



GUIA COMPACTO
PARA APRENDIZES DE
DIREÇÃO
DE ARTE

RAFAELA SCHIMITT



GUIA COMPACTO PARA APRENDIZES DE DIREÇÃO DE ARTE

RAFAELA SCHIMITT

Trabalho feito como projeto experimental apresentado ao Curso de Comunicação Social da Faculdade de Comunicação, Universidade de Brasília, como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Social com habilitação em Audiovisual.

Orientadora: Denise Moraes
Membro 1: Mariana Souto
Membro 2: Julia Maas
Suplente: Emília Silberstein

Esse projeto pertence tanto a mim, quanto a todas as pessoas que participaram de sua construção. Dentre elas Denise Moraes que aceitou me orientar mesmo perante toda a complexidade que o trabalho exigia. Um obrigada a todos que ajudaram com conteúdos, depoimentos e entrevistas para o Guia. Além disso, um agradecimento mais que especial ao Jota Pe que além de ter sido o artista por trás da diagramação e ilustração do livro, foi também um grande amigo, apoiando, ouvindo minhas lamentações e até mesmo opinando sempre que necessário. Ainda, um obrigada a todos meus amigos de João Pessoa e Brasília pelas tantas vezes me apoiando emocionalmente. Por fim, à minha família agradeço pelo amor incondicional, e à Manu pelas diversas vezes que me mimou com lanchinhos ao longo dos meses de produção intensa em frente ao computador.

SUMARIO

UNIDADE I

HISTÓRIA E MERCADO

- Breve história da DA e DP (direção de arte e design de produção)
- As principais áreas
- Funções/profissões de cada área

UNIDADE II

DIRIGINDO A ARTE

- Responsabilidades e atributos
 - construção de sentido
 - líder da equipe
 - qualidades e características
- Antes/durante/depois de um projeto

UNIDADE III

ELEMENTOS VISUAIS EM CENA

- Mise en Scène
- Pilares da estética
 - luz
 - cor
 - formas
 - textura

UNIDADE IV

PROCESSOS CRIATIVOS

- Processo de criação
 - outras ferramentas
- Plano de arte
 - proposta semântica
 - paleta de cores
 - das áreas
 - organização do documento

UNIDADE V

AS GRANDES ÁREAS DA ARTE

- Ambientação
 - Cenografia
 - Ferramentas essenciais
 - Produção de objetos
 - Listagem de utensílios
- Caracterização
 - Figurino
 - Maquiagem e cabelo
 - Listagem de utensílios

APÊNDICES

DOCUMENTOS E PLANILHAS

- Decupagem do roteiro/análise técnica
- Listagem de cenários
- Lista de objetos
- Relatório de visita de locação
- Ordem do dia de caracterização
- Documento de romaneio

NÃO IGNORE ESTA INTRODUÇÃO

Olá,

Você está iniciando uma jornada maravilhosa adentrando o universo da Direção de Arte, mas antes de começar a ler esse singelo guia, queria lhe dar alguns avisos e explicações.

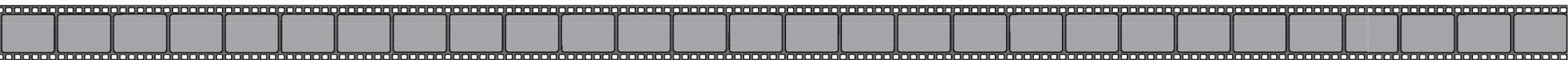
Bom, primeiro quero dizer que eu sou igual a você, estudantes em constante aprendizagem tentando encontrar seu lugar no mercado, ambos apaixonados buscando aprender sobre este mundo lindo da Direção de Arte. Portanto, este livro não é nada menos que uma longa conversa, tentando compartilhar com você conhecimento, dicas, desabafos e basicamente tudo que eu queria ter aprendido quando eu estava aí no seu lugar, começando essa aventura. Você, como eu, já deve ter percebido a dificuldade de encontrar material de estudo nessa área. Existem livros de Fotografia, Roteiro, Som, Iluminação e de muitas outras áreas do Cinema e Audiovisual, porém a Direção de Arte e suas especificidades surgem como um grande abismo no iniciante que decide estudar este território. Você não vai encontrar muitas matérias no seu curso/faculdade (se encontrar), não vai ter uma grande quantidade de professores especialistas no assunto, nem livros acessíveis e muito menos em português! Eu te compreendo completamente, e sei o quanto isso pode ser desestimulante, é por esse motivo que eu estou aqui, escrevendo esse livro e recolhendo informação de todos os lugares possíveis para tentar te entregar o que você precisa saber para começar a ser um profissional dessa área. Eu não sou uma especialista, nem uma grande Diretora de Arte (ainda), mas estou aqui para ser seu porto seguro no desespero e espero te dar direcionamento suficiente para que trilhe seu próprio caminho.

Há algumas outras informações que gostaria de deixar claro. Em cada parte do mundo as funções e a organização da equipe de Arte mudam. Alguns lugares possuem funções específicas para certa atividade, em um país uma função pode receber um determinado nome e em outro possuir outra denominação, até mesmo dentro do nosso próprio país isso acontece. Não vou me ater a essas diversidades ao longo do guia, e sim, apresentar um panorama geral, e principalmente, brasileiro do funcionamento do setor da Arte dentro do Cinema e Audiovisual. Outra questão importante é a tentativa de utilização da Linguagem Neutra, este guia tem a preocupação de abraçar todos os tipos de pessoas e corpos, e por isso decidi optar pelo uso desse sistema, mesmo que não esteja de acordo com as regras da língua portuguesa. Apesar do esforço de não colocar palavras que sugerem um gênero, muitas vezes essa iniciativa não é possível, portanto durante a leitura você encontrará algumas flexões de palavras alterando letras para que possam ser incluídas outros gêneros além do masculino. Por exemplo, na palavra carpinteiro você irá se deparar com a alteração da letra "o" pela letra "e", ficando assim carpinteire.

Apresentadas estas questões você já pode começar a leitura! Esse guia é apenas um pontapé, uma instrução inicial, que pretende, humildemente, ser seu melhor amigo nos primeiros momentos do seu percurso pela Direção de Arte. A partir dessa página você encontrará conteúdos, sugestões de exercícios, dicas de livros, conselhos de trabalho e uma série de informações recolhidas por mim e indicadas por muitos profissionais e estudantes. Espero que você entre em um caminho de experiências incríveis ao ter contato com este livro, que escrevi com muito carinho.

Boa jornada, colega.

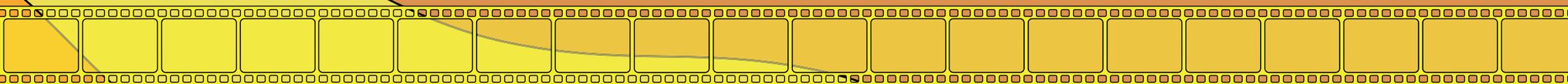






UNIDADE I

DIRIGINDO A ARTE



BREVE HISTÓRIA DA DIREÇÃO DE ARTE E DESIGN DE PRODUÇÃO

BREVE HISTÓRIA DA DIREÇÃO DE ARTE E DESIGN DE PRODUÇÃO



O mantra sagrado da arte, da querida cineasta brasileira **Lina Chamie**

O que Cleopatra (1963), Star Wars: Uma nova esperança (1977), O Labirinto do Fauno (2006), Avatar (2009), O Grande Hotel Budapeste (2014) e Pantera Negra (2018) têm em comum? Todos eles possuem uma estatueta muito desejada pelas produções cinematográficas, no entanto, pouco conhecida pelo espectador comum: o **Oscar de Melhor Design de Produção**. Na visão do grande público esta é apenas mais uma categoria relacionada às características técnicas dos filmes, como as categorias de montagem, fotografia, edição de som... Entretanto, a verdade é que *“tudo que você vê na tela, enquadrado pela câmera, é direção de arte”*.

Uma premiação em Design de Produção significa que cada centímetro de espaço em imagem que está no filme foi pensado de acordo com um conceito intrinsecamente amarrado à narrativa, de forma que história e imagem são apenas uma. Em um tempo muito, muito distante, quando não havia som e não havia cor no Cinema, na primeira premiação do Oscar em 1929, estava lá a Arte como uma das únicas categorias técnicas representadas. A história do Departamento de Arte é análoga à indústria do cinema. Então vamos fazer uma viagem para cerca de 125 anos atrás?

O cinema narrativo estava no seu início e dois dos primeiros cineastas começaram a pensar suas histórias além de meros acontecimentos em cena, adicionando o espaço.

Eles são Alice Guy-Blaché (1873-1968) e Georges Méliès (1861-1938). Os dois franceses foram pioneiros do cinema e da experimentações de efeitos com a câmera, além disso o espaço cênico em suas histórias e o visual dos personagens também tinha grande importância em seus filmes. Localizá-los e adicionar características físicas aos personagens são o estopim de uma trajetória de desenvolvimento até os dias atuais.

Provindo do teatro, Méliès imitava seus espetáculos e ilusionismos em frente à câmera. Cenários mirabolantes, maquiagens chamativas, roupas e fantasias ilustravam as suas narrativas. A imagem, com Méliès, era um mar infindável de possibilidades, a fantasia de suas histórias e a construção estética das mesmas possibilitaram aos demais cineastas enxergarem o futuro.

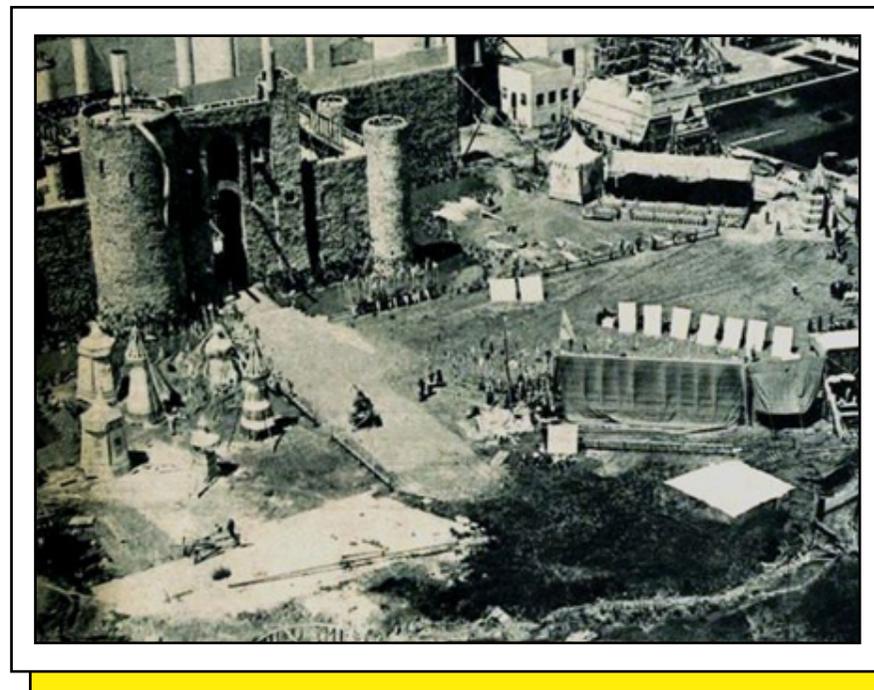


Imagens de filmes de Georges Méliès

Alguns anos a frente, o cinema já estava se consolidando como indústria e Hollywood já era um grande polo de produção, para se fazer um filme muitas etapas eram realizadas com divisão de tarefas entre os membros da equipe, e assim, surge o responsável pelo visual da obra. A nomenclatura de Diretor de Arte foi citada pela primeira vez para designar o trabalho de Wilfred Buckland nas produções da Paramount em 1916.

Buckland abriu portas para muitos artistas assinarem seus nomes na direção artística dos filmes, consolidando a profissão na indústria cinematográfica. Voltando ao Oscar de 1929, dois filmes ganharam a estatueta de Melhor D.A., foram os filmes *The Dove* e *A Tempestade*, ambos assinados pelo diretor de arte William Cameron Menzies.

Menzies criou um novo paradigma entre os profissionais acerca do processo de criação da direção de arte. A partir do filme *E o Ventou Levou*, planejar o visual tornou-se mais complexo, através do uso de sketches e storyboards as cenas eram imaginadas e seguidas pela equipe minuciosamente.



Castelo de Robin Hood

A utilização do termo "Diretor de Arte" no Brasil deu-se pela primeira vez em 1985 para **Clovis Bueno** no filme **O Beijo da Mulher Aranha** dirigido por Hector Babenco



Um de seus maiores feitos foi o filme **Robin Hood (1922)**, onde Buckland construiu o castelo do rei em proporções reais nos arredores de Los Angeles .

A partir da atuação de Menzies uma nova nomenclatura surgiu, causando grande confusão até os dias presentes: o Design de Produção.

Os limites entre D.A. (Direção de Arte) e D.P. (Design de Produção) são estreitos e mudam muito de acordo com cada país e sua indústria. Na maior parte do mundo, a terminologia de Direção de Arte ainda é a mais usada, entre as suas responsabilidades estão o planejamento de todo o visual do filme e a coordenação da equipe de arte. O Design de Produção é comum na indústria americana, nele as responsabilidades se limitam ao viés artístico, enquanto que a Direção de Arte fica encarregada de concretizar suas ideias e coordenar a equipe. Essa diferenciação é usual em produções de grande orçamento e complexidade e vem ganhando força ao redor do globo.



E o Ventou Levou | Victor Fleming | 1939 | EUA



A Tempestade | Victor Tourjansky, Sam Taylor | 1928 | EUA

No Brasil, a Direção de Arte ainda é o termo presente, entretanto em outros países há nomes como Scenografia, Décor, e ainda diferenciação de papéis, em que Direção de Arte se refere apenas ao decorador de cena...

A separação dos departamentos foi ocorrendo ao longo da especialização das áreas, um exemplo disso é que somente a partir de 1983 que Maquiagem e Penteados viraram parte da premiação do Oscar, tendo uma categoria separada.

Neste guia não vamos nos ater a essas variações e será vigente apenas o mais utilizado na indústria brasileira. Para mais, veremos o conteúdo de todo o visual do filme entendendo-o como duas grandes áreas: Ambientação e a Caracterização.



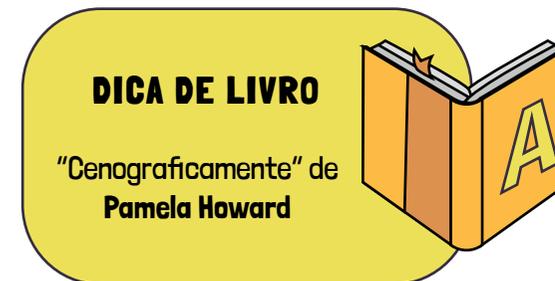
Ou seja, vamos trabalhar com o termo **Direção de Arte**, ok?

AS PRINCIPAIS ÁREAS

Produzir um universo narrativo-visual requer organização e departamentalização, e por isso a Arte é dividida em tantos setores. Para fins didáticos, a informação estará segmentada aqui em dois grandes mundos: a **Ambientação e a Caracterização**. Na Ambientação acrescento a Produção de Objetos, escolho unir as duas informações já que ambas retratam parte do mundo ao redor dos personagens. Enquanto que Maquiagem, Cabelo e Figurino ficam juntas em Caracterização. Iniciaremos entendendo o que é cada uma dessas áreas e sua importância na história e no contexto visual, na Unidade 5 nos aprofundaremos e veremos como trabalhar na prática em cada um destes setores.

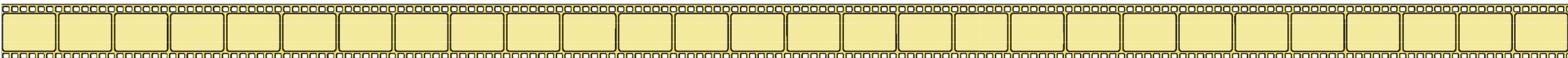
A construção estética de um filme é dada em muitas camadas, encontramos em cena duas dimensões: o espaço e a personagem. A relação entre mundo e pessoa é o foco da representação artística do cinema, como o espectador percebe esse relacionamento definirá sua conexão com a obra cinematográfica. O plano de fundo onde se desenvolve a narrativa é o ambiente, este conversará com a história e com seus indivíduos, desenvolvendo uma função importante e indispensável na maneira de apresentar o enredo. Assim, estreamos nossa compreensão de Direção de Arte reconhecendo o papel da **Cenografia**. Nas palavras de um dos maiores cenógrafos teatrais brasileiros da atualidade, José Carlos Serroni, é definido que “Cenografia é a dramatização do espaço.”. Dar vida a um mundo inexistente até então, torna a narrativa real dentro da imagem.

No livro *Cenograficamente*, Pamela Howard diz que “**a visão de mundo da cenografia revela que o espaço é o primeiro e o mais importante desafio**”, portanto imaginar a cenografia, é idealizar o espaço que está presente em cena.



É fato que o cinema tem suas raízes do Teatro, a cenografia teatral tem a função de imergir o espectador e o ator para além de um palco, mas para outro universo. Ainda no livro *Cenograficamente*, que retrata o cenário no contexto teatral, Pamela conta que quando os artistas teatrais, literários e visuais constroem um mundo que convença a realidade daquela história, estes devem pensar quais objetos, cores e texturas são as ideais para comunicar a narrativa em questão a fim de permitir que os espectadores percebam a intencionalidade e interajam com ela. Dentro da equipe de cenografia, inúmeros profissionais podem atuar, desde marceneiros, arquitetos, até os profissionais do cinema, decoradores de cena e os próprios cenógrafos.

Vejamos alguns exemplos de como o espaço consegue imergir o espectador e desenvolver a narrativa:





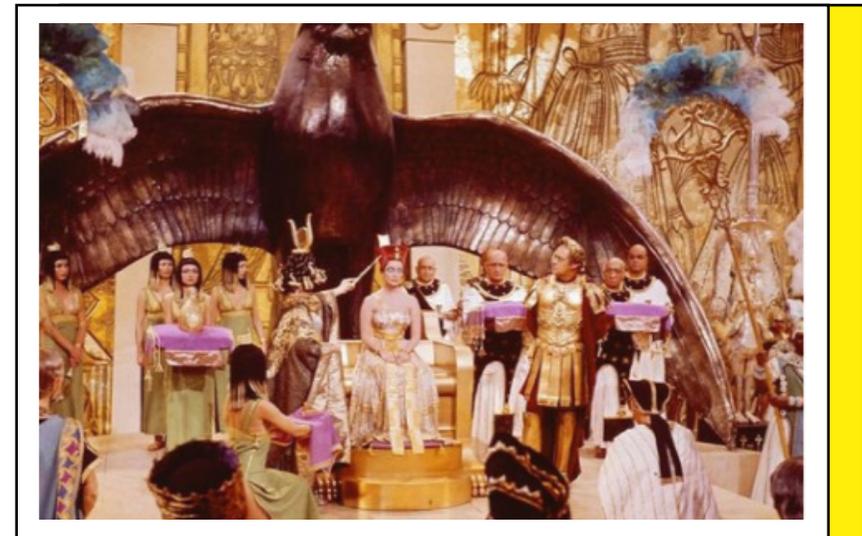
Janela Indiscreta | Alfred Hitchcock | 1954 | EUA

Em Janela Indiscreta de Alfred Hitchcock, a história é contada de um ponto de vista, a do personagem Jeff, que através da sua janela e de uma condição de saúde, passa os dias observando seus vizinhos da frente e descobre segredos assustadores. Este filme possui uma série de informações sobre seu espaço, uma delas é a quantidade de mini universos que existem em cada apartamento. Cada um representando as características de seu morador.

A visão da multiplicidade de espaços de cada casa só é possível através do ponto de vista do apartamento de Jeff, não temos câmeras mudando de perspectiva, portanto apenas o que Jeff sabe, é o que o espectador sabe. Aqui, o espaço narrativo possui protagonismo na criação do clima de suspense.

O vencedor do Oscar de Direção de Arte, Cleopatra, não tem seu renome à toa. A cenografia tem o papel de nos levar para mundos distantes, e até mesmo épocas passadas, neste filme a imagem do espaço ajudou a criar o Egito Antigo no nosso imaginário, de uma época em que não havia fotografia para eternizar os lugares, entretanto fazendo uso de toda a licença poética sem compromisso com o real.

