (LACERDA, 2002, p. 75).

Zavala (2008) observa que, após diretor, diretor de fotografia e diretor de arte determinarem a cor conceitual do filme, arte e fotografia passam a dialogar sobre a relação que ocorrerá entre cores, tons e matizes e o desenho de luz. Para a efetivação do conceito plástico almejado, a direção de arte precisa conhecer o projeto da direção de fotografia, a fim de selecionar os matizes a serem empregados, em termos tanto de ambientes como de figurino e caracterização.

Em entrevista ao programa *Cinema 11 – Série Créditos* (2009), Renata Pinheiro fala sobre o uso da cor e a importância da discussão com a direção de fotografia sobre este elemento:

[...] cor é uma coisa que passa muito pelo sentimento [...] cada filme tem uma cor [...] não existe uma matemática precisa, mas existe uma sugestão que é feita e que é acatada e conversada entre fotografia, direção de arte e direção, principalmente porque a cor que a gente vai colocar no cenário, por exemplo, no figurino de um ator, ela vai passar por uma fotografia, então esta fotografia vai interferir [...] vai modificar a cor [...] é preciso ter uma previsão do resultado final para que [se] utilize estas cores da melhor forma possível no filme.

Pinheiro esclarece que ela e Walter Carvalho conversaram sobre a utilização do amarelo em todo o filme, intensificando cada vez mais a sua presença nos elementos das cenas. Refere que, na cena em que Kika entra no salão de beleza, os objetos e adereços do cabeleireiro são amarelos. “É como se fosse o clímax do filme, ali no final, antes do fim; é como se aquele amarelo que existe [na] poesia sobre o amarelo que o filme fala, ali fosse de fato engolindo a história de vida daquelas pessoas” (Figura 42).

Figura 42 – Fotogramas do filme *Amarelo manga* (2003): a cor amarelo



Fonte: Cláudio Assis (2003)

No roteiro de *Amarelo manga* (LACERDA, 2002), há a referência da fruta manga em apenas duas sequências: *O almoço de Canibal* e *Passando o jogo*. Entretanto, percebemos seu uso em vários ambientes ao longo do filme: no Texas Hotel, no Bar Avenida, nas ruas sendo descarregada ou comida. Sua cor, o amarelo, mostra-se presente em todos os momentos, seja em objetos, seja na luz (Figura 43).

Figura 43 – Fotogramas do filme *Amarelo manga* (2003): a manga



Fonte: Cláudio Assis (2003)

Para Pinheiro, em entrevista a Julio Cavani, do *JC Online* (2001a), a constante presença do amarelo simboliza a condição dos personagens, pois o cenário acompanha seus sentimentos. Acrescenta que “[...] em algumas das cenas, o vermelho está bastante presente simbolizando o sangue, a religiosidade e o sexo”.

Quais emoções o diretor e sua equipe querem transmitir, despertar no espectador? Para isso, a direção de arte tem na cor uma poderosa aliada. LoBrutto (2002) argumenta que, 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. O objetivo não é coordenar as cores como um *designer* de interiores ao decorar um espaço de vida, mas a escolha consciente de cada cor pelo seu impacto dramático.

Jacob (2006) complementa dizendo que, além da adequação e harmonização dos ambientes, dos figurinos e da caracterização, a escolha da paleta cromática é um operador importante da economia dramática do filme. Zavala (2008, p. 42) acrescenta que “[...] a cor ou as texturas, por exemplo, não são fortuitas nem se encontram guiadas por um gosto indefinido ou difuso, mas são determinadas em função de necessidades expressivas tangíveis e que devem se materializar no *set* a fim de serem captadas pela câmera¹⁴⁵”.

¹⁴⁵ Tradução nossa. No original: “[...] el color o las texturas, por ejemplo, no son fortuitas ni están guiadas por un gusto indefinible y difuso, sino que se determinan en función de necesidades expresivas tangibles y que deben materializarse en el set para ser captadas por la cámara”.

Nino Ghelli, em seu texto *Función estética del color en el cine* (1962, p. 219), afirma que

[...] em todas as linguagens artísticas, a cor exerce uma função não apenas decorativa e ambiental, mas, também, especificamente expressiva. Quer dizer, não tem somente valor genérico, inerente à cenografia e ao figurino dos personagens, mas também contribui para o enriquecimento das possibilidades expressivas dos demais elementos da linguagem do artista¹⁴⁶ (GHELLI, 1962, p. 219).

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 intrínseco¹⁴⁷” (LOBRUTTO, 2002, p. 77). Mesmo considerando seu caráter subjetivo, em determinados matizes e paletas podem representar, indicar e transmitir mensagens da narrativa para o espectador. A cor pode ser sublime, indiferente ou esmagadora; pode atuar de forma evidente ou subliminar além de estabelecer emoções, humores e atmosferas. Traz como exemplo produções de baixo orçamento nas quais a cor pode ser utilizada como um meio barato e eficaz para estabelecer um estilo visual, embelezar e enfatizar a narrativa.

Zavala (2008, p. 18), por sua vez, pondera que vários aspectos devem ser observados quando do uso da cor; dentre eles, o fato de “[...] não possuir uma justificação em si mesma, [e por isso] não comunica de modo preciso determinadas emoções, nem é a representação ou símbolo inequívoco de algo¹⁴⁸”. 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. Essas relações que se estabelecem criam algumas sensações distintas no espectador, mesmo que a conotação cultural das cores as vinculem a certas qualidades ou emoções. Para o autor

¹⁴⁶ Tradução nossa. No original: “[...] en todos los lenguajes artísticos el color ejerce una función no sólo decorativa y ambiental, sino también específicamente expresiva. Es decir, que el color no tiene solamente un valor genérico, inherente a la escenografía y al vestuario de los personajes, sino que contribuye al enriquecimiento de las posibilidades expresivas de los restantes elementos del lenguaje del artista.

¹⁴⁷ Tradução nossa. No original: “[...] an intrinsic symbolic meaning”.

¹⁴⁸ Tradução nossa. No original: “[...] no tiene justificación en sí mismo, [...] no comunica de manera precisa determinadas emociones, ni es representación o símbolo inequívoco de algo”.

(2008, p. 18), “[...] a cor cria uma espécie de subtexto que apenas tem sentido se a narrativa for seguida¹⁴⁹”.

Sob o prisma de LoBrutto (2002), um projeto de cor eficaz opera em nível subconsciente e permite que as cores transmitam ideias e sentimentos distintos da história percebida conscientemente e do ambiente físico. Isto é, as cores são empregadas para transcrever visualmente as camadas de sentimentos e de significados existentes no roteiro, não devendo ser impostas ao desenho para transmitir a história, pois, ao ficar consciente dos mecanismos manipulados, o espectador apenas os vê, mas não os sente; reconhece o sentido da cor, mas não é “tocado” em seu afeto. Jacob (2006) acrescenta que as cores, por seu caráter eminentemente emocional, podem ser usadas como meio de fortalecer a informação visual.

O filme *O cheiro do ralo* (Heitor Dhalia, 2006, Brasil), com a direção de arte assinada por Guta Carvalho¹⁵⁰, é uma produção de baixo orçamento, tendo sua narrativa desenvolvida em poucos ambientes: o escritório, o apartamento do protagonista, a lanchonete e algumas externas. Lourenço é obcecado por libertar-se do odor exalado pelo ralo do banheiro de seu escritório. O ralo e seu odor são o inferno do personagem, e acabam por consumir sua lucidez. Trata-se de metáfora da podridão humana, da podridão de Lourenço, de sua frieza em negociar, explorar, lucrar com o desespero alheio.

As cores frias, como o cinza e o verde, além de diferentes tons de marrom, predominam tanto no cenário como nas paisagens. Pode-se dizer que as primeiras estão associadas à frieza e ao individualismo de Lourenço; à sua solidão e à dos demais personagens. Ele compra e não vende; acumula milhares de objetos – assim como o ralo acumula seus dejetos. Quanto à paleta cromática definida para o seu figurino¹⁵¹, é composta por bege e marrom e seus matizes, o que, além de identificá-lo com seu ambiente, faz dele a personificação daquilo que o incomoda: o ralo, o esgoto; na composição dos quadros, sua figura se confunde com o cenário, como se tudo estivesse contaminado. Seu figurino pode ser um indício da faceta de colecionador que o personagem apresenta: casacos de veludo, jaquetas, calça estilo social, roupas de diferentes épocas que passam a ideia de antigas (Figura 44).

¹⁴⁹ Tradução nossa. No original: “[...] el color crea una especie de subtexto que sólo tiene sentido si se sigue la narración de la película”.

¹⁵⁰ Participou como diretora de arte em outros filmes de Heitor Dhalia.

¹⁵¹ Realizado por Tica Bertani e Patrícia Zuffa.

Figura 44 – Fotogramas do filme *O cheiro do ralo* (2006)

Fonte: Heitor Dhalia (2006)

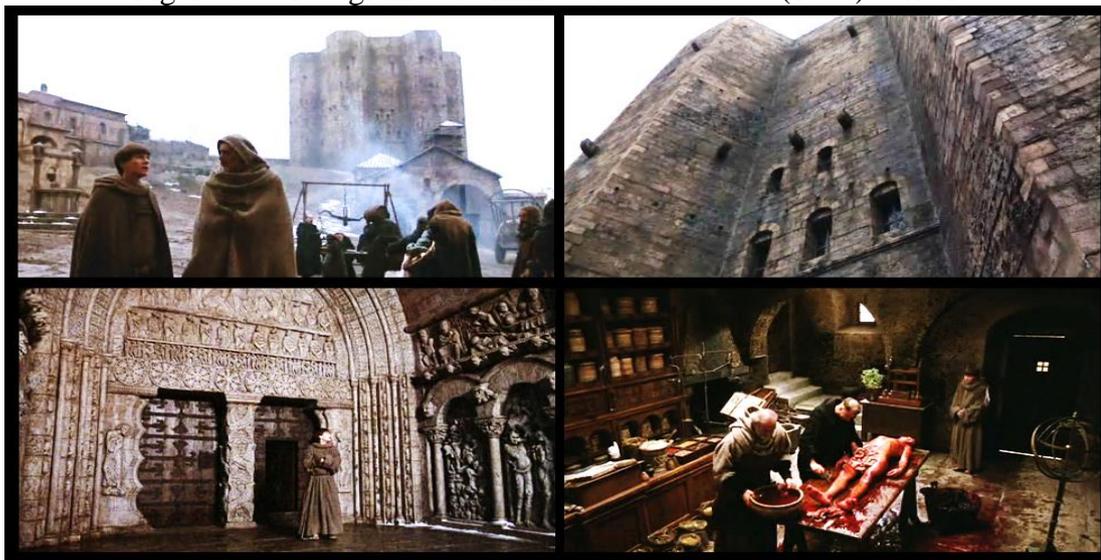
Jacob (2006) ressalta que a estrutura de seleção e composição da paleta pode ainda contrastar com os códigos habituais de seu emprego, sendo usada para estabelecer rupturas, evitando associações automáticas e simplificadoras.

Em se tratando de filme em preto e branco, há a necessidade de um cuidado especial em relação aos contrastes pretendidos entre os matizes de cinza. O ideal é que seja realizado um teste com captação de imagens pelo equipamento previsto para o filme e vários objetos e tecidos que se deseja utilizar, a fim de montar uma paleta de cores (neste caso matizes) adequada ao conceito plástico pretendido.

Outro elemento utilizado pela direção de arte é a textura, que, já em *Cabiria* (1914), demonstra sua importância para o cinema: ambientes, totalmente construídos em madeira recoberta com gesso e estuque, apresentam na tela grandes castelos de pedra e pisos de mármore. A textura auxilia a direção de arte a passar a credibilidade, a verossimilhança; junto à cor e à luz, “aquece” ou “esfria” um ambiente. Em *O nome da rosa* (1986), temos vários e

diferenciados momentos de seu uso: 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, o corpo e o chão do laboratório, ensanguentados, e as aterrorizantes esculturas que assombram Adso na cripta até a majestosa torre que guarda o segredo do mosteiro (Figura 45).

Figura 45 – Fotogramas do filme *O nome da rosa* (1986): texturas



Fonte: Jean-Jacques Annaud (1986)

Em *O crepúsculo dos deuses* (1950), quando acompanhamos o olhar de Joe ao chegar à casa de Norma, percebemos um ambiente onde predomina o abandono; o espectador se depara com uma mansão que tem algumas de suas paredes externas cobertas pela vegetação, o chão repleto de folhas, algumas páginas de jornal soltas pelo caminho, várias plantas secas. No interior da garagem, há folhas no piso, a porta tem alguns vidros quebrados, as paredes apresentam reboco caído; o automóvel encontra-se coberto por poeira. Ao longo da narrativa, é mostrada ao espectador uma quadra de tênis, com a grama crescida, e também a piscina, totalmente coberta por hera e com ratos dentro dela. Por ser um filme em preto e branco, a textura tem sua importância redobrada em transmitir a concepção de abandono e do efeito do tempo sobre as coisas e sobre as pessoas (Figura 46).

Figura 46 – Fotogramas do filme *Crepúsculo dos deuses* (1950): texturas



Fonte: Billy Wilder (1950)

Nesses dois exemplos, fica claro o papel da textura, seu aspecto fundamental para o estabelecimento da credibilidade: em *O nome da rosa* (1986), tanto esculturas como a torre foram construídas; em *O crepúsculo dos deuses* (1950), a casa de Norma é uma locação já existente.

LoBrutto (2002) argumenta que 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. Mantém relação com a narrativa do filme ao informar sobre estado econômico, tempo, lugar, condições políticas e sociais do ambiente, relacionando-se com inúmeros significados. Pode ser empregada, também, para estabelecer contraste e complementaridade entre os objetos, além de aumentar sua verossimilhança em relação ao sentido tátil.

Butruce (2005, p. 44) complementa tais colocações dizendo que a textura pode se relacionar “[...] com inúmeros significados e encontra-se presente em quase todos os elementos, sejam eles naturais ou construídos, nas mais diversas variações; e sua utilização consciente pela direção de arte pode enriquecer visualmente um filme de maneira substancial”.

Trabalhada no ambiente físico, no corpo dos atores, a textura pode ser física ou pintada e contribui também para a instauração do clima do filme. Para LoBrutto (2002), não se encontra associada apenas ao envelhecimento; envolve superfícies, roupas e materiais de arquitetura. Pode se apresentar lisa, áspera, modelada, com nervuras, brilhante, amassada, assim como é vista no cotidiano de todos. “É a textura que dá vida a um projeto¹⁵²” (LOBRUTTO, 2002, p. 92).

Por isso a importância de observar como as coisas envelhecem; objetos de madeira e metal apresentam diferentes desgastes; as vestes não só envelhecem como são manchadas conforme seu uso e de acordo com a profissão do personagem; materiais arquitetônicos, dependendo de sua localização, tornam-se impregnados de fuligem, mofo ou barro; alimentos degeneram de variadas formas, com distintas colorações. São detalhes que devem ser cuidadosamente articulados para o “olho da câmera”, para que as superfícies pareçam autênticas, envelhecidas natural e organicamente.

A textura e sua execução bem feita e bem cuidada, em termos de acabamento, são fatores de vital importância quanto à manutenção do pacto estabelecido com o espectador citado por Zavala (2008). Por vezes, pequenos detalhes podem passar despercebidos no *set* de filmagem e, ao serem vistos na grande tela quando da projeção do filme já finalizado, “saltam aos olhos”, perturbando o “efeito de realidade”. Outro aspecto a ser assinalado é sua estreita ligação com a iluminação; sua aparência final depende, em grande parte, do desenho de luz.

Em termos pragmáticos, deve ser salientado que alguns materiais, como por exemplo metais ou pedras, são de difícil manuseio, pesados, e requerem profissionais e equipamentos específicos. Assim, a direção de arte utiliza materiais mais leves como madeira, isopor, resina; depois da peça pronta, é tratada, pintada e texturizada por profissionais já habituados a trabalhar para a câmera.

O departamento da arte de um filme pode ser amplo e variado. São vários os elementos utilizados pela direção de arte para participar do processo de criação do personagem e de seu entorno. A articulação desses elementos e as estratégias visuais empregadas pelo diretor de arte incluem outros aspectos, como o uso de elementos plásticos e pictóricos, de formas e linhas.

Para Bandini e Viazzi (1959), as capacidades expressivas dos elementos plásticos e pictóricos e sua composição e ordenamento têm uma dimensão especial na imagem fílmica. O

¹⁵² Tradução nossa. No original: “It is texture that brings life to a design”.

significado da posição de uma estrutura, uma linha rígida que se precipita na atmosfera, uma curva que encerra um tom nostálgico e suave, o jogo das massas e dos volumes, a sucessão de espaços vazios e cheios, são elementos que, além de orientar o instinto pictórico a uma valoração compositiva, revelam o sentido artístico do qual estão repletas as coisas do mundo inanimado.

Muitos são os materiais plásticos que se sucedem no transcurso do filme com o fim evidente de ligar e fundir cada vez mais entre si a cena e os argumentos, o ambiente e os personagens [...] o material plástico encerra os valores psicológicos, espirituais e simbólicos do personagem e do drama, além dos valores físicos tridimensionais, alusivos e evocativos do ambiente¹⁵³ (BANDINI e VIAZZI, 1959, p. 105).

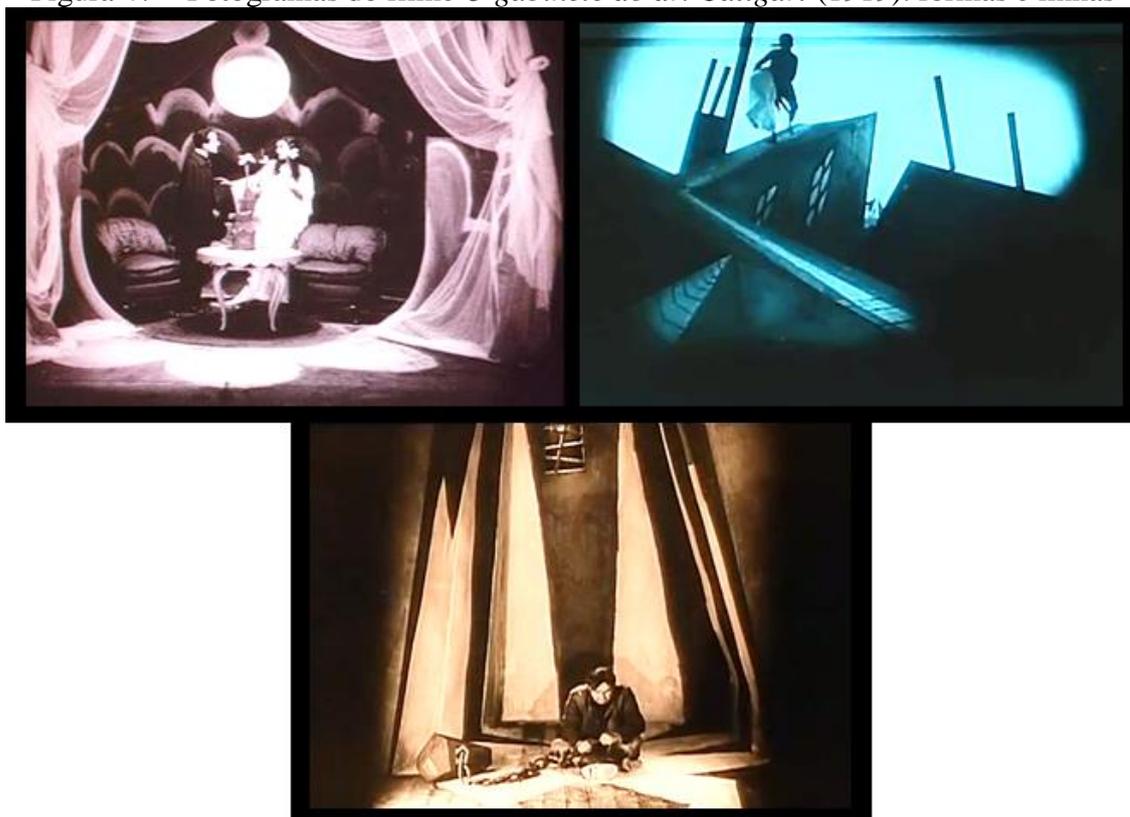
Zavala (2008, p. 27) sustenta que “[...] as linhas curvas ou os ângulos e arestas dos diferentes volumes e objetos mostrados na tela nos oferecem uma boa ferramenta para ressaltar certas características dos personagens ou as emoções presentes em determinada sequência¹⁵⁴”. O ambiente pode ser compreendido e identificado por meio da carga narrativa das formas do filme; já a carga plástica contribui para sua efetividade emocional e estética.

As imagens de *O gabinete do dr. Caligari* (1919), representando o mundo interno de um louco, apresentam formas arredondadas para o ambiente da heroína, com sua sala repleta de tecidos suavemente drapeados, transmitindo uma textura delicada, feminina, aspecto este reforçado pela cor rosa; entretanto, no momento de seu rapto pelo sonâmbulo, temos linhas oblíquas, caminhos pontiagudos, reforçando visualmente a tensão diegética. Também vemos as linhas intensificando a sensação de opressão na cena do acusado pelo assassinato sentado em sua cela (Figura 47).

¹⁵³ Tradução nossa. No original: Muchos son los materiales plásticos que se suceden en el transcurso del film con el fin evidente de ligar y fundir cada vez más entre sí la escena y los argumentos, el ambiente y los personajes [...] el material plástico encierra los valores psicológicos, espirituales y simbólicos del personaje y del drama, además de los valores físicos tridimensionales, alusivos y evocativos del ambiente.

¹⁵⁴ Tradução nossa. No original: “[...] las líneas curvas o los ángulos y aristas de los distintos volúmenes y objetos que se muestran en la pantalla nos ofrecen una buena herramienta para resaltar ciertas características de los personajes o las emociones presentes en determinada secuencia”.

Figura 47 – Fotogramas do filme *O gabinete do dr. Caligari* (1919): formas e linhas



Fonte: Robert Wiene (1919)

É imprescindível que o diretor de arte conheça seus elementos de trabalho para deles obter o melhor resultado. Por meio da articulação que estabelece entre eles, acaba por participar da constituição de um universo único, com seus personagens também únicos.