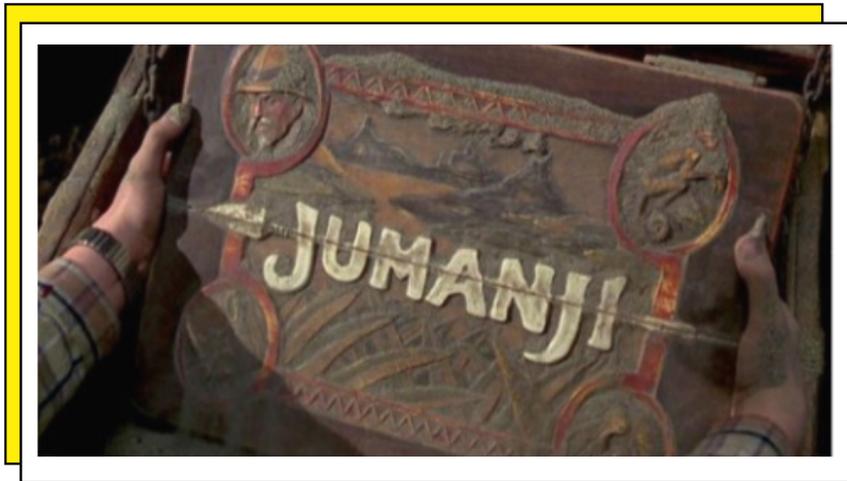
O filme foi responsável por idealizar um Egito que permanece em nossas mentes até os dias atuais. Mas não só o espaço é responsável por inserir o espectador à narrativa, os objetos com que os personagens se relacionam também têm esse papel.



Cleopatra | Joseph L. Mankiewicz | 1963 | EUA

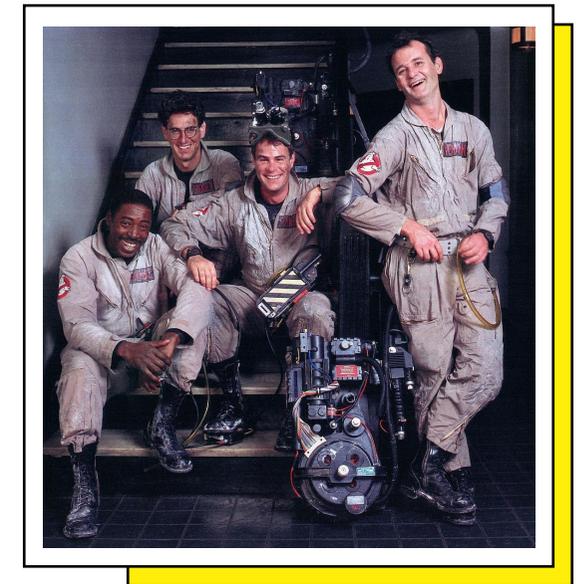
O que seria de Os Caça-Fantasmas sem a poderosa Mochila de Prótons? Ou de Senhor dos Anéis sem o enigmático Anel de Sauron? E até mesmo da presença do “adorável” boneco Billy em Jogos Mortais? A **Produção de Objetos** realiza os chamados Props, objetos que possuem importância narrativa, trazendo significado às vezes a um simples objeto, como um ursinho de pelúcia, ou por vezes podendo ser um instrumento imaginário que não existe no mundo em que vivemos, e através dele uma história torna-se real.

Os objetos podem ser tão protagonistas de uma história quanto os próprios personagens. Em Jumanji, o tabuleiro do jogo de mesmo nome, era o responsável pelos acontecimentos da história, um objeto amaldiçoado presente no filme do início ao fim, sendo a causa de todas as problemáticas na narrativa.



Jumanji | Joe Johnston | 1995 | EUA

Muitas vezes os props são feitos por especialistas, pessoas contratadas que são profissionais na manufatura de um determinado tipo de objeto ou material, a formação da equipe da P.O. vai depender das especificações do filme. Outro termo comum da Produção de Objetos e da Cenografia é o Dressing, que se refere à caracterização do espaço. Nesse setor se pensa que objetos estarão na cena, decorando o local e ambientando ele de acordo com a narrativa.



Os Caça-Fantasmas | Ivan Reitman | 1984 | EUA

Senhor dos Anéis | Peter Jackson | 2001/2003
Nova Zelândia/Estados Unidos

Os objetos que decoram a cena podem ter simbologias e representar o que o filme deseja, podendo ser um reflexo do personagem, dos sentimentos, dos acontecimentos, podem reproduzir situações futuras ou passadas da narrativa, as possibilidades são infinitas!

Entretanto, não apenas o espaço é capaz de transmitir emoções e significados, a relação entre o espaço e o indivíduo na nossa realidade é mimetizada pelo cinema. O espectador enxerga através dos personagens que estão em tela, sofrendo com eles, sentindo sua raiva, tendo alegria pelas suas conquistas e o mais importante, reconhecendo-se em suas ações e sentimentos. Os trejeitos, as manias, o jeito de vestir são auxiliares desse reconhecimento, o modo como uma pessoa se apresenta para o mundo diz muito acerca de si, e no cinema, acerca de uma história! Desta maneira o **Figurino** é chave importante da representação de um personagem.

Um dos maiores pensadores e escritores acerca da Moda, Roland Barthes fala que a indumentária reflete questões tanto históricas como sociológicas, tanto individuais como comunitárias e são através desses contextos que os idealizadores da caracterização irão se basear para a realização de um filme.



Princesa Padme Amidala em Star Wars: A Ameaça Fantasma

Na saga de filmes de Star Wars, um universo imaginário jamais visto antes é apresentado ao público, o de um sistema social-político que envolve a galáxia da história em questão. No livro *Dressing a Galaxy: The Costumes of Star Wars*, é possível entender a indumentária criada para caracterizar os personagens.

Muitas funções sociais fazem parte dessa galáxia, entre monarcas, políticos e guerreiros as roupas exercem papel importante para designar cada uma dessas ocupações. A seguir vemos as vestes da Princesa Padme Amidala, que conta com grande influência da estética oriental para caracterizar o figurino da realeza:

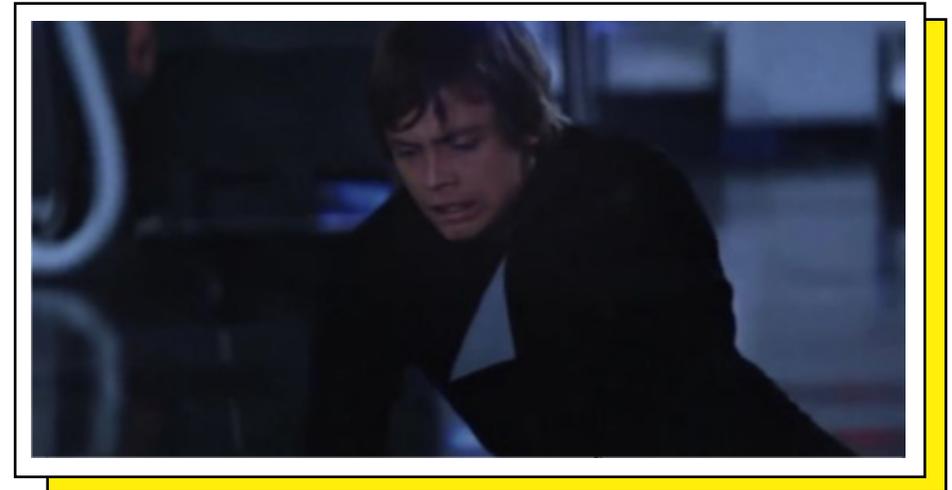
Além da utilização em contexto social, muito simbolismo pode ser encontrado nas cores dos trajes ao longo de todos os filmes. As cores claras e escuras são utilizadas para representar o bem e o mal, tons pastéis e suaves são sempre utilizados pelos personagens do “lado bom da força”, e também nos momentos de ternura dos personagens.

Os protagonistas da saga estão em constante dualidade, um exemplo é Luke Skywalker utilizando de roupas claras e fluidas, enquanto o maior vilão da história Darth Vader em trajes densos, pesados e escuros:



Darth vader e Luke Skywalker em Star Wars: Uma Nova Esperança

Apenas durante um momento Luke está em vestes escuras, quando ele se aproxima do “lado mal da força”. Todavia, é revelado através de um detalhe de sua jaqueta que seu interior era claro, indicando que Luke sempre fora “do bem”.



Luke Skywalker em Star Wars: O Retorno do Jedi

O figurino nesta cena é usado como artifício narrativo, ele evidencia uma característica colocada em dúvida na personalidade de Luke. Assim, o figurino se difunde como um objeto sensível na construção do personagem. Vestir um protagonista torna-se muito mais complexo a partir do momento que se entende a roupa como recurso, os objetos podem significar mais que sua simples existência.

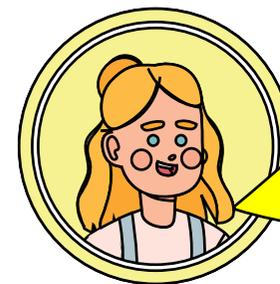
Ainda em Star Wars podemos adentrar no departamento vizinho, **a Maquiagem e Cabelo**. O primeiro filme da saga lançado fora Star Wars: Episódio IV - Uma Nova Esperança, em 1977. Nessa época o CGI no cinema ainda dava seus primeiros passos, produzir criaturas de outra galáxia pelo computador ainda era uma realidade futura, portanto a maquiagem teve papel fundamental para caracterizar os personagens mais fantásticos. Máscaras, próteses, fantasias eram muito comuns e auxiliaram assim a construir a narrativa fictícia:



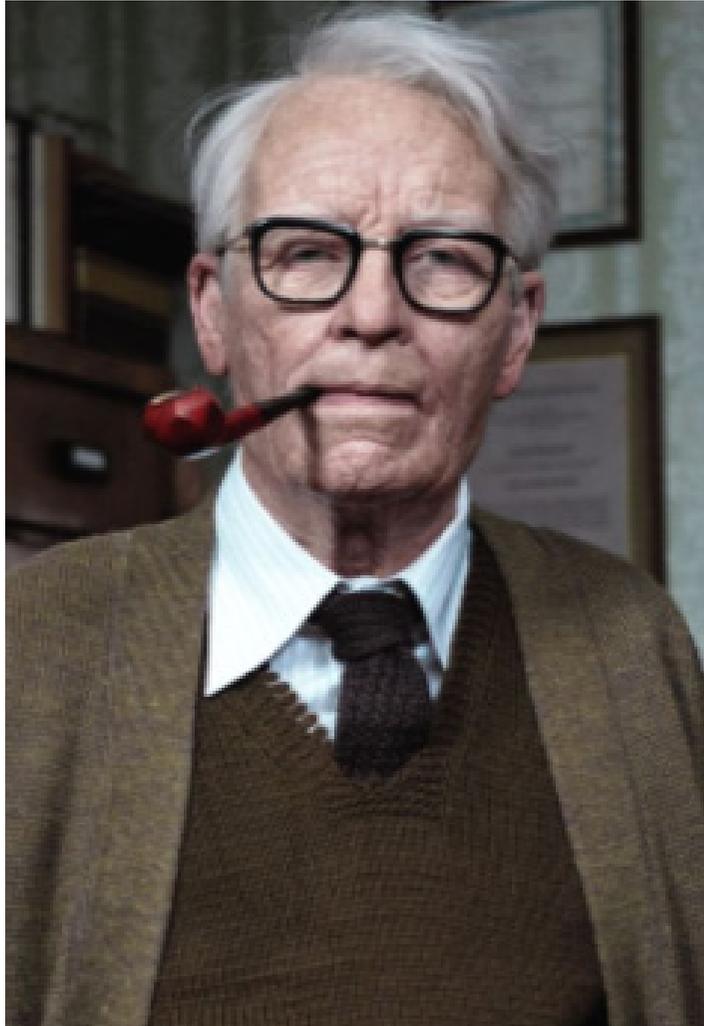
Bastidores de Star Wars

A Maquiagem e Cabelo podem ser grandes aliadas dos cineastas e trabalham em conjunto ao figurino para construir a imagem de um personagem na tela. Entretanto, muito além de criar seres fantásticos, a maquiagem tem papel técnico e simbólico. No seu viés técnico a maquiagem pode ser artifício de câmera e luz. No início do cinema o uso do filme na câmera dava coloração diferente da realidade, certas cores eram mais sensíveis que outras, a maquiagem nesta época auxiliava para a melhor captação da pele. Hoje ainda é muito comum a retirada de brilho da pele para que a luz não reflita de maneira indesejada.

O viés simbólico faz parte do significado de recurso narrativo que a caracterização pode ter. O estudo das técnicas em maquiagem, a evolução dos produtos tem permitido que cada vez mais aplicações surjam. Envelhecer e rejuvenescer estão entre esses usos. No remake de Suspiria, a atriz Tilda Swinton de 60 anos foi transformada em um homem de 82 anos para representar o único personagem masculino do elenco protagonista da história:



Tilda e o diretor Luca Guadagnino, enganaram o público e críticos acerca da verdadeira identidade do personagem até a estreia do filme, todos realmente acreditavam que o personagem era um homem idoso real!

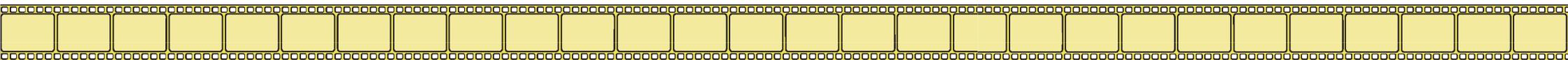


Tilda Swinton maquiada como um homem de 82 anos em *Suspiria*

Ambientação e Caracterização podem elevar o filme em infindáveis maneiras, tudo depende da sua criatividade e imaginação na hora de idealizar o visual da narrativa. Todavia, cinema não se faz sozinho. Construir o universo de histórias tão grandiosas exige um grau de organização e divisão de tarefas elevado, que pode demandar uma quantidade grande de pessoas na equipe de realização do projeto. Por isso veremos no próximo tópico quais são as funções e quem as exerce no Departamento de Arte.



Tilda Swinton com maquiagem básica

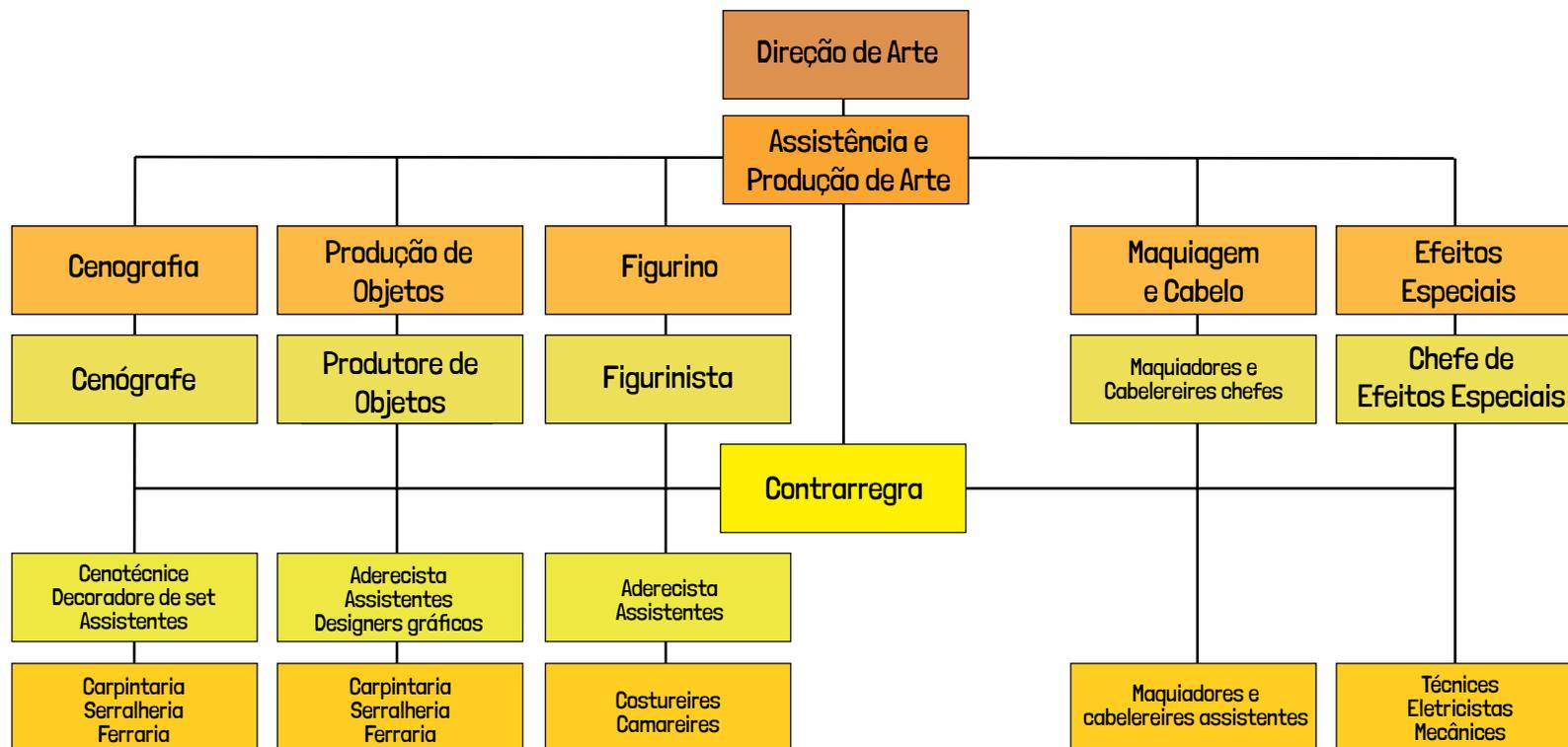


FUNÇÕES & PROFISSÕES DE CADA ÁREA

FUNÇÕES & PROFISSÕES DE CADA ÁREA

O departamento de Arte pode ser considerado uma das maiores equipes em uma produção audiovisual. No mercado existe uma divisão detalhada de tarefas em que cada função possui suas responsabilidades e cria apenas o que é requerido do seu posto. A hierarquia é importante em uma produção de alto nível, assim todos compreendem que papel seguir e respeitam os demais profissionais. No quadro a seguir podemos ver a estrutura da equipe de arte e a ordem a ser cumprida:

Visto a quantidade de funções que existem nesta área, as possibilidades de profissionalização na Arte são vastas e por isso vamos ver a seguir cada uma das ocupações, entender qual sua finalidade, quais as responsabilidades e as habilidades exigidas para exercer este ofício.



DIREÇÃO DE ARTE

É a cabeça da equipe de Arte, sendo a pessoa responsável por idealizar todo o visual do filme e coordenar a equipe para tornar suas ideias em realidade. Tem como dever coordenar e dividir as tarefas entre o figurino, a maquiagem, a cenografia e a produção de objetos. Além disso, é o elo de ligação entre a Direção, a Fotografia e a Arte, sendo assim encarregado da comunicação de todas as partes envolvidas no processo.

Responsabilidades:

Desenvolvimento do conceito visual: Proposta de Arte
Montar e liderar a equipe
Coordenar pré-produção e produção

Habilidades:

Senso de organização
Boa liderança
Capacidade criativa
Conhecimento artístico
Comunicação eficaz
Uso de planilhas e documentos

ASSISTÊNCIA DE ARTE

É o braço direito da Direção de Arte, por isso, deve estar sempre presente em todos os momentos da produção do filme. As atividades de um assistente de arte são realizar tudo que a D.A. demandar, geralmente as questões mais práticas do trabalho.

Responsabilidades:

Auxiliar de forma geral a Direção de Arte

Habilidades:

Proatividade e atenção
Conhecimento artístico
Comunicação eficaz
Cumprimento de tarefas
Agilidade nas atividades
Habilidade no uso de planilhas e documentos

COORDENAÇÃO & PRODUÇÃO DE ARTE

Essa pessoa é a responsável pela administração e gerenciamento do departamento, tendo que lidar com todas as tarefas relacionadas à organização e planejamento das atividades como o cronograma do filme, a supervisão do plano de filmagem, ou seja, a logística do filme relacionada ao setor da Arte. Além disso, fica responsável por organizar o financeiro do departamento, gerenciando o dinheiro usado no orçamento com cuidado. Muitas vezes a função também é chamada de Produção de Arte, pois são atribuídas outras necessidades da Arte como a auxiliar nas locações da cenografia e realizar pesquisas e compras de materiais para o departamento.

Responsabilidades:

- Logística e cronograma da Arte
- Administração do financeiro da Arte
- Contratações e compras
- Produção de demandas do departamento

Habilidades:

- Alta Habilidade no uso de planilhas e documentos
- Bom senso de gerenciamento
- Capacidade de tomar decisões
- Saber planejar e cumprir seu planejamento
- Comunicação eficaz
- Conhecimento do departamento e do processo audiovisual

CENOGRAFIA

Deve projetar, idealizar os cenários e realizar a construção deles. em produções pequenas, cenógrafos não só fazem os cenários como os decoram também. Através de desenhos e plantas planejam como se dará o projeto do cenário de acordo com as necessidades técnicas também, como a iluminação e o enquadramento.

Responsabilidades:

- Planejar os cenários
- Construir os cenários
- Decorar os cenários

Habilidades:

- Conhecimento em artes, arquitetura e design de interiores
- Capacidade criativa
- Saber usar programas de arquitetura e design (ex.: SketchUp, Revit, AutoCad, Lumion 3D)
- Habilidade em desenho
- Conhecer materiais variados

CENOTÉCNICA

Essa pessoa pensa e realiza a parte técnica da cenografia, construindo e montando as estruturas de acordo com o planejamento e requerimento da cabeça da cenografia. Essa função demanda muito trabalho manual e conhecimento de arquitetura, pois envolve plantas e desenhos para construir os cenários. Responde diretamente ao responsável pela cenografia.

Responsabilidades:

- Ler plantas, maquetes e desenhos
- Pesquisar objetos e materiais
- Planejar e construir as estruturas do cenário
- Operar maquinaria

Habilidades:

- Conhecer materiais variados
- Entender de marcenaria, serralheria, arquitetura
- Ter a técnica do trabalho respectivo

DECORAÇÃO DE SET

Após a construção do cenário é necessário decorá-lo de acordo com os pressupostos idealizados, a função dessa pessoa é colocar todos os objetos do ambiente em cena. No Brasil ou em pequenas produções este é muitas vezes um trabalho atribuído a outras funções, como o responsável pela cenografia ou produção de objetos.

Responsabilidades:

- Decoração dos cenários

Habilidades:

- Conhecimento em artes e design de interiores
- Capacidade criativa
- Conhecer materiais variados

PRODUÇÃO DE OBJETOS

Responsável pela obtenção e produção de objetos da cenografia e props (objetos específicos do filme). Esta pessoa deve muitas vezes criar com suas próprias habilidades o objeto.

Responsabilidades:

Planejar e manufaturar ou obter os objetos do filme
Idealizar acerca dos objetos do filme

Habilidades:

Conhecimento em artes e conhecimentos gerais
Capacidade criativa
Ter facilidade com trabalhos manuais
Conhecer materiais variados

CARPINTARIA, SERRALHERIA E FERRARIA

São as áreas que constroem demandas da Arte, sejam elas a produção de paredes cenográficas, estruturas, objetos de decoração de cena, props, trabalhos de pintura e texturização dos cenários. Respondem ao departamento, entretanto não participam de processos criativos.

Responsabilidades:

Construir as demandas da Arte: edificar e manufaturar paredes, estruturas, móveis e objetos

Habilidades:

Cumprimento de tarefas
Agilidade nas atividades
Conhecer materiais variados
Ter a técnica do trabalho respectivo

CONTRARREGRA

Esta função exerce o papel técnico nos sets de filmagem, sendo responsável por entregar os objetos requeridos no momento das cenas correspondentes e estando a prontidão da equipe de arte para mover objetos, móveis, ajustando questões físicas nas gravações de acordo com o necessário.

Responsabilidades:

Estar presente em set
Responder à equipe nos momentos necessário
Entregar objetos
Exercer trabalhos manuais: mover, aplicar, ajustar móveis e objetos em cena

Habilidades:

Proatividade e atenção
Cumprimento de tarefas
Agilidade nas atividades
Conhecer materiais variados
Ter técnica em trabalhos manuais diversos

ADERECISTA

As pessoas dessa função respondem a todo o departamento de Arte, sendo responsável por fabricar e confeccionar os adereços. Estes são objetos específicos que possuem importância em set pois serão utilizados pelos atores ou possuem alguma relevância em cena.

Ex: um chapéu usado pelo ator que deverá aparecer normal em determinado momento e desgastado em outro momento.

A função do aderecista é duplicar esse chapéu, produzindo as versões necessárias, neste caso uma normal e uma desgastada, deixando-os com as texturas necessárias.

Responsabilidades:

Confeccionar as demandas da Arte: duplicar, construir, transformar adereços
Exercer trabalhos manuais

Habilidades:

Cumprimento de tarefas
Agilidade nas atividades
Conhecer materiais variados
Ter a técnica do trabalho respectivo

FIGURINO

É a pessoa responsável pela indumentária de todo o filme, deve idealizar, planejar e produzir os figurinos dos personagens. Através de desenhos e croquis planeja como se dará o projeto do figurino de acordo com as especificações de cor, textura e material dentro das necessidades técnicas do filme.

Responsabilidades:

Idealizar e planejar os figurinos
Produzir, adquirir e transformar as peças de roupa e acessórios

Habilidades:

Conhecimento em artes, moda e costura
Capacidade criativa
Skills em desenho
Conhecer materiais variados
Ter facilidade com trabalhos manuais

COSTURA

A função de costura no cinema e audiovisual conta com profissionais especializados em modelagem, corte e costura na confecção de figurinos. Estes exercem a função apenas de técnicos, pois a idealização das peças é apenas do figurinista.

Responsabilidades:

Confeccionar as demandas da Arte: manufaturar as peças que compõem o figurino
Exercer trabalhos manuais

Habilidades:

Cumprimento de tarefas
Agilidade nas atividades
Conhecer materiais variados
Ter a técnica do trabalho respectivo

CAMAREIRE*^{*}

*pela falta de flexão do gênero nesta profissão lidaremos aqui com a linguagem neutra

As pessoas responsáveis pela organização das peças dos figurinos de todo filme tem como tarefas principais passar as roupas, estendê-las, colocá-las em cabides e organizá-las nas armários de acordo com a solicitação da equipe de figurino.

Responsabilidades:

Organização
Zelo
Limpeza das peças do figurino

Habilidades:

Proatividade e atenção
Cumprimento de tarefas
Agilidade nas atividades
Conhecer materiais variados
Ter a técnica do trabalho respectivo

MAQUIAGEM
E CABELO

Profissionais de maquiagem e cabelo são idealizadores, junto do figurino, acerca da caracterização dos personagens. Em uma produção podem haver designers e ainda vários maquiadores e cabeleireiros assistentes para auxiliar a reprodução dos visuais durante o set.

Responsabilidades:

Idealizar e planejar maquiagem e cabelo
Adquirir e aplicar a caracterização

Habilidades:

Conhecimento em artes
Capacidade criativa
Habilidades com desenho
Conhecer materiais variados
Ter a técnica do trabalho respectivo

DESIGN GRÁFICO

A função de designer na equipe de arte é a de produzir todas as peças gráficas exigidas no filme, como: cartazes, rótulos de produtos, banners, revistas, fachadas de estabelecimentos, marcas fictícias...

Responsabilidades:

Idealizar, planejar, produzir e imprimir as peças gráficas

Habilidades:

Conhecimento em artes
Capacidade criativa
Saber usar programas de produção gráfica
(ex.: Photoshop, Illustrator, Indesign)
Habilidades com desenho

SUBCATEGORIAS DAS FUNÇÕES:
ASSISTENTE, AJUDANTE, APRENDIZ

Estas são três subcategorias comuns no audiovisual brasileiro que podem se aplicar a qualquer uma das principais funções, seguindo uma hierarquia respectivamente.

Veja um exemplo:

**Figurista > Assistente de figurino > Ajudante de figurino
> aprendiz de figurino**

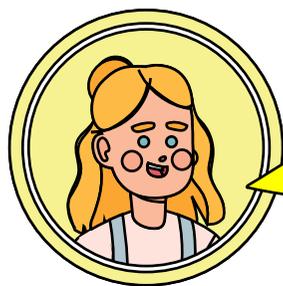
DIFERENÇA MERCADO E UNIVERSIDADE

DIFERENÇA MERCADO E UNIVERSIDADE

É visível uma desconexão de como um vídeo é produzido no ambiente da faculdade e como ele se dá no mercado de trabalho que envolve muito a diferença de dinheiro investido, entretanto dissemelhança caminha para além disso. Uma das dificuldades se relaciona com a falta do ensino da Direção de Arte na universidade, o que dificulta o processo do estudante, que assim deve aprender à sua própria maneira, enquanto que o mercado detém grande conhecimento e técnica não compartilhada. Ademais, estudantes universitários têm poucas oportunidades de experienciar a realidade de um set profissional até terminar a faculdade e estar à disposição do mercado, o que gera indivíduos sem qualificação e com dificuldade de se inserir após a graduação.

Como a produção universitária conta com pessoas ainda em processo de aprendizagem, é recorrente haverem muitos problemas, entretanto é possível encontrar qualidades inerentes a esse tipo de realização audiovisual também. Vamos ver um quadro com as principais diferenças entre os dois tipos de produção:

A seguir, analisaremos cada uma dessas características e entenderemos como lidar com as dificuldades!



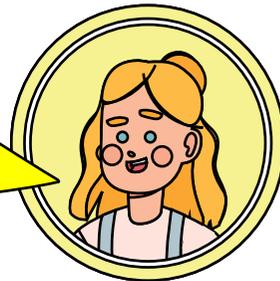
A falta de conhecimento disponível é um dos motivos para esse guia existir!

	PRODUÇÃO UNIVERSITÁRIA	PRODUÇÃO PROFISSIONAL
CARACTERÍSTICAS NEGATIVAS	<ul style="list-style-type: none"> • baixo conhecimento técnico • falta de organização dos processos audiovisuais • baixo orçamento: raramente remunerado, equipe reduzida, equipamentos de pouca qualidade, simplificação de ideias, pouca distribuição 	<ul style="list-style-type: none"> • preso à lucratividade e à imagem de empresas e marcas • pouca flexibilidade e disposição a novos conhecimentos
CARACTERÍSTICAS POSITIVAS	<ul style="list-style-type: none"> • alta capacidade de aprendizagem e flexibilidade • efervescência cultural despreendida de fins lucrativos 	<ul style="list-style-type: none"> • alta técnica • grande organização dos processos audiovisuais • alto investimento financeiro: sempre remunerado, equipe extensa, qualidade de equipamentos e produtos, grande possibilidade de realização, alta distribuição

BAIXO CONHECIMENTO TÉCNICO X ALTA TÉCNICA

A produção universitária conta com pessoas em processo de profissionalização, então muitos problemas são recorrentes e isso é normal. Como por exemplo, o erro no uso de equipamentos leva a falhas de captação de imagem e som. No que diz respeito à Arte, uma maquiagem sem o conhecimento de técnica pode levar a desastres, baixa durabilidade e até a aparências estranhas. Ou mesmo usar uma estampa listrada no figurino de um personagem e perceber após as gravações que a peça de roupa deu um efeito de bug na câmera...

Quem nunca fez uma maquiagem e anos depois foi ver de novo e achou horrível?



O mercado contém a técnica elevada de conhecimentos, gerando poucos problemas em set, e consequentemente, um resultado satisfatório na tela.

Entretanto, a universidade oferece um espaço para o aprendizado acontecer. Os erros são comuns, portanto a margem para que estes aconteçam também é maior, havendo paciência e compreensão com as falhas e a abertura para tentar novamente. A disposição para aprender leva ao nosso próximo tópico.

ALTA CAPACIDADE DE APRENDIZAGEM E FLEXIBILIDADE X POUCA FLEXIBILIDADE E DISPOSIÇÃO A NOVOS CONHECIMENTOS

Errar e aprender, é para isso que a faculdade serve, não é mesmo? O estudante está no ambiente mais propício para experimentar todas as possibilidades à sua frente. Testar ideias, causar desastres, tentar novamente... e por isso os integrantes de uma produção universitária sempre estão com maior disposição para aprender coisas novas. O entusiasmo e a energia de um universitário é de se invejar.

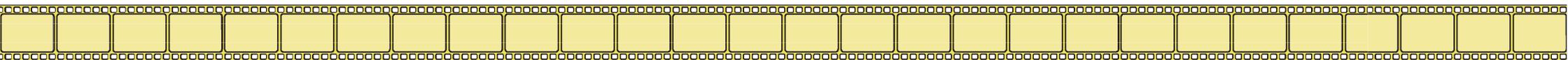
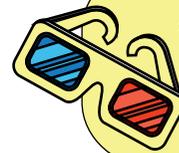
Todavia, após 10, 20 anos de mercado uma série de manias surgem, o comodismo e o ego de ser um dinossauro no audiovisual prejudicam a disposição a se adequar a novos meios, novas tecnologias, novas formas de expressão.



A flexibilização é uma disparidade entre os dois mundos, enquanto um possui a euforia de aprender e descobrir o mundo, o outro tem o conformismo e o orgulho como obstáculo. Especialmente na Arte, não se adaptar e renovar as ideias pode ser muito problemático, pois essa é uma área em constante desenvolvimento e adaptação a novas tecnologias.

Novas técnicas, novos materiais, o estudo deve ser constante, parar no tempo não é uma opção para quem trabalha neste departamento!

Quer um exemplo? a cenografia mudou drasticamente após o desenvolvimento do CGI. A direção de arte de filmes como Jurassic Park – Parque dos Dinossauros (1993) e A Origem (2010) não seriam possíveis sem CGI.



FALTA DE ORGANIZAÇÃO DOS PROCESSOS AUDIOVISUAIS X GRANDE ORGANIZAÇÃO DOS PROCESSOS AUDIOVISUAIS

É comum encontrar na produção universitária desordem e muitas vezes indisciplina, sendo aceitável até certo ponto devido a falta de experiência dos estudantes e a quantidade de indivíduos em processo de amadurecimento pessoal (alunos que acabaram de sair da escola e adentram no mundo). Entretanto a desorganização leva a quadros de caos e afetam os resultados dos filmes, por isso é necessário um cuidado para que uma pequena bagunça não se torne um desastre!

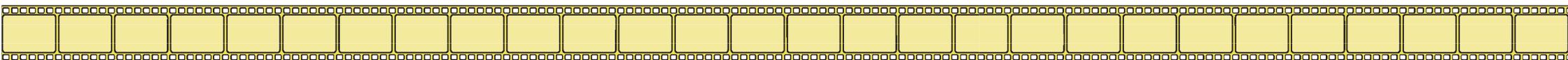
No mercado, a Arte, assim como toda a produção possui etapas bem definidas, com um calendário pré determinado que é seguido com bastante rigor. O departamento de arte costuma ter a pré-produção com tempo adequado às exigências do filme, grandes produções podem ter até meses de pré-produção para que todos os cenários, figurinos e testes necessários sejam feitos antes das gravações. Na faculdade a noção de tempo se distorce e equipes de arte recebem pouquíssimo tempo para realizar filmes com alto nível de dificuldade. Esta desordem também costuma se estender para as gravações, curtos períodos para realizar o trabalho da Arte em set é um dos maiores estresses do departamento. Imagine em apenas 1 hora, com uma equipe reduzida maquiar atores, vesti-los e arrumar o cenário? Por isso, todas as questões sobre ressalvas de tempo, dificuldades estruturais e quantidade de pessoas que compõem a equipe devem ser levadas em consideração no momento de planejar um filme, preparar seu cronograma e compor a ordem do dia das gravações!

EFERVECÊNCIA CULTURAL DESPRENDIDA DE FINS LUCRATIVOS X PRESO À LUCRATIVIDADE E À IMAGEM DE EMPRESAS E MARCAS

Uma das maiores qualidades da produção universitária é a liberdade criativa e de expressão, a possibilidade de falar sobre qualquer assunto permite que seus filmes sejam livres de censura, sua única restrição criativa é produzir dentro do orçamento presente. Em decorrência da efervescência cultural do jovem universitário, podemos encontrar obras críticas em comparação a hegemonia do cinema comercial, tornando-os produtores culturais de forte relevância social.

No mercado produzir um filme está muito além de escrever ideias, há marcas que investem seu dinheiro, produtoras com uma imagem a zelar, empresas e redes televisivas relacionadas à política e afins. Nem todo assunto pode ser abordado quando há tantas pessoas envolvidas financeiramente, além de ter que adaptar as cenas para que seus investidores sejam vistos de forma que os agrade.

Já viu a marca de um carro tomando todo o enquadramento da cena pra mostrar que o mocinho do filme usa a marca X? A Arte tem que se adaptar para deixar em evidência o patrocinador.



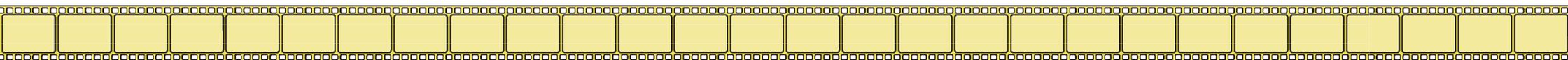
BAIXO ORÇAMENTO X ALTO INVESTIMENTO FINANCEIRO

Este deve ser o maior empecilho de uma produção audiovisual, as ideias podem ser as melhores, o roteiro pode ser incrível, mas não ter dinheiro para transformar tudo isso em realidade pode ser um balde de água fria! Muitos processos se prejudicam com a falta de orçamento: trabalhadores raramente remunerados não têm incentivo para exercer bem seu trabalho, equipes reduzidas se desgastam e sobrecarregam os indivíduos, equipamentos e produtos de pouca qualidade estragam, causam prejuízo e geram resultados insatisfatórios, o que leva a simplificação de ideias, situação que muitas vezes apenas frustra seus criadores, e como se não bastasse, mesmo tendo um bom resultado em mãos os problemas de distribuição e exibição dos filmes acabam por deixá-los no fundo da gaveta...

Produzir a Arte de filmes sem orçamento é um dos maiores motivos para o desencantamento na área, entretanto o jovem universitário costuma ter soluções inovadoras e encontra lados bastante positivos para essas situações.

No que diz respeito ao trabalho não remunerado, muitas vezes a experiência conquistada ao final do projeto é suficiente, além de todos os contatos e colegas feitos durante o filme, que se gostarem do seu empenho, podem te chamar para mais projetos no futuro!

A falta de dinheiro leva a soluções bastante inusitadas, o cinema universitário é baseado em criatividade, a famosa gambiarra. As equipes de Fotografia e Arte são as campeãs de improviso, movimentos de travelling usando skates e carrinhos, estruturas de cenário presas por arames e fita 3M, maquiagem usando produtos diversos... a imaginação não possui limites! Portanto, veremos no tópico a seguir como pensar a Direção de Arte levando em consideração a falta de dinheiro na hora de produzir seus filmes.



PRODUZINDO COM BAIXO ORÇAMENTO

O baixo orçamento é a realidade da maior parte do cinema universitário e alternativo, contar com dinheiro nunca é uma opção, o que nos resta é confiar na imaginação! Enquanto abordamos os assuntos ao longo deste guia, veremos valiosas dicas sobre como produzir de maneira menos custosa e mais criativa, porém existem alguns pensamentos que devemos levar em consideração na hora de planejar e realizar um filme.

THE PROJECT TRIANGLE

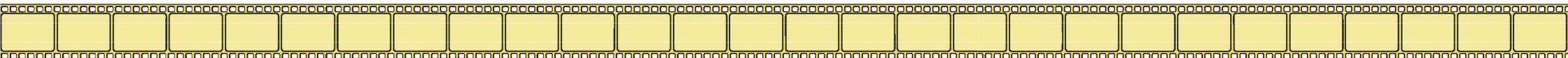
Traduzindo literalmente, o “triângulo dos projetos” é um sistema de pensamento sem origens bem definidas, mas usado por muitos ramos para auxiliar na construção de projetos. Este conceito inclusive é abordado no livro *The Prop Building Guidebook: For Theatre, Film, and TV* (2017) escrito por Eric Hart, onde o autor transfere o modelo de gerenciamento de projetos para a produção audiovisual, em específico, a área da Produção de Objetos. O triângulo se baseia em três simples pontos:

- tempo
- dinheiro
- qualidade

Hart afirma que ao obter e produzir objetos estes três pontos devem ser analisados de acordo com a prioridade e a situação que a produção se encontra, se ela tem um longo período ao seu dispor, se tem um alto orçamento...