Em *Gattaca – experiência genética* (*Gattaca*, Andrew Niccol, 1997, EUA), Jan Roelfs¹⁵⁵ embasa sua metáfora visual no contraste existente entre os ambientes pelos quais o personagem Vincent circula. Mostra-o em sua casa de “in-Válido”, com o ambiente de paredes em tons de verde e com móveis de madeira, que remetem à natureza e à sua condição de “filho de Deus”. O personagem está caracterizado visualmente com óculos, dentes tortos, cabelo mal cuidado e com figurino em tons terrosos. Após sua transformação, encontra-se em seu ambiente de trabalho, com a textura absolutamente asséptica, fria, impessoal, composta por meio da padronização dos nichos em aço escovado, tons de cinza nas paredes, grandes vidraças. Vincent, agora inserido no padrão genético exigido, tem seus cabelos bem cortados, não usa óculos, tem dentes alinhados e se veste como mais um integrante da elite genética,

¹⁵⁵ Desenhista de produção e diretor de arte holandês. Realizou trabalhos com Oliver Stone, Peter Greenaway e Robert Altman.

podendo ser percebido como o retrato da perfeição que a sociedade da narrativa busca (Figura 48).

Figura 48 – Fotogramas do filme *Gattaca* – *experiência genética* (1997)



Fonte: Andrew Niccol (1997)

Na produção brasileira *Anahy de las Misiones*¹⁵⁶ (Sérgio Silva, 1997, Brasil), com direção de arte, cenografia e figurino de Luiz Fernando Pereira¹⁵⁷, Anahy e seus filhos vivem e sobrevivem em meio a uma revolução. Arrastam um velho carroção cheio de despojos de guerra; recolhem objetos e roupas dos mortos nos campos de batalha; negociam com os revolucionários e com os defensores do Império. Em vários planos, a amplitude dos lugares reforça a sensação de abandono em que vivem esses personagens. Lama e sangue mancham as vestes, o chão; o figurino, com exceção dos uniformes, é constituído por cores terrosas, com tecidos pesados, com a trama aparente. Figurino, maquiagem e cabelo mostram desenho coerente com as indicações iconográficas referentes à época da Revolução Farroupilha (1835 a 1845); tanto o figurino como a pele e o cabelo dos personagens são mostrados sujos, de forma adequada à situação diegética (Figura 49).

¹⁵⁶ Melhor Direção de Arte no XXX Festival do Cinema Brasileiro de Brasília (Brasil, 1997).

¹⁵⁷ Diretor de arte, cenógrafo e figurinista brasileiro, trabalhou com diversos diretores, dentre eles Guilherme de Almeida Prado, João Batista de Andrade e Valter Hugo Khouri.

Figura 49 – Fotogramas do filme *Anahy de las Misiones* (1997)

Fonte: Sérgio Silva (1997)

Seguindo indicações históricas, reconstituindo ambientes e caracterizações, a direção de arte estabelece sentido, sendo suporte da narrativa e caracterizando visualmente os personagens de forma a individualizá-los. Para proteger a filha do assédio masculino, Anahy coloca gazes em suas mãos e rosto, dizendo-a doente. Em alguns momentos, a protagonista veste-se de forma masculinizada, utilizando como abrigo um capote de algum soldado morto mostrando, por meio de suas roupas, sua força e determinação, aspectos socialmente percebidos como masculinos (Figura 50).

Figura 50 – Fotogramas do filme *Anahy de las Misiones* (1997)

Fonte: Sérgio Silva (1997)

Em *Carandiru* (Hector Babenco, 2003, Brasil), Clóvis Bueno reproduz os interiores do presídio paulista com paredes móveis¹⁵⁸, criando em cada cela um universo diferente. Suas portas, aparentemente de metal, são trabalhadas e texturizadas de tal forma que a câmera não revela serem de madeira; suas paredes, tratadas com camadas de cimento e tinta, na tela são de concreto apresentando, inclusive, mofo e rachaduras. Elas contêm, além de sujeira, desenhos, fotos de revistas coladas e escritos que revelam um pouco da história dos presos.

A textura empregada nos ambientes construídos – celas, corredores – auxilia na busca de credibilidade, estabelecendo a verossimilhança ao longo da narrativa. No interior das celas, vemos os beliches, característicos nas casas de detenção; as paredes preenchidas por estantes e armários improvisados; tecidos encardidos que servem de cortinas e/ou divisórias, delimitando o espaço, exíguo, de cada habitante; as paredes, na área do chuveiro, estão estufadas, com o “reboco” caindo em função da umidade. Nos corredores, além da textura das paredes, o piso frio é coberto por corpos, sangue, objetos e tecidos, quando ocorre o massacre (Figura 51).

¹⁵⁸ Cenografia realizada por Vera Hamburger.

Figura 51 – Fotogramas do filme *Carandiru* (2003): ambientes construídos



Fonte: Hector Babenco (2003)

Quanto ao figurino¹⁵⁹ dos personagens, grande parte dos detentos usa bermuda, camiseta regata, que seria um modo de deixar à mostra o preparo físico (o poder de luta) e também suas tatuagens. Vários usam adereços de cabeça, como gorros de lã, de meia de náilon, bandanas e turbantes feitos com as camisetas. Cabe assinalar que tanto figurino como adereços exibem desgaste, sujeira, indicando tempo de uso (Figura 52).

Figura 52 – Fotogramas do filme *Carandiru* (2003)



Fonte: Hector Babenco (2003)

Lady e Sem Chance são personagens mostrados de modo diferenciado em termos de caracterização visual e ambiente, com figurino em cores vivas e cela limpa e organizada. Desse modo, é indicado ao espectador que ambos se preocupam em organizar suas vidas,

¹⁵⁹ Realizado por Cristina Camargo.

viver seu relacionamento e criar um mundo só deles, com afeto, sensibilidade, buscando impedir que a violência e o caos que os rodeiam invadam seu espaço (Figura 53).

Figura 53 – Caracterização de Lady e Sem Chance do filme *Carandiru* (2003)

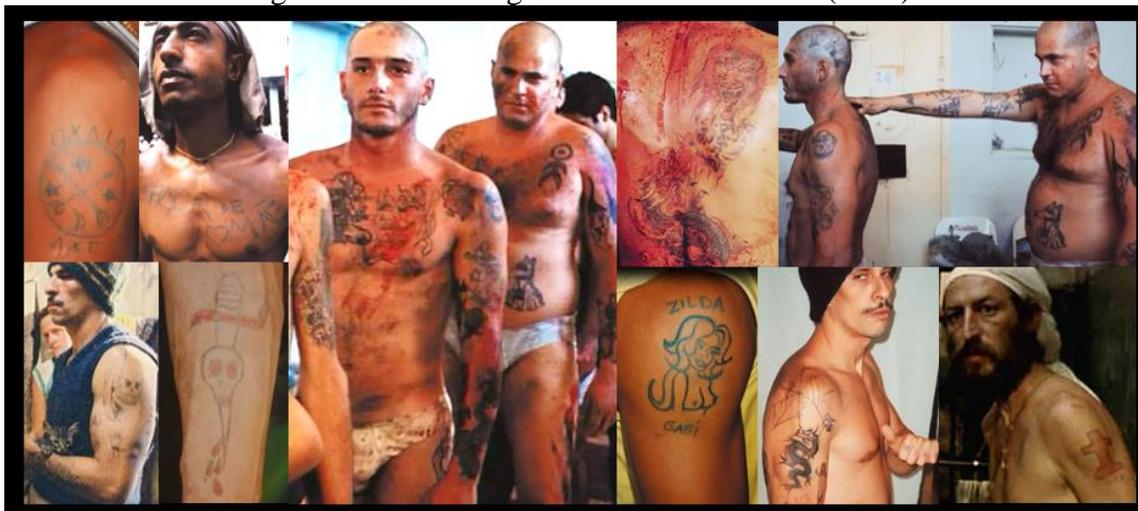


Fonte: Hector Babenco (2003)

As tatuagens¹⁶⁰ fazem parte do universo das penitenciárias, muitas vezes indicando o *status* do indivíduo. Aqui, cada ator escolheu a tatuagem que julgava mais adequada ao seu personagem. Como resultado, vemos nomes de namoradas e de filhos; desenhos das armas preferidas – revólver ou faca –; símbolos religiosos, de força – dragões, serpentes –; símbolos de facções. Também são utilizadas tatuagens de cabelo, muito usadas na época do massacre (Figura 54).

¹⁶⁰ Maquiagem realizada por Anna Van Steen e Gabi Moraes.

Figura 54 – As tatuagens do filme Carandiru (2003)



Fonte: Hector Babenco (2003) e Monica Delfino (2003)

Em *Amarelo manga* (2003), vemos personagens marginalizados, vivendo seus conflitos, entregando-se aos seus impulsos. A degradação da cidade serve como metáfora para a decadência de valores religiosos, morais, sociais; assim como as pessoas aparecem com suas peles curtidas pelo sol e pelo tempo, as construções de Recife – hotel, matadouro, igreja – também têm suas cicatrizes mostradas na grande tela.

Sua visualidade é constituída pela arquitetura e texturas dos ambientes, pelas paredes mal cuidadas do Texas Hotel, do Bar Avenida, do matadouro e das ruas; pelas cores, que trazem para os ambientes, objetos e figurinos a luz amarelada do sol nordestino, o vermelho do matadouro, dos templos evangélicos, associando-o à violência, à religião; pela caracterização visual dos personagens por meio de seus figurinos¹⁶¹, maquiagem¹⁶² e cabelo¹⁶³, realizados sem exageros, permitindo a Dunga, Wellington, Kika, Dayse, Padre e Isaac caminharem pelas ruas da cidade, da favela, inseridos ao ambiente, de maneira verossímil. Como temos cenas documentais incluídas ao longo do filme, a articulação dos elementos da direção de arte colabora para que a unidade visual seja alcançada. Percebe-se que a direção de arte trabalha seguindo as indicações de Assis, em se tratando do seu desejo de mostrar a “vida como ela é”.

Esses são alguns exemplos das escolhas e articulações que diretores de arte realizam, explorando as possibilidades e potencialidades técnicas e artísticas da direção de arte, objetivando participar do processo de construção do personagem, de seu visual e de seu

¹⁶¹ Realizados por Andréa Monteiro.

¹⁶² Realizada por Lúcio Galvão.

¹⁶³ Realizado por André.

entorno. Ao materializar o roteiro a partir das intenções do diretor, empregam metáforas, estabelecem atmosferas, despertando emoções no espectador, dando sentido a objetos e ambientes. Por meio dos elementos visuais da direção de arte associados à luz, aos enquadramentos, ao som e à montagem, vemos e “sentimos” a dor de Anahy quando perde seus filhos, “sentimos” a desolação dos corredores do Carandiru repletos de corpos e sangue, chocados com a cena brutalmente verossímil mostrada na tela; somos atingidos, de alguma forma, pelas imagens da pobreza e da miséria da cidade de Recife e de seus habitantes.

3.3 DIREÇÃO DE ARTE: APRESENTANDO PERSONAGENS

Como vimos, já em suas primeiras cenas, Cláudio Assis coloca na tela o resultado de sua intenção de mostrar ao espectador a “sua” Recife. Pernambucano, cineasta autodidata, parceiro e participante de algumas atividades junto ao *manguebeat*, traz em *Amarelo manga* (2003) imagens cruas da periferia e dos personagens que nela perambulam atrás de seus sonhos ou apenas sobrevivendo. Na grande janela do CinemaScope vemos mesclados personagens reais e fictícios, tendo como fundo a degradação da cidade. A atmosfera de “realidade” referida pelo diretor em suas falas encontra-se já nas cenas de apresentação dos personagens.

O que nos remete diretamente a Vogler (2006, p. 92), para quem os momentos iniciais constituem importante “[...] oportunidade para dar o tom e criar uma impressão... uma atmosfera, uma imagem ou uma metáfora que dará à platéia um quadro ou uma referência para viver melhor a sua obra”. Complementa suas afirmações dizendo que “a imagem de abertura pode ser uma poderosa ferramenta para sugerir em qual direção caminhará a história. [...] Poderá, também, sugerir o tema, alertando a platéia para as questões que os personagens enfrentarão” (Vogler, 2006, p. 93). Quanto ao personagem, acrescenta que “[...] o primeiro comportamento que vemos deve ser característico, deve [defini-lo] e [revelá-lo], a não ser que se queira, expressamente, iludir a platéia e esconder a verdadeira natureza dele” (VOGLER, 2006, p. 99). Sua primeira ação fornece uma série de informações a seu respeito, além de ser um modelo de sua atitude característica e dos futuros problemas e soluções que provavelmente dela resultarão, sendo de suma importância suas roupas, seu estado emocional, seu objetivo.

Tais colocações, associadas à afirmação de Pallottini (1989) sobre a relevância da primeira visualização que o espectador faz do personagem, intensificam sobremaneira a

importância deste momento – o que torna a participação da direção de arte nesse processo um aspecto também relevante. De acordo com Sanz (2010, p. 42), “[...] na primeira vez em que se vê um personagem, ele se encontra psicologicamente nu. O diretor de arte deve considerar a roupa, o espaço, assim como as cores que o definem, e este leque é infinito¹⁶⁴”.

Em se tratando da apresentação do personagem, torna-se impossível não pensar no passeio que a câmera realiza pelo ambiente desenhado por Hal Pereira¹⁶⁵ e Joseph MacMillan Johnson¹⁶⁶ para *Janela indiscreta* (*Rear window*, Alfred Hitchcock, 1954, EUA). Sem diálogo algum, o espectador fica ciente da profissão do protagonista, com quem ele se relaciona, o que aconteceu para que esteja imobilizado e como, com sua câmera fotográfica, irá se portar em seu mundo temporariamente limitado (Figura 55).

Figura 55 – Fotogramas da cena inicial de *Janela indiscreta* (1954)



Fonte: Alfred Hitchcock (1954)

¹⁶⁴ Tradução nossa. No original: “[...] la primera vez que se ve a un personaje, está psicológicamente desnudo. El director artístico debe tener en cuenta la ropa, el espacio, así como los colores que le definen, y este abanico es infinito”.

¹⁶⁵ Diretor de arte norte-americano, trabalhou para o estúdio Paramount; além de trabalhar com diversos diretores, dentre eles Alfred Hitchcock e Billy Wilder, trabalhou em várias séries de TV.

¹⁶⁶ Diretor de arte norte-americano, trabalhou para a Paramount de 1952 a 1960.

No filme *O beijo da mulher aranha* (1985), com direção de arte de Clóvis Bueno, a câmera inicia seu movimento mostrando o ambiente da cela com suas grades, paredes cinzentas, sujas, mofadas, rabiscadas. Vemos a luz, cuja projeção forma o desenho de uma janela na parede, que tem desenhos de pássaro, lua e estrelas; as cores mais vivas surgem nas roupas penduradas e, entre as nuvens desenhadas, belas atrizes, fotos de divas do cinema internacional dos anos 1940 e 1950; abaixo, um caixote é usado como mesa, sendo pequeno para a quantidade de produtos femininos, como maquiagens, cremes, pente e escova de cabelo coloridos, que estão sobre ele. Ao lado, uma cama beliche, bem arrumada, com um pequeno travesseiro vermelho e, sobre ele, uma boneca de pano com vestido rosa; nas paredes sujas, emboloradas, rabiscadas, mais fotos de atrizes; na parte superior da cama, penduradas, estão uma colcha rosa, uma toalha de banho creme e uma echarpe vermelha. Nesse momento, surge o personagem, que pega a echarpe, enrolando os cabelos com ela. Veste um quimono em cor clara, com estampa floral e uma camiseta cinza sob ele. Tem a barba bem feita, a pele do rosto bem cuidada; exhibe maquiagem feminina; tem as unhas pintadas com esmalte transparente; usa discreta pulseira de contas escuras. Seus cabelos são claros, lisos e lhe cobrem a nuca. Seus gestos são delicados, enquanto descreve uma cena de seu filme preferido. Assim, nos primeiros minutos, por meio da articulação entre ambiente, figurino¹⁶⁷, maquiagem¹⁶⁸ e cabelo¹⁶⁹, Molina nos é apresentado como um detento, homossexual e apaixonado por cinema, pelas belas mulheres do cinema, a quem imita (Figura 56). Com suas cores, preenche o espaço cinzento da cela com vida e fantasia.

¹⁶⁷ Realizado por Patrício Bisso.

¹⁶⁸ Realizada por Nena de Oliveira.

¹⁶⁹ Realizado por Nilda de Moura.

Figura 56 – Fotogramas da cena inicial de *O beijo da mulher aranha* (1985)

Fonte: Hector Babenco (1985)

Em *Seven – Os sete crimes capitais* (*Se7en*, David Fincher, 1995, EUA), com desenho de Gary Wissner¹⁷⁰, temos nas cenas iniciais a apresentação de William Somerset. A câmera acompanha o personagem, que se prepara para sair. É mostrado em uma cozinha branca, colocando sua caneca e a jarra da cafeteira dentro da pia; vemos um tabuleiro de xadrez sobre a mesa, o que indica ser alguém que aprecia o jogo, a estratégia, a reflexão. A seguir, o personagem arruma a gravata frente ao espelho; sua camisa branca é impecável; rapidamente

¹⁷⁰ Diretor de arte norte-americano; também trabalha para séries de TV.

pega, com a ponta dos dedos, um chaveiro que está ao lado de seu distintivo, que se encontra entre outros objetos dispostos sobre o criado-mudo – um lenço branco dobrado, um canivete, uma caneta, um estojo de óculos; retira algo do tecido de seu casaco que está sob a cama arrumada, com colcha também clara. Nesses poucos momentos, são dados indícios de que se trata de um policial metódico, organizado, detalhista, que não usa arma de fogo e vive sozinho. E, para enfatizar tais aspectos de sua personalidade, antes de sair, aciona o metrônomo (Figura 57).

Figura 57 – Fotogramas da cena inicial de *Seven – Os sete crimes capitais* (1995)



Fonte: David Fincher (1995)

Como vimos, são vários os aspectos envolvidos para que o personagem chegue à tela; são inúmeros os profissionais que participam nesse processo. Mostramos aqui exemplos de como a direção de arte pode contribuir para dar vida, participando da constituição do personagem, proporcionando ao espectador pistas, indícios de sua personalidade por meio de seu entorno e de sua caracterização visual, que é estabelecida por intermédio de seus elementos de trabalho: objetos, arquitetura, figurino, maquiagem, cabelos, cor e textura, dentre outros.

Desde Méliès e seu estúdio de vidro repleto de traquitanas, seus projetos detalhados e suas pinturas meticulosas até os dias atuais, foi um longo caminho. A direção de arte

desvencilhou-se dos telões pintados, aprendeu a trabalhar para o “olho da câmera”, recebeu diferentes denominações pelo mundo, adaptou-se aos diferentes tipos de iluminação, ao microfone, à cor, aos variados tamanhos de câmera e de janelas, às câmeras digitais.

Realizar a direção de arte de um filme vai além de montar um cenário ou decorar uma locação já existente, ou vestir um ator conforme a moda da época ou reproduzir um estereótipo. É preciso conhecer, tecnicamente, o resultado final que será obtido depois do registro realizado pela câmera; isso é necessário para selecionar materiais, desde os de construção até os tecidos a serem utilizados pelo figurino, passando também pelos produtos da maquiagem. Esse conhecimento, essa bagagem técnica será mais um instrumento a serviço da direção de arte; são importantes a verossimilhança, a unidade estética, a coerência visual entre ambiente e personagem, o estabelecimento de metáforas poéticas que possam transmitir o que o roteiro diz e a leitura que o diretor faz dele.

4 DIREÇÃO DE ARTE E A APRESENTAÇÃO DE LÍGIA, KIKA E WELLINGTON NO FILME AMARELO MANGA

[...] a análise de filmes não é apenas uma atividade a partir da qual é possível ver mais e melhor o cinema, pela análise também se pode aprender a fazer cinema (PENAFRIA, 2009, p. 9).

Aumont e Marie, em *A análise do filme* (2009), apontam três questões importantes referentes à análise fílmica: não existe um método universal; é interminável, sempre tendo algo mais a analisar; e a necessidade, para quem vai analisar, de conhecer a história do cinema e a história dos discursos, a fim de localizar o tipo de análise que pretende fazer. Afirmam ainda que “[...] a análise de um filme necessita recorrer a diferentes fases, a documentos diversos, a instrumentos”, e que é “preciso ver e rever os filmes que se analisa” (AUMONT E MARIE, 2009, p. 33).

Sob o ponto de vista de Aumont e Marie (1990, p. 12), no momento em que decidimos “[...] dissociar certos elementos do filme para se interessar especialmente naquele momento determinado, nessa imagem ou parte dessa imagem, nesta situação”, nosso olhar torna-se analítico.

É esse olhar analítico que buscamos lançar sobre as sequências de abertura de Lígia, Kika e Wellington. Realizando o que é apontado por Francis Vanoye e Anne Goliot-Lété em *Ensaio sobre a análise fílmica* (2011, p. 14) como “[...] despedaçar, descosturar, desunir, extrair, separar, destacar e denominar materiais que não se percebem isoladamente ‘a olho nu’ [...]”, procuramos identificar as estratégias tanto técnicas como artísticas utilizadas pela direção de arte. É por meio dessa etapa de desconstrução que é estabelecido “[...] um certo distanciamento do filme” (VANOYE e GOLIOT-LÉTÉ, 2011, p. 14).

Vanoye e Goliot-Lété (2011) esclarecem que se deve primeiro “desconstruir” o texto fílmico para após estabelecer ligações entre os elementos isolados, buscando compreender como se articulam na construção de um todo significativo, interpretá-los. Tal reconstrução pode ser considerada uma espécie de ficção, efetivada dentro de limites muito estritos, pois

[...] o analista deve de fato respeitar um princípio fundamental de legitimação: partindo dos elementos de descrição lançados para fora do filme, devemos voltar ao filme quando da reconstrução, a fim de evitar reconstruir um outro filme. Os limites da ‘criatividade analítica’ são os do próprio objeto de análise. O filme é, portanto, o ponto de partida e o ponto de chegada da análise (VANOYE e GOLIOT-LÉTÉ, 2011, p. 15).

Tendo como foco os elementos que compõem a imagem, em especial a materialidade dos ambientes e do visual do personagem, partimos para a análise do trabalho da direção de arte na apresentação dos personagens, buscando assinalar diferenças e adaptações realizadas pela direção de arte ao trabalhar na concepção, criação e materialização para a cena a ser filmada. Ao desmembrarmos as cenas, é retomada a importância dada à pesquisa por Seger (2001): é vital que conheçamos o contexto histórico, sua época, em que cidade específica a narrativa acontece para que consigamos reconhecer, identificar as articulações realizadas pela direção de arte quanto aos seus elementos.

O cineastas, os actores, os argumentistas, todos aqueles que criam um filme querem dizer-nos algo com a sua obra. Ela é como uma carta, uma mensagem dirigida aos espectadores. Mas para compreender a mensagem é necessário conhecer a sua linguagem (LOTMAN, 1978, p.13).

Para a presente análise, utilizamos o perfil e pequeno percurso dos personagens e fotogramas do filme. Estabelecemos comparações entre a cena do filme e sua sequência correspondente no roteiro original. Diana Rose, em *Análise de imagens em movimento* (2003, p. 348), argumenta que a transcrição é utilizada para “gerar um conjunto de dados que se preste a uma análise cuidadosa e a uma codificação. Ela translada e simplifica a imagem complexa da tela”. Tendo em mente esta colocação, incluímos a transcrição das indicações e descrições contidas no roteiro original e a descrição da cena correspondente, destacando em quadros comparativos os elementos concernentes à direção de arte: objetos, arquitetura, figurino, maquiagem, cabelos, cores, texturas, formas e volumes, dentre outros.

Partindo de argumento de Assis¹⁷¹, Hilton Lacerda escreve o roteiro de *Amarelo manga* (2003) e nele elabora cinco sequências que denomina *Abertura Lígia*, *Abertura Isaac*, *Abertura Kika*, *Abertura Wellington* e *Abertura Dunga*. Lígia, Wellington e Dunga são mostrados em seus locais de trabalho, sendo que Lígia e Dunga, além de trabalhar, vivem neles. Isaac está em seu carro amarelo andando pelas ruas da cidade. Kika encontra-se em meio a outros fiéis, rezando em um culto protestante. Percebe-se que o roteirista se utiliza dos espaços/locais/ambientes como uma estratégia para indicar alguma característica, sutileza, nuance do personagem. Como afirma Vila (1997), para melhor compreender o personagem, é necessário relacioná-lo ao seu ambiente, ao seu espaço de vida. Vale (apud Chion, 1989) e

¹⁷¹ Ver mais em *Cinemas* (2003, p. 110).

Field (2001), por sua vez, enfatizam a importância de, nos primeiros momentos, pontuar o *status* social do personagem e sua profissão, por serem aspectos muito importantes para a sua caracterização, contribuindo para torná-lo real.

Adaptações são efetivadas; o roteiro se transforma em borboleta. Para realizar a metamorfose poeticamente assinalada por Carrière e Bonitzer (1996), direção, direção de fotografia e direção de arte tomam como ponto de partida a escrita de Lacerda (2002). Assis, em entrevista concedida a Avellar (Cinemais, 2003, p. 118), comenta que o roteiro “[...] estava lá, forte, mas era uma referência [...] um *guión* (eu acho que a palavra mais certa para roteiro é a espanhola, *guión*, o que nos guia, o que nos dá um Norte), e aí entra o Walter, entra uma pessoa, ‘como é que a gente pode crescer nisso?’, e todos vamos juntos [...]”.

Retomamos Chion (1989) e a importância da seleção de informações ao longo da realização de um filme. Ao descrever o personagem, o roteirista fornece à direção de arte os dados ou, como já vimos em Butruce (2005), as primeiras referências, indicações visuais para que inicie seu processo de estabelecer uma fisicalidade, uma concretude a este personagem; o processo de traduzi-lo visualmente.

O roteirista refere-se a Wellington como um homem “de porte atlético e rude” (LACERDA, 2002, 5), vestido para trabalhar em um velho frigorífico. Dunga é descrito por Lacerda (2002, p. 6) como “um meio travesti de peitos inchados de silicone, cabelo espetado, penteado de lado”, trajando tanto camiseta como calças justas. Temos aqui descrições que podem ser consideradas como estereótipos: o açougueiro forte e grosseiro, o homossexual exagerado.

No filme, os personagens encontram-se caracterizados visualmente de modo mais sutil; o homossexual não tem implantes de silicone, assim como o açougueiro não é corpulento. O homossexual tem suas roupas curtas e justas, sobrancelhas bem desenhadas e pele bem cuidada. Quanto ao açougueiro, está completamente sujo de sangue em um espaço repleto de carcaças bovinas. Visualmente, permanecem tanto os traços que remetem à feminilidade de um como os que remetem à violência do outro.

Como essa visualidade é estabelecida? Como os ambientes, a arquitetura, os objetos, a textura, a cor, o figurino, a maquiagem e o cabelo podem contribuir e participar do processo de construção e apresentação do personagem? Por meio do cotejamento entre os autores revisados e esses elementos decompostos, buscamos apontar e melhor compreender a participação da direção de arte nesse processo.

Assinalamos as escolhas e articulações feitas pela direção de arte, procurando entender como, por intermédio delas, consegue impregnar de sentido os seus elementos que constituem a visualidade dos ambientes e do personagem, a fim de provocar experiências estéticas no espectador. Quais são as suas estratégias? Como pode se tornar partícipe do processo de construção e consequente apresentação do personagem junto à direção e à direção de fotografia?

São perguntas como essas que nos movem a analisar e interpretar as sequências de abertura dos personagens Lígia, Kika e Wellington, do filme *Amarelo manga* (2003).

4.1 O UNIVERSO COTIDIANO DE LÍGIA

Lígia, a jovem proprietária do Bar Avenida, é uma mulher que dedica sua vida ao trabalho e nele vive sozinha; o universo mostrado ao espectador encontra-se circunscrito ao bar e ao seu pequeno quarto/depósito.

A rotina de Lígia se resume a lidar com bêbados, pessoas humildes que vão ao seu bar beber e comer “moela dormida”, sentar e conversar com os amigos, ler poesia enquanto saboreiam uma cerveja ou dançam ao som da *jukebox* ou de uma banda de pagode. Realiza suas tarefas de modo automático, queixando-se da mesmice e da solidão de sua vida. Mostra-se amarga em relação a isso sem, entretanto, realizar alguma ação efetiva em busca de mudanças. Trabalha proporcionando a outras pessoas um local de encontros, de trocas, e, no entanto, ela não encontra alguém.

Lígia deseja ter um parceiro, mas um que a respeite. Sua reação quando da provocação de Isaac ao perguntar-lhe “[...] todos os seus cabelos são dessa cor, ou a moça só tem dinheiro para pintar os da cabeça?” (LACERDA, 2002, p. 39) é imediata. Em momento algum o espectador vê Lígia vacilar ou baixar seu olhar; encara Isaac de igual para igual, sobe na cadeira e levanta o vestido, mostrando a ele e a quem mais quiser ver os seus pelos pubianos. Mostra-os; entretanto, o modo como enfrenta o olhar de Isaac deixa bem clara a mensagem que passa ao fazê-lo: pode ver, mas não tocar.

Seus clientes são, em sua grande maioria, homens e realizam brincadeiras de cunho sexual às quais Lígia reage de forma agressiva: responde no mesmo tom, com expressões de baixo calão, jogando-lhes baldes de água e expulsando-os à força. “Eu sou mulher, mas até macho tem medo de mim, viu?” (LACERDA, 2002, p. 76). São eles que a defendem e confortam quando um estranho ao grupo (Isaac) tenta beijá-la à força. Há uma espécie de

pacto: reconhecem os limites impostos por ela e os respeitam; ao mesmo tempo, sabem como lidar com “a loba do Avenida” (LACERDA, 2002, p. 31), pedindo desculpas por algum excesso e dando-lhe flores, que ela aceita de bom grado.

O dia termina como começa; Lígia encontra-se novamente sozinha dentro de seu espaço. Com o bar fechado, cadeiras arrumadas e apenas algumas luzes acesas, coloca-se frente ao espelho multifacetado em faixas em forma de leque na parede, retira o vestido, olha para si, para o seu corpo; apoia-se na *jukebox* largando o vestido ao chão, com o olhar perdido e a respiração um tanto ofegante. Na manhã do dia seguinte, reproduz figurino, ações, gestos e fala: abre o bar e queixa-se que os dias se repetem.

No roteiro de Lacerda (2002, p. 1), encontramos a seguinte descrição de Lígia e de sua primeira aparição na *Sequência 01 – Abertura Lígia*.

Uma janela abre e enche de claridade um pequeno quarto. É Lígia quem abre a janela. Apesar de não ser muito bonita, seus cabelos vermelhos e sua pele branca lhe dão um ar exótico e estimulante. Ela tem o cabelo assanhado e os olhos inchados. O quarto é bem pequeno e a janela é minúscula e alta. Um guarda-roupa aos pedaços e uma penteadeira muito velha compõem pobremente o ambiente. Lígia senta diante do espelho quebrado da penteadeira e se mira. Caminha até um salão cheio de mesas e começa a abrir as portas de seu bar. Mostramos ela arrumando o botequim. Algumas placas mostram preços e variedades de pratos ali servidos.

A escrita, agora, mostra-se concreta, materializada na tela. Por meio da participação dos diferentes departamentos, o público é introduzido ao universo dos personagens de *Amarelo manga* (2003).

Lígia e seus ambientes são apresentados ao espectador através de um olhar que a acompanha em seu despertar e início de mais um dia de trabalho. Em um primeiro momento, é mostrado seu quarto/depósito; a seguir, a cozinha e, finalmente, o salão do Bar Avenida. A câmera inicialmente em *plongée* proporciona ao espectador uma visão geral dos espaços, sua topografia e a noção do tamanho de cada um deles.

A personagem é apresentada em um pequeno quarto. Em *plongée*, um plano sequência se inicia mostrando-a deitada em uma cama de casal. Encontra-se dormindo abraçada a uma almofada com o brasão do Santa Cruz Futebol Clube, e, aos seus pés, há uma colcha amontoada, com estampa floral graúda em tons de verde e rosa. A cama ocupa uma boa parte do quarto. Seus lençóis são em tons de verde; sua fronha possui estampa floral em tons pastéis de verde e rosa. A parede da cabeceira é coberta por uma cortina escura, em tons de azul. Junto aos pés da cama, estão um ventilador e um roupeiro em madeira escura, sem uma das

portas, com caixas e alguns objetos em cima. Na parede branca junto aos pés da cama, há uma chapa de madeira aumentando sua altura o que, pela diferença de espessura, cria uma espécie de prateleira, na qual há pequenos vasos com flores artificiais amarelas, alguns vidros, pote de creme e outros objetos pequenos (Figura 58).

Figura 58 – Lígia dormindo



Fonte: Cláudio Assis (2003)

Ao lado da cabeceira da cama, vemos uma pequena mesa verde com o tampo branco, com alguns objetos e, dentre eles, batom, perfume, revista, livro e uma luminária acesa; acima dessa mesa há um espelho pendurado, remetendo à forma de uma penteadeira; à sua frente, uma banqueta; atrás, uma cortina em tom escuro de verde. Próximo à pequena mesa verde, estão algumas roupas penduradas e móveis dos quais se percebe apenas o volume e engradados de garrafas amarelos e vermelhos empilhados; duas cadeiras sobrepostas, um par de sapatos, tecidos vermelhos pendurados junto à parede e um armário aéreo verde-claro. No centro do quarto, um pequeno tapete em tons de vermelho e amarelo contrasta com o piso verde desgastado, descascando em vários pontos. A personagem acorda e levanta. Encontra-se nua. Vai até o roupeiro e pega um vestido curto de *jeans*. Veste-o, volta-se para a pequena mesa verde, passa batom nos lábios e perfume nas mãos e no pescoço (Figura 59).

Figura 59 – O pequeno quarto de Lígia



Fonte: Cláudio Assis (2003)

Lígia sai do quarto, entrando no ambiente da cozinha (Figura 60). O olhar do espectador é conduzido, possibilitando a ele uma visão topográfica do espaço, rica em detalhes. As paredes apresentam azulejos brancos e, acima deles, pintura em tom claro de verde; sobre a mesa, que se encontra no centro, está um copo com um ramalhete de arruda, do qual Lígia arranca um pequeno pedaço e coloca atrás da orelha. Pega, também, um pano amarelo, já encardido, e o joga sobre o ombro.

Figura 60 – A cozinha de Lígia no Bar Avenida



Fonte: Cláudio Assis (2003)

Nessa mesa, há garrafas com conservas de temperos e farinha; bandejas: uma vazia, uma com linguiça e outra com pastel; pedaços de frango embrulhados em plástico transparente; algumas embalagens: de sal, de guardanapos. Ao seu lado, está um banco de madeira sem encosto, para várias pessoas.

Junto à madeira que separa a cozinha do quarto, estão um refrigerador, um *freezer* horizontal e alguns fardos de refrigerante no chão; pendurados nela, dois pequenos quadros e

um extintor de incêndio. Além do balcão que serve de divisória para o ambiente das mesas, há um fogão industrial com seu botijão de gás. Pendurados na parede, encontram-se alguns utensílios, como colheres, escumadeira e também um quadro em tons de azul vivo; diversos engradados de garrafas nas cores verde, amarelo e vermelho; ao lado do fogão, também pendurado, um avental branco. No chão, há um engradado vermelho com uma grande sacola plástica branca sobre ele.

Acima da pia, está uma prateleira com uma grande caixa plástica verde, um lampião e uma grande torradeira; ao lado, há um pequeno armário branco com algumas painéis em cima e, em sua parte inferior, algumas embalagens de produtos de limpeza. Na parede, sobre ele, estão uma prateleira com outra grande caixa plástica verde e um pôster do Santa Cruz Futebol Clube. Entre esse armário e o *freezer* há uma porta, fechada apenas por uma grade, revelando a existência de uma área externa com uma pia branca e, acima, uma toalha amarela. Na parede, ao lado do *freezer* com bebidas, uma prateleira abriga uma estátua de São Jorge envolta por lâmpadas acesas e, acima, uma estrela-do-mar e uma grande adaga.

Lígia passa pelo balcão, sobre o qual estão uma vitrine de vidro vazia e algumas garrafas com temperos, um vidro com conserva de frutas, salames pendurados e embalagens de salgadinhos. Ao seu lado, para separar a cozinha do salão, uma cortina rendada branca encontra-se recolhida junto à parede. A personagem entra no salão do Bar Avenida (Figura 61) e começa a abrir as portas. Trata-se de uma construção em estilo colonial, com o piso desses dois ambientes composto por grandes lajotas de cerâmica já desgastadas. Apresenta pé-direito alto, assim como as suas portas. Com o *plongée*, essa altura é acentuada, mostrando Lígia pequena em relação ao ambiente. Ao abrir a primeira porta, vemos um homem deitado na calçada.

Figura 61 – Topografia do salão do Bar Avenida



Fonte: Cláudio Assis (2003)

Este espaço encontra-se pintado em duas cores: branco na parte superior e salmão na inferior, que, descascada, mostra partes da antiga pintura verde. É composto por pequenas mesas quadradas, com toalhas plásticas que mesclam as cores verde, azul e amarelo; cadeiras de madeira em diferentes desenhos e banquetas (algumas viradas sobre as mesas); cartolina amarela com preços na parede, aparelho de telefone público, saquinhos plásticos transparentes cheios de água pendurados no teto, uma máquina de jogo eletrônico; garrafa, copos e cinzeiros sobre uma das mesas. Quando Lígia abre a quarta e última porta, a câmera aponta para ela, em plano médio, e é a primeira vez que o espectador vê seu rosto nitidamente (Figura 62). Ela olha para a rua por instantes e vira-se, começando a retirar cadeiras e banquetas de cima das mesas.

Figura 62 – O rosto de Lígia é mostrado ao espectador



Fonte: Cláudio Assis (2003)

Ao fundo, nas paredes, há um grande leque formado por faixas de espelho, jogo de dardos, prateleira com garrafas de bebidas e um grande painel amarelo, com o nome Bar Avenida, no qual os nomes dos produtos são escritos em vermelho; abaixo desse painel, uma cartolina verde com a promoção da “sopa”. Essa parte do ambiente é composta por uma mesa redonda, algumas cadeiras e banquetas, uma *jukebox* e um grande cachorro de porcelana sobre um banco alto (Figura 63).

Figura 63 – Salão do Bar Avenida



Fonte: Cláudio Assis (2003)

Em *travelling* lateral, através das portas recém-abertas, a câmera colocada fora do bar acompanha Lígia, que está arrumando as cadeiras e recolhendo os copos e a garrafa, colocando-os sobre o balcão. Entra, em *off*, o seu texto: “[...] às vezes fico imaginando de que forma as coisas acontecem. Primeiro vem um dia, e tudo acontece naquele dia até chegar a noite, que é a melhor parte. Mas logo depois vem o dia outra vez... e vai, vai, vai... é sem parar” (LACERDA, 2002, p. 2). É nesse momento que se percebe claramente que ela usa uma estreita pulseira vermelha e um anel dourado com a pedra grande e amarela.

Após largar copos e garrafa, senta-se em um dos bancos altos localizados em frente ao balcão; recosta-se e coloca os pés sobre uma das banquetas. Em plano médio, com a personagem olhando diretamente para a câmera, percebe-se que ela usa brincos dourados em forma de argola. “[...] A única coisa que não tem mudado nos últimos tempos é o Santa Cruz nunca mais ter ganho nada. Nem título de honra” (LACERDA, 2002, p. 2). Nesse ponto, retira a arruda de trás da orelha. Depois de pequena pausa, continua: “[...] e eu não ter encontrado alguém que me mereça. Só se ama errado. (pausa) Ah! Eu quero é que todo mundo vá tomar no cu” (LACERDA, 2002, p. 2).

Abaixo, apresentamos dois quadros comparativos: o primeiro refere-se ao ambiente de Lígia (Quadro 1), e o segundo, à sua caracterização visual (Quadro 2). Neles, estão colocadas as indicações encontradas no roteiro e o resultado final da transposição para imagens cinematográficas.

Quadro 1 – Ambiente Lígia

	ROTEIRO – <i>Sequência 01 – Abertura Lígia</i>	CENA (01:01 – 04:03)
O espaço e a arquitetura	quarto é bem pequeno e a janela é minúscula e alta	quarto bem pequeno com chão pintado de verde, desgastado, parede branca encardida
	salão cheio de mesas	cozinha com azulejos brancos e salão amplos, paredes com pintura marcada pelo tempo, construção em estilo colonial, pé-direito alto, portas verdes altas e com trancas, piso de lajotas cor de terra desgastadas
Objetos do quarto	um guarda-roupa aos pedaços e penteadeira muito velha com espelho quebrado	roupeiro de madeira escura sem uma das portas, com objetos e caixas em cima
		pequena mesa verde com tampo branco, banquetas, espelho pendurado acima e alguns objetos: batom, perfume, livro, revista, etc.
		cama de casal, lençóis em tons de verde, travesseiro com estampa floral em tons pastéis, almofada com o brasão do Santa Cruz Futebol Clube, colcha com estampa floral
		ventilador
		luminária
		duas grandes cortinas, uma em tons de azul-escuro e outra em verde-escuro
		tapete pequeno em tons de amarelo e vermelho
		duas cadeiras sobrepostas
		engradados de bebidas
		pequenos vasos com flores artificiais amarelas, alguns vidros, potes, pote de creme e outros objetos pequenos
roupas penduradas, par de sapatos, tecidos vermelhos		
Objetos da cozinha		mesa grande com vários objetos em cima (ramalhete de arruda, garrafas com conservas

		<p>de temperos e farinha; bandejas, linguças, pastéis; pedaços de frango; algumas embalagens: de sal, de guardanapos), pano amarelo encardido, banco de madeira escura sem encosto, banco alto, pia branca</p>
		<p>fogão industrial, botijão, colheres, conchas, escumadeiras, refrigerador, <i>freezer</i> de bebidas, vários engradados de bebidas nas cores amarelo, vermelho e verde, dois pequenos quadros, fardos de refrigerante, extintor de incêndio, sacolas plásticas brancas, avental, duas grandes caixas plásticas verdes, baldes</p>
		<p>duas prateleiras, caixas plásticas verde, lampião e uma grande torradeira</p>
		<p>um pequeno armário branco com algumas panelas, embalagens e produtos de limpeza</p>
		<p>São Jorge iluminado, grande adaga, estrelado-mar, pôster do Santa Cruz Futebol Clube</p>
<p>Objetos do salão do Bar Avenida</p>		<p>balcão com uma vitrine de vidro, garrafas com temperos, vidro com conserva de frutas, salames pendurados, embalagens de salgadinhos, bancos altos</p>
		<p>mesas com toalhas amarelo e azul, verde e amarelo, cadeiras de vários desenhos e bancos e banquetas de madeira</p>
		<p>máquina de jogo eletrônico, <i>jukebox</i></p>
		<p>painel amarelo grande de preços com o nome “Bar Avenida”, cartazes mostram preços e variedades de pratos</p>
		<p>estatueta de cachorro em porcelana, mesa redonda</p>
		<p>um grande leque formado por faixas de</p>

		espelho, jogo de dardos, prateleira com garrafas de bebidas
		pequenos sacos plásticos com água pendurados no teto
		cortina branca rendada
		aparelho de telefone público
		jogo de dardos
		garrafas, copos vazios, cinzeiros
Figuração		homem deitado na rua na frente da porta

Fonte: Elaborado pela autora

Quadro 2 – Caracterização visual Lígia

		ROTEIRO – <i>Sequência 01 – Abertura Lígia</i>	CENA (01:01 – 04:03)
Aspecto físico		não é bonita, ar exótico e estimulante	pele clara e pálida, magra, com cabelo liso, castanho-claro.
Figurino	Roupas		nua; após, coloca um vestido curto estilo jardineira azul, de <i>jeans</i> , sem roupa de baixo
	Calçados		chinelo
	Acessórios		galho de arruda na orelha pano amarelo encardido no ombro pulseira vermelha estreita, anel dourado com grande pedra amarela, brincos dourados em formato de argolas
Maquiagem		pele branca, olhos inchados	batom
Cabelo		cabelos vermelhos, assanhados	comprido na altura dos ombros, liso, castanho-claro, solto, revoltado

Fonte: Elaborado pela autora

Em seu roteiro, Lacerda (2002) descreve um pequeno e pobre quarto e refere-se ao Bar Avenida como botequim. São perceptíveis as modificações e adaptações realizadas.