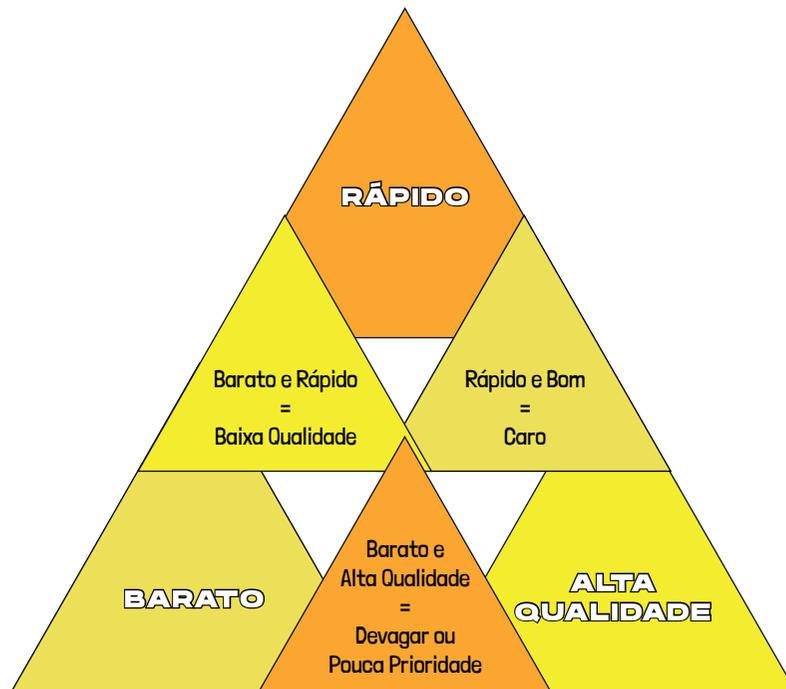
O triângulo ajuda a visualizar as alternativas e apresentar a realidade do mundo contemporâneo. Sempre que você conseguir unir dois dos pontos, normalmente o terceiro será prejudicado. Vamos ver exemplificações de cada uma das situações:

- O filme precisa de um chapéu específico de alta qualidade e de maneira rápida = as chances desse chapéu custar muito dinheiro são altas.
- Um revestimento de piso para o cenário tem um custo barato e será conseguido de maneira rápida = a qualidade deste revestimento provavelmente será baixa.
- O personagem usará uma máscara de lobo, ela é barata e a qualidade é perfeita = o tempo que levará para esse produto chegar ou ser produzido será longo.



A GAMBIARRA

É basicamente impossível conseguir os 3 pontos, portanto, no momento de se planejar a arte de um filme todos estes cenários devem ser levantados de acordo com as restrições. Pensando no baixo orçamento dos filmes universitários e alternativos, o tempo a ser obtido e a qualidade dos produtos será posta em questão, o que leva a equipe de arte a situações e ideias excêntricas para que os objetos cumpram bem o seu papel em cena, resultando nas gambiarras.



O departamento de Arte é o rei das gambiarras! A imaginação não tem limites para os indivíduos desta área que têm as ideias mais inventivas para que os objetivos sejam alcançados. A utilização desse método pode não ser a melhor opção, ela deve ser a última a ser escolhida e optada apenas após diversas tentativas falhas de realizar de modo “correto” seu propósito. Gambiarras podem ser perigosas e levar a mais dores de cabeças do que a resultados satisfatórios, porém quando esta é a única alternativa alguns preceitos devem ser pensados.

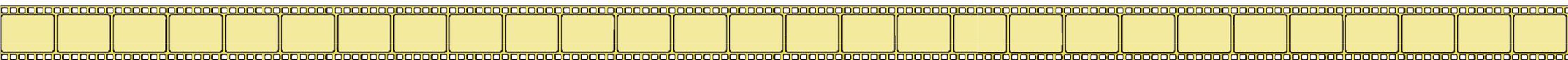
- **Qual a função do objeto em questão?**
Para se encontrar uma solução, pense no propósito que ela deve alcançar.
- **Quais os recursos presentes e possíveis de serem conseguidos?**
Todo material pode ser passível de virar parte de uma gambiarra, desde um clipe até uma camiseta!
- **Qual a durabilidade e os riscos presentes?**
Às vezes a gambiarra deve durar apenas alguns minutos, todavia quando ela precisar durar por um longo período pode apresentar riscos de segurança de pessoas e outros objetos a melhor solução pode ser apenas adiar aquela cena para outro momento com uma alternativa mais favorável!

PATROCÍNIOS, PARCERIAS E EMPRÉSTIMOS

Muito pode ser conquistado se tiver coragem para se comunicar com diferentes pessoas e negócios. Os patrocínios e parcerias são muito utilizados no mercado, não estamos falando de conseguir o apoio de grandes empresas, mas sim de pequenos negócios que podem abater certos gastos e auxiliar na produção. A padaria da esquina, o brechó do bairro, a lojinha da sua tia, os comércios locais se tornam grandes aliados na hora de produzir a Arte, além de serem mais fáceis de interagir, é possível conseguir descontos em troca de visibilidade da loja nos créditos do filme e redes sociais.

O empréstimo é outra opção de obter objetos temporariamente para seu filme. Peça para outros departamentos do filme, converse com familiares, amigos para utilizar seus objetos, mas cuidado, é necessário muito zelo com objetos emprestados: entregue sempre da mesma forma que foram pegos.

Há ainda muitas outras formas de se conseguir suprir as necessidades do seu filme, tudo está limitado pela sua imaginação para ter mais ideias. Reduzir os custos ao máximo significa que muitas vezes parte dos objetos necessários vão ser feitos manualmente ao invés de comprados e serão reaproveitados diversas vezes em inúmeros filmes. Liberte suas ideias e mãos à obra!



RESUMO DA UNIDADE E ATIVIDADES

Vamos lembrar do mais importante que vimos nessa Unidade:

- A história da Direção de Arte é análoga à da indústria do cinema, entretanto a organização do departamento é recente, ainda havendo muita confusão de nomenclaturas.
- Cenografia, Produção de Objetos, Maquiagem/Cabelo e Figurino são as principais áreas da Arte, todas as ramificações partem delas.
- A Arte é detentora de um dos maiores departamentos na produção de cinema, abrigando uma enorme quantidade de funções, todas comandadas pela cabeça da Direção de Arte.
- A produção universitária pode encontrar muitos empecilhos, além de ser composta por pessoas em processo de aprendizagem e ainda deve lidar com as dificuldades financeiras, todavia há qualidades muito especiais nesse tipo de realização audiovisual.
- Produzir com baixo orçamento exige ser maleável para se adaptar em diversas situações com muita criatividade, ter um pensamento sistematizado auxilia na resolução de problemas.

Que tal alguns exercícios para treinar as suas habilidades?

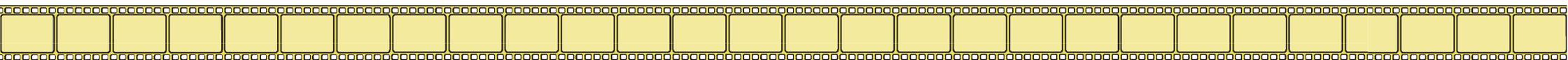
Uma arte histórica:

Vamos pensar em filmes que marcaram sua memória? Tente se lembrar de obras das mais variadas que chamaram a sua atenção pela Direção de Arte. Anote quais pontos se destacaram em sua mente. Foi o figurino dos personagens? A casa onde eles viviam? Ou os objetos presentes?

Viva a gambiarra:

Para desenvolver as habilidades de solução de problemas, pense em alternativas para as seguintes situações:

- Um figurino que está largo
- Um objeto que se quebrou
- Um furo na cortina do cenário



ENTREVISTAS E DEPOIMENTOS

MARINA COSTA

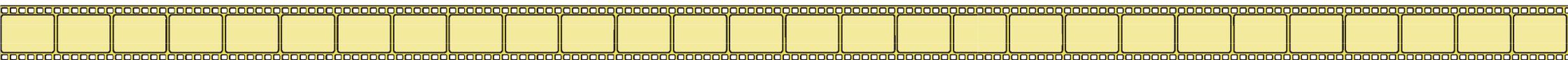
Diretora de Arte, 23 anos:

Tive a sorte de poder trabalhar com equipes incríveis, dentre elas, a autora deste TCC. Infelizmente, fora da nossa equipe, o trabalho da Arte era comumente menosprezado. Para um mundo onde a maioria das pessoas se letrou em Audiovisual através de grandes obras hollywoodianas, fazer parte do departamento de Arte significa quase sempre frustrar expectativas de diretores e roteiristas. Algumas vezes também tivemos que trabalhar em condições de absoluta escassez de tempo, recursos e comunicação e ter nosso resultado final colocado em xeque. Fica claro que mesmo quem se considera grandes valorizadores do departamento de Arte, acaba tendo dificuldade de entendê-lo dentro do contexto brasileiro. Apesar de todos os desafetos criados em set, percebi que uma equipe de Arte unida pode mudar o rumo de uma obra e elevá-la às suas maiores potências.

CAMILA PALMEIRA

Diretora de Arte e Produtora de Objetos, 36 anos:

Fazer Arte para filmes é sempre uma surpresa, acredito que uma boa equipe de Arte precisa estar preparada para tudo. Já trabalhei em um longa que no dia anterior os diretores trocaram o bolo de aniversário por uma ceia de natal, com louça mais elegante e tudo. No outro dia a equipe de Arte entregou a mais bela ceia de natal em pleno mês de Julho, improviso e caça de objetos, muitas das coisas vão na base do erro e do acerto. Carrego comigo um "cinto do Batman", com todo tipo de material que normalmente utilizo em set, assim quando um diretor pede algo que parece impossível, tenho o que preciso, estar pronta para qualquer demanda e lembrar que apenas a nossa imaginação pode ser o limite.



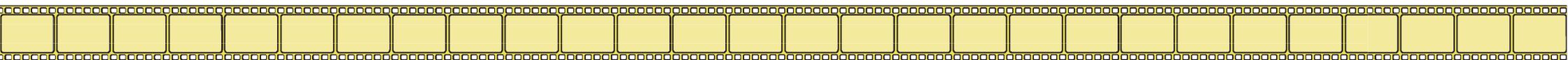
ALEXANDRA VINAGRE

Maquiadora e Caracterização, 25 anos:

Dentro do mercado de Audiovisual você pode se ver trabalhando em 3 nichos: do cinema nacional, da música (em clipes) ou do setor publicitário. Eu penei muito para conseguir entender as diferenças e o que cada nicho poderia me oferecer de possibilidades porque cada um tem um jeitinho, uma coisa especial e também alguns defeitos. Acho que a dica que eu posso dar é que para conseguir se manter dentro dessa área é preciso deixar a mente aberta para encarar o que vier e entender o que você vai tirar de cada projeto que aparecer na sua vida profissional.

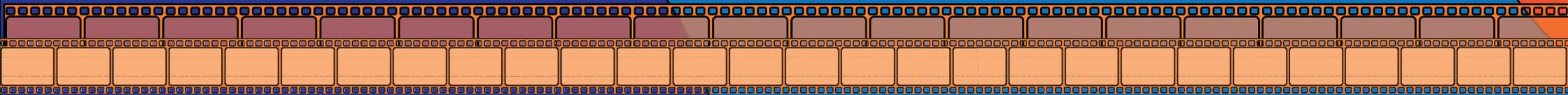
No cinema e na música a gente encara muitos projetos de guerrilha que normalmente são caracterizados pelo combo baixo orçamento e ideias mirabolantes, esse é o melhor lugar para se testar e ganhar experiência, principalmente na parte de alinhamento de expectativa/realidade. Só não dá pra esperar muito de um cachê, pelo menos no início. Depois você começa a perder o medo e encarar projetos grandes, com apoio de FAC e outros patrocínios. Aí é bom demais! (risos) Dá pra pirar e ganhar uma graninha legal.

Já no setor publicitário a questão de pagamento é levada mais a sério por ser uma área mais burocrática mesmo. Em contrapartida não tem tanta liberdade de criação, a maioria dos projetos são com maquiagem ao natural. Com o tempo você vai aprendendo o quanto custa seu trabalho e quais dessas experiências são prioridade pra você ou quais vão te acrescentar e abrir portas, por exemplo. Às vezes a prioridade é pagar as contas, às vezes é conseguir trabalhar com alguém em específico, um mestre, uma amiga, etc. Tem que saber medir, acho que essa é a parte mais difícil porque é muito fácil se deslumbrar com os projetos e propostas.



UNIDADE II

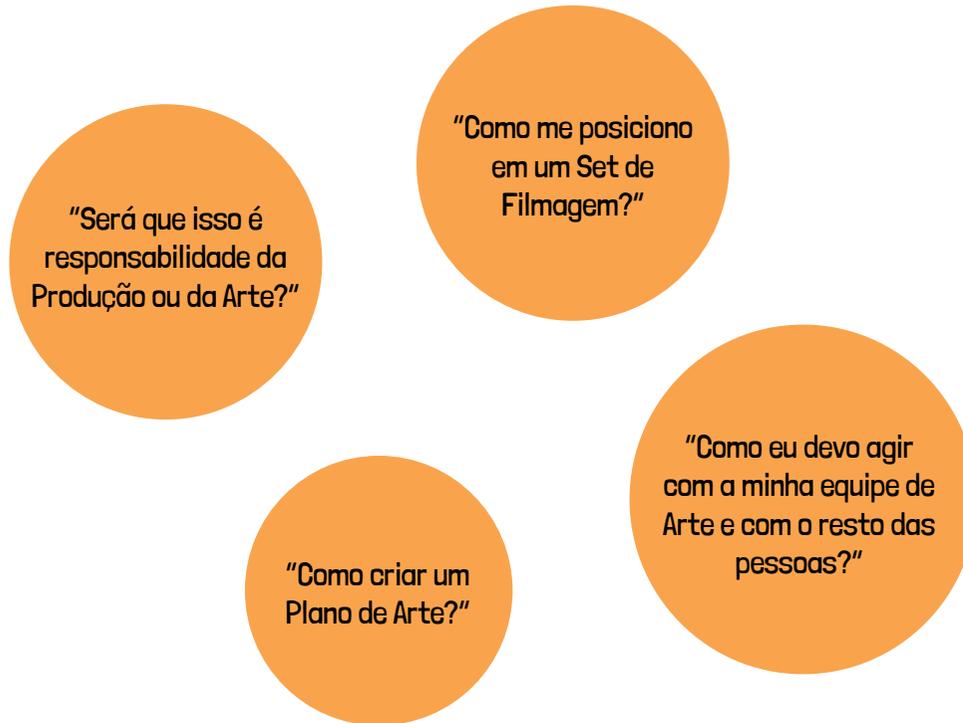
**DIRIGINDO
A ARTE**





DIRIGINDO A ARTE

Nessa unidade começamos de fato a pensar no trabalho da equipe de Arte e em específico, se colocando no papel da Direção Artística de um filme. A partir do momento que comandamos a Arte pela primeira vez, uma série de questionamentos são feitos, como:



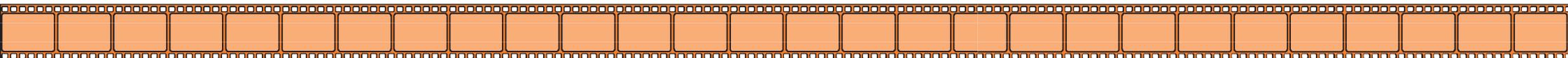
Para entender as atividades da Direção de Arte e então responder todas estas questões começaremos pelas responsabilidades e atributos da função!

RESPONSABILIDADE E ATRIBUTOS

Na unidade anterior, tivemos as primeiras informações acerca desta ocupação, vimos qual a importância histórica do ofício, suas variantes de nomenclatura e onde ela se localiza na hierarquia do departamento de Arte. Agora, para compreender a fundo as demandas da Direção de Arte, relembremos quais as responsabilidades e habilidades desta pessoa numa produção audiovisual, analisando-as uma por uma:

Responsabilidades:

- Desenvolvimento do conceito visual: Proposta de Arte
- Montar e liderar a equipe
- Coordenar a arte da pré produção e produção



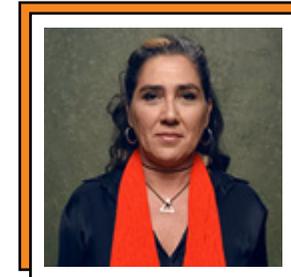
CONTRUÇÃO DE SENTIDO

Uma das principais atividades da Direção de Arte é desenvolver o conceito visual do filme, idealizando cada uma das áreas (cenografia, produção de objetos, figurino, maquiagem) como um conjunto que dialoga entre si, essas ideias são reunidas no principal documento da Arte: **o Plano ou Proposta de Arte**.

Este documento guia todo o departamento de Arte e as outras equipes em qualquer escolha estética a ser feita durante a concepção do filme, podendo ser consultado a qualquer momento e por qualquer pessoa, deixando clara a ideia visual a ser seguida.

Entretanto, essa construção não é feita sozinha e desvinculada de outros departamentos do filme. A Direção de Arte faz parte de uma denominação do Cinema chamada de **Tríade Visual**, junto à Arte estão a Direção e a Direção de Fotografia. Estes três setores do filme construirão juntos o que estará em quadro na câmera desde o início da concepção do filme. Portanto, a concepção visual de uma obra cinematográfica conta essencialmente com a presença destes três profissionais da imagem. Um exemplo dentro de um filme é a equipe do trio visual do premiado filme, Que Horas Ela Volta(2015), composto por:

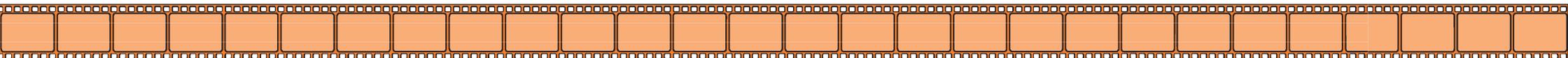
Direção: Anna Muylaert



Fotografia: Bárbara Alvarez

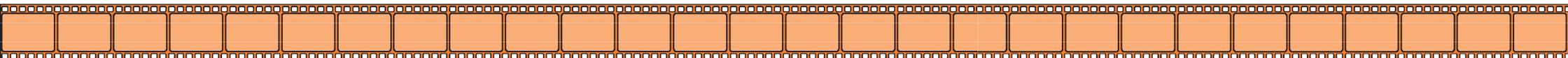


Arte: Marcos Pedroso



A Arte se responsabiliza pela inserção do espectador no tempo e no espaço que se encontra a história, e como seus indivíduos (personagens) se apresentam para o mundo. Portanto, toda característica física em suas cores, formas, texturas faz parte da escolha da Direção Artística.

Para montar a Proposta deve-se *estudar* a fundo o roteiro e entender todas suas nuances combinadas aos desejos da Foto e da Direção; em seguida realizar uma ampla *pesquisa*, reunindo referências das mais variadas; então *decidir e organizar* as ideias no documento visual. A partir do momento que o Plano de Arte é aprovado, ele embasará a criação individual dos outros artistas da Arte, chefes de cenografia, objetos, figurino e maquiagem irão criar em detalhes a concepção de cada área, todos amarrados pela ideia apresentada na **Proposta**. Nas unidades 3 e 4 entenderemos respectivamente os conceitos básicos de estética e como montar a Proposta de Arte detalhadamente.



LÍDER DA EQUIPE

Exercer a Direção de Arte significa coordenar o que será produzido e ser responsável pelos profissionais da Arte. Cuidar de todos da equipe, acompanhar as demandas de cada um, garantir que produzam dentro dos prazos... É muita coisa! Mesmo que seja a D.A de uma produção pequena, você continua sendo Líder da Equipe de Arte assegurando que tudo isso aconteça. Vamos então entender alguns atributos de líder da Arte:

ELO DE LIGAÇÃO

Entre a Direção e o Departamento de Arte só há uma ligação, você, por isso o papel de Direção de Arte também é aprender como ser a voz da sua área. Todos os anseios e problemas de ambos os lados devem ser comunicados e resolvidos por você, o que torna este profissional um verdadeiro elo de ligação entre a produção e seus companheiros da Arte. Caso esse elo falhe, podem ocorrer problemas de direcionamento na sua equipe, falhas de comunicação e frustrações tanto da Arte quanto da Direção e outros departamentos.



Exemplo: A direção resolve mudar de ideia sobre uma locação, se não comunicado e explicado a toda equipe de arte, o trabalho da cenografia pode ser feito segundo diretrizes desatualizadas da locação.