A ambientação composta pela direção de arte é rica em detalhes, articulando textura, arquitetura, objetos. Mostra que este é um lugar pobre, antigo, descuidado em sua manutenção por meio de objetos, móveis e utensílios simples, usados e já gastos, aliados a paredes encardidas, descascadas, pisos que apresentam a marca do tempo. A arquitetura da locação é sólida, com paredes largas, altas portas com trancas; é uma construção antiga, realizada de forma a suportar a passagem do tempo e, também, a oferecer segurança a quem a habita.

A direção de arte trabalha seus elementos de modo que o jogo instituído entre a posição de câmera, seu movimento e o desenho de luz possibilitem a rápida percepção da divisão estabelecida no quarto/depósito. A cama de casal, a “falsa” penteadeira, o roupeiro e o pequeno tapete, iluminados, compõem o reduzido espaço pessoal de Lígia. Em sua penteadeira improvisada estão alguns poucos elementos que remetem ao seu cuidado pessoal, como vidros de perfume e batom, e também revistas, indicando ser este o seu lazer, além do futebol.

A grande cama, que domina seu ambiente íntimo e se assemelha a um ninho com seus lençóis amarfanhados, enrugados, é o refúgio de uma mulher solitária. A ideia de solidão é enfatizada pela utilização da cama de casal, pelo efeito visual de um grande vazio que mostra na tela. Esse aspecto é reforçado pelo fato de dormir sozinha, abraçada a uma almofada de time de futebol (Figura 64). Seria este a sua única paixão? Ou sente-se tão derrotada quanto ele? Ou a almofada simboliza o companheiro que deseja e não tem? Em sua fala, queixa-se da falta de conquistas de títulos pelo time e da sua própria, que não encontrou alguém que a mereça.

Figura 64 – Detalhe de um fotograma: cama de casal



Fonte: Cláudio Assis (2003)

Refere, ainda, que a noite “[...] é a melhor parte” (LACERDA, 2002, p. 2). Para ela, significa retornar ao seu “cantinho feminino”, com algumas flores estampadas aqui e acolá? Seria melhor porque fica sozinha? Porque recolhe-se à sua solidão sem precisar se brutalizar reagindo verbalmente ou agredindo fisicamente seus clientes? Sua feminilidade, por mais que seu figurino a exiba, que o batom a saliente, que o cabelo revoltado anuncie, permanece oculta no fundo de seu quarto.

Estará o verde que predomina nesse espaço associado à Natureza, à natureza feminina de Lígia? A cor está no chão, na grande cortina, nos lençóis, na sua mesa, no velho armário aéreo e, culturalmente, remete à natureza feminina da “Mãe Terra”.

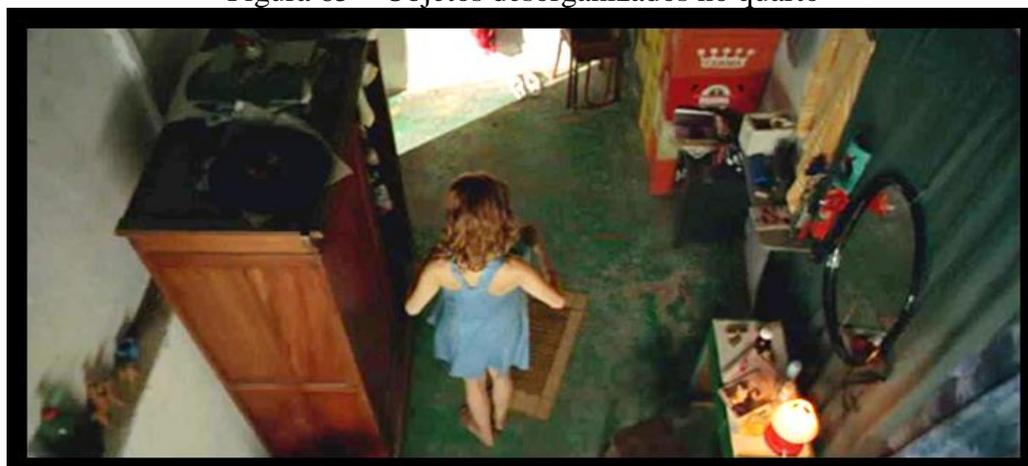
No roteiro há, ainda, referência a uma minúscula e alta janela. Para materializar e simbolizar esse “fechar-se para o mundo”, a direção de arte joga com a altura do pé-direito proporcionado pela arquitetura, colocando grandes cortinas em cores escuras e textura rugosa que vão do teto ao chão, “lacrando” seu quarto, visualmente transformando-o em uma alcova. Aqui, a materialidade constituída por tais elementos enfatiza o isolamento vivido por Lígia.

A rotina domina sua vida. Ao acordar, joga a almofada para fora da cama, como se jogasse com ela a sua falta de ânimo para levantar-se. Calça os chinelos que estão à beira da cama. Não escolhe uma roupa – e não vemos se há mais ao seu dispor –, pegando o vestido e colocando-o sem titubear sobre seu corpo nu. Seus movimentos são lentos e precisos; sabe o que fazer ou está acostumada a fazer. O fato de o roupeiro não ter uma das portas, além da

disposição dos móveis e objetos, facilita tais movimentos, contribuindo para que seja indicado o automatismo dos gestos da personagem.

Quanto ao espaço físico restante, engradados e cadeiras são objetos reconhecíveis; entretanto, o volume que apresenta resulta de vários elementos colocados uns por cima dos outros, como se fossem jogados aleatoriamente (Figura 65), mostrando o pouco cuidado ou a falta de vontade, o desânimo, o cansaço de Lígia. Tal arranjo pode ser percebido, também, como uma metáfora referente à desorganização de sua vida afetiva. É mostrado ao espectador como a personagem tem sua vida pessoal invadida pela profissional: em termos espaciais, concretos, sobra-lhe apenas o lugar da cama, do roupeiro e da pequena mesa verde – seus poucos pertences pessoais.

Figura 65 – Objetos desorganizados no quarto



Fonte: Cláudio Assis (2003)

Em relação à cozinha, trata-se de um ambiente mais bem cuidado e organizado. A direção de arte compõe uma mesa arrumada, com tudo que é necessário para abrir o bar: os pastéis a serem colocados na vitrine do balcão, as linguiças a serem picadas, o frango a ser preparado, temperos (Figura 66). Tal cuidado indica a valoração dada à vida profissional ou que a personagem consegue lidar melhor com seus aspectos profissionais? Lígia vive para trabalhar. Sua vida pessoal, afetiva, encontra-se em segundo plano. Já cansada de “amar errado”, investe sua energia no Avenida.

Figura 66 – Detalhe de um fotograma: mesa arrumada



Fonte: Cláudio Assis (2003)

Os móveis e objetos colocados nesse ambiente são funcionais e específicos: fogão industrial, antiga torradeira guardada na prateleira, *freezer*. Além dos três quadros decorativos colocados nas paredes da cozinha e da cortina branca rendada, inexistem elementos que tenham em si a característica de culturalmente femininos. Os objetos que remetem a uma preferência pessoal da personagem são o pequeno pôster do seu time de futebol e a imagem de São Jorge (Figura 67). Por meio deles, Lígia permite que os clientes vejam o seu lado masculino pelo viés da cultura brasileira: futebol é “coisa de homem”, e as filhas de São Jorge/Ogum são guerreiras, independentes.

Figura 67 – Detalhe de um fotograma: São Jorge na cozinha



Fonte: Cláudio Assis (2003)

Para este espaço intermediário entre o público e o privado, objetos amarelos são mesclados ao verde da parte superior das paredes, das caixas plásticas, dos engradados. A cor terrosa do piso da cozinha, que remete à terra árida nordestina, domina o ambiente. É o amarelo que Lígia coloca sobre si ao jogar no ombro seu pano encardido, seu instrumento de trabalho e seu complemento de figurino de dona de bar; assume, neste ambiente mais amarelado, a sua faceta de “loba do Avenida”.

Quanto ao salão, a direção de arte intensifica o uso dos elementos amarelos: o painel com o nome do bar, algumas toalhas das mesas, cartolina na parede. Amarelo é a cor do filme, e Lígia, a primeira personagem apresentada ao espectador. Colocando essa cor em seu ambiente essencialmente profissional e público, a direção de arte mostra que a personagem e seu bar fazem parte do universo que será visto ao longo da narrativa, que ela é apenas mais um dos personagens do Nordeste amarelo de Assis, deixando em seu quarto a “verdadeira” Lígia.

A direção de arte, associada à direção, à direção de fotografia e aos demais elementos cinematográficos, seleciona e articula seus recursos para apresentar Lígia como uma mulher independente, que domina seu espaço estabelecendo suas regras. Acessórios como anel, pulseira, brincos, batom, perfume, indicam sua vaidade feminina, assim como o vestido curto e de alças, que deixa à mostra sua pele clara, seu corpo (Figura 68). A personagem se mostra, realça seus atrativos de fêmea. Contudo, não basta o desejo. Está à procura de um parceiro que suporte tais posturas que vão contra a cultura machista; busca alguém que a aceite e a respeite. Sua sexualidade encontra-se amortecida, seus instintos represados; suas energias estão voltadas para o seu dia a dia.

Figura 68 – A caracterização de Lígia



Fonte: Cláudio Assis (2003)

Seu mundo, sua vida, seu cotidiano, sua solidão estão limitados ao bar. A pele alva, em um lugar onde vemos o sol predominando, reforça a percepção de que pouco sai à rua. Seu ambiente – domínio e território – é, ao mesmo tempo, sua prisão.

Lígia usa um pequeno ramo de arruda atrás da orelha, o que, na cultura de nosso país, simboliza o buscar proteger-se. A arruda junto ao corpo, aliada à imagem de São Jorge que permanece iluminado e cuidando de tudo e à estatueta do cachorro colocada em frente a uma das portas, são objetos que remetem à proteção almejada pela personagem; protegem a ela e ao seu espaço de possíveis invasões. Qual o seu temor? Que tipo de invasão – física ou afetiva – a faz trancar-se dentro do bar? Seus ambientes, assim como o seu corpo, seu coração, seus afetos, precisam permanecer intocados. A personagem ressenha-se de seu estilo de vida, cíclico, sem tentar mudanças – apenas tranca-se em seu mundo e não permite que alguém entre nele.

A seleção e articulação dos elementos de trabalho da direção de arte tornam o espaço físico do Bar Avenida um *set* expressivo. Colocando em um mesmo espaço os poucos objetos

de uso pessoal da personagem e os relativos à sua atividade comercial, a direção de arte participa do processo de revelar visualmente que Lígia vive em seu trabalho e para o seu trabalho, investindo pouco na sua vida pessoal. Por meio da disposição de seus elementos visíveis, totalmente integrados à visualidade indicada pelo roteiro e pretendida pela direção, acaba por apoiar a narrativa. Demonstra como os espaços dedicados ao pessoal e ao profissional são distintos, oferecendo ao espectador uma metáfora dos espaços internos da personagem – relação vida pessoal/trabalho.

4.2 NEM TUDO É O QUE PARECE, O HÁBITO NÃO FAZ O MONGE

Em meio a um culto evangélico, Assis apresenta Lúcia Cristina, conhecida como Kika, orando fervorosamente junto aos demais fiéis.

Esta personagem tem sua apresentação fracionada; seu lado religioso é acentuado, surgindo em sua primeira aparição. Logo após, é mostrado ao espectador que vive em uma casa diferenciada em meio a uma favela, que mantém sua casa humilde bem organizada, limpa e adornada com vários objetos que remetem à sua religiosidade, à importância que dá à vida familiar.

Tais aspectos de sua personalidade são reforçados pela fala de seu marido, Wellington. Enquanto Kika está na igreja, ele conversa sobre suas virtudes com um companheiro de trabalho. Quando leva carne até o Texas Hotel, em seu diálogo com Dunga, refere que a esposa “[...] pra cama [...] é até fraquinha. É boa mesmo como mulher. [...] É crente!” (LACERDA, 2002, p. 14).

Mulher puritana e evangélica, encontra nos preceitos de sua religião um potente instrumento de repressão. Segue-os na conduta, vivendo para o marido e para a casa; no figurino recatado e conservador que, por meio de sua modelagem fechada, esconde o corpo e não chama a atenção por suas cores neutras; no modo como usa o cabelo preso; não fala palavrões e não permite que o marido os fale em casa.

Assim como é conhecida pelo apelido Kika e não por seu nome, a personagem acaba por revelar diferentes aspectos de sua personalidade após tomar conhecimento, por meio de carta anônima, do ato de traição do marido. Termina aqui a submissão à igreja e a ele: após agredir os amantes, sai e vai para um motel com o primeiro homem que encontra e, na manhã seguinte, manda cortar seus cabelos e pintá-los de amarelo manga.

Para sua primeira aparição, na *Sequência 03 – Abertura Kika*, Lacerda (2002, p. 4) a descreve no culto, entre outros fiéis.

Num templo protestante muito pequeno podemos ver Lúcia Cristina, mais conhecida como Kika. Ela é batista de berço. Seus cabelos longos são presos por um coque desengonçado; saia sem vaidade deixa a mostra pernas quase imberbes e que nunca foram depiladas. Sua camisa estampa a marca da coca-cola, mas está escrito Jesus Cristo. Uma bíblia-bolsa está presa entre suas mãos como um bem de grande valor. Ela está entre outros freqüentadores da igreja. O hino que cantam está chegando ao fim. Começamos a ouvir uma batida muito forte, como um bate estaca, que ainda não sabemos o que é. Um pastor começa a falar.

Como resultado da transposição do roteiro para imagens cinematográficas, o espectador vê, em plano fechado, o DJ manipulando seu equipamento, no qual há um adesivo da banda Nação Zumbi. A seguir, em plano médio, o pastor, de terno cinza-claro e gravata estampada em tons de vinho, prega ao microfone. Ao fundo, cobrindo parte de janelas com vidros azuis, há uma grande cortina vermelha, na frente da qual está a escrita “Deus é fiel” em grandes letras douradas e, diante dela, quatro jovens de ternos escuros e engravatados, cada um com a Bíblia aberta nas mãos.

Em plano geral, é mostrado o palco onde está o pastor, e o espectador se localiza: trata-se de um pequeno templo evangélico, com suas paredes vazadas nas laterais, pintado inteiramente de branco, piso de cimento queimado e dois ventiladores de teto; na frente do palco, há um púlpito de madeira escura com uma grande Bíblia aberta e, no chão, uma urna branca; o restante do espaço é preenchido por bancos em madeira escura. Nas laterais do palco, à esquerda do quadro, há um cartaz na cor amarelo e, à direita, uma cortina, também amarela. O templo está repleto de fiéis que respondem de braços erguidos à oração que o pastor realiza (Figura 69).

Figura 69 – O templo e o pastor protestante



Fonte: Cláudio Assis (2003)

Vários rostos desfocados surgem na tela até que, em plano médio, Kika (Figura 70) é vista orando com fervor. É uma mulher jovem, com os cabelos presos, sem maquiagem,

vestindo uma blusa em tecido listrado (branco e cinza-claro), de mangas bufantes e curtas; como arremate, apresenta branco nas barras das mangas e na gola, que termina em longas pontas, presas em forma de nó; sobre este, um pequeno adorno dourado. A personagem usa pequenos brincos de pérola, aliança e pequeno anel. Ao final da cena, o pastor encontra-se no palco enquanto os frequentadores do templo o aplaudem.

Figura 70 – Lúcia Cristina, mais conhecida como Kika



Fonte: Cláudio Assis (2003)

Para melhor visualizar as adaptações realizadas, abaixo exibimos dois quadros comparativos, sendo um relativo ao ambiente (Quadro 3), e outro, à caracterização visual (Quadro 4) de Kika.

Quadro 3 – Ambiente Kika

	ROTEIRO – <i>Sequência 03 – Abertura Kika</i>	CENA (06:36 – 07:06)
O espaço e a arquitetura	templo protestante muito pequeno	templo protestante com janelas com vidro azul e paredes brancas vazadas, piso em cimento queimado, palco
Os objetos	bíblia-bolsa	equipamento do DJ com adesivo da banda Nação Zumbi
		“Deus é fiel” escrito em grandes letras douradas em um cortina vermelha
		Bíblias do pastor e dos quatro jovens do palco
		púlpito em madeira escura

		urna branca
		ventiladores de teto
		bancos de igreja
		microfone
		cartaz amarelo na parede
		cortina amarela
Figuração	Pastor	pastor de terno cinza-claro e gravata estampada em tons de vinho
		quatro jovens de terno escuro
	frequentadores da igreja	povo anônimo: frequentadores da igreja

Fonte: Elaborado pela autora

Quadro 4 - Caracterização visual Kika

		ROTEIRO – Sequência 03 – <i>Abertura Kika</i>	CENA (06:36 – 07:06)
Aspecto físico			morena, cabelos escuros
Figurino	Roupas	saia sem vaidade, camisa estampa a marca da Coca-Cola, mas está escrito Jesus Cristo	blusa em tecido listrado (branco e cinza-claro), de mangas bufantes e curtas
	Acessórios		adorno dourado
			brincos de pérola
		aliança e pequeno anel	
Maquiagem		pernas quase imberbes e que nunca foram depiladas	sem maquiagem
Cabelo		cabelos longos são presos por um coque desengonçado	cabelo comprido preso em coque

Fonte: Elaborado pela autora

A personagem não tem sua personalidade mostrada, e sim a característica que simboliza seu conflito maior: sua religiosidade. A caracterização visual instituída pela direção de arte para sua cena de apresentação deixa clara sua dedicação à religião e aos preceitos

desta. Tal aspecto é trabalhado por meio do corte mais recatado, com modelagem fechada, e das cores neutras de seu figurino, por seu cabelo preso e pela inexistência de maquiagem.

Nesta cena, é assinalado o aspecto predominante em sua personalidade e seu principal conflito: a religião a serviço da repressão. Realiza suas orações junto a outros crentes enquanto o pastor prega que “[...] devemos temer o demônio sempre [...] não devemos dar tempo em nossa mente para que satanás não faça de nosso coração a sua morada” (LACERDA, 2002, p. 4).

A direção de arte acompanha as intenções do roteiro caracterizando tanto a personagem como o seu ambiente. A igreja, por sua pintura, piso em boas condições, janelas com vitrais, indica cuidado, capricho em sua manutenção. Encontra-se livre de imagens sacras, como são os templos protestantes, porém com a “pompa” religiosa representada pela toalha de cetim amarela e pela grande cortina vermelha com letras douradas, que remetem à glória, à riqueza do reino de Jesus Cristo. Os fiéis são pessoas do povo. O pastor utiliza todo um aparato, via DJ, para espetacularizar sua pregação.

Assim como em *Metrópolis* (Fritz Lang, 1927), sua caracterização visual é concebida e utilizada para integrar Kika a esse grupo não a diferenciando, não enfatizando características individuais. Seger (2001) afirma a importância da pesquisa para fugir do estereótipo. Contudo, para a caracterização visual da personagem, o trabalho da direção de arte orienta-se para a posição contrária: Kika deve, sim, ser apresentada visualmente de modo a ser imediatamente reconhecida como uma crente, simbolizando ela mesma a repressão que vive.

Isso é reforçado por meio do enquadramento: Kika é mostrada ao espectador de forma parcial, em plano médio e sendo apenas mais uma crente entre tantos. Seu corpo e seu caráter não são colocados por inteiro na tela em sua primeira aparição. É ao longo da narrativa que o espectador recebe mais informações sobre ela.

Ao conceber sua caracterização visual e seus ambientes para esta cena, a direção de arte considera tanto o seu perfil psicológico como seu desenvolvimento e as possíveis modificações visuais pelas quais passará. Sua personalidade é mostrada paulatinamente ao espectador, assim como seus diferentes ambientes.

Para melhor compreender sua construção e apresentação, é fundamental que seu percurso seja integrado à presente análise. O trabalho da direção de arte baseia-se na totalidade da trajetória da personagem ao estabelecer sua caracterização visual, instituindo um

considerável contraste entre a Kika apresentada no templo e a Kika mostrada no salão de beleza, nas últimas cenas do filme.

Kika é uma mulher que reprime seus instintos em nome de preceitos religiosos. Vive de forma recatada, não tem relações de proximidade com seus vizinhos para evitar fofocas e incomoda-se ao ser chamada de Kika Canibal, pois tenta fazer tudo de forma correta, abrindo mão do prazer, seguindo o que manda a Bíblia. Veste-se de modo a esconder/proteger o corpo, não se torna atraente pela maquiagem ou pelo cabelo, não provoca o desejo nos homens. Tenta esconder de si e dos outros sua feminilidade e abafar sua sexualidade.

Para ambientar sua casa, a direção de arte coloca objetos que remetem aos valores religiosos e familiares da personagem: fotos de antepassados, Bíblia aberta sobre um móvel, quadros com dizeres religiosos, ímã de geladeira em forma de Bíblia. O espaço é organizado, limpo, contém vários adornos e flores artificiais. Em termos de cor, o amarelo predomina, remetendo ao texto de Carneiro Campos utilizado no roteiro “[...] tempo interior amarelo. Velho, desbotado, doente” (LACERDA, 2002, p. 75).

Quanto ao seu figurino, quando Kika se encontra sozinha em casa, trata-se de um vestido sem mangas, mas também de cor neutra, com o comprimento abaixo dos joelhos e abotoado até o limite do pescoço. Sua caracterização visual aqui também indica que, além de frequentar o templo, pratica sua crença, cobrindo o corpo mesmo quando está distante do olhar do outro.

Em sua relação com o marido, deixa claro que não tolera a traição. “Assassinato, violência, roubo... tudo eu perdô. Menos a traição. A adúltera é repugnante. [...] O adúltero também. [...] Quem com ferro feriu, com ferro será ferido. [...] Não quero nem pensar!” (LACERDA, 2002, p. 33). Em seus valores, é indulgente com o assassinato e tem como ponto central do juízo moral o sexo, ou a sexualidade, onde se encontra seu conflito maior. Não suporta ver o próprio corpo no espelho, vomita ao manusear um pedaço de carne: esses são indícios de que “os prazeres da carne” a incomodam. Quando recebe a notícia de que seu marido a trai, a personagem começa sua transformação.