HIERARQUIA, NÃO MONARQUIA

As melhores equipes de Arte costumam ser aquelas com relacionamentos **horizontais**. Apesar de ser chefe da equipe, estar na Direção da Arte não significa tomar decisões sozinho. Todos na equipe possuem experiências diferentes que juntas se complementam, de forma que o time possa aprender uns com os outros. Seu dever é de direcionar os membros a encontrar soluções e ter ideias de modo eficiente.

Algo importante na Arte é entender que os outros integrantes também são artistas e devem ter sua oportunidade de criação no projeto, chefes de cenografia, figurino(etc) precisam de liberdade criativa na sua parte da produção. Se todos sentirem que possuem fala dentro da dinâmica do grupo, será criado um local seguro de diálogo e confiança que tornará o projeto uma experiência muito mais **agradável**.

Harold Kerzner, um grande estudioso de liderança também acredita que a administração horizontal é a melhor pois assim os grupos trabalham em interação contínua



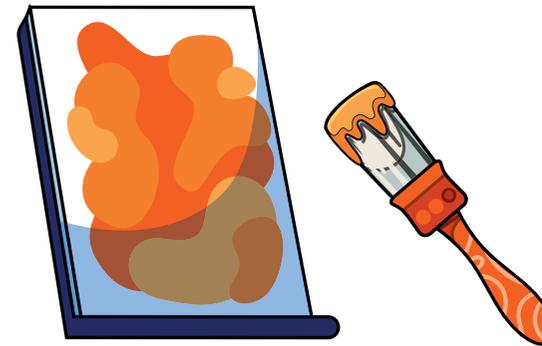
Feedbacks são maneiras assertivas de conversar com os membros sobre os pontos negativos e positivos dos indivíduos e do grupo durante o projeto

DIVISÃO DE TAREFAS

Parte de não tomar decisões sozinho tem a ver com a sobrecarga que a função de Direção de Arte pode gerar. Principalmente durante a vida universitária as equipes de arte são muito enxutas e as demandas da área podem ser muito numerosas, mesmo que para um vídeo pequeno. Tendo uma equipe (ou não), ser líder não significa que você tenha que se sobrecarregar, e por isso designar funções é tão importante! Ser líder é saber dividir os afazeres com equidade à ocupação de quem o fará.

QUALIDADES E CARACTERÍSTICAS

Vimos muito sobre as atividades deste líder, mas ainda há características essenciais para formar um bom profissional. Neste ofício, além de ser o manager da equipe você também é o **artista** e deve idealizar uma experiência artística, gerar conexão com o público tudo isso demanda muito, portanto, o que é preciso para ser um bom Diretor(a) de Arte?



Nas habilidades citadas anteriormente, encontramos algumas características, vamos analisá-las com precisão para entender a importância de cada uma:

- Senso de organização
- Boa liderança
- Capacidade criativa
- Comunicação eficaz
- Conhecimento artístico
- Habilidade no uso de planilhas e documentos

SENSO DE ORGANIZAÇÃO

O trabalho da Direção de Arte lida com uma grande amplitude de atividades, que abrange tanto a gestão de pessoas como de bens materiais. O resultado de manejar várias responsabilidades ao mesmo tempo sem organização é o estresse, a desarmonia, a perda de informações, a bagunça física dos ambientes e até conflitos entre membros da equipe. Quanto mais organizado forem os processos, menos frustração ocorrerá.

A Organização e Gestão de Projetos são áreas da administração, estudar seus métodos pode auxiliar a encontrar maneiras fáceis de manter a produção cinematográfica organizada. Uma metodologia roubada da administração é o Kanban. Esse método envolve dividir o assunto em 3 listas diferentes de prioridades ou mais. Por exemplo:

- Atividades a fazer
- Atividades em execução
- Atividades concluídas



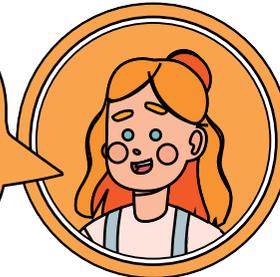
As listas podem representar ações diferentes, o importante é organizar as demandas e manter as listas à vista de todos na equipe, assim as atividades podem ser realizadas com maior disciplina. As informações também devem estar compartilhadas e estarem em fácil acesso, evitando confusões pela falta de conhecimento, por isso o uso de planilhas e documentos. Nelas as informações ficam agrupadas e podem ser encontradas com facilidade.

Existem muitos aplicativos e plataformas online que auxiliam na comunicação e coordenação da equipe, veja alguns:

COMPARTILHAMENTO DE ARQUIVOS	COMUNICAÇÃO
para o armazenamento de informações <ul style="list-style-type: none"> • google drive • onedrive • dropbox para mandar arquivos grandes <ul style="list-style-type: none"> • wetransfer 	<ul style="list-style-type: none"> • hangouts • slack • yammer • workplace
PRODUÇÃO DE ARQUIVOS	GERENCIAMENTO DE PROJETOS
<ul style="list-style-type: none"> • Google (documentos/planilhas/apresentações) • canvas • zoho sheet • freeoffice 	<ul style="list-style-type: none"> • trello • notion • asana • basecamp • monday

Estas plataformas são baseadas na metodologia Kanban, usando de quadros para separar as atividades

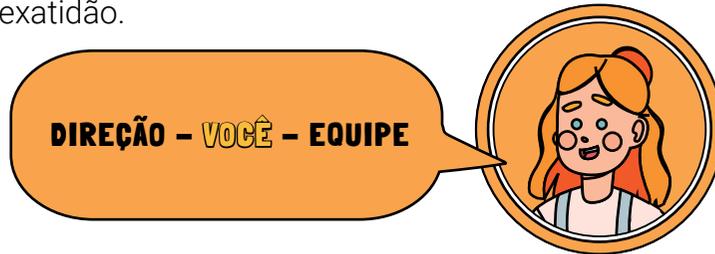
A organização física também é importante, uma dica é etiquetar tudo. Todas as peças, objetos que farão parte do cenário/figurino/objeto de cena são etiquetadas com a descrição necessária e separadas dos objetos pessoais.



As possibilidades de organização são vastas, encontre seu próprio método para manter tudo em ordem!

LIDERANÇA E COMUNICAÇÃO EFICAZ

O trabalho de liderança da equipe de Arte exige uma grande comunicação. Visto que a cabeça da D.A. é o elo de ligação entre a Direção e a realização das ideias da Equipe de Arte, toda a informação passada de ambos os lados deve ser transmitida de modo coerente e claro para que o trabalho seja realizado com exatidão.



Para auxiliar no exercício da comunicação, existem 5 C's para serem seguidos, para isso ter uma interlocução:

CLARA CONSISTENTE CONTÍNUA
COERENTE COMPLETA

Seguindo esses preceitos, passar a mensagem desejada aos seus colegas de equipe terá mais facilidade. O outro lado da comunicação é saber ouvir, seu time é composto de pessoas com seus próprios anseios e pensamentos, muitas vezes pode acontecer da equipe estar insatisfeita, ter algum problema, infinitas situações podem acontecer, e estar preparado e disposto a ouvir o que seus integrantes tem a dizer, faz parte do trabalho em equipe! Você é chefe dessa sessão, mas também é melhor amigo de cada um.



CRIATIVIDADE

O mais comum ao perguntar as características primordiais de um artista é obter respostas como: *é necessário ser criativo, ter ideias incríveis e originais!*

Sim, a criatividade está em todo processo artístico, entretanto ela não se dá do modo como a maioria das pessoas acredita. O autor Austin Kleon no livro "Roube Como um Artista" retrata:

"todo trabalho criativo é construído sobre o que veio antes, nada é totalmente original"(KLEON, 2012)

DICA DE LIVRO

"Roube como um Artista" de Austin Kleon



Com esse conceito, a criação se torna um transformador de ideias e situações pré-existentes.

Podemos entender a criatividade como um tradutor. A partir de um significado, uma obra de arte, um pensamento de outra pessoa, uma emoção, um problema, é possível modificar a linguagem, portanto traduzir aquilo, através da sua técnica e lógica, em uma nova situação.

Este pensamento pode tanto se aplicar à produção artística como para a resolução de problemas, vejamos:

CONHECIMENTO ARTÍSTICO

- Ao criar o Plano de Arte é necessária uma ampla pesquisa para basear o seu trabalho, estudando e inspirando-se em referências é possível criar o conceito artístico do seu filme, pegando diversas ideias que já existem e traduzindo para sua arte.
- A criatividade também está completamente ligada à resolução de problemas, ao utilizar o fundamento da transformação, você pegará sua situação problemática, a entenderá e a transformará em uma nova situação através das suas ferramentas.

Por exemplo: O figurino do personagem foi arranjado de última hora, você percebeu no set que ele é tamanho G e o ator veste P, ou seja, essa roupa ficaria gigante.



Mas, com alguns alfinetes e grampos pode ser possível esconder aquele excesso de tecido.

Por isso, Kleon afirma que para ser criativo só basta saber roubar ideias!

“Roube qualquer coisa que ressoe em você, que inspire ou abasteça sua imaginação. Devore filmes antigos, filmes novos, música, livros, pinturas, fotografias, poemas, sonhos, conversas aleatórias, arquitetura, pontes, sinais de rua, árvores, nuvens, bacias hidrográficas, luz e sombras. Para roubar, selecione apenas coisas que falam diretamente à sua alma. Se você assim fizer, seu trabalho (e furto) será autêntico.” (KLEON, 2012)

A busca pelo conhecimento é fundamental para qualquer função criativa do departamento de Arte, para criar coisas visuais, você precisa de aparatos, é onde as referências se encaixam. A mente de quem trabalha na Arte deve ser um mar sem fim de conhecimentos variados em todo tipo de assunto. Temos dois tipos de “roubos” nesta citação de Kleon: uma está ligada à escolarização e a outra à percepções.

- Na escolarização deve-se pesquisar o máximo que conseguir sobre variados temas e áreas de estudo:

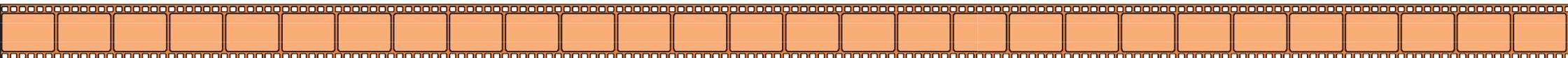
“Devore filmes antigos, filmes novos, música, livros, pinturas, fotografias, poemas [...] arquitetura [...]”

Estudar como era a arte em outros séculos, como era a vestimenta, ler sobre história, ler sobre filosofia, ler sobre psicologia, entender de outras culturas além da sua, acompanhar a moda, estar a par de novidades no audiovisual e pesquisar sobre outras artes além do cinema (literatura, artes plásticas). Com isso, há conhecimento para criar, ligar com outros conhecimentos e dar significado ao que antes era raso.

- A outra vertente está ligada à bagagem visual de percepções:

"[...] sonhos, conversas aleatórias,[...], pontes, sinais de rua, árvores, nuvens, bacias hidrográficas, luz e sombras."

Não só de mais telas e palavras (vídeos, fotos, filmes, livros) se formam referências. O conhecimento está ao seu redor, ao perceber a textura de uma árvore, as cores que compõem um inseto, a sensação dos tecidos. Os olhos devem ser câmeras atentas fotografando tudo que nos envolve, cada experiência na sua vida é uma referência em potencial. Observe tudo que você vivencia e capture os momentos em sua mente.

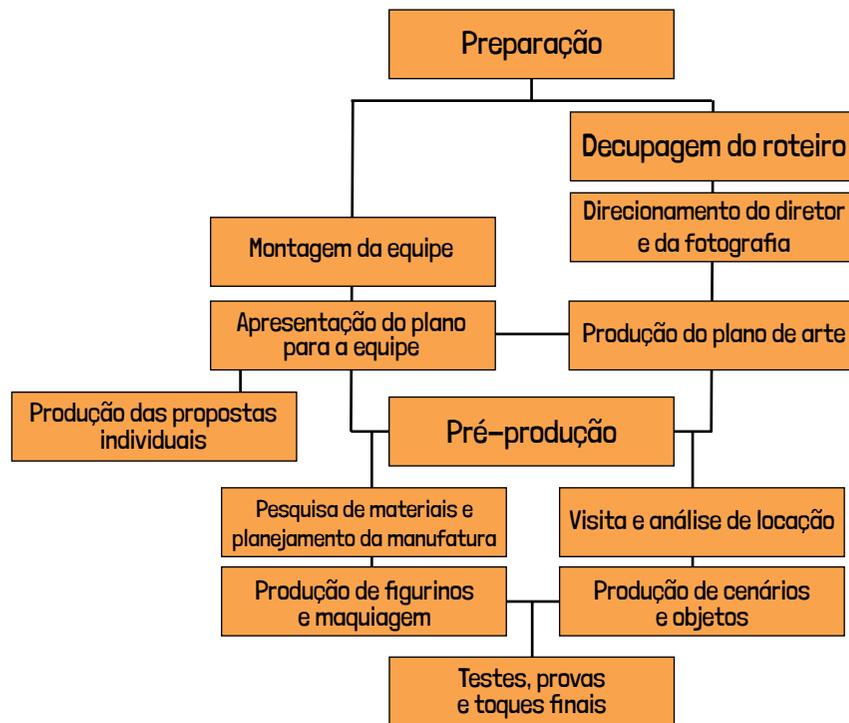


ANTES, DURANTE E DEPOIS DE UM PROJETO

ANTES, DURANTE E DEPOIS DE UM PROJETO

O processo de realização de um filme se estrutura em várias etapas. A cabeça da Direção de Arte deve coordenar seu departamento em todas as etapas e estar a par dos acontecimentos desde a concepção do filme até sua finalização. Portanto, vamos analisar toda a trajetória da criação de uma obra cinematográfica neste departamento, começando pelas primeiras duas etapas da execução:

PREPARAÇÃO E PRÉ-PRODUÇÃO



DICA DE LIVRO

"O Cinema e a Produção" de Chris Rodrigues



Após a apresentação e estudo do roteiro, é iniciada a fase de **Preparação**, anterior a Pré-Produção. Neste momento muitas decisões são tomadas pela Produção e Direção que afetam diretamente a Arte, como o cronograma do filme e o orçamento, as demandas, o tempo para realizá-las e o dinheiro para produzi-las, todas estas questões devem ser bem avaliadas de acordo com **cada projeto**.

Em projetos universitários e vídeos rápidos, como propagandas, muitas vezes o período de pré produção é muito curto



O trabalho que muitas vezes precisava ser realizado durante semanas e meses é feito no intervalo de alguns dias com muita pressa. O que ressalta a necessidade de um cronograma bem pensado.

Na Direção de Arte, o chefe do departamento deve tomar duas partidas: a da **criação da Proposta visual**, e a da **montagem de equipe**. Em seguida, a equipe formada será alinhada às ideias da Proposta e passará para a criação das ideias individuais, o que seria um afinamento e detalhamento do conceito, após tudo aprovado pela Direção a Pré começa com a produção da arte.

Nesta fase se iniciam os trabalhos para tornar o filme real, de ideia para imagem. O conceito será produzido fisicamente, para isso cada área analisará as locações e os atores para o planejamento, obtenção e construção dos materiais e estruturas necessárias.

Cenário e Produção de Objetos estudarão as locações analisando o que será preciso para transformar os locais nos cenários idealizados na Proposta, ou se serão construídos em estúdio. Desenhando plantas, estudando questões de elétrica e infraestrutura dos lugares e fazendo pesquisas de preços do que será adquirido. Em seguida, empréstimos e compras serão realizadas, e então o que precisar ser manufaturado pela equipe deve ser confeccionado. Enquanto isso, **Maquiagem e Figurino** medirão os atores e farão a pesquisa de materiais e roupas em lojas, brechós e depósitos. Após a obtenção das peças, o que for necessário costurar será mandado para a equipe de costura e provas de roupa serão feitas com os atores. As maquiagens também são testadas, assim como os cenários e objetos para assegurar que tudo funcione, para só então ir para as gravações. O processo de testes e retorno para ajustes pode acontecer inúmeras vezes até que tudo esteja alinhado e funcionando. Algumas etapas são muito importantes nos momentos anteriores ao início dos sets de filmagem, uma delas é o **Pré Light**. É quando a iluminação faz os testes de luz em simulação ao que seriam as cenas. Aqui o cenário pronto ajuda a Fotografia a perceber a cena e prepará-la da sua melhor maneira, mas também é uma grande ajuda para a Arte!



A primeira vez que eu estive em uma produção com Pré Light nem sabia o que significava, mas depois disso percebi o quanto era indispensável e me tornei sua maior defensora!

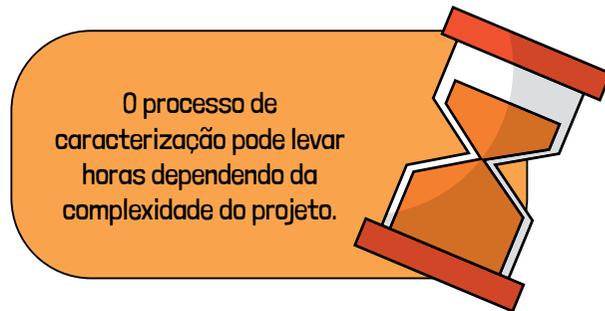
Nele, pode-se ter uma noção muito aproximada do que vai estar em tela, permitindo mudanças antes da gravação. É possível perceber se um tecido não está tendo um bom efeito com a luz, se algum objeto está refletindo e necessita ser realocado... muitos problemas podem ser solucionados antes mesmo de se tornarem um empecilho.

GRAVAÇÕES

Os sets de filmagem ocorrem na Produção/Realização, normalmente quanto mais a pré-produção for organizada, a produção terá menos problemas. Os sets de gravação são cansativos e estressantes, uma diária pode ter até 12 horas de fluxo contínuo de filmagem. Também é neste momento que você estará lidando de fato com grande parte das pessoas do projeto, não apenas com sua equipe de arte. Podem acontecer desentendimentos, desastres naturais e humanos também. Dependendo da produção, os cenários são montados no dia da gravação, sendo que muitas vezes mais de um espaço deverá ser montado no mesmo dia. Em outras situações, os cenários são montados nos dias anteriores à filmagem e apenas serão dados toques finais no dressing em set.

DESPRODUÇÃO

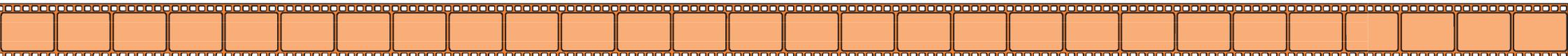
Já a caracterização deve, maquiagem e vestir o elenco. Ao longo da gravação roupas, maquiagens e objetos do cenário serão modificados de acordo com as mudanças de cena, portanto deve-se ficar atento à continuidade desses elementos. Além disso, é sempre muito importante estar atento ao resultado da imagem na câmera.



Lembre-se de manter a organização física dos espaços da Arte do início ao fim do set: camarim arrumado, figurinos dispostos nas araras, props há vista para seu fácil acesso. Um ambiente arrumado facilita o trabalho. Como as gravações são intensas, nem sempre é possível lembrar de todos os detalhes das informações da produção, então, tenha em mãos todos os documentos que você achar necessário: a decupagem das cenas, o storyboard, fotos, informações dos personagens e indispensavelmente: o roteiro e a ordem do dia.

Com o término das gravações e a certeza de que não haverá nenhuma refilmagem e assim que os cenários, objetos e vestimentas da Arte não serão reutilizados, é chegado o momento da Desprodução. Nesta etapa é feita a devolução de todos os itens pegos e a desconstrução de estruturas. Organização é essencial para uma boa Desprodução, este pode ser um processo chato, mas se houver disciplina desde o início, esse estágio passará com muita tranquilidade.

Quanto à devolução de materiais, as planilhas serão as melhores amigas. Ao final do filme, pode haver um acúmulo grande de objetos, sendo impossível memorizar quem é o dono de cada item. Assim é necessário documentar tudo que foi pedido emprestado com o nome do proprietário, e de tudo que foi alugado com a informação de onde pertence. Os aluguéis e empréstimos devem ser entregues no mesmo estado que foram pegos e se foram roupas, muitas vezes você precisará lavá-las.



Sobre a desmontagem de cenários é requerido muito cuidado. Essa tarefa pode levar dias, pois serão necessárias pinturas nas paredes, retirar papéis de parede, revestimentos de chão, devolução e reorganização de móveis. Em locações pré existentes, como casas, bares, restaurantes esses cuidados são redobrados. Todo esmero é **pouco**. Não esqueça também de agradecer profundamente a todos que emprestaram fazendo parte da história do filme.



PRESTAÇÃO DE CONTAS

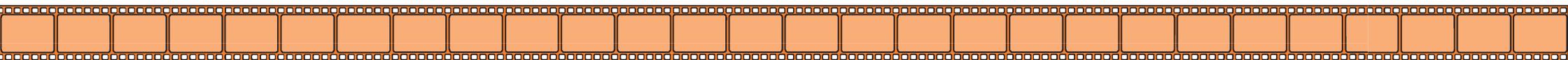
A prestação de contas chega para todas as equipes, é necessário muito cuidado e respeito com o dinheiro do projeto. Se o filme tiver apoio externo, como patrocinadores e dinheiro investido, a prestação será detalhada, pois é necessário explicar para seus investidores onde e como o dinheiro deles foi gasto. Assim como em projetos providos de editais e empresas/produtoras de vídeo, pois aqui cada centavo e cada nota fiscal tem extrema importância.



Quando tudo isso for feito, finalmente o projeto foi **finalizado** na parte da Arte.

Então vamos recapitular essas informações na tabela a seguir:

ETAPA	NA ARTE
PREPARAÇÃO E PRÉ-PRODUÇÃO	<ul style="list-style-type: none"> Decupagem do roteiro Produção da Proposta de Arte Montagem de equipe Análise de locações Construção de cenários Aquisição/aluguel/manufatura de objetos e roupas Testes de cenário e objetos e provas de figurino e maquiagem
GRAVAÇÕES	<ul style="list-style-type: none"> Coordenar atividades da equipe Toques do dressing do cenário Maquiar atores Vestir figurinos Repetir o processo quantas vezes a ordem do dia exigir
DESPRODUÇÃO	<ul style="list-style-type: none"> Lavagem de figurinos Devolução do aluguel/empréstimo de objetos/roupas/móveis Desmontar cenários Plus+ prestação de contas



RESUMO DA UNIDADE E ATIVIDADES

Vamos lembrar do mais importante que vimos nessa Unidade:

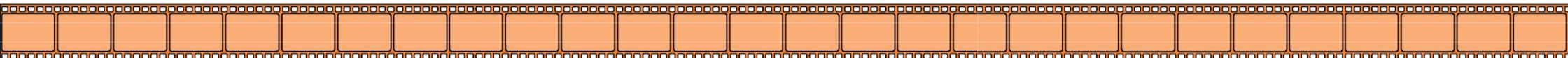
- O Plano/Proposta de Arte é o documento onde ficam reunidas as principais ideias acerca do conceito visual do filme.
- A Tríade Visual do cinema é composta pela Direção, Direção de Fotografia e Direção de Arte.
- O líder da Arte deve: ser o elo de ligação, estabelecer uma relação horizontal e fazer uma boa divisão de tarefas.
- Em uma produção audiovisual as etapas mais importantes para a Arte são: Preparação e Pré-Produção, Gravações e Desprodução.
- Senso de Organização, Liderança e Comunicação eficaz, Criatividade e Conhecimento Artístico são os maiores atributos do chefe da DA.

Que tal alguns exercícios para treinar as suas habilidades ?

Roubando imagens do mundo:

Separe um caderno específico e carregue sempre que possível quando sair de casa. Pare e observe o que te rodeia e escolha algo que te chame atenção, por mais simples que seja (casco de árvore, besouro, folhas, pássaros).

Contemple suas formas, cores e texturas com minuciosidade. Anote, desenhe, expresse da forma que desejar sua experiência sensorial e emocional com o alvo escolhido.



ENTREVISTAS E DEPOIMENTOS

NINA PEREZ

Diretora de Arte e outras funções, tantos anos de idade:

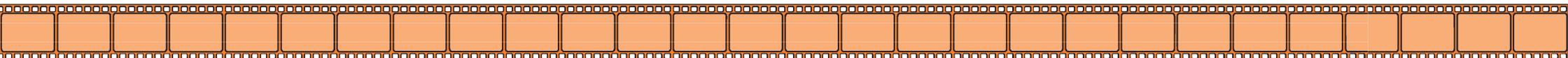
“Devem ter uma criatividade absurda, saber se virar nos 30. Temos que tirar ideias do buraco para conseguir resolver problemas. E por isso ter calma é muito importante, muitas vezes nos encontramos em funções estressantes, ter calma nesses momentos é essencial. Sobre chefes de equipe deve-se ter muita confiança nas pessoas, acreditar que elas vão fazer as atividades de acordo com o que foi pedido. Sabendo sempre como delegar as tarefas entre a equipe e confiando nas suas capacidades.

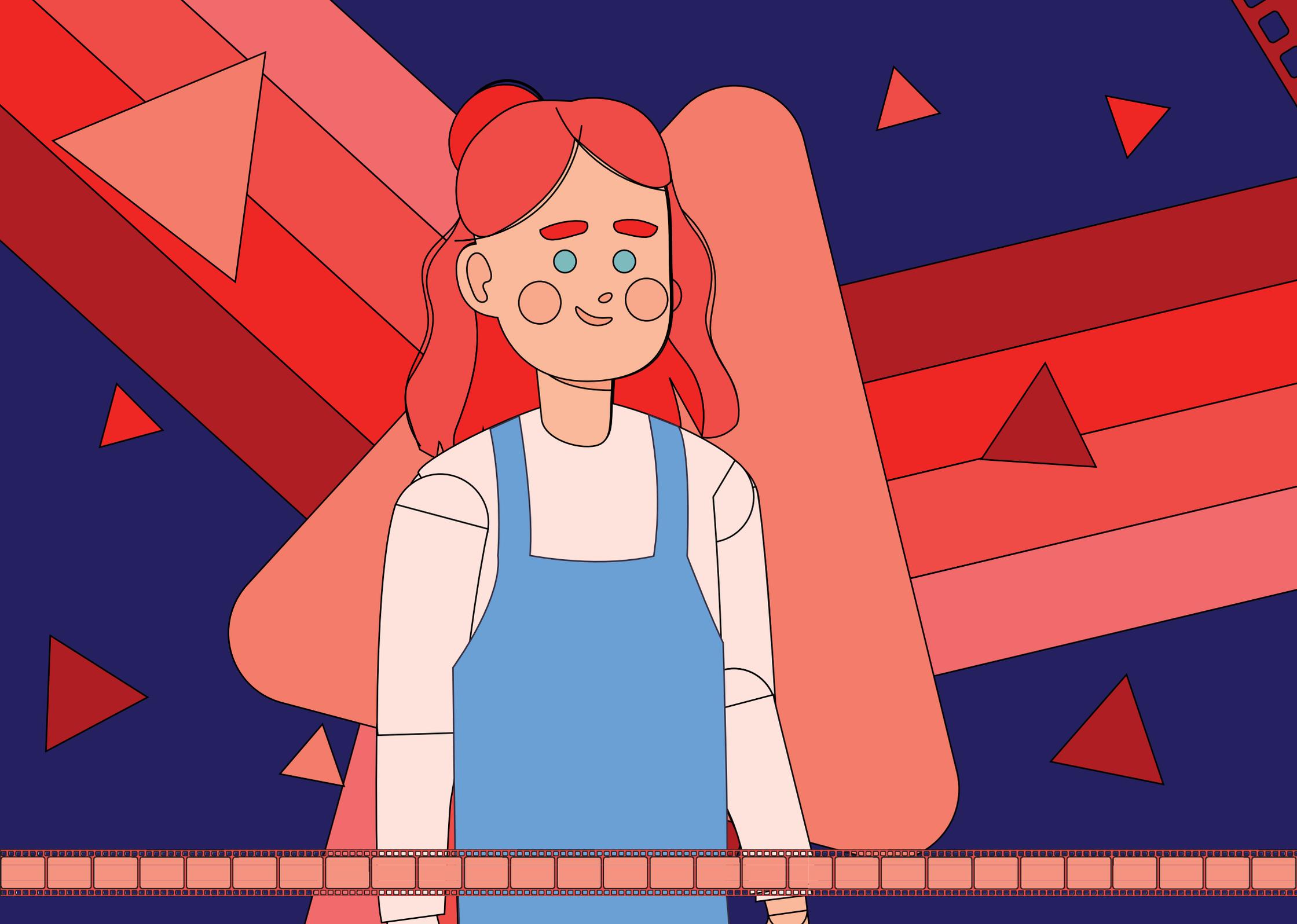
Além disso, muita organização! São muitas coisas para se fazer, ter organização, listar tudo, usar planilhas é indispensável.”

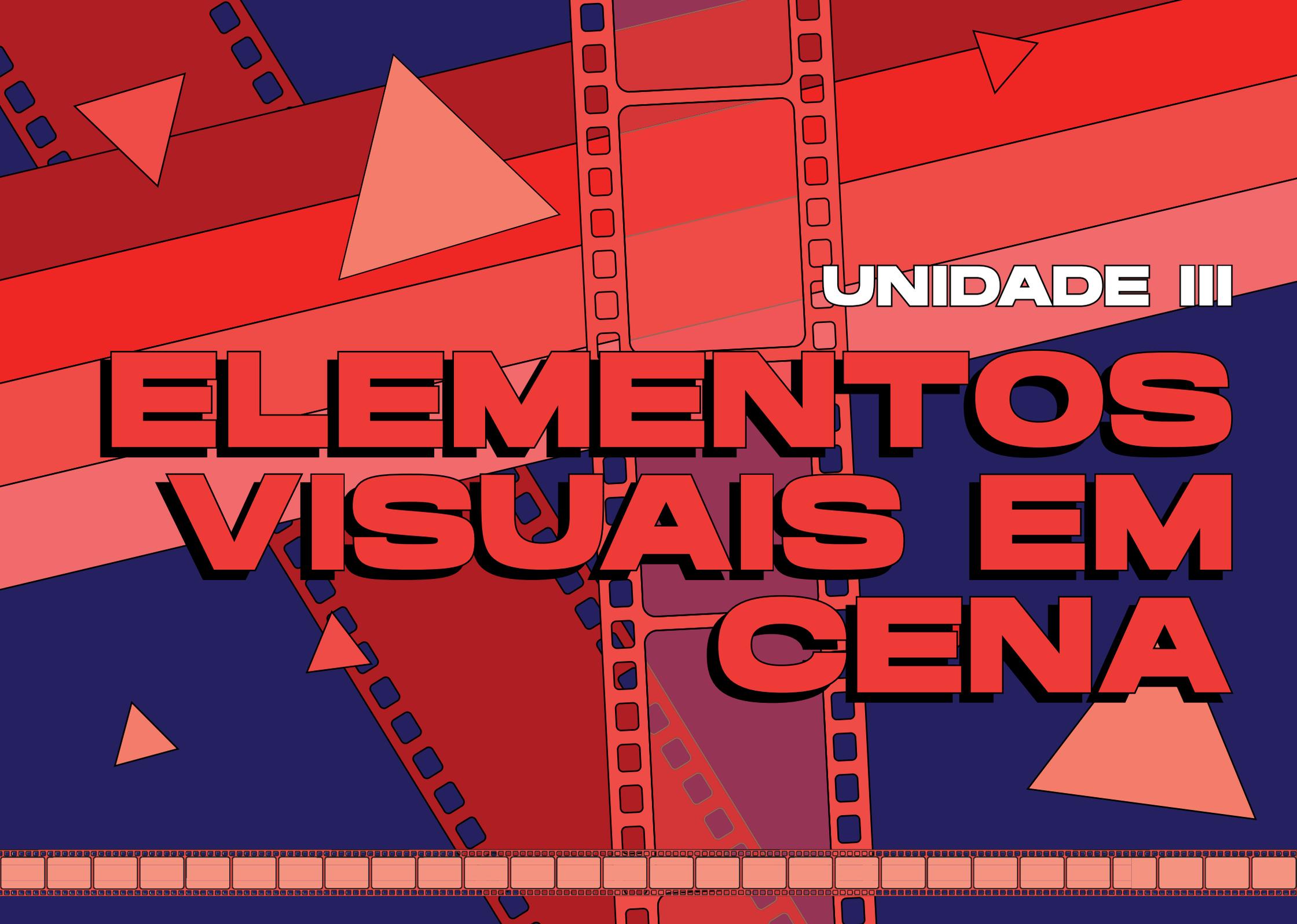
MARI DESCONSI

Assistente de Foto e Fotógrafa, 25 anos:

A meu ver, fotografia e arte não deveriam jamais ser tratadas de forma separada. Uma precisa da outra para poder se realizar plenamente, e o fotógrafo que não se abre para esse diálogo só perde potencial do seu próprio trabalho. A equipe de arte, infelizmente, ainda é muito desvalorizada, enquanto se coloca a fotografia em um pedestal. Podemos ver isso acontecendo tanto na prática quanto na teoria, quando não se disponibilizam disciplinas obrigatórias de arte na faculdade. A arte é quem cria toda a magia do cinema, e o trabalho da fotografia, na minha opinião, é captar essa magia e ampliá-la na tela. Uma não pode existir sem a outra e é uma pena que tão poucos são os fotógrafos que realmente dialogam entre os departamentos.







UNIDADE III

**ELEMENTOS
VISUAIS EM
CENA**

MISE EN SCÈNE

MISE EN SCÈNE

Nesta Unidade veremos as bases estéticas e visuais que apoiam as áreas da Direção de Arte. Começaremos entendendo um conceito essencial para a compreensão do espaço/tempo de uma cena, a mise en scène, e como esse termo implica na construção visual de um filme. Em seguida, vamos assimilar alguns pilares indispensáveis que objetos, cenários, figurinos possuem: a luz, as cores, formas e texturas que esses materiais podem ter e o que isso modifica na compreensão do espectador.

A HISTÓRIA DA MISE EN SCÈNE

Nos primórdios do Cinema (Early Cinema), a chamada mise en scène já estava presente, podendo ser encontrada nos filmes de **Méliès e Alice Guy**, então quando ela nasceu? Na verdade, a *mise en scène* é **mais velha** que o Cinema, ela nasce com o surgimento do Teatro. O termo é um empréstimo do Teatro que ao longo do tempo, foi lapidado e adequado às características do cinema.

Para entendê-la, retornamos ao início do Teatro, quando a Tragédia Clássica dominava. Nesse momento os espetáculos seguiam uma hegemonia, não existia grande diferença visual entre as peças, inclusive, cenários e figurinos eram reaproveitados mudando apenas pequenos detalhes.

Lembra de Méliès e Alice Guy? Falamos deles lá no começo da unidade 1.



No meu tempo, mise-en-scène já era velha...



Tragédia clássica

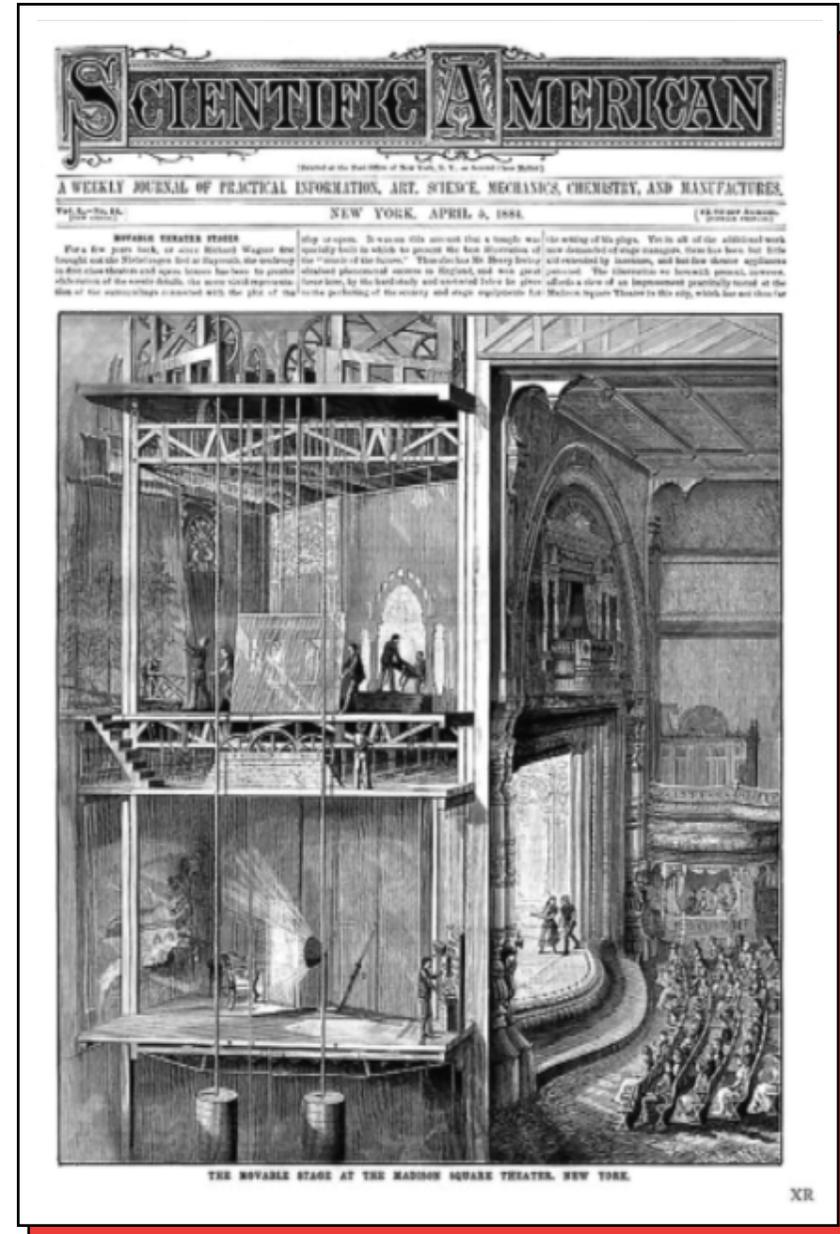
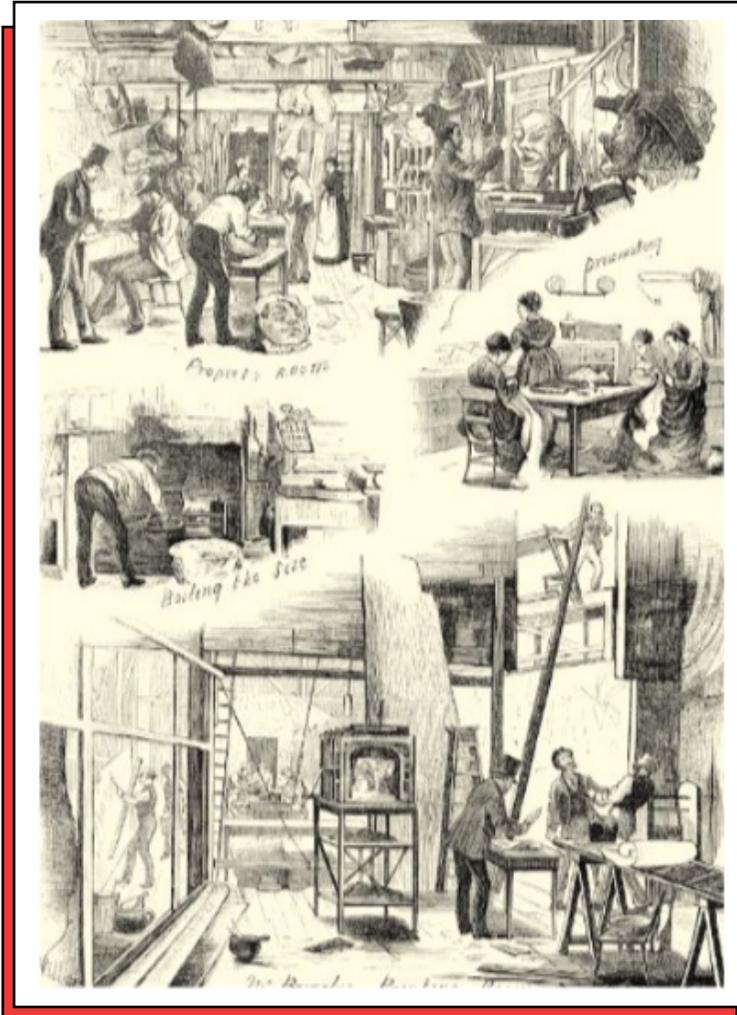
Apenas a partir de 1800, com o desenvolvimento de outras configurações de teatro e o surgimento de novos gêneros, as peças teatrais começaram a encontrar sua individualidade e serem reconhecidas por seu visual, tornando único cada espetáculo. As peças passam a ser verdadeiros shows de ilusionismo e pirotecnia. Ao longo desse século, a visualidade se torna mais importante que a própria história.