Ao se preparar para sair, pega um batom que mantém escondido, assim como esconde de si e do marido a sua sensualidade, reprimindo e negando prazer aos dois. Quando comprou o batom e por quê? Trata-se de um objeto que traz uma ideia de vaidade, sedução, sensualidade, feminilidade, coisas que Kika tenta conter em si mesma. Não o utiliza ao sair de

casa, mas depois, enquanto espera Wellington e Dayse. Precisa dele para assumir sua condição de mulher fêmea e lutar de igual para igual com Dayse?

Para ir ao encontro dos amantes, Kika veste-se discretamente, com blusa rosa de mangas curtas e saia bege, com o comprimento abaixo do joelho, e, desta vez, carrega consigo apenas uma bolsa na qual coloca o batom e uma escova de cabelos. Encontra-se munida com objetos essencialmente femininos.

Deixa a Bíblia em casa, mas leva em si o violento preceito bíblico de que “quem com ferro feriu, com ferro será ferido”¹⁷² (LACERDA, 2002, p. 34).

Ao pegá-los em flagrante e agredi-los, despe-se de todo e qualquer recato ou civilidade, assume a identidade até agora mascarada pela religiosidade. Chama Dayse de “puta”, marca a adúltera “repugnante” arrancando-lhe parte da orelha; torna-se também uma canibal; extravasa sua raiva em cima de uma mulher que, talvez, apenas faça o que ela, Kika, tem vontade de fazer e, em nome de valores religiosos e morais, reprime: ter prazer. Chuta Wellington em seus genitais, deixando-o sem condições de reagir; fere o marido onde está localizado o seu próprio conflito: nos órgãos que proporcionam o tão assustador e leviano prazer.

Contudo, feri-lo fisicamente não é suficiente; é preciso vingar-se moralmente e enterrar aquela esposa que Wellington se orgulhava de ter em casa, aquela que vivia na retidão dos bons costumes, crente e perfeita. Por isso o deixar de lado seu pudor, “[...] a forma mais inteligente de perversão” (LACERDA, 2002, p. 15), não mais se protegendo de seus próprios desejos e das investidas do outro, “caindo na vida” com o primeiro homem que encontra. Não segue as palavras de amor de Jesus Cristo, mas o critério de punição do Velho Testamento.

A partir desse momento, o espectador vê uma Kika diferente. A direção de arte participa diretamente por meio da caracterização visual da personagem: os cabelos soltos, desganhados em função da luta com Dayse, assim permanecem; a blusa, suja de sangue na gola, está com os botões abertos, mostrando o colo que antes era tão bem coberto; a saia, descosturada, deixa à mostra sua coxa. Sua postura física também se modifica: a cabeça,

¹⁷² Ver Bíblia Sagrada: “[...] porém, se o ferir com instrumento de ferro e morrer, homicida é; certamente o homicida morrerá” (VT, Números, 35:16).

“E eis que um dos que estavam com Jesus, estendendo a mão, puxou da espada e, ferindo o servo do sumo sacerdote, cortou-lhe uma orelha. Então Jesus disse-lhe: Embainha a tua espada; porque todos os que lançarem mão da espada, à espada morrerão” (NT, Mateus, 26:51-52).

“Se alguém leva em cativo, em cativo irá; se alguém matar à espada, necessário é que à espada seja morto” (NT, Apocalipse, 13:10).

erguida, enxerga o que está ao seu redor; seu andar agora se dá com passos largos e firmes e não mais pequenos e controlados.

É caminhando pela rua que chama a atenção de Isaac. Sem hesitar, aceita o convite para entrar no carro. Em meio a rápida conversa, diz a ele: “[...] eu era uma mulher morta por dentro” (LACERDA, 2002, p. 87); o que acaba por estimulá-lo mais ainda, por sua relação com a morte.

Quando no motel, Kika mostra que tem desejo, tem fantasias sexuais, por mais que anteriormente tentasse ocultar isso de si mesma e do marido, refugiando-se na religião. Afinal, é tão canibal quanto Wellington e tão devassa quanto Dayse. Libera seus instintos, deixando para trás sua vida puritana; abandona suas repressões, vendo-se livre para desfrutar dos “prazeres da carne”; assume ser uma mulher forte e voluntariosa. Utiliza a escova de cabelos, objeto feminino que leva junto ao batom em sua bolsa, como instrumento de perversão, dominação e poder em sua relação sexual casual com Isaac.

Após o amanhecer, Kika tem sua última aparição, caminhando pela rua e entrando em um salão de beleza. Manda cortar os cabelos e pintá-los de amarelo manga. Busca também a mudança em seu visual; quer estampar no corpo sua nova condição de mulher liberada, utilizando-o para anunciá-la, deixar claras em sua aparência as modificações internas. Não quer mais se esconder por detrás do recato e da religiosidade; quer, sim, mostrar que está livre de tais restrições.

4.3 PREDADOR OU GADO MARCADO, “K” DE K(C)ANIBAL OU DE KIKA

Wellington trabalha em um matadouro, desossando bois. É nesse local que o espectador tem a sua primeira visão do personagem. Trata-se de um homem simples, trabalhador, de trato rude, que admira e enaltece as virtudes de comportamento e de devoção da esposa Kika. Tem na esposa a virtuosa dona de casa, vivendo nos limites da vida doméstica e servindo-o em tempo integral.

Tem por apelido K(C)anibal, que, em si, já traz indicações sobre sua personalidade. Canibal é aquele que devora os de sua própria espécie. Wellington trabalha com carne; entrega uma peça de boi no Texas Hotel; come carne no almoço; encontra-se, boa parte do filme, sujo de sangue; sobrevive da morte. Afirma que seu apelido é K(C)anibal por já haver matado um homem.

Sua “voracidade” refere-se também à sua vida sexual. Mostra-se à vontade mantendo um caso extraconjugal, pois Kika é crente, “fraquinha na cama”. O prazer, ele encontra com Dayse, que o está pressionando para abandonar a esposa. O que Wellington não aceita; jamais trocaria sua pura e dedicada esposa por uma mulher como Dayse: vulgar, despudorada e chamada de vagabunda pelo próprio pai.

Ao saber da decisão de Dayse em terminar, em não mais aceitar ser a outra, Wellington sai do trabalho para encontrá-la e caminha pelo bairro, entrando em uma igreja evangélica.

Os amantes não contavam com a traição de Dunga, amigo de Dayse e apaixonado por Wellington. Por meio de carta anônima, ele os delata para Kika, dizendo onde se encontrarão à noite.

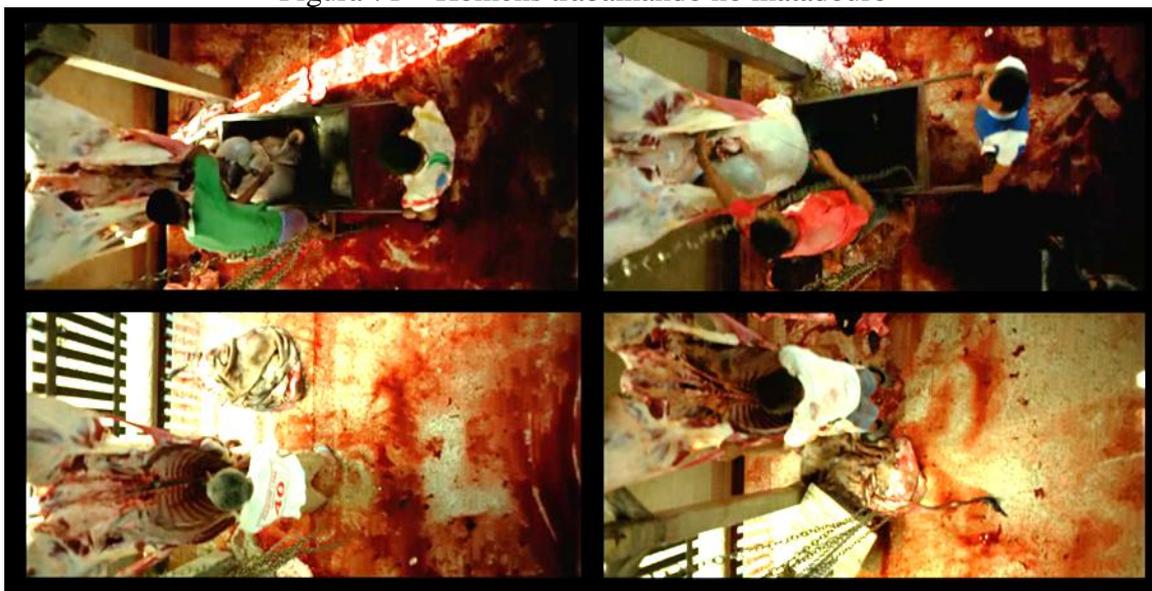
Quando flagrado pela esposa, é agredido fisicamente por ela, sem conseguir reagir. Abandonado, vai até o Texas Hotel para se confortar com Dunga, saindo de lá às pressas ao se deparar com o velório de Seu Bianor, recusando-se a ficar onde há um morto. Vai para casa e chora sua perda.

Assim como Lígia, Wellington é apresentado ao espectador em seu ambiente de trabalho. No roteiro (LACERDA, 2002, p. 5) temos a *Sequência 04 – Abertura Wellington*, dedicada à descrição do ambiente e do visual do personagem.

Um homem de porte atlético e rude está com um quarto de boi sobre uma mesa de madeira num velho frigorífico. Descobrimos que o som do bate estaca é o homem partindo o boi com um facão e um porrete. Ele está vestido com pesadas roupas e galochas brancas. Um avental de plástico, também branco, cobre sua barriga. A seu lado um companheiro de profissão o acompanha no serviço. A câmera mostra detalhes da carne avermelhada. Um pequeno rádio continua a transmitir notícias sobre o dia. Ele está pendurado na parede. [...] Wellington fala sobre a vida e sobre sua esposa [...] um homem, também vestindo roupas brancas cruza o quadro empurrando um carro-de-mão cheio de restos de ossos e a cabeça de um boi. A câmera acompanha-o. Ele pára diante de uma espécie de guarita e bate numa janela. Um guarda muito corpulento abre a porta.

A cena começa com um *plongée*, conduzindo o olhar do espectador em *travelling* (Figura 71), oferecendo uma visão topográfica do espaço (uma construção em estilo colonial, com grandes portas e janelas que se encontram abertas) e descortinando lentamente o ambiente, preenchendo o quadro com animais mortos enfileirados, um ao lado do outro, sendo esartejados por homens também sujos de sangue; um chão repleto de sangue, vísceras, descartes bovinos e tecidos manchados e sujos de sangue.

Figura 71 – Homens trabalhando no matadouro



Fonte: Cláudio Assis (2003)

Ao final desse *travelling* ainda em *plongée*, enquadrado de costas, está Wellington, desmembrando uma carcaça bovina, partindo-a ao meio a golpes de machadinha (Figura 72).

Figura 72 – Wellington desmembrando uma carcaça bovina a golpes de machadinha



Fonte: Cláudio Assis (2003)

Após, a câmera o mostra de costas; em seu cabelo, apresenta a letra K tatuada logo acima da nuca. Esta é a segunda visão que o espectador tem dele (Figura 73).

Figura 73 – Wellington, de costas, apresenta a letra K em seu cabelo



Fonte: Cláudio Assis (2003)

Ele fala sobre a morte, afirmando que “[...] entre todas as espécies que habitam o mundo, o homem é o que mais merece morrer” (LACERDA, 2002, p. 5) e sobre a razão de seu apelido (já matou um homem). Lentamente e na altura dos olhos, a câmera na mão se aproxima do personagem, chegando à lateral para mostrar seu rosto no momento em que pronuncia seu nome: Wellington K(C)anibal (Figura74).

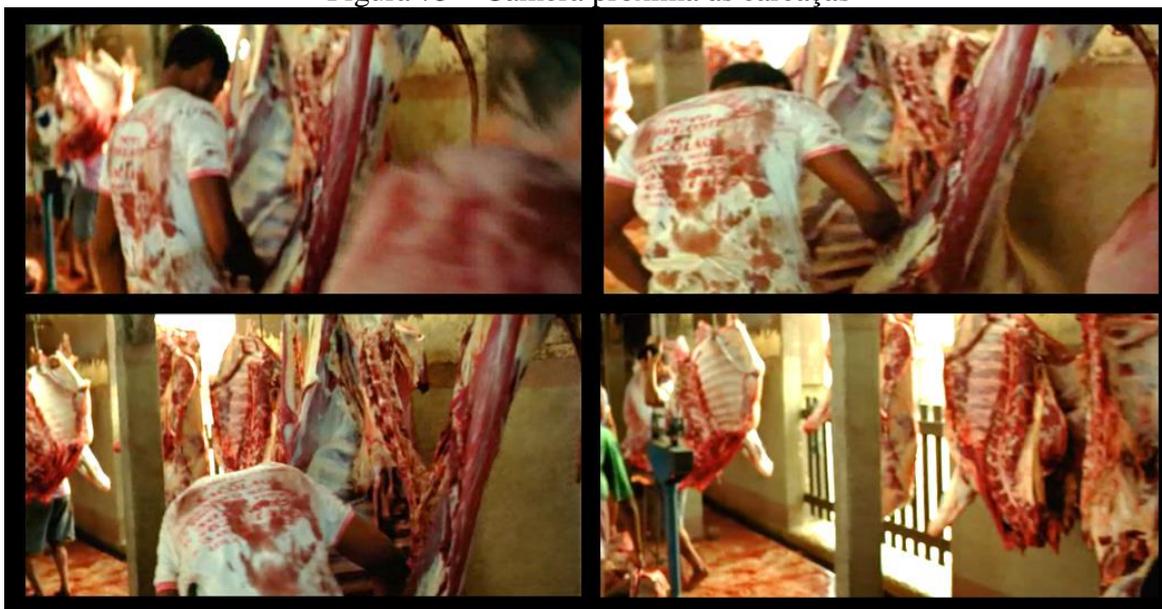
Figura 74 – Wellington pronuncia seu nome



Fonte: Cláudio Assis (2003)

Ainda na mão, a câmera acompanha o diálogo dos dois homens, e ouvimos de Wellington como sua esposa Kika é crente e como acredita mais nela do que em si; “[...] ela não é a mulher mais bonita do mundo. Mas melhor assim. Que Deus a conserve!” (LACERDA, 2002, p. 5). Por fim, a câmera movimenta-se em plano aberto, caminhando pelo ambiente, próxima às carcaças (Figura 75).

Figura 75 – Câmera próxima às carcaças



Fonte: Cláudio Assis (2003)

Os seguintes quadros comparativos exibem as indicações existentes no roteiro quanto ao ambiente (Quadro 5) e quanto à caracterização visual de Wellington (Quadro 6).

Quadro 5 – Ambiente Wellington

	ROTEIRO – <i>Sequência 04 – Abertura Wellington</i>	CENA (07:08 –08:21)	
O espaço e a arquitetura	sala de um velho frigorífico	matadouro	construção antiga, colonial, com grandes portas e janelas; suja, com a pintura desfeita
	Guarita		com pilares de madeira, ganchos chumbados na viga para pendurar as carcaças, canaleta para escoamento junto à parede
Os objetos		várias carcaças de boi penduradas pelas patas traseiras	
	um quarto de boi sobre a mesa de madeira facão porrete um pequeno rádio	carcaça de boi pendurada à sua frente	
		várias facas grandes	
		três machadinhas	
dois carrinhos-de-mão, um deles com restos de vísceras			

	carro-de-mão cheio de restos de ossos e cabeça de um boi	chão molhado com sangue e outros líquidos
		chão com pedaços de várias carcaças, restos de vísceras e cabeça de boi
		vários panos encardidos e sujos de sangue
		correntes grossas
		balança grande de chão, de madeira
		ganchos grandes de ferro
Figuração	um companheiro de profissão	vários homens sujos de sangue e, em sua maioria, vestidos com camisetas, chinelos de dedo, sem roupas de proteção
	homem vestindo roupas brancas	
	guarda muito corpulento	

Fonte: Elaborado pela autora

Quadro 6 – Caracterização visual Wellington

		ROTEIRO – <i>Sequência 04 – Abertura Wellington</i>	CENA (07:08 – 08:21)
Aspecto físico		porte atlético e rude	porte médio
Figurino	Roupas	pesadas roupas brancas	calça <i>jeans</i> preta e camiseta de mangas curtas branca encardida e manchada de sangue
	Sapatos	galochas brancas	botas pretas
	Acessórios de proteção	aventil de plástico branco cobrindo a cintura	pano branco encardido e com sangue amarrado na cintura
	Acessórios		corrente de ouro no pescoço
			relógio
			pulseira
Maquiagem			pele suja de sangue
			suor
			cicatriz na sobrancelha direita
Cabelo			cabelo curto
			letra “K” tatuada no cabelo,

			próximo à nuca
--	--	--	----------------

Fonte: Elaborado pela autora

A forma, o lugar e o visual empregados para apresentar Wellington indicam o tom do filme, inserindo o espectador no universo que será descortinado e explorado em relação à realidade vivida pelo personagem. Em sua primeira aparição, é criada uma atmosfera vinculada a instintos de vida e morte; para isso, a direção de arte emprega metáforas, muitas delas associadas à materialidade e às características dos espaços escolhidos e mostrados.

Em vez de um velho frigorífico com dois trabalhadores uniformizados e parte de uma carcaça, como indicado no roteiro, as imagens da cena realçam a realidade que deseja mostrar, aumentando o espaço, o número de figurantes, de carcaças, e atribuem ao lugar um ar de clandestinidade, de trabalho informal. A escolha desse ambiente – um matadouro, de arquitetura antiga e mal conservada, com sua estreita canaleta e piso frio, e não um frigorífico – contextualiza social, cultural e economicamente o personagem Wellington, uma vez que é sujo, insalubre, decadente e precário.

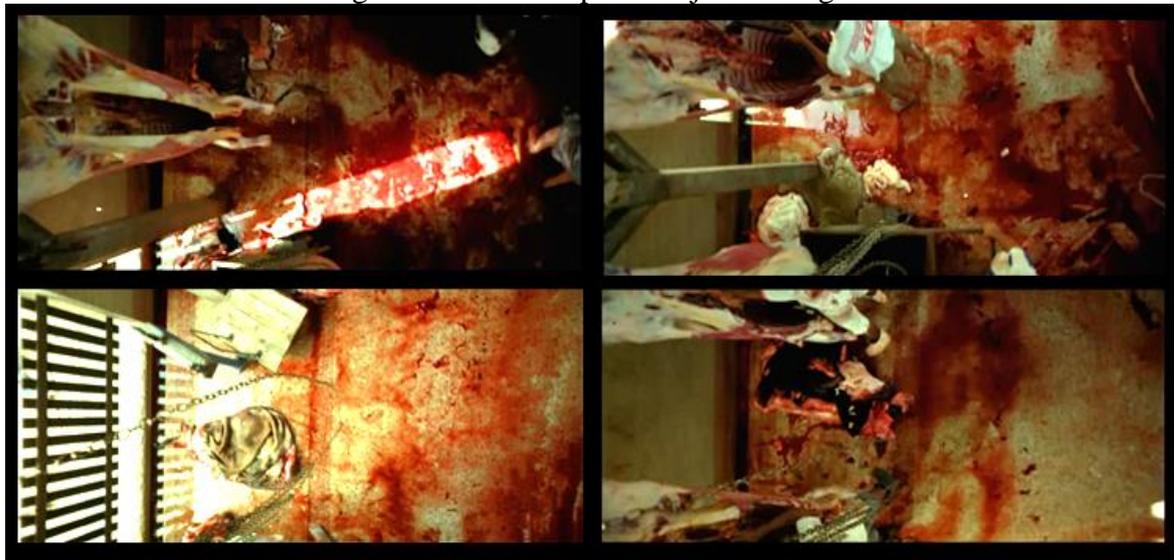
O sobrevoos oferecido pela câmera mostra os diferentes elementos de trabalho da direção de arte que compõem a materialidade da imagem: arquitetura, cor, textura, objetos, caracterização visual de personagens, volume, linhas, formas, perspectivas. Encontram-se articulados com a câmera, sua posição e movimentos, a fim de compor uma cena que tem a morte/agressividade no texto, no nome do personagem e na profissão deste.

Enquanto no roteiro temos um quarto de boi sobre uma mesa, na cena há vários animais pendurados pelas patas traseiras, colocados frente a frente com seus esquartejadores. São detalhes que ampliam o seu caráter primitivo e violento. A direção de arte joga com a quantidade, com o vermelho da carne, do sangue, das roupas tingidas por ele, que aparece em toda a sua plenitude e inunda a tela cobrindo o chão, impondo ao olhar sua força, sua associação imediata ao perigo. A intensidade da cor encontra-se reforçada pelo figurino, pois se percebe que poucos trabalhadores se encontram vestidos com cores escuras, nas quais o vermelho do sangue não teria o mesmo impacto visual.

Ao acrescentar a textura por meio da sujeira, das paredes carcomidas, dos homens suados, sujos de sangue, dos tecidos encardidos espalhados pelo ambiente, a direção de arte escancara a falta de cuidados, de higiene, a insalubridade que remete ao funcionamento de um matadouro clandestino. Articulando textura e demais elementos, participa do estabelecimento da credibilidade, da autenticidade da cena, também indicando o estado econômico, as

condições políticas e sociais desses trabalhadores (Figura 76). O visual constituído pelo ambiente, pelos animais mortos e pelos homens, aliado à cor vermelha do sangue, ao seu brilho e aos demais elementos cinematográficos, torna a imagem desse espaço provocadora de sensações no espectador.

Figura 76 – Chão e panos sujos de sangue



Fonte: Cláudio Assis (2003)

Os animais são trabalhados pela direção de fotografia recebendo menos luz – esta é reservada para os humanos, vivos; é amarelada e se encontra justificada pelas grandes aberturas existentes. Fato que pontua a importância do trabalho conjunto realizado pela direção de arte e de fotografia a fim de materializar o ponto de vista do diretor. E qual seria esse ponto de vista?