Devido à uma preocupação com o aspecto visual da cena, no século XIX, há o surgimento do “metteur en scène”, profissional especializado que monta o palco, a tradução literal possui significa “aquele que coloca ou monta a ação em cena”. Pela primeira vez, temos um responsável dedicado exclusivamente a idealizar a imagem do espetáculo de forma única e original. Agora, construindo algo personalizado que distingue a peça teatral pela forma que esta se apresenta plasticamente.

As peças continham uma grande preparação



Existindo uma equipe que era coordenada para construir o necessário para o espetáculo.



Bastidores do Teatro Madison Square, Nova Iorque, EUA

O QUE É A MISE-EN-SCÈNE AFINAL?

Mas, o que significa esse termo? Muitos autores a descrevem como uma expressão complexa e versátil, sendo difícil restringi-la a um significado. No livro **A Mise en Scène no Cinema** de Luiz Carlos Oliveira Junior, ele a denomina como “o ato de levar alguma coisa para a cena a fim de mostrá-la”. Levar algo provocaria a montagem de uma ação, incluindo todos os elementos que nela habitam. O que nos leva ao conceito de **David Bordwell**, dito como “montar a ação no palco, isso implica dirigir a interpretação, a iluminação, o cenário, o figurino”. Estas denominações do termo propõem que ela não está delimitada a um momento, ou a um elemento e sim a um conjunto de componentes que geram a unidade da cena. Assim, para fins didáticos neste livro, vamos compreender que mise en scène remete a visualidade de uma cena como um todo. Alguns autores e profissionais do Cinema também se referem a mise en scène como encenação, sendo um sinônimo que pode ser usado também para aludir a construção visual da cena.

DICA DE LIVROS

“A Mise en Scene no Cinema” de **Luiz Carlos Oliveira Junior**

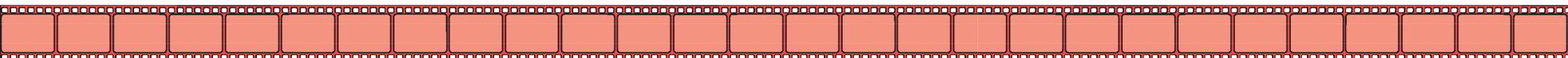
David Bordwell fala sobre a Mise en scene no livro “Figuras Traçadas na Luz: A Encenação no Cinema”



Olhando agora para a história do Cinema, a mise en scène é implantada na produção cinematográfica carregada de teatralidade. Se inicia o processo de pensar a cena através das configurações do quadro da câmera. A tela é a principal divisão entre o Teatro e o Cinema, nela tudo se intensifica. Podemos entender que a câmera exerce o papel de uma **lupa**, direcionando o olhar do espectador para algo em específico, visualizar este algo com tanta proximidade acaba acentuando as emoções do público. Entretanto esta percepção sobre o Cinema não foi assimilada no seu primeiro momento. A mudança na apresentação da mise en scène se deu através de um longo processo, até chegar a atual forma de linguagem.

O autor Jacques Aumont no livro *A estética do filme*, traça uma trajetória acerca do desenvolvimento da encenação no quadro cinematográfico. Esta se divide em três eras:

- O cinema teatral
- Período clássico
- Cinema contemporâneo





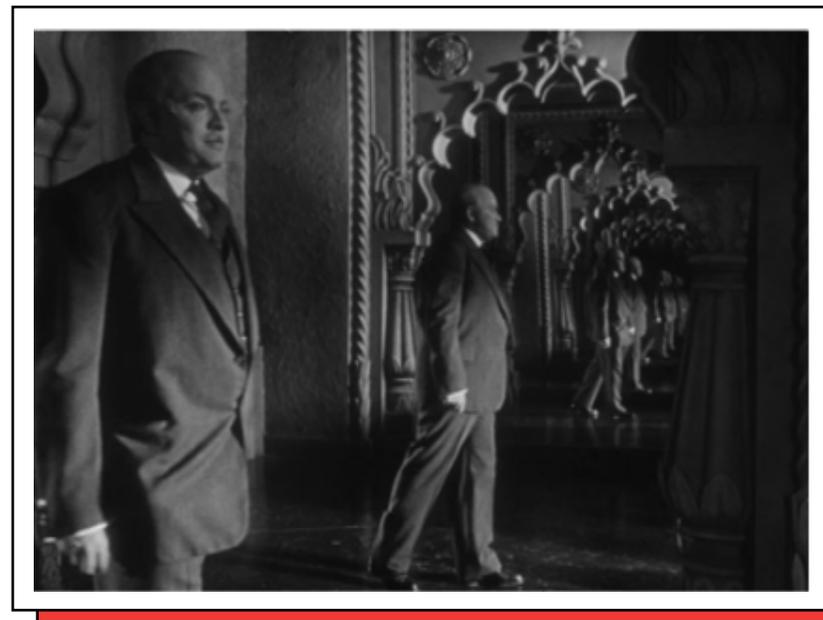
Sunrise - A Song of Two Humans | F. W. Murnau | 1927 | EUA

A primeira, se enquadra na era do Early Cinema, durante todo esse período há uma forte influência do teatro ditando a forma como a mise en scène se mostra. As produções oscilavam entre modos teatrais e as novas experiências através da câmera. A dinâmica das cenas, tanto quanto acerca da interpretação quanto do visual, se assemelhava a visão do espectador assistindo um palco, onde os acontecimentos passam com certo distanciamento. A câmera se localiza afastada dos personagens e objetos, e os cenários possuem pouca profundidade. Grande parte desse momento se passa durante o cinema mudo.

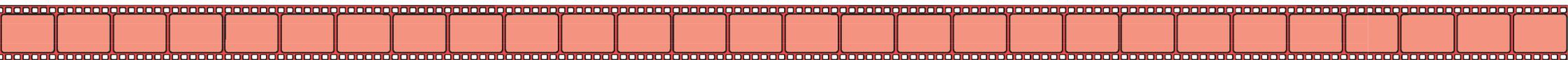
Em seguida, surge um modelo clássico de como se fazer a mise en scène, em que grande parte das obras seguem sem muito questionamento. O filme Cidadão Kane é considerado divisor de águas entre o Primeiro e o Segundo Cinema, propondo uma forma narrativa e estabelecendo padrões estéticos que perduraram por décadas. A grande mudança entre os períodos descrita por Aumont é o deslocamento da importância do diálogo para a imagem. No teatro o verbo possui dominância sobre a cena, o que move a narrativa são os acontecimentos dados pela palavra.

A distinção entre as Artes se dá quando a imagem passa a ter valor puro, construindo uma linguagem própria do Cinema. Os recursos utilizados para conquistar esse efeito são explorados pelos cineastas através de metáforas e símbolos brincando com o uso da imagem.

Outro componente que modifica a encenação é a introdução do som. A partir do instante em que os objetos produzem ruídos e a voz possui sonoridade, há o deslocamento da atenção do espectador. Novas maneiras de direcionar a ação são criadas. Assim há a consolidação de um modelo estético de apresentar a cena que é visto como o estado máximo e mais perfeito que a mise en scène poderia ter.



Cidadão Kane | Orson Welles | 1941 | EUA



O Terceiro Cinema, que se remete ao modelo contemporâneo, não possui uma linha de começo bem definida de acordo com Aumont, mas é ocasionado por um fluxo de pensamento que explode em vários lugares do mundo que começa a rejeitar o modelo clássico, que antes era marcado pelo raciocínio comercial de produção. Vanguardas como a Nouvelle Vague iniciam um processo de refutação à forma clássica, com o intuito de libertar o cinema de modelos rígidos de narrativa e mise en scène que o modelo clássico implantou na produção mundial.

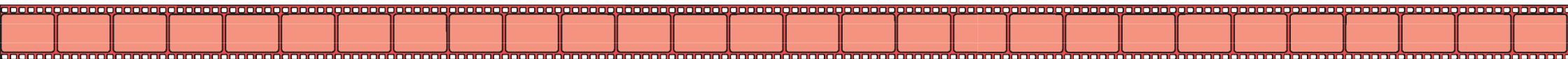
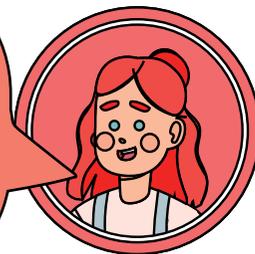


Cidade dos Sonhos | David Lynch | 2002 | França/EUA

As vanguardas que sucedem, chegando até a atualidade, passam a enaltecer a criação da “arte pela arte”, sem amarras ou sem a utilização de um pensamento lógico a ser seguido, a visualidade passa a ter protagonismo por si só. Os novos cinemas exploram a dissolução de tudo que era concreto nos cinemas anteriores, como personagens, tempo, espaço que antes eram bem definidos agora usufruem da liberdade de possuírem diversas representações. Não há a mais a necessidade de contar uma história de forma clara e bem explicada, por isso muitas vezes a cronologia dos fatos é quebrada dentro da narrativa.

No cinema contemporâneo há a necessidade de proporcionar experiências sensoriais ao espectador, a presença estética possui grande valor e se comunica sozinha através das formas, texturas, cores, planos inabituais e uma montagem impactante. A lógica é deixada de lado e trocada pela sensação.

O filme, Cidade dos Sonhos, possui uma grande complexidade narrativa devido a apresentação não cronológica dos fatos, entender a sequência dos acontecimentos no filme e a confusão gerada por ele é um desafio lançado ao espectador.



PILARES DA COMPOSIÇÃO VISUAL

PILARES DA COMPOSIÇÃO VISUAL

Vimos muito sobre a história da composição visual, entretanto, para construir uma mise en scène alguns conceitos devem ser compreendidos. Nos próximos capítulos falaremos de alguns pilares da estética: a Luz, a Cor, as Formas e a Textura.

Cada um destes elementos faz parte do processo de entendimento do uso de símbolos, significados, expressões, personificações no Cinema. Ao longo do assunto veremos alguns filmes que aplicam as ideias de cada um dos pilares na sua encenação.

Começaremos pelo componente fundamental da imagem:

LUZ

A Luz é a primeira característica que iremos analisar devido a sua essencialidade, sem a luz não há como ver o espaço e o que nele habita. Na mise en scène, a luz possui um papel fundamental de direcionamento do olhar e de simbologia. Uma luz aplicada em determinada cena pode gerar inúmeras sensações e percepções, portanto é necessário compreender as nuances acerca da iluminação para conseguir provocar o sentimento desejado.

Federico Fellini, um dos maiores diretores que o cinema já teve, expressa em seu livro Fazer um Filme:

"No cinema, a luz é ideologia, sentimento, cor, tom, profundidade, atmosfera, história. Ela faz milagres, acrescenta, apaga, reduz, enriquece, anuvia, sublinha, alude, torna acreditável e aceitável o fantástico, o sonho, e ao contrário, pode sugerir transparências, vibrações, provocar uma miragem na realidade mais cinzenta, cotidiana. Com um refletor e dois celofanes, um rosto opaco, inexpressivo, torna-se inteligente, misterioso, fascinante. A cenografia mais elementar e grosseira pode, com a luz, revelar perspectivas inesperadas e fazer viver a história num clima hesitante, inquietante; ou então, deslocando-se um refletor de cinco mil e acendendo outro em contraluz, toda a sensação de angústia desaparece e tudo se torna sereno e aconchegante. Com a luz se escreve o filme, se exprime o estilo."(FELLINI, 1980)

Neste trecho, Fellini aponta a singularidade que a luz causa, podendo promover inúmeros significados e mudanças na mise en scène. Uma boa Direção de Arte deve compreender as peculiaridades da luz e saber utilizá-la a seu favor, conversando com a Fotografia quais significados e experiências o filme deve suscitar no espectador. Uma luz incorreta pode mudar todo o sentido de uma cena, ou simplesmente esconder detalhes da Arte que são importantes para a narrativa.

Ao determinar uma mise en scène não deve-se pensar apenas em como iluminá-la, mas também como ocultar e desenhar o formato dos objetos, pessoas, locais utilizando do efeito das sombras. Entretanto, é preciso lembrar que os recursos estilísticos carregam com eles uma simbologia importante, que deve ser estudada para conseguir fazer um bom uso dos artifícios.



Para compreender a simbologia da Luz alguns aspectos são retratados no livro Writing With Light de Vittorio Storaro. Os elementos de luz, sombra e penumbra são dotados de significados milenares no pensamento de Storaro, a seguir alguns pontos que Storaro descreve no livro:

SOMBRA

- 1** É a oposição à luz;
- 2** Possui uma natureza misteriosa, propõe uma essência sobre o desconhecido;
- 3** Se relaciona com o inconsciente, sendo usado para visualizar os enigmas do homem;

PENUMBRA

- 1** O espaço intermediário entre vida e morte, o equilíbrio entre antagonistas;
- 2** Se relaciona com o consciência;
- 3** É a visualização da esperança, progresso e evolução, que sempre vislumbra a luz.

LUZ

- 1** É uma força anciã.
- 2** Tudo é atraído, ela é o propósito de vida;
- 3** Está sempre ao lado da escuridão, querendo possuir uma a outra;

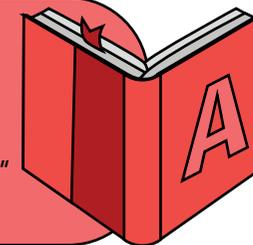


A Ostra e o Vento | Walter Lima Jr. | 1997 | Brasil

Diante disso, para aplicar a luz, a sombra e a penumbra existem algumas características importantes a serem estudadas como: qualidade, direção, fonte e cor. Estes componentes dizem respeito à técnica da iluminação em cena, vejamos como cada um se dá nos filmes.

DICA DE LIVRO

Os elementos foram citados por **Bordwell e Thompson** no livro "A Arte do Cinema: Uma Introdução"



A Qualidade se refere a quão dura esta luz se apresentará, podendo escolher se ela estará iluminando diretamente o espaço, ou se estará mais difusa. Podemos ver em momentos diferentes do filme **Chungking Express** o uso dos dois tipos de qualidade.

LUZ DURA



As quatro imagens são de Chungking Express | Wong Kar-Wai | 1994 | China



LUZ DIFUSA

No momento 1 observamos a Luz Dura e como ela define bem os limites das linhas entre sombra e luz. Enquanto que no momento 2 a Luz Difusa permite ver um esmaecimento entre esse limite.

Cada uma dessas iluminações podem trazer significados diferentes para a cena. A Hard Light foi muito difundida em alguns gêneros do cinema, a estética dos filmes Noir por exemplo, tem como marca registrada o contraste das linhas da luz para representar o suspense.

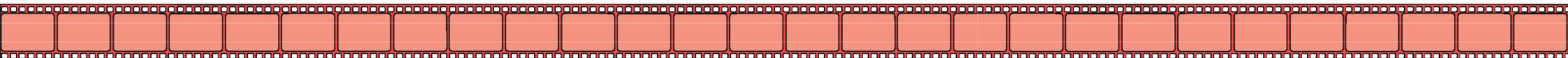
LUZ FRONTAL



Quanto a característica de Direção da luz, diz respeito a como a variação do posicionamento da luz pode gerar diferentes formatos.



LUZ LATERAL



CONTRALUZ**LUZ DE CIMA E DE BAIXO**

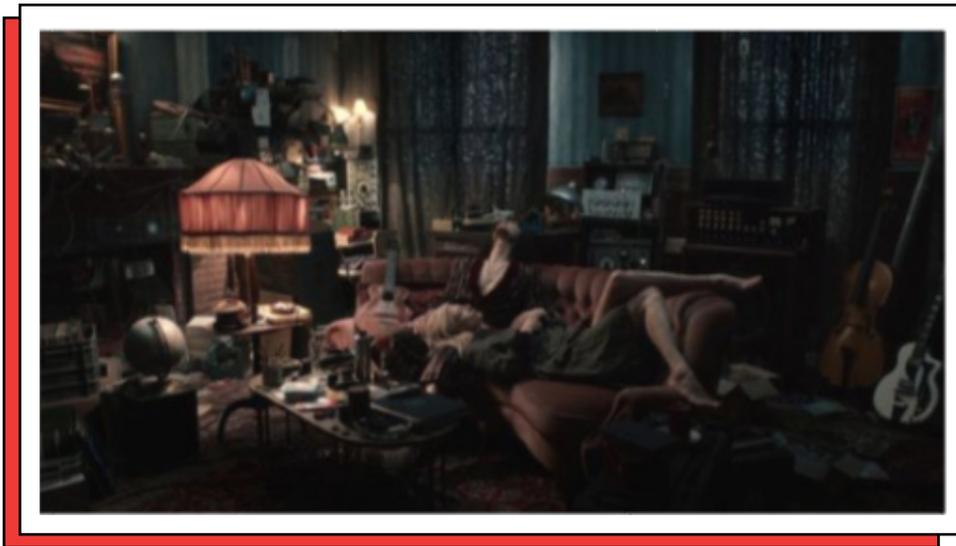
A trajetória da luz em relação a um objeto pode causar diferentes sombras: a Luz Frontal retira a presença de sombras; enquanto que a Luz Lateral criará algumas sombras capazes de moldar os contornos do objeto ou da pessoa iluminada.



As quatro imagens são de O Bebê de Rosemary | Roman Polanski | 1968 | EUA

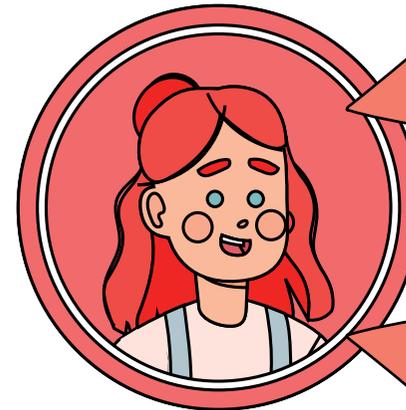
As Luzes de Cima e de Baixo causam distorção nas formas, a de Baixo geram uma sensação de aumento, como se os objetos crescessem; já a Contraluz, posicionada atrás da pessoa ou do objeto, forma uma silhueta e impossibilita a identificação dele. No filme **O Bebê de Rosemary** podemos observar cada uma destas propostas.

A Fonte está relacionada à origem da luz, ela responde a pergunta “de onde vem a luz que ilumina a cena?”. Este é um aspecto que pode influenciar muito a Cenografia, muitas vezes a Fotografia pode escolher que a iluminação não venha apenas de refletores fora de cena, e sim que ela faça parte da mise en scène. Aqui nos deparamos com um conceito importante, o de luz diegética. De maneira mais simples, significa que a luz faz parte da realidade da narrativa. Nesta cena do filme **Amantes Eternos**, vemos dois abajures compondo a cena e cumprindo a função tanto de iluminação e como de parte da cenografia:



Amantes Eternos | Jim Jarmusch | 2013 | Reino Unido · Chipre · França · Alemanha

Ainda há a característica da Cor da luz. Naturalmente, a luz se apresenta nas cores branca e amarela, no entanto, existe uma diversidade de cores que podem ser usadas como efeito estilístico na mise en scène. Veremos no próximo tópico o uso da Cor no cinema e a simbologia que as cores podem gerar. Neste exemplo podemos perceber a diferença de significados que cada uma das cenas do filme **Suspiria** apresenta: no primeiro momento a luz natural remete à normalidade nos acontecimentos, no segundo momento a luz de tom rosa acentua o clímax da narrativa e transporta o espectador para a sensação de magia e terror da cena.



Diferentes tipos de cor na iluminação podem gerar significados distintos: no início do uso de colorização da imagem no cinema, Alfred Hitchcock dirigia seu primeiro filme em cores com muita dificuldade.

Festim Diabólico (1948) era um suspense criminal, para gerar a sensação desejada, Hitchcock refilmou 9 dias de gravação (de um total de 18 dias) devido a presença da cor laranja na luz provinda do por do sol, indesejada na narrativa.