As metáforas proporcionam diversas camadas de leitura. A forma como esse ambiente é revelado ao espectador pode provocar uma sensação de desconforto, repulsa, náusea, impactando-o ao mostrar o lado primitivo da natureza humana, remetendo à violência e à agressividade vinculadas à necessidade de sobrevivência. Essa cena introduz a questão da dicotomia vida e morte; vemos homens utilizando seus impulsos agressivos, socialmente aceitos, para sobreviver e para fornecer alimento aos humanos carnívoros.

Carcaças penduradas e trabalhadores submetidos a precárias condições, uns diante dos outros, não constituiriam uma metáfora sobre uma realidade cotidiana ligada à agressividade de nossa sociedade, na qual, em se tratando de sobrevivência, ora somos abatidos, ora abatemos? Ou à condição de gado subjugado, uma vez que aos homens resta obedecer e executar suas tarefas em péssimas condições de trabalho? No roteiro original, temos meia

carcaça sobre uma mesa, e não frente a frente com os trabalhadores, o que não possibilitaria estabelecer tal questionamento.

A figura de Wellington é diferente da referida no roteiro original, que o descreve como tendo porte atlético, vestindo pesadas roupas brancas, o que pode ser considerado um estereótipo. Foi realizada outra opção: por meio da articulação dos elementos que compõem a caracterização visual do personagem, que, associados aos traços fortes do rosto do ator, indicam alguns aspectos da personalidade de K(C)anibal – sua rudeza, sua agressividade, sua mentalidade ligada à questão do machismo (Figura 77).

Figura 77 – A caracterização visual de Wellington



Fonte: Cláudio Assis (2003)

Ao final da cena, a câmera, caminhando pelo ambiente, praticamente permite ao espectador sentir o odor da locação ou ter a sensação de que basta erguer a mão para tocar as carcaças – ou seja, perceber-se inserido na violência, fazendo parte da realidade diegética.

Comparando o roteiro original com as imagens captadas, percebe-se a existência de diversas modificações e adaptações. Tanto ambiente como personagem têm suas características materializadas de modo a intensificar os aspectos pretendidos pelo diretor: violência, instintos agressivos, instintos de vida e morte.

O impacto dramático de um matadouro sujo, repleto de sangue, de trabalhadores que utilizam violentos golpes de machadinha em várias carcaças é mais intenso que o velho frigorífico com quatro homens vestidos de branco, desossando um quarto de boi com um

facão e um porrete. As imagens foram articuladas aumentando o espaço, o número de trabalhadores, a quantidade de facas, acrescentando machadinhas. O personagem teve sua caracterização visual detalhada, fugindo do estereótipo.

A relação estabelecida entre ambiente e caracterização visual do personagem informa e indica aspectos importantes da construção de sua personalidade, tais como o modo como lida com seus instintos agressivos e com a morte. Também sua vaidade é mostrada, por preocupar-se em ter um cabelo bem cuidado e utilizar acessórios, mesmo durante o trabalho.

Wellington K(C)anibal não é apenas um elemento humano no ambiente; o ambiente faz parte dele e ele do ambiente, tornando-se uma extensão de sua personalidade. É indicado ao espectador que se trata de um homem agressivo, predador, e que o fato de trabalhar no matadouro lhe permite canalizar esses instintos de uma forma aceitável, exercendo uma função produtiva na sociedade. A direção de arte utiliza o ambiente para revelar facetas importantes da personalidade do personagem. Trabalhando com a morte, Wellington tem sua agressividade sublimada; não racionaliza seus instintos agressivos – precisa usar o corpo, a força física. Não se trata de um estereótipo de açougueiro, daqueles que vendem pequenos pedaços de carne no balcão, e sim de um homem que mata, sangra e desossa o boi; e a carga de violência/agressividade para realizar tal tarefa exige outras características, mais intensas. Como consequência, a direção de arte foge do estereótipo de um velho frigorífico e da figura masculina corpulenta; mostra ao espectador um ambiente saturado de cor e textura para indicar a violência, não só servindo de suporte à narrativa, mas, também, enfatizando-a.

O primeiro contato com Wellington dá-se por meio de uma visão topográfica, esse olhar incomum que, ao mesmo tempo em que mantém o espectador afastado da violência/morte, mostra-a de forma contundente. A câmera realiza seu passeio aéreo sobre um piso coberto de sangue, uma cabeça de boi e vísceras espalhadas pelo lugar, homens sujos de sangue esqueteando animais pendurados a golpes de machadinhas.

Vemos trabalhadores sem equipamentos de segurança, em um ambiente de trabalho totalmente insalubre e, aparentemente, resignados e/ou indiferentes a isso – trabalham tranquilamente em meio à sujeira, com instrumentos inadequados, sujeitando-se a possíveis acidentes e/ou doenças. Vestem camisetas, bermudas, chinelos e trabalham, conversam e perambulam por entre os animais mortos (Figura78).

Figura 78 – Homens trabalhando sem roupa adequada



Fonte: Cláudio Assis (2003)

Wellington K(C)anibal diferencia-se por sua aparência cuidada. Apesar de estar também sujo de sangue e suado, utiliza adornos, o que demonstra sua vaidade. Traz no rosto uma cicatriz, um pequeno detalhe em sua “máscara”, que pode ser resultado de sua vida pregressa violenta.

Tem seu cabelo curto e cuidadosamente tatuado. Entretanto, surge a pergunta: K de Kanibal ou K de Kika, sua idolatrada esposa? Seria Wellington um gado marcado, propriedade de Kika? Ou o proprietário de Kika? Caça ou caçador? A letra em sua cabeça pode sugerir muitas leituras, que perpassam a questão da vaidade, ligadas à sua masculinidade, assim como a questão de pertencimento, entre outras.

4.4 A CONTRIBUIÇÃO DA DIREÇÃO DE ARTE

Ao ler o roteiro original de *Amarelo manga* (2003), em especial a escrita das três cenas aqui analisadas, torna-se evidente o quanto este foi trabalhado pela equipe, com articulações

técnicas e artísticas estabelecidas pelos diferentes departamentos. E também, o quanto as intenções de Assis, seus desejos de colocar na tela a “realidade”, “a beleza do feio”, a “violência nossa”, estão presentes; seja por meio do CinemaScope que tudo mostra; pela caracterização visual dos personagens, que os torna apenas mais um transeunte; pela arquitetura decadente de seus espaços; por seu amarelo constante e predominante.

Comparando a escrita e sua transposição, percebe-se que as indicações são preservadas em sua essência, mas as imagens, os lugares e o visual dos personagens são trabalhados de tal forma que potencializam essas intenções. Por vezes, o perfil do local é modificado, com o acréscimo ou a supressão de objetos; sutilezas no visual dos personagens são estabelecidas para fugir dos estereótipos ou reforçá-los. Em outros momentos, ocorre o jogo com cores, linhas, perspectivas e texturas, que se articulam com a luz e a câmera.

Três personagens são apresentados em diferentes situações. Para cada um deles, a direção de arte articula seus elementos e suas escolhas de modo distinto. Wellington e Lígia têm seus mundos, suas personalidades desnudados pela câmera que sobrevoa seus ambientes; ambos são mostrados inteiros em sua primeira aparição. Fato que não ocorre com Kika, que tem sua figura diluída entre tantos outros crentes, ficando aparente apenas esta faceta de sua personalidade: sua crença, sua religiosidade.

Lígia vem para a tela com seu espaço pessoal constituído de forma a proporcionar ao espectador indícios do conflito por ela vivido: vive para trabalhar, não encontra um homem que respeite sua personalidade independente, opta por viver só. Sua primeira aparição tem um total de três minutos, mostrando o seu universo em detalhes. Uma das tarefas da direção de arte foi a de colocar no Bar Avenida a vida da personagem, pois é ali que ela acontece. Todo e qualquer objeto em cena tem algo a dizer sobre Lígia.

Em contrapartida, Kika tem sua cena com a duração de trinta segundos. Tempo suficiente para salientar o desejado pelo roteirista e pelo diretor, que é mostrar como a personagem usa a religião para reprimir seus desejos. A participação da direção de arte, por meio da caracterização visual da personagem e de seu ambiente, é decisiva para que tal intenção seja transposta para a materialidade.

Quanto a Wellington, em dois minutos e quatorze segundos, o jogo estabelecido pelo tripé da visualidade constitui uma riqueza de metáforas; dá a conhecer o personagem e suas características próprias. Não há no matadouro a quantidade de objetos que vemos no Bar

Avenida; entretanto, a intensidade resultante da articulação estabelecida entre os demais elementos – textura, cor, profundidade – permite ao espectador saber quem é Wellington.

Em cada cena aqui analisada, é possível perceber a participação da direção de arte e o jogo que estabelece com seus elementos visuais para conceber a materialidade mantendo as indicações do roteirista e as intenções do diretor. Articula ambientes e caracterização visual dos personagens, contribuindo, assim, para o processo de sua construção e apresentação.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

No decorrer desta dissertação, abordamos a relação do visual do filme com a criação e a construção do personagem cinematográfico; a participação da direção de arte no processo de transposição do personagem, escrito e descrito, e de seu universo para a imagem cinematográfica.

A direção de arte tem a responsabilidade de contextualizar o personagem na história e dar-lhe vida. Realiza sua tarefa escolhendo, relacionando e articulando seus elementos de trabalho, a fim de revelar o personagem em seus vários aspectos, descortinando sua vida interior, seus conflitos, sua personalidade e sua história. Materializa os espaços e as características criadas pelo roteirista, isto é, concebe a materialidade básica à visualidade do personagem e do seu entorno e realiza sua concepção partindo das informações e indicações do roteiro e das intenções do diretor.

Nosso recorte enfatiza a participação da direção de arte na construção do personagem cinematográfico. A cada passo deste estudo, ficou mais clara e constante a expressão “participação no processo”. O fazer um filme é um processo, assim como o ler o roteiro, o estabelecer um conceito visual, o conceber o projeto, o instituir a materialidade, o criar um ambiente, o caracterizar visualmente um personagem. E, para chegar até o recorte pretendido, para estruturar os conteúdos que tínhamos ao nosso alcance sobre o tema, também passamos por um processo.

Por não encontrarmos estudos já sistematizados, organizados sobre direção de arte e, em especial, os que abordassem o tema de nosso recorte, houve a necessidade de reunir diferentes conteúdos, diversos dizeres, a fim de encadeá-los de modo coerente, estabelecendo assim o fluxo desta dissertação. Por vezes, organizar a fala de diferentes autores sobre roteiro, personagem e direção de arte tornou-se uma tarefa que podemos comparar à confecção de uma colcha de retalhos, que busca a harmonia das cores, das texturas, das estampas.

Ao relacionarmos direção de arte, visualidade e personagem, surgiu, de imediato, a necessidade de contextualizar historicamente a função, objetivando melhor compreender suas diferentes origens, suas distintas denominações ao redor do mundo e como esses fatores influenciam na ainda atual falta de esclarecimento sobre suas reais especificidades e atribuições. Na sequência, buscamos esclarecer o trabalho da direção de arte e sua participação na realização de uma obra cinematográfica, suas competências técnicas e artísticas, suas responsabilidades, seu papel em relação ao visual do filme.

Tendo discorrido sobre isso, criamos a base teórica para trabalharmos nosso recorte. Fato este que dialoga com os aspectos observados no ciclo de debates da *Semana ABC de Cinematografia*, realizado em 2004, quando os profissionais da área deixaram clara a necessidade de falar sobre temas básicos como: o que é a direção de arte, o que faz, qual sua abrangência, qual a hierarquia do seu departamento. A discussão sobre tais tópicos se mantém relevante, pois a direção de arte é um campo teórico amplo e permanece pouco estudado.

Conteúdos foram apontados repetidas vezes por diferentes autores e diretores de arte sobre o fazer, as atribuições e as competências da direção de arte ao longo de nosso percurso. Garimpamos alguns que consideramos importante realçar, por se mostrarem esclarecedores para o entendimento do papel da direção de arte em uma produção cinematográfica.

Como primeiro passo para estabelecer o conceito visual de um filme, é preciso ler o roteiro esmiuçando e questionando suas entrelinhas e identificando as referências visuais que contém. Depois de discutir esses aspectos com a direção e a direção de fotografia, cabe à direção de arte traduzir a escrita para elementos concretos e visíveis para constituir um espaço físico que será devidamente iluminado e registrado pela câmera. É atribuição específica da direção de arte criar e construir o espaço diegético em sua concretude para o “olho da câmera”, sabendo que esta se movimentará e apresentará tanto ambiente como personagem em detalhes. Para isso, consideramos fundamental que o diretor de arte tenha conhecimento dos possíveis resultados, tanto da iluminação que incidirá sobre os objetos e/ou tecidos dispostos no ambiente como os efeitos que diferentes lentes e/ou movimentos de câmera causam sobre eles.

Porém, não basta que esse espaço seja construído para a câmera. Deve servir de suporte para a narrativa, constituindo um ambiente, um lugar impregnado de sentidos adequados à diegese, que provoque experiência estética no espectador, que o afete despertando sensações e/ou emoções. Para alcançar tal objetivo, é imprescindível que o diretor de arte saiba “escutar” o diretor. E tão importante quanto isso, que tenha a habilidade de formular perguntas, a fim de esclarecer o ponto de vista que o diretor tem sobre a história, sobre os personagens, o que pretende dizer com esse filme, qual visualidade deseja colocar na tela.

E como estabelecer a visualidade? A direção de arte, tendo por base a materialidade que cria por meio de seus elementos de trabalho concretos e visíveis – objetos, móveis, cor, textura, arquitetura, linhas, formas, volumes, composição, perspectiva –, escolhe e joga. Joga com a cor e a forma do figurino; com a textura de um objeto que está nas mãos do

personagem/ator que veste esse figurino; com o figurino desse personagem/ator que age com o objeto nas mãos em um ambiente que possui determinada arquitetura. Ou seja, seleciona e articula seus elementos entre si, sempre considerando a imagem pretendida. Ambiente e personagem, agora em sua materialidade, contam a história. Seu trabalho, a visualidade que concebe, deve estar associado à narrativa; os elementos vistos na tela devem dialogar entre si e indicar a mesma ideia ao espectador.

É importante destacar que, para realizar um trabalho de direção de arte, não é suficiente saber ler um roteiro visualmente, conhecer fundamentos dos outros departamentos, ter ideias criativas para compor ambientes e caracterizações visuais, capacidade de adaptação às diferentes exigências da narrativa, do diretor, da produção. O diretor de arte é um técnico e um artista. Enfatizamos que, além de ter esses conhecimentos e habilidades, deve utilizá-los de modo equilibrado no momento de criar e executar seu projeto.

Ressaltamos, ainda, que cada projeto deve ser encarado como único, pois cada universo diegético a ser concebido desencadeia um processo pessoal criativo também único. Os elementos de trabalho são os mesmos; entretanto, a concepção e o desenvolvimento do projeto dependem dos jogos estabelecidos entre eles pelo diretor de arte e, também, das articulações que estabelece com a câmera, a luz, o som, a montagem. E a escolha dos jogos a serem utilizados depende, por sua vez, da bagagem técnica e artística do profissional, da pesquisa realizada a fim de detalhar tanto o ambiente como a caracterização visual do personagem, de seu repertório visual, das condições de trabalho que lhes são oferecidas, da equipe que lhe proporcionam, do orçamento ao qual se encontra submetido, mas, principalmente, da visualidade pretendida e de sua capacidade em equalizar os aspectos técnicos e artísticos de sua função.

Para exemplificar o resultado desses jogos, trouxemos o trabalho de diversos diretores de arte. Apontamos e examinamos as diferentes estratégias que aplicam ao utilizar seus elementos de trabalho, explorando o potencial técnico e artístico de cada um deles. Alguns empregam mais intensamente a arquitetura; outros, a textura; outros, ainda, a conjunção de tais elementos com o acréscimo da cor. Cada filme é singular, e a cada projeto o profissional investe sua cultura visual, suas experiências anteriores, sua capacidade de observar o mundo ao seu redor, seu conhecimento técnico sobre as demais funções cinematográficas, seu modo pessoal de escolher e articular os elementos que tem à sua disposição para materializar o roteiro.

Enfatizamos que não existem receitas, fórmulas ou estratégias estanques para instituir um projeto de direção de arte; a cada filme trabalhado são distintas as opções, as articulações. Fazê-lo envolve uma série de conhecimentos, trocas, estudos.

Todos os exemplos trazidos possuem, em comum, a busca da direção de arte pela verossimilhança, pela credibilidade, pelo não romper com o pacto “sagrado”, pelo estabelecer emoção, pelo servir de suporte à narrativa, pelo comunicar tempo e espaço, pelo caracterizar visualmente o personagem trazendo informações e indícios sobre sua personalidade, seu caráter, suas condições socioeconômicas; pelo cuidado em compor ambientes que também forneçam tais indícios, seja pelo detalhamento, seja pela simplicidade, seja pelo uso de metáforas.

Dialogando com os autores pesquisados e com esses exemplos, escolhemos para o nosso *corpus* três cenas que têm como objetivo apresentar os personagens Lígia, Kika e Wellington, estando cada um deles em seu ambiente. Sabemos, a partir dos autores, que este momento pode ser usado de forma decisiva para trazer informações e indicações sobre esses personagens. Passamos, então, a analisar como a direção de arte estabeleceu suas articulações, selecionando e utilizando seus elementos de trabalho para contribuir na construção e apresentação dos personagens por nós determinados.

Para realizar a análise fílmica, elaboramos quadros que permitiram a comparação necessária entre o conteúdo do roteiro, com suas indicações, e o resultado final apresentado na tela. Por intermédio dos quadros, a visualização das modificações e/ou adaptações sofridas pelo roteiro foi facilitada, bem como o reconhecimento de elementos articulados pela direção de arte para efetivar tais mudanças.

A caracterização visual dos personagens e de seus ambientes vem carregada das informações que constam no roteiro. Adaptações são realizadas, e a direção de arte seleciona, dentre seus elementos, aqueles que melhor traduzem para imagens a característica principal de cada um deles.

Lígia é descrita no roteiro como possuidora de ar exótico e estimulante. Como recurso, a direção de arte articula figurino e maquiagem: a personagem é caracterizada com um vestido que pouco cobre o corpo, deixando à mostra sua pele clara, que contrasta com o batom vermelho, remetendo, assim, às ideias de sensualidade e feminilidade.

Quanto ao seu ambiente, é citado como sendo composto por um quarto e um salão. Entretanto, o que o espectador vê é um quarto/depósito, uma cozinha e um salão com mesas.

Visualmente, o grande espaço para a cozinha torna seu quarto/depósito menor, indicando que Lígia e sua vida pessoal estão restritas a um pequeno espaço físico que ela mantém afastado do mundo externo. A direção de arte contribui para a construção dessa visualidade por meio da arquitetura, das pesadas cortinas escuras, do detalhamento nos objetos, da cor verde predominando principalmente na cama ornada com flores, da textura de seus lençóis, que, amarfanhados, a envolvem, acolhendo-a e protegendo-a.

Kika, por sua vez, simboliza de forma mais intensa a religiosidade escondendo-se atrás de sua blusa fechada e de corte antiquado, que usando uma camisa com o nome de Jesus Cristo estampado, como refere o roteiro. A direção de arte transpõe para a tela a imagem estereotipada de uma crente por meio de seu figurino conservador e recatado e em cores neutras, junto ao cabelo preso e à falta de maquiagem, em nada se diferenciando dos demais fiéis, mesclando-se a eles.

O templo escolhido para apresentá-la é pequeno, como indicado no roteiro. Trata-se de um ambiente que traduz e enfatiza o aspecto religioso da personagem; o vermelho da cortina, que simboliza o sangue de Cristo derramado para purificar os pecadores, destaca-se visualmente. E é esta a faceta de Kika que é mostrada em um primeiro momento ao espectador: uma ferrenha inimiga do pecado. Esse é um entorno que retrata a personagem por meio de sua textura, de sua cor, de sua “simplicidade”. Aqui, a direção de arte coloca na tela o jogo estabelecido entre a caracterização visual e entorno.

Wellington, criado pelo roteirista como um açougueiro, um homem de porte atlético e rude, que fala sobre as virtudes da esposa, tem sua força e rudeza transpostas para a tela por meio dos objetos, da textura, da cor e da caracterização visual. É mostrado em meio a uma série de carcaças bovinas como um funcionário de um matadouro, manejando violentamente sua machadinha, com a camiseta impregnada de sangue e uma cicatriz na sobrancelha. Ao mesmo tempo, é enfatizado, pela posição da câmera, o K que traz tatuado em sua cabeça.

Quanto ao seu espaço, concebido pelo roteirista como um velho frigorífico, tem sua visualidade remetendo à agressividade e ao primitivismo que envolve o personagem. Wellington trabalha com a morte em um local inapropriado, decadente, violento por sua miséria, tão claramente mostrada pela arquitetura, pela textura, pela cor. Por intermédio da articulação instituída entre os elementos da direção de arte, a câmera, a luz, o som e a montagem, são mostrados aspectos da personalidade violenta e primitiva do personagem e também a questão de pertencer a Kika.

Os autores estudados, os exemplos utilizados e a análise das cenas de nosso *corpus* nos trazem de forma clara que a direção de arte participa de modo efetivo na construção e, conseqüentemente, na apresentação dos personagens Lígia, Kika e Wellington ao materializar as estruturas de base da visualidade fílmica, ao conceber, articular, compor e harmonizar os ambientes, o aspecto visual dos personagens, as cores, as texturas e todos os elementos visuais e visíveis iluminados e enquadrados pela câmera.

Acreditamos que nossa pesquisa, mais do que concluir, abre algumas reflexões sobre o fazer do diretor de arte. Estamos falando de uma função relativamente jovem em nosso país, sobre a qual poucos estudiosos se debruçaram. Deparamo-nos com vários aspectos que mereceriam maior atenção; no entanto, devido ao nosso recorte não foi possível contemplá-los, aprofundando-os. Apontamos alguns desses temas que consideramos relevantes: a relação ator/direção de arte; possibilidades narrativas e dramáticas dos elementos utilizados pela direção de arte; a direção de arte como elemento de análise da estrutura da imagem cinematográfica; o trabalho do tripé da visualidade, abrangendo aspectos técnicos e artísticos; a relação direção de fotografia/direção de arte; o papel da pesquisa no trabalho do diretor de arte; novas tecnologias e direção de arte; direção de arte em filmes de baixo orçamento: limitações, escolhas, criatividade.

Como finalizar esta pesquisa, como saber que este estudo se concluiu? Temos a convicção de que o recorte de forma alguma se esgotou. Quando de minha graduação em Artes Visuais, estava em dúvida se havia pesquisado e contemplado os conteúdos necessários para o meu trabalho de conclusão. Umbelina Barreto, minha orientadora, disse-me, então, algo que me marcou: “Se para este momento e nas condições que tinhas fizeste o melhor que podias fazer, fica tranquila: alcançaste teu objetivo”. Explicou-me que a pesquisa, “mais do que responder aos problemas, constatar hipóteses, sempre traz novas perguntas a serem exploradas. No final, verás que o teu processo contribuiu para descobrir que pesquisar e estudar é sempre um desafio gratificante”.

O tempo desta dissertação chegou ao seu fim, mas não o seu estudo. Ao pesquisar sobre o tema proposto, direção de arte e sua contribuição na construção do personagem, obtivemos algumas respostas. Novas perguntas, novas possibilidades de pesquisas, recortes e abordagens vieram ao nosso encontro. Adquirimos novas perspectivas, novos olhares, novos caminhos se abriram; a direção de arte mostrou ser um objeto de estudo teórico amplo e profícuo a ser devidamente contemplado em estudos acadêmicos. Ficam a certeza e o desafio de continuar a estudá-la.

REFERÊNCIAS

AFFRON, Charles; AFFRON, Mirella Jona. **Sets in motion: art direction and film narrative**. New Brunswick: Rutgers University, 1995.

AGEL, Henri; AGEL, Genevieve. **Manual de iniciación cinematográfica**. 3. ed. Madrid: Rialp, 1965.

ALBRECHT, D. Introduction. In: NEUMANN, Dietrich (Org.). **Film architecture: set designs from Metropolis to Blade Runner**. Munich: Prestel, 1999. p. 7-9.

AMARELO MANGA. Direção: Cláudio Assis. Roteiro: Hilton Lacerda. Produção: Cláudio Assis e Paulo Sacramento. Elenco: Matheus Nachtergaele, Jonas Bloch, Dira Paes, Chico Diaz, Leona Cavalli, Taveira Junior, Conceição Camarotti, Cosme Prezado Soares, Everaldo Pontes, Magdale Alves, Jonas Melo. Direção de fotografia: Walter Carvalho. Direção de arte: Renata Pinheiro. Música: Lúcio Maia e Jorge Du Peixe. Edição: Paulo Sacramento. Gênero: Drama. Tempo de duração: 100 minutos. Estúdio: Olhos de Cão Produções. 2003. 1 DVD (101 min), colorido. Produzido por Agata Tecnologia Digital Ltda.

ASSIS, Cláudio. Entrevista com Cláudio Assis. [2003?]. Entrevistador: Cléber Eduardo. São Paulo: **Contracampo Revista de Cinema**. n. 52. Disponível em: <<http://www.contracampo.com.br/52/entrevistaclaudioassis.htm>>. Acesso em: 12 dez. 2011.

_____. Cláudio Assis continua indomável. [15 dez. 2011]. Entrevistador: Julio Bezerra. **Revista de Cinema**, Disponível em: <<http://revistadecinema.uol.com.br/index.php/2011/12/claudio-assis-continua-indomavel/>>. Acesso em: 12 nov. 2012.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE CINEMATOGRAFIA. **Semana ABC 2004, Análise crítica pela ótica da direção de arte**. Captação e edição: Leo Sassen. São Paulo: Associação Brasileira de Cinematografia. 2004. 1 Arquivo de vídeo 121min.

_____. **Semana ABC 2004, Painel direção de arte e cenografia**. Captação e edição: Leo Sassen. São Paulo: Associação Brasileira de Cinematografia. 2004. 1 Arquivo de vídeo 121min.

AUMONT, Jacques. **A imagem**. 16. ed. Campinas: Papirus, 2011.

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. Campinas: Papirus, 2006.

_____. **A análise do filme**. Lisboa: Texto & Grafia. 2009.

AVELLAR, José Carlos. **Cinema dilacerado**. Rio de Janeiro: Alhambra, 1986.

_____. Cláudio Assis: Um olhar face que cega. **Cinemais**. Rio de Janeiro: Aeroplano, n. 35, p. 101-120, jul/set 2003.

BALÁSZ, Béla. Nós estamos no filme. In: XAVIER, Ismail. **A experiência no cinema**:

antologia. Rio de Janeiro: Graal, 1983. p. 84-86.

BANDINI, Baldo; VIAZZI, Glauco. **La escenografía cinematográfica**. Madrid: RIALP, 1959.

BARBARO, Umberto. **Elementos de estética cinematográfica**. Rio de Janeiro: Civilização, 1965.

BARSACQ, Léon. **Le décor de film**. Paris: Seghers, 1970.

_____. **Caligari's cabinet and other grand illusions: a history of film design**. New York: Plume, 1978.

BAZIN, André. Le décor est un acteur. **CinéClub**, Fédération Française des Ciné-Clubs, Paris, n. 1, p. 6-7, dez. 1949. Disponível em: <<http://www.marcel-carne.com/carne-et-la-presse/articles-ecrits-sur-marcel-carne/1949-le-decor-est-un-acteur-par-andre-bazin-cine-club/>>. Acesso em: 05 dez. 2012.

BERTHOMÉ, Jean-Pierre. **Le décor au cinéma**. Paris: Cahiers du Cinéma, 2003.

BÍBLIA. **A Bíblia Sagrada**: Antigo e Novo Testamento. Trad. João Ferreira de Almeida. 2. ed. São Paulo: Sociedade Bíblica do Brasil, 1993.

BRASIL. Presidência da República. Casa Civil. **Lei Nº. 6.533 de 24 maio de 1978**: Quadro Anexo ao Decreto Nº. 82.385 de 05 outubro de 1978, títulos e descrições das funções em que se desdobram as atividades de artistas e técnicos em espetáculos de diversões: II Cinema. Brasília, DF, 05 out.1978. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto/1970-1979/D82385.htm>. Acesso em: 16 jul. 2013.

BRASIL, Ministério da Ciência, Tecnologia e Inovação. **Currículo Lattes Elizabeth Motta Jacob**. Brasília: CNPq, 2013. Disponível em: <<http://buscatextual.cnpq.br/buscatextual/visualizacv.do?id=T45722>>. Acesso em: 15 jun. 2013.

BRASIL, Ministério da Cultura. **I Painel de preservação audiovisual na Cinemateca do MAM**. Rio de Janeiro: CTAv, 2010. Disponível em: <<http://www.ctav.gov.br/2010/09/20/i-painel-de-preservacao-audiovisual-na-cinemateca-do-mam/>>. Acesso em: 15 abr. 2013.

BURNS, Paul. **The history of the discovery of cinematography**. Canadá. 1997. Disponível em: <<http://www.precinemahistory.net/1895.htm>>. Acesso em: 17 fev. 2013.

BUTRUCE, Débora L. Vieira. **A direção de arte e a imagem cinematográfica**: sua inserção no processo de criação do Cinema Brasileiro dos anos 1990. 2005. 192 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação, Imagem e Informação), Pós-graduação em Comunicação, Imagem e Informação, Universidade Federal Fluminense. Niterói, 2005.

CABALLERO, Eugenio. Cine / Pesos pesados de la dirección de arte. [25 de septiembre de 2009a]. Entrevistadora: Martha Ligia Parra. Bogotá: **El Tiempo**. Disponível em:

<http://www.eltiempo.com/culturayocio/lecturas/ARTICULO-WEB-PLANTILLA_NOTA_INTERIOR-6207013.html>. Acesso em: 10 jun. 2013.

_____. La dirección de arte en una película. Qué es y para qué sirve. [23 de octubre de 2009b]. Entrevistadora: Martha Ligia Parra. Bogotá: **El Tiempo**. Disponível em: <<http://www.eltiempo.com/archivo/documento/CMS-6428169>> Acesso em: 10 jun. 2013.

CARRICK, Edward. **Art and design in the british film**. Londres: Dennis Dobson, 1958.

CARRIÈRE, Jean-Claude. **A linguagem secreta do cinema**. São Paulo: Nova Fronteira, 1994.

CARRIÈRE, Jean-Claude; BONITZER, Pascal. **Prática do roteiro cinematográfico**. São Paulo: JSN, 1996.

CARVALHO, Walter. Entrevista Walter Carvalho. [21 março 2012]. Entrevistador: João Paulo Barreto. Salvador: **Coisa de Cinema**. Disponível em: <http://www.coisadecinema.com.br/www.coisadecinema.com.br/coisadecinema/Entradas/2012/3/21_Entrevista_com_Walter_Carvalho.html>. Acesso em: 22 out. 2013.

CASSETTI, Francesco; DI CHIO, Federico. **Cómo analizar un film**. Barcelona: Paidós, 1996.

CAVALCANTE, Denise Moraes. Entre o hotel e a cidade: espaços em trânsito no filme Encontros e desencontros da diretora Sofia Coppola. **Comunicación, Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales**. Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad y Literatura. Facultad de Comunicación. Universidad de Sevilla. Sevilla. v. 1, n. 10, p. 387-395, 2012. Disponível em: <http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n10/mesa2/031.Entre_o_hotel_e_a_cidade_Espacos_em_transito_no_film_Encontros_e_desencontros_da_diretora_Sofia_Coppola.pdf>. Acesso em: 20 jul. 2012.

CAVALCANTI, Alberto. **Filme e realidade**. Rio de Janeiro: Artenova/Embrafilme, 1976.

CAVANI, Julio. Amarelo Manga já é fotograma. **JC Online**, Recife. 01 nov. 2001a. Caderno C. Disponível em: <http://www2.uol.com.br/JC/_2001/0111/cc0111_1.htm>. Acesso em: 17 jul. 2013.

_____. Walter Carvalho é sinônimo de uma grande fotografia. **JC Online**, Recife. 01 nov. 2001b. Caderno C. Disponível em: <http://www2.uol.com.br/JC/_2001/0111/cc0111_2.htm>. Acesso em: 17 jul. 2013.

CHION, Michel. **O roteiro de cinema**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

_____. **El cine y sus oficios**. 3. ed. Madrid: Cátedra, 2003.

CINEMATECA BRASILEIRA. **Filmografia**: Amarelo manga. São Paulo. Disponível em: <<http://cinemateca.gov.br/cgi-bin/wxis.exe/iah/?IsisScript=iah/iah.xis&base=FILMOGRAFIA&lang=P&nextAction=search&exprSearch=ID=026020&format=detailed.pft>>. Acesso em: 03 fev. 2013.

COMPARATO, Doc. **Da criação ao roteiro**. Rio de Janeiro: Rocco, 2000.

CONCEIÇÃO, Daniela Águas Campos da. **O figurino na ficção cinematográfica – Adrian e Colleen Atwood**: design de figurinos no cinema de fantasia. 2010. 147 f. Dissertação (Mestrado em Design de Moda). Faculdade de Arquitectura, Universidade Técnica de Lisboa. Lisboa, 2010. Disponível em: <<https://www.repository.utl.pt/handle/10400.5/2990>>. Acesso em: 16 jul. 2013.

CORTINHAS, Rosângela. **Figurino**: um objeto sensível na produção do personagem. 2010. 79 f. Dissertação (Mestrado em Artes Cênicas, Pós-Graduação em Artes Cênicas). Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2010.

COSTA, Flávia Cesarino. **O primeiro cinema**: espetáculo, narração, domesticação. São Paulo: Scritta. 1995.

DIÁRIOS ASSOCIADOS EM PERNAMBUCO. **Programa Plano Aberto**. [Profissionais em cena 07: Diretores de Arte]. Recife: TV Clube de Pernambuco, 14 de fevereiro de 2009, apresentadora Silvia Goés. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=TLCAIuYjQNC&feature=search>>. Acesso em: 24 abr. 2013.

EDISON NATIONAL HISTORIC. **Motion pictures**. New Jersey: National Park Service. Disponível em: <<http://www.nps.gov/edis/forkids/motion-pictures.htm>>. Acesso em: 20 jan. 2013.

ESTRADA, Jaime García. Panorama histórico de la dirección artística. In: PELAEZ, Rodolfo (Org.). **Dirección artística, cuadernos de estudios cinematográficos**. n. 05. México: UNAM, 2005. p. 7-36.

ETTEDGUI, Peter. **Diseño de producción y dirección artística**. Barcelona: Océano, 2001.

EUA. **Thomas Edison patented the kinoscope**. Washington: The Library of Congress. Disponível em: <http://www.americaslibrary.gov/jb/gilded/jb_gilded_kinetscp_2_e.html>. Acesso em: 20 jan. 2013.

FELDMAN, Simon. **Guión argumental**. Barcelona: Gedisa, 2005.

FERRETTI, Dante; LUCCHI, Gabriele. **Ferretti**: l'arte della scenografia. Milano: Electra, 2009.

FIELD, Syd. **Manual do roteiro**: os fundamentos do texto cinematográfico. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

FIGUEIREDO, Carlos Manuel de Almeida. Virtualidade e cenografia: credibilidade no mundo ficcional. In: 6º CONGRESSO SOPCOM, O 8º CONGRESSO LUSOCOM E O 4º CONGRESSO IBÉRICO. Mesa Temática de Comunicação Audiovisual e Multimédia: cumplicidade estratégica e convergência. Lisboa. 2009. **Anais ...** Lisboa, 2009. Disponível em:

<http://conferencias.ulusofona.pt/index.php/sopcom_iberico/sopcom_iberico09/paper/view/322>. Acesso em: 20 fev. 2013.

FIGUERÔA, Alexandre. O manguebeat cinematográfico de Amarelo Manga. In: XXVIII CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO. NP 07 Comunicação Audiovisual, VI Encontro dos Núcleos de Pesquisa da Intercom. Rio de Janeiro. 2005. **Anais ...** Rio de Janeiro, 2005. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2005/resumos/R0607-1.pdf>>. Acesso em nov. 2013.

FONDATION TECHNICOLOR POUR LE PATRIMOINE DU CINÉMA. **Georges Méliès makes his cinema.** Disponível em: <<http://www.technicolorfilmfoundation.org/en/home/programs/two-foundations-restore-georges-melies-a-trip-to-the-moon-1902-in-color/georges-melies-makes-his-cinema.html>>. Acesso em: 20 jan. 2013.

FRASQUET, Lúcia Solasz. **Tim Burton y la construcción del universo fantástico (1982-1999).** 2003. 653 f. Tesis Doctoral (Departamento de Teoría de los Lenguajes), Universitat de Valencia, Servei de Publicacions. Valencia, 2003.

FUNDAÇÃO PADRE ANCHIETA. **Programa Zoom.** [Atrás da Lente: Direção de Arte, Renata Pinheiro fala sobre seu trabalho como diretora de arte]. São Paulo: TV Cultura, 05 de agosto de 2009, apresentadora Flávia Scherner. Disponível em: <<http://200.136.27.81/zoom/player/content/25796>>. Acesso em: 21 abr. 2013.

GHELLI, Nino. Función estética del color en el cine. In: GUARNER, José Luis y OTERO, José María (Orgs.). **La nueva frontera del color.** Madrid: Rialp, 1962.

GOROSTIZA, Jorge. **Directores artísticos del cine español.** Madrid: Cátedra, 1997.

_____. Un trabajo bueno para el alma. **Revista Nickel Odeon: La dirección artística.** Madrid. v. 27, p. 08-20, 2002.

GROMO, Mario. **Cine italiano.** Buenos Aires: Losange, 1955.

HAAG, Carlos. Criador de Universos. **Revista CNI - Indústria Brasileira,** n. 59, p. 44-48, Jan. 2006. Disponível em: <<http://www.cni.org.br/produtos/diversos/src/rev59/cultura.pdf>>. Acesso em: 14 nov. 2007.

JACOB, Elizabeth Motta. **Um lugar para ser visto: a direção de arte e a construção da paisagem no cinema.** 2006. 170 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação, Imagem e Informação), Pós-graduação em Comunicação, Imagem e Informação, Universidade Federal Fluminense. Niterói, 2006. Disponível em: <http://biblioteca.universia.net/html_bura/ficha/params/title/um-lugar-ser-visto-dire%C3%A7%C3%A3o-arte-constru%C3%A7%C3%A3o-da-paisagem-cinema/id/6582378.html>. Acesso em: 18 jul. 2010.

JEANNE, René; FORD, Charles. **História ilustrada do cinema: o cinema mudo 1895-1930.** Lisboa: Bertrand, 1966. 1v.

- LACERDA, Hilton. **Roteiro do filme Amarelo manga**. Recife, 2002. Disponível em: <http://www.roteirodecinema.com.br/roteiros/amarelo_manga.pdf>. Acesso em: 02 jun. 2012.
- LA MOTTE, Richard. **Costume design 101: the business and art of creating costumes for film and television**. Los Angeles: Michael Wiese, 2010.
- LEITE, Adriana; GUERRA, Lisette. **Figurino: uma experiência na televisão**. São Paulo: Paz e Terra, 2002.
- LOBRUTTO, Vincent. **The filmmaker's guide to production design**. New York: Allworth, 2002.
- LOGGER, Guido. **Elementos de cinestética**. Rio de Janeiro: AGIR, 1957.
- LÓPEZ, Manuel Villegas. **Cine Francés: origen, historia crítica**. Buenos Aires: Nova, 1947.
- LOTMAN, Iuri. **Estética e semiótica do cinema**. Lisboa: Estampa, 1978.
- LUCAS, Alfonso de. Prólogo. In: BANDINI, Baldo; VIAZZI, Glauco. **La escenografía cinematográfica**. Madrid: RIALP, 1959. p. 9-17.
- LUMIÈRE, Institut. **The Cinématographe Lumière – The first public paying screening**. Lyon. Disponível em: <<http://www.institut-lumiere.org/english/films/1seance/accueil.html>>. Acesso em: 20 jun. 2013.
- MACIEL, Luiz Carlos. **O poder do clímax: fundamentos do roteiro de cinema e TV**. São Paulo: Record, 2003.
- MALTHÊTE, Jacques; MANNONI, Laurent. **L'œuvre de Georges Méliès** Paris: La Martinière Cinémathèque Française, 2008.
- MAÑAS, Ignacio Fernández. **Gil Parrondo: pasión y rigor**. Almería: Escobar, 1997.
- MARQUES, Aída. **Idéias em movimento: produzindo e realizando filmes no Brasil**. Rio de Janeiro: Rocco, 2007.
- MARQUES, Sílvia. **A história do penteado**. São Paulo: Matrix, 2009.
- MARSAL, Sonia. **Moda & Cultura**. Buenos Aires: Nobuko, 2003.
- MATISSE, Henri. Com olhos de crianças. **Revista Arte em São Paulo**, n. 14, mar. 1983.
- MCKEE, Robert. **Story: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro**. Curitiba: Arte e Letra, 2012.
- MÉLIÈS, Georges. Joan of Arc (Jeanne D'Arc). 1900. 1 Post (10min. 20seg.). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=fd1yRLaWoLU>>. Acesso em: 22 jul. 2013.
- MENDONÇA FILHO, Kleber. Janela aberta para a cidade. **Continente Multicultural**. Recife: Companhia Editora de Pernambuco, n. 25, p. 82-85, jan. 2003. Disponível em:

<<http://www.revistacontinente.com.br/index.php/component/content/article/64-cinema/1019-janela-aberta-para-a-cidade.html>>. Acesso em 28 nov. 2013.

MERLEAU-PONTY, Maurice. **Conversas – 1948**. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

MURCIA, Félix. La documentación en la dirección artística: Entrevistadores: Rosa María Lázaro; Matthías Jaggi; Miguel Angel Matey; Sergio García. **Cuadernos de documentación multimedia**. Madrid: Universidad Complutense de Madrid, 1998. Disponível em: <http://pendientedemigracion.ucm.es/info/multidoc/multidoc/revista/cuad6-7/anexo/direccion_artistica/dir_art.htm>. Acesso em: 15 mar. 2013.

_____. **La escenografía en el cine: el arte de la apariencia**. Madrid: Autor, 2002a.

_____. Entrevista Félix Murcia, director de arte. [12 de nov. de 2002b]. Entrevistador: Como hacer cine. **Fundación Autor**. Madrid. Disponível em: <http://www.comohacercine.com/articulo.php?id_art=12&id_cat=2>. Acesso em: 14 fev. 2013.

MUSEUM OF MODERN ART. **The collection**. New York. Disponível em: <http://www.moma.org/collection/depts/film_media/blowups/film_media_004.html>. Acesso em: 20 jan. 2013.

PALLOTTINI, Renata. **Dramaturgia: a construção do personagem**. São Paulo: Ática, 1989.

PAOLELLA, Roberto. **Historia del cine mudo**. Buenos Aires: Universitaria, 1967.

PAVIS, Patrice. **Dicionário de teatro**. São Paulo: Perspectiva, 1999.

PENAFRIA, Manuela. **Análise de filmes – conceitos e metodologia(s)**. Covilhã: BOCC – Biblioteca Online de Ciências da Comunicação da Universidade da Beira Interior. Disponível em: <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/bocc-penafria-analise.pdf>>. Acesso em: 10 jul. 2013.

PLAZA, Julio. **Tradução intersemiótica**. São Paulo: Perspectiva, 1987.

PONCE, Miguel B. **Cine mudo**. México: Trillas, 1994.

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO RIO GRANDE DO SUL. Biblioteca Central Ir. José Otão. **Modelo para apresentação de citações em documentos elaborado pela Biblioteca Central Irmão José Otão**. 2011. Disponível em: <<http://www3.pucrs.br/portal/page/portal/biblioteca/Capa/BCEPesquisa/BCEPesquisaModelos>>. Acesso em: 28 nov. 2012.

_____. Biblioteca Central Ir. José Otão. **Modelo para apresentação de trabalhos acadêmicos, teses e dissertações elaborado pela Biblioteca Central Irmão José Otão**. 2011. Disponível em: <www.pucrs.br/biblioteca/trabalhosacademicos>. Acesso em: 12 jul. 2013.

PRUNEDA, José Antonio. Arquitectura y espacio cinematográfico. **Revista Nickel Odeon: La Dirección Artística**. Madrid. v. 27, p. 62-65, 2002.

RAMÍREZ, Juan Antonio. **La arquitectura en el cine: Hollywood, la Edad de Oro**. Madrid: Hermann Blume, 1986.

RODRIGUES, Antonio Medina. **As utopias gregas**. São Paulo: Brasiliense, 1988.

RODRIGUES, Elisabete Alfeld. Roteiro: o projeto narrativo audiovisual. In: XXIX CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 2006, Brasília. **Anais ...** São Paulo: Intercom, 2006. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2006/resumos/R0458-1.pdf>>. Acesso em: 26 fev. 2013.

ROSE, Diana. Análise de imagens em movimento. In: BAUER, Martin W.; GASKELL, George (Org.). **Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som: um manual prático**. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 2003. p. 343-364.

ROSENFELD, Anatol. **Cinema: arte & indústria**. São Paulo: Perspectiva, 2009.

SADOUL, Georges. **As maravilhas do cinema**. Lisboa: Europa-América, 1959.

_____. **História do cinema mundial**. São Paulo: Martins, 1963. 1v.

_____. **Georges Méliès**. Paris: Seghers, 1970.

SÁNCHEZ, Juanita. **Reflexiones sobre la desvinculación del vestuario cinematográfico de su contexto y su resignificación como objeto plástico**. 2007. 110 f. Tesis de maestría (Diseño y Comunicación), Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo. Buenos Aires, 2007.

SANZ, Montse. Dirección artística: interpretar la idea, cabeza y corazón. In: SANDERSON, John S.; GOROSTIZA, Jorge (Orgs.). **Constructores de ilusiones, la dirección artística cinematográfica**. Valencia: Ediciones de la Filmoteca, 2010. p. 39-49.

SEGER, Linda. La creación de personajes para cine y televisión. In: VILCHES, Lorenzo (Comp.) **Taller de escritura para cine**. Barcelona: Gedisa, 2001. p. 161-244.

SOARES, Sergio J. Puccini. **Cães de aluguel: análise de um roteiro de Quentin Tarantino**. 2001. 161 f. Dissertação (Mestrado em Multimeios), Instituto de Artes, Universidade Estadual de Campinas. Campinas, 2001.

STEIN, Elliot. Filmographies of art directors and production designers. In: BARSACQ, Léon. **Caligari's cabinet and other grand illusions: a history of film design**. New York: Plume, 1978. p. 195-244.

STEPHENS, Michael L. **Art directors in cinema: a worldwide biographical dictionary**. Londres: McFarland, 1998.

STEPHENSON, Ralph; DEBRIX, J.R. **O cinema como arte**. Rio de Janeiro: ZAHAR, 1969.

SUPPIA, Alfredo. **A metrópole replicante: construindo um diálogo entre Metropolis e Blade Runner**. Juiz de Fora: UFJF, 2011.

SWAIN, Dwight V. **Film script writing, a practical manual**. New York: Hastings, 1976.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO. **Programa Cinema 11**. [Série Créditos: Diretor de Arte - Entrevista Renata Pinheiro]. Recife: TV Universitária, 11 setembro de 2009, apresentador Leo Leite. Disponível em:

<<http://www.youtube.com/watch?v=e3vgRM2Nd1Q>>. Acesso em: 26 abr. 2013.

VALE, Eugene. **Técnicas del guión para cine y televisión**. Barcelona: Gedisa, 1989.

VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a análise fílmica**. Campinas: Papyrus, 2011.

VELLEGGIA, Susana. **La máquina de la mirada: los movimientos cinematográficos de ruptura y el cine político latino-americano**. Buenos Aires: Altamira, 2009.

VERAS, Luciana. A versatilidade artística de Renata Pinheiro. **Revista Continente**. Recife: Companhia Editora de Pernambuco, n. 98, p. 64 – 68, fev. 2009. Disponível em:<<http://www.continenteonline.com.br/index.php/component/content/article/43-artes/3950-renata-superbarroca.html>>. Acesso em: 14 out. 2013.

VIANA, Fausto. **Figurino teatral e as renovações do Século XX**. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2010.

VILA, Santiago. **La escenografía: cine y arquitectura**. Madrid: Cátedra, 1997.

VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor: estruturas míticas para escritores**. 2. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

ZAVALA, Héctor. **El diseño en el cine: proyectos de dirección artística**. México: UNAM, Centro Universitario de Estudios Cinematográficos, 2008.

FILMOGRAFIA

- 20.000 léguas submarinas (20000 leagues under the sea*, Richard Fleischer, 1954, EUA)
Acquaria (Flávia Moraes, 2003, Brasil)
A direção de arte do filme Carandiru (Monica Delfino, 2003, Brasil)
A invenção de Hugo Cabret (Hugo, Martin Scorsese, 2011, EUA)
Amadeus (Milos Forman, 1984, EUA)
Amarelo manga (Cláudio Assis, 2003, Brasil)
Anahy de las Misiones (Sérgio Silva, 1997, Brasil)
A Paixão de Joana d'Arc (La Passion de Jeanne d'Arc, Carl T. Dreyer, 1928, França)
A rainha Margot (La reine Margot, Patrice Chéreau, 1994, França/Itália/Alemanha)
Bom dia, Babilônia (Good morning, Babylon, Paolo e Vittorio Taviani, 1987, Itália/França/EUA)
Cabiria (Giovanni Pastrone, 1914, Itália)
Cais das sombras (Quai des brumes, Marcel Carné, 1938, França)
Camaradas (La belle équipe, Julien Duvivier, 1936, França)
Carandiru (Hector Babenco, 2003, Argentina/Brasil/Itália)
Carlota Joaquina – Princesa do Brazil (Carla Camurati, 1995, Brasil)
Castelo Rá-Tim-Bum, o filme (Cao Hamburger, 1999, Brasil)
Cidadão Kane (Citizen Kane, Orson Welles, 1941, EUA)
Coco antes de Chanel (Coco avant Chanel, Anne Fontaine, 2009, França/Bélgica)
Crepúsculo dos deuses (Sunset Blvd., Billy Wilder, 1950, EUA)
Desmundo (Alain Fresnot, 2002, Brasil)
Dois perdidos numa noite suja (José Joffily, 2002, Brasil)
Drácula de Bram Stoker (Dracula, Francis Ford Coppola, 1992, EUA)
E o vento levou (Gone with the wind, Victor Fleming, 1939, EUA)
Feios, sujos e malvados (Brutti, sporchi e cattivi, Ettore Scola, 1976, Itália)
Gabrielle (Patrice Chéreau, 2005, França/Itália/Alemanha)
Gaivota Negra (Frenchman's Creek, Mitchell Leisen, 1944, EUA)
Gattaca – experiência genética (Gattaca, Andrew Niccol, 1997, EUA)
Hotel do Norte (Hotel du Nord, Marcel Carné, 1938, França)
Intolerância (Intolerance, David W. Griffith, 1916, EUA)
Janela indiscreta (Rear window, Alfred Hitchcock, 1954, EUA)
Joana d'Arc (Jeanne d'Arc, Georges Méliès, 1900, França)
L'Aiglon (Émile Chautard, 1913, França)
L'homme blessé (Patrice Chéreau, 1983, França)
Lucie Aubrac, um amor em tempo (Lucie Aubrac, Claude Berri, 1997, França)
Metrópolis (Metropolis, Fritz Lang, 1927, Alemanha)
M – o vampiro de Düsseldorf (M – eine Stadt sucht einen Mörder, Fritz Lang, 1931, Alemanha)
Mishima: uma vida em quatro tempos (Mishima: a life in four chapters, Paul Schrader, 1985, EUA/Japão)
Nicholas e Alexandra (Nicholas and Alexandra, Franklin Schaffner, 1971, EUA)
Nikita, criada para matar (Nikita, Luc Besson, 1990, França/Itália)
O assassinato do duque de Guise (L'assassinat du duc de Guise, André Calmettes e Charles le Bargy, 1908, França)
O aviador (The aviator, Martin Scorsese, 2004, EUA)
O beijo da mulher aranha (Kiss of the spider woman, Hector Babenco, 1985, Brasil/EUA)
O cheiro do ralo (Heitor Dhalia, 2006, Brasil)

- O gabinete do dr. Caligari* (*Das Cabinet des dr. Caligari*, Robert Wiene, 1919, Alemanha)
- O grande roubo ao trem* (*The great train robbery*, Edwin Porter, 1903, EUA)
- O jardineiro regado* (*L'arroseur arrosé*, Louis Lumière, 1895, França)
- O labirinto do fauno* (*El laberinto del fauno*, Guillermo del Toro, 2006, México/Espanha/EUA)
- O nome da rosa* (*Der Name der Rose*, Jean-Jacques Annaud, 1986, Alemanha/Itália/França)
- O profissional* (*Léon*, Luc Besson, 1994, França)
- O quinto elemento* (*Le cinquième élément*, Luc Besson, 1997, França)
- O segundo rosto* (*Seconds*, John Frankenheimer, 1966, EUA)
- Os proscritos* (*Berg-Ejvind och hans hustru*, Victor Sjöström, 1917, Suécia)
- Os que me amam tomarão o trem* (*Ceux qui m'aiment prendront le train*, Patrice Chéreau, 1998, Bélgica)
- Patton, rebelde ou herói?* (*Patton*, Franklin Schaffner, 1970, EUA)
- Pépé le Moko – o demônio da Argélia* (*Pépé le Moko*, Julien Duvivier, 1937, França)
- Perdidos na escuridão* (*Sperduti nel buio*, Nino Martoglio, 1914, Itália)
- Playtime – tempo de diversão* (*Playtime*, Jacques Tati, 1967, França/Itália)
- Repulsa ao sexo* (*Repulsion*, Roman Polanski, 1965, Reino Unido)
- Salò ou os 120 dias de Sodoma* (*Salò o le 120 giornate di Sodoma*, Pier Paolo Pasolini, 1975, Itália)
- Sansão e Dalila* (*Samson and Delilah*, Cecil B. DeMille, 1949, EUA)
- Se meu apartamento falasse* (*The apartment*, Billy Wilder, 1960, EUA)
- Seven – os sete crimes capitais* (*Se7en*, David Fincher, 1995, EUA)
- Shampoo* (Hal Ashby, 1975, EUA)
- Subterrâneo* (*Subway*, Luc Besson, 1985, França)
- Sweeney Todd: o barbeiro demoníaco da rua Fleet* (*Sweeney Todd: the demon barber of Fleet Street*, Tim Burton, 2007, EUA)
- Tarde demais* (*The Heiress*, William Wyler, 1949, EUA)
- Trágico amanhecer* (*Le jour se lève*, Marcel Carné, 1939, França)
- Viagem à Lua* (*Voyage dans la Lune*, Georges Méliès, 1902, França)
- Vida de um bombeiro americano* (*Life of an american fireman*, Edwin Porter, 1903, EUA)

ANEXO A – Ficha técnica do filme Amarelo manga¹⁷³

Categorias

Longa-metragem / Sonoro / Ficção

Material original

35mm, COR, 100min, 24q, Scope

Data e local de produção

Ano: 2003

País: Brasil

Cidade: São Paulo; Recife

Estado: São Paulo e Pernambuco

Sinopse

Guiados pela paixão, os personagens deste filme vão penetrando num universo feito de armadilhas e vinganças, de desejos irrealizáveis, da busca incessante da felicidade. O universo aqui é o da vida-satélite e dos tios que giram em torno de órbitas próprias, colorindo a vida de um amarelo hepático e pulsante. Não o amarelo do ouro, do brilho e das riquezas, mas o amarelo do embasamento do dia-a-dia e do envelhecimento das coisas postas. Um amarelo-manga, farto.

Gênero

Drama

Termos descritores

Recife - PE

Termos geográficos

Recife - PE

Prêmios

Melhor filme, Melhor ator para Dias, Chico, Melhor fotografia para Carvalho, Walter e Melhor montagem para Sacramento, Paulo no Festival de Brasília, 35, 2002, Brasília - DF..
Melhor filme, Melhor direção para Assis, Cláudio, Melhro atriz para Paes, Dira, Melhor ator para Nachtergaele, Matheus, Melhor roteiro para Lacerda, Hilton, Melhor fotografia para Carvalho, Walter, Melhor montagem para Sacramento, Paulo, Melhor direção de arte para Pinheiro, Lúcia, Melhor música para Maia, Renata e Peixe, Jorge Du e Melhor figurino para Monteiro, André no Cine Ceará, 13, 2003, CE.

Produção

Companhia(s) produtora(s): Parabólica Brasil; Olhos de Cão Produções Cinematográficas

Companhia(s) co-produtora(s): Labocine Laboratórios Cinematográficos Ltda.; Quanta Centro de Produções Cinematográficas de São Paulo; Global Media Properties, Inc.

Produção: Sacramento, Paulo; Assis, Cláudio

Direção de produção: Parente, Maria Odete

Produção executiva: Maia, Marcello; Sacramento, Paulo

¹⁷³ Dados obtidos na Cinemateca Brasileira

Assistência de produção: Melo, Érico; Teles, Adriana

Produção - Dados adicionais

Coordenação de produção: Medeiros, Andréa

Motorista: Marques, André; Roberto; Júlio; Jorge; Torres, Francisco; Ferreira, Laércio; Araújo, Lucilo; Oliveira, Luzivaldo de; Augusto, Mário; Vadinho; Dimas

Argumento/roteiro

Argumento: Assis, Cláudio

Roteiro: Lacerda, Hilton

Direção

Direção: Assis, Cláudio

Assistência de direção: Moraes, Julia

Continuidade: Barros, Karen; Araújo, Cecília

Fotografia

Direção de fotografia: Carvalho, Walter

Câmera: Carvalho, Walter

Assistência de câmera: Carvalho, Lula; Baião, Pablo

Fotografia de cena: Carvalho, Walter; Bidu; Vicente, Gil

Dados adicionais de fotografia

Fotografia adicional: Carvalho, Lula

Operador de VT: Galamba, Renato

Maquinista: Martins, Wilson

Auxiliar de maquinista: Nascimento, Carlão; Joilson "Soldado"; Adalberto "Miquilim"

Som

Mixagem: Torres Jr., Armando

Trilha sonora: Peixe, Jorge Du; Maia, Lúcio

Dados adicionais de som

Ruídos de sala: Miranda, Fernando; Moura, Marcelino Braz

Técnico de gravações: Pablo

Montagem

Montagem: Sacramento, Paulo

Montagem de som: Effects Filmes; Reis, Ricardo

Direção de arte

Direção de arte: Pinheiro, Renata

Assistência de direção de arte: Caldas, Ananias de

Figurinos: Monteiro, Andréa

Cenografia: Pinheiro, Renata

Programação visual: Sarmento, Carla

Dados adicionais de direção de arte

Montagem de cenário: Fabiano; Batista, João; Evandro

Cabelereiro: André

Maquiagem: Galvão, Lúcio

Costureira: Luzia; Ciça; Magalhães, Fátima

Assistência de figurino: Costa, Paulo Ricardo da

Música**Música (Genérico):** Maia, Lúcio**Dados adicionais de música****Instrumentista:** Fred 04 - Voz e violão; Pupillo - Bateria e percussão; Jr. Areia - Baixo acústico; Toca Ogam - Percussão; Carlos, João - Cello**Título da música:** Amarelo manga**Música de:** Otto**Identidades/elenco:**

Nachtergaele, Matheus

Bloch, Jonas

Paes, Dira

Diaz, Chico

Cavalli, Leona

Camarotti, Conceição

Soares, Cosme Prezado

Pontes, Everaldo

Alves, Magdale

Melo, Jones

Ferreira, João (Velho boêmio)

Carvalho, Carlos (Indiscreto 1)

Gonzaga, Lula (Indiscreto 2)

Dias, Marcelino (Passador de jogo do bicho)

Lacerda, Hilton (Cabeleireiro)

Pinto, Silvio (Pastor)

Campelo, Evandro (Patrão de Wellington)

Gomes, Felipe (Menino da carta)

Fred Zero 4 (Músico do bar)

Arlindo dos 8 baixos (Homem do acordeon)

Sebá, Sebastião Alves (Morador do Texas)

Borges, Maurílio (Homem da bicicleta)

Rossiter, Maria (Mulher com hematomas)

Corrêa, Lepê (Cego)

Boró (Índio)

Barbosa, Raimunda (Índia)

Barbosa, Manoel (Índio)

Assis, Luana (Garota no barco)

Nunes, Valdir (Magarefe)

Renor, Rogê de (Locutor da rádio)

Barreto Jr. (Voz messiânica)

Ramos, Ana Maria (Mulher de Bianor)

Araújo, Saturnino (Frequentador do Bar Avenida)

Roberto, Normando (Frequentador do Bar Avenida)

Santos, Samuel (Frequentador do Bar Avenida)

Fernandes, Nino (Policial)

Vera (Mulher que samba)

Maju (Cozinheira)

Alves, Carmem (Casal que dança)

Franklin, Charles (Casal que dança)
Aguiar, Fátima (Delegada)
Os Sobrinhos do Pica Pau (Grupo de pagode)
Santos, Albanita dos (Vendedora de flores)
Januária (Crente)
Cecília, Ana (Crente)
Lobo, Gerson (Crente)
Sá, Klébson (KSB) (DJ)
Marinho, Marlucio (Seu Sá)
Taveira Jr. (Presunto)
Alves, João (Homem do bode)
Farias, Izabel (Velha que ri)
Jeremias (Grupo de meninos)
Greigkson, Charis (Grupo de meninos)
Willamis, Alexon (Grupo de meninos)
Orumilá (Grupo de meninos)
Comunidade de Brasília Teimosa (Fiéis templo I)
Comunidade Alto José do Pinho (Fiéis templo II)
Domingos, Francisco (Morador do Texas Hotel)
Dornelas, Adelson (Morador do Texas Hotel)
Militão, Eulália (Moradora do Texas Hotel)
Alves, Ranulfo (Morador do Texas Hotel)
Andrade, Telma (Moradora do Texas Hotel)
Batista, Claudia (Moradora do Texas Hotel)
Pereira, Nelson (Morador do Texas Hotel)
Montarroios, Maria (Moradora do Texas Hotel)
Francinete, Paula (Moradora do Texas Hotel)
Silva Neto (Moradora do Texas Hotel)
Barros, João (Morador do Texas Hotel)
Matinho (Morador do Texas Hotel)
Leite, João (Morador do Texas Hotel)
Dete (Moradora do Texas Hotel)
Silva, Maria das Dores (Moradora do Texas Hotel)
Hildo, José (Morador do Texas Hotel)
Espírito Santo, Iracema do (Moradora do Texas Hotel)

Figurante(s):

Braga, Fátima (Na Rua)
Brasileiro, André (Na Rua)
Cabeção, Cristiano (Na Rua)

ANEXO B – Roteiro original: sequências do *corpus***AMARELO MANGA****Seq.01 – Abertura Lígia**

(Quarto de Lígia no bar Avenida - int. - manhã - som direto)

Créditos de abertura do programa sobre tela escura. Ouvimos a locução de um rádio e o motor de um carro velho.

Locução do rádio:

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

Crédito dos patrocinadores, produtores...

Olhos de Cão apresenta,

AMARELO MANGA

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

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

Lígia senta diante do espelho quebrado da penteadeira e se mira. Caminha até um salão cheio de mesas e começa a abrir as portas de seu bar. Mostramos ela arrumando o botequim. Algumas

placas mostram preços e variedades de pratos ali servidos. Começamos a ouvir um off dela.

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

Seq.03 - Abertura Kika

(Templo Protestante - int. - manhã - som direto)

Num templo protestante muito pequeno podemos ver Lúcia Cristina, mais conhecida como Kika. Ela é batista de berço. Seus cabelos longos, são presos por um coque desengonçado; saia sem vaidade deixa a mostra pernas quase imberbes e que nunca foram depiladas. Sua camisa estampa a marca da coca-cola, mas está escrito Jesus Cristo. Uma bíblia-bolsa está presa entre suas mãos como um bem de grande valor. Ela está entre outros freqüentadores da igreja. O hino que cantam está chegando ao fim. Começamos a ouvir uma batida muito forte, como um bate estaca, que ainda não sabemos o que é. Um pastor começa a falar:

Pastor: Devemos temer o demônio sempre, e louvar a Jesus. Não devemos dar tempo em nossa mente para que satanás não faça de nosso coração a sua morada. A arma contra o sofrimento é a crença em Nossa Senhor Jesus Cristo, o nosso pai, nosso irmão e a semente da salvação. Aleluia!

Câmera fecha na expressão de Kika, que junto com todos, grita aleluia.

Seq.04- Abertura Wellington

(Sala de um frigorífico - int. - manhã - som direto)

Um homem, de porte atlético e rude, está com um quarto de boi sobre uma mesa de madeira num velho frigorífico. Descobrimos que o som do bate estaca é o homem partindo o boi com um facão e um porrete. Ele está vestido com pesadas roupas e galochas brancas. Um avental de plástico, também branco, cobre sua barriga. A seu lado um companheiro de profissão o acompanha no serviço. A câmara mostra detalhes da carne avermelhada. Um pequeno rádio continua a transmitir notícias sobre o dia. Ele está pendurado na parede (a mesma programação do quarto de Lígia, do carro de Isaac, etc). Wellington fala sobre a vida e sobre sua esposa.

Wellington (com atenção no serviço): Se eu seria capaz de matar um homem? (riso) Entre todas as espécies que habitam o mundo, o homem é o que mais merece morrer. Seria capaz! (pausa) Na verdade já matei um homem. É por isso que me chamam de Wellington Canibal (riso). A única coisa que eu não seria capaz de matar é Kika. (pequena pausa) É crente. Ela não é a mulher mais bonita do mundo. Mas melhor assim. Que deus a conserve! Por deus que acredito mais em Kika que em mim mesmo.

Passamos a ouvir, em BG, a voz de alguém cantarolando a música que toca no rádio misturado a sons de vassoura. Neste instante um homem, também vestindo roupas brancas cruza o quadro empurrando um carro-de-mão cheio de restos de ossos e a cabeça de um boi. A câmara acompanha-o. Ele pára diante de uma espécie de guarita e bate numa janela. Um guarda muito corpulento abre a porta.

ANEXO C – DVD com as cenas do *corpus*