1º MOMENTO - INÍCIO DO FILME

2º MOMENTO - CLÍMAX DO FILME



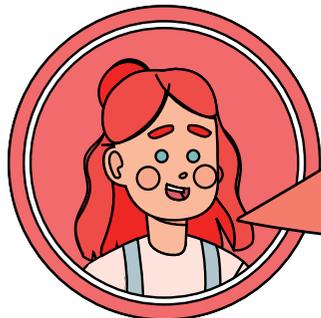
Suspiria | Dario Argento | 1977 | Itália

COR

Um dos elementos mais utilizados na produção de conceito dos filmes no Cinema Contemporâneo é a Cor. Desde sua entrada definitiva e **acessível financeiramente** para os cineastas, o artifício da Cor influencia em diversos aspectos de um filme, como nas emoções, na atmosfera, na compreensão dos personagens e na interpretação da narrativa. LoBrutto afirma que:

Na narrativa visual, a cor é um dos maiores ativos do cineasta. Como em todas as áreas da produção de filmes, o design de cores deve ser considerado seriamente e ser cuidadosamente planejado. Você não está apenas apresentando cores bonitas ou atraentes; você está contando uma história e definindo os personagens. O set, o local ou ambiente é interpretado pelo uso da cor. A cor é uma ferramenta de design poderosa que costuma funcionar de maneira subliminar. (LOBRUTTO, 2002) tradução livre

Contudo, para conseguir usar este artifício com total domínio de sua linguagem e criar conceitos profundos para a narrativa, algumas noções básicas devem ser compreendidas. Por isso, veremos como as cores se apresentam nos âmbitos físicos e subjetivos, entendendo questões de ótica, características visuais, percepção psicológica e a linguagem que as cores possuem em nossa sociedade.

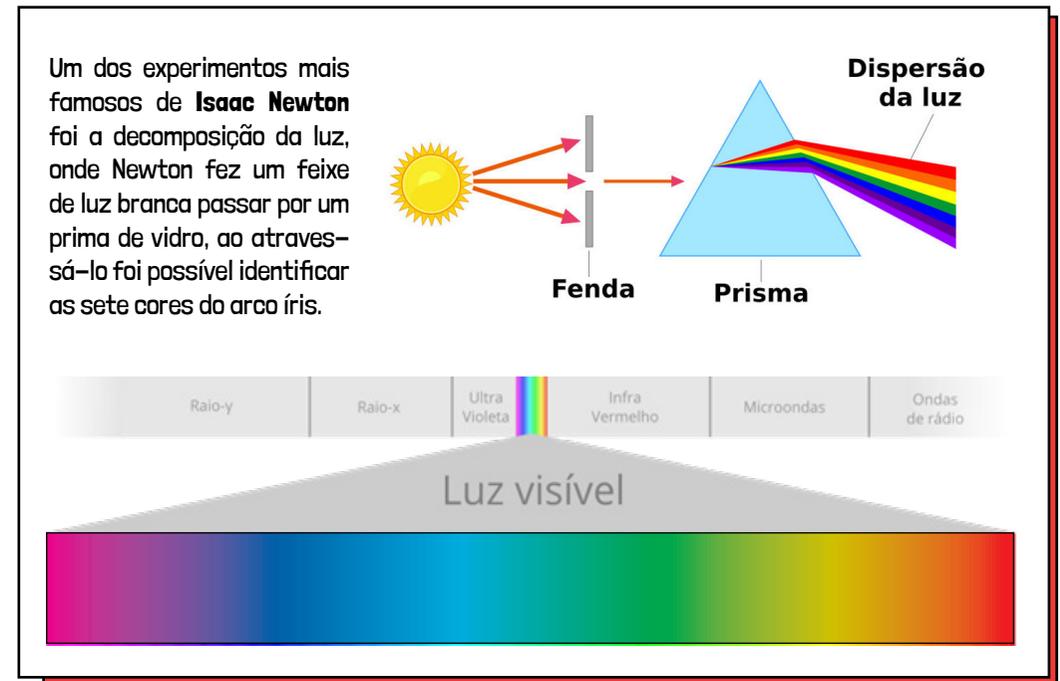


Apesar de existirem técnicas de coloração dos filmes desde o início do século XX, apenas ao final da década de 1950 que as produções coloridas tornaram-se majoritárias em relação ao preto e branco. Isso tudo devido a redução dos custos do filme colorido, que antes eram extremamente caros, sendo inacessível a produção

NOÇÕES DE OPTICA

A cor entendida pela física é um fenômeno luminoso, ao pegar a luz branca (provida do Sol ou de uma lâmpada) é possível “dividi-la” e encontrar as cores do arco-íris. Isso se dá porque a luz branca é um conjunto de ondas eletromagnéticas com diferentes comprimentos que unidas se apresentam como um feixe de luz único.

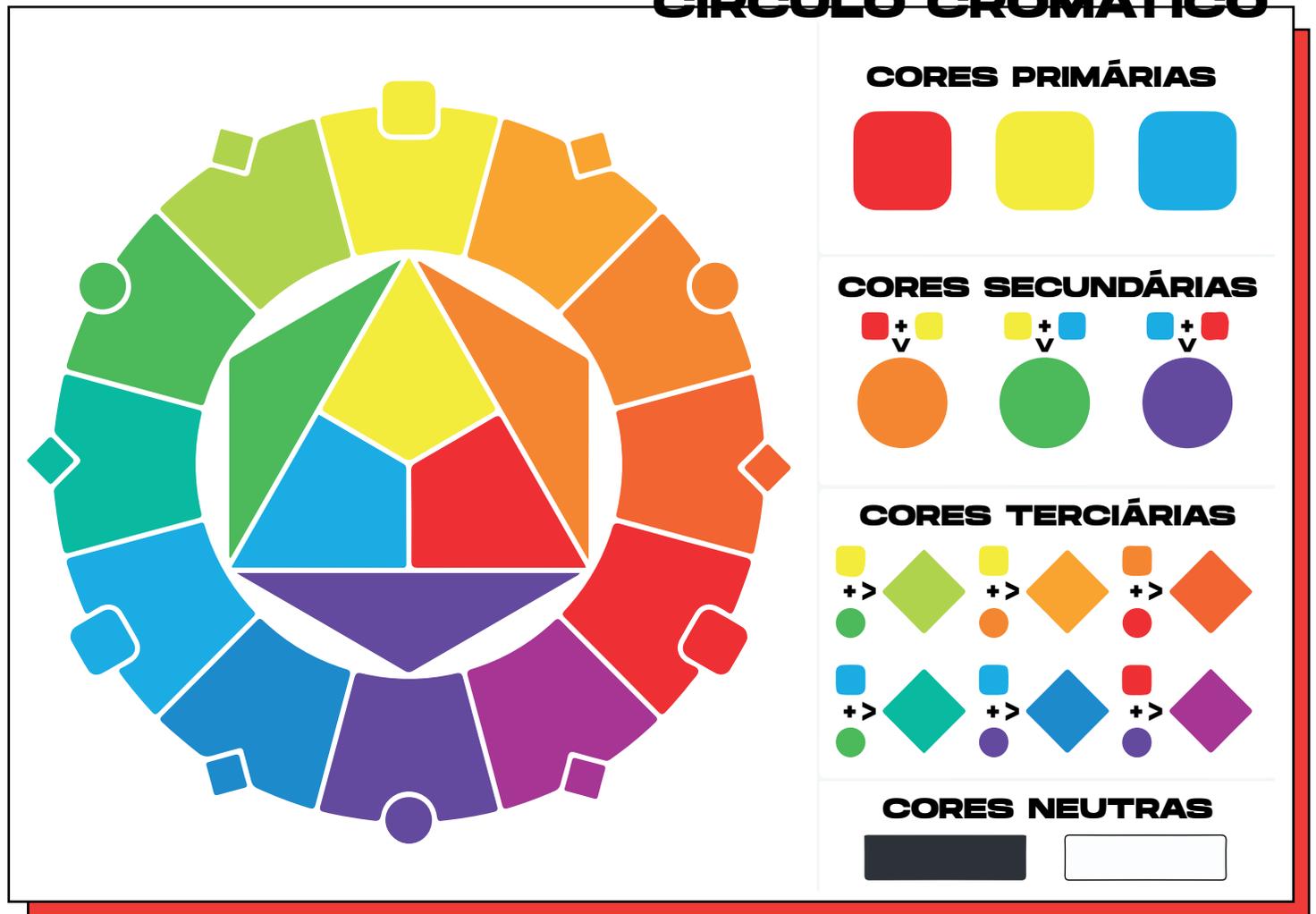
O conjunto de cores que compõem a luz branca são o espectro visível da luz, nele encontramos: **vermelho, laranja, amarelo, verde, azul e violeta**. A sétima cor do arco-íris é o anil, que seria o intermediário entre o azul e o violeta, como um azul escuro. Dentro do espectro das ondas estas cores são as únicas visíveis pelo olho humano.



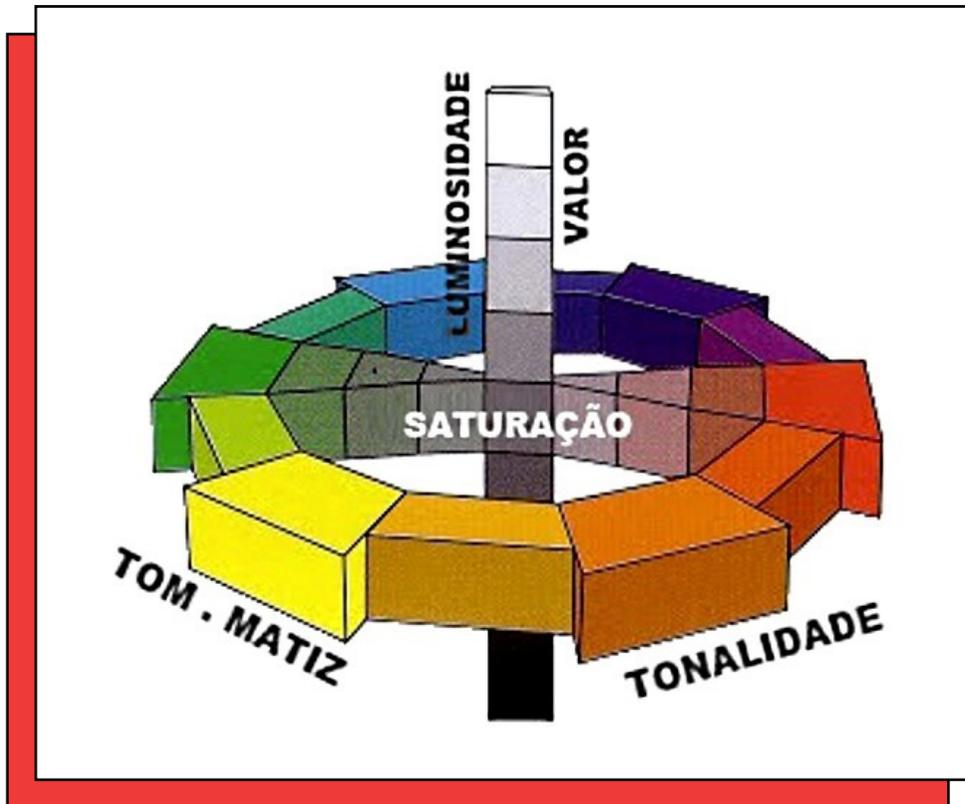
Decomposição da Luz (acima) e Espectro de Luz (abaixo)

CÍRCULO CROMÁTICO E CARACTERÍSTICAS DA COR

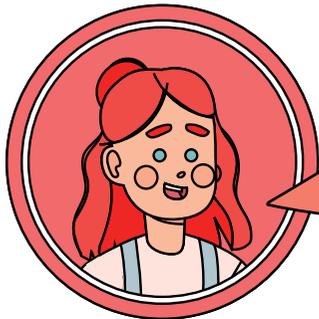
Para melhor visualização das cores elas foram reunidas ao redor de um anel, que ficou conhecido como círculo ou disco cromático, nele as cores se apresentam lado a lado normalmente através de 12 cores, sendo as três cores primárias (azul, vermelho e amarelo), intermediadas pelas secundárias e terciárias. As cores secundárias são compostas pela união de duas cores primárias e as terciárias compostas pela união de uma cor primária e uma secundária.



Círculo Cromático



Características das Cores



É por conta da reflexão que a equipe de fotografia normalmente veste roupas escuras, a fim de não interferir na cena e acabar refletindo luz com as roupas!

As cores possuem algumas propriedades que as definem. Essas propriedades são a matiz, a saturação e a luminosidade:

MATRIZ

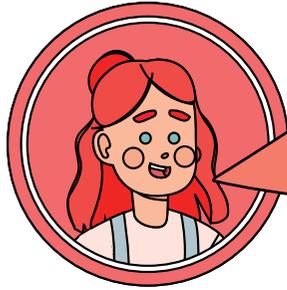
Dizer respeito à própria cor, é a propriedade que nos faz diferenciar o verde do roxo, o azul do rosa. Essa qualidade é a singularidade de cada onda eletromagnética e seu comprimento fazendo cada cor ser como ela é.

SATURAÇÃO

Este atributo se relaciona à proporção de cinza em uma cor, quanto menos cinza for misturado à sua matiz, mais saturada aquela cor será. A saturação alta apresenta as cores com vivacidade e intensidade, enquanto a saturação baixa dá um aspecto opaco e fosca àquela cor.

LUMINOSIDADE

O nome já fala muito por si, sendo o atributo que quantifica a luz em uma cor. Essa proporção se dá através da aplicação de branco e preto. A quantidade de luz na cor irá influenciar diretamente na sua capacidade de refletir a luz, as cores mais claras (diluídas em branco) terão maior reflexão, enquanto que as mais escuras (diluídas em preto) terão menor reflexão.



Para este assunto contamos com a presença da especialista em Coloração Pessoal, Denise Mesquita. A Coloração Pessoal é um ramo da consultoria de imagem que estuda os efeitos das cores nas pessoas. Nela é possível encontrar através de testes de ótica quais as cores e qualidades delas que mais se adequam a cada um. O ramo vem crescendo muito e diversos famosos já possuem o conhecimento de sua coloração e aplicando a cartela de cores na sua imagem.

Ao aplicar as cores no **cotidiano de trabalho** da Direção de Arte algumas características serão percebidas, a combinação das cores e seus efeitos ao serem colocadas lado a lado, a dimensão que elas darão aos objetos, às roupas e até na maquiagem. Vejamos alguns destes fenômenos:

CONTRASTE

O contraste se refere a diferença de tons entre cores. O alto contraste significa que há presença tanto de tons claros quanto escuros, dando efeito destoante. Já o baixo contraste indica que os tons são próximos uns dos outros, eles podem ser escuros ou claros, mas o efeito dos tons juntos não causa tamanha oposição. O médio contraste está no meio dessa gradação. De forma geral, o alto contraste dá a impressão de poder e força. Em contrapartida o baixo contraste pode mostrar suavidade e até gerar uma aura de mistério e/ou delicadeza.

Lembram da luz dura? ela se relaciona ao aspecto de contraste entre escuro e claro, as cores também podem ter este efeito



As demais propriedades podem ser chamadas de dimensões das cores, sendo: profundidade, intensidade e temperatura.

PROFUNDIDADE

Esta é uma propriedade sobre a luminosidade das cores, caracterizando a presença de pigmento preto ou branco. No primeiro caso denominamos os tons escuros e, no segundo, claros. Pensando no cinema, a luminosidade do ambiente pode tornar ele mais claro ou mais escuro e isso impactar na forma como o telespectador interpreta as cenas. Exemplos: filmes de terror em geral acontecem à noite, enquanto romances acontecem durante o dia. Assim as atmosferas visuais podem ter mais profundidade que outras. A profundidade é um aspecto importante para a maquiagem também, quando pigmentos mais escuros são aplicados em determinada região causarão um aspecto de afundamento, enquanto que pigmentos claros e brilhantes trarão a região para cima, saliente.

INTENSIDADE

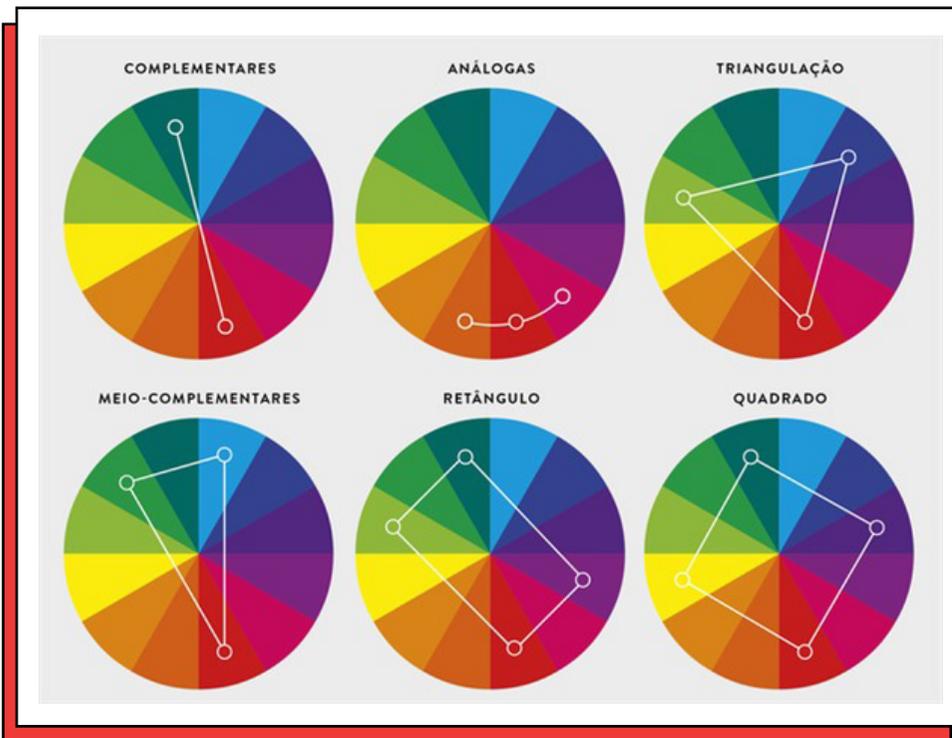
A intensidade diz respeito às cores serem mais ou menos misturadas com outras e se relaciona com a propriedade de saturação. Assim, quanto mais acinzentadas forem as cores, mais suaves, e quanto mais puras e vivas, mais intensas. A intensidade pode servir como destaque em um determinado ambiente suave. Por serem tons mais chamativos, tendem a atrair o olhar do espectador. Esta é uma forma de destacar algo sem mencioná-lo explicitamente na cena.

TEMPERATURA

As cores com a temperatura quente possuem mais adição de amarelo. Elas nos remetem à luz do sol e, consequentemente, à energia. Já as de temperatura fria são as que possuem mais pigmento azul e podem passar um aspecto de calma e friagem como o inverno.

COMBINANDO DAS CORES

Ao compor combinações de cores alguns fatores devem ser levados em consideração. Três harmonias de cores foram identificadas no círculo cromático de maneira que geram equilíbrio visual, estas são: o conjunto de cores quentes e frias, as cores análogas e as cores complementares. Essas combinações são possibilidades fáceis que podem ser aplicadas na construção da cena. É importante refletir acerca dos significados que estas harmonias podem ter. Por exemplo, as complementares que são cores de pontos contrários do círculo podem causar sensação de contrariedade e oposição.



Combinação de Cores

PERCEPÇÃO E SUBJETIVIDADE

O modo como as cores são interpretadas por cada pessoa é de natureza individual e particular. Devemos levar em consideração que os indivíduos possuem experiências de vida diferentes e bagagens pessoais, portanto ao receberem os estímulos das cores as reações e emoções geradas por elas poderão ser únicas de pessoa para pessoa. Entretanto, muitos teóricos tentaram e continuam tentando explicar a razão pela qual as cores nos influenciam psicologicamente, em diversas vezes estes chegaram a respostas e resultados muito parecidos sobre os efeitos que cada uma delas causam. Uma destas explicações são providas do físico italiano Carlos Rubbia e do fenômeno da ressonância. No livro **"If it's Purple Someone's Gonna Die"** a autora Patti Bellantoni faz uma breve explicação acerca deste fenômeno:

:

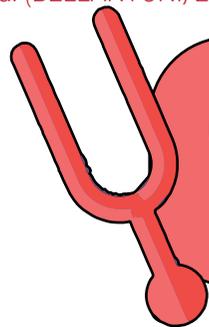
DICA DE LIVROS

"If it's Purple Someone's Gonna Die" de
Patti Bellantoni

O livro é uma obra fundamental para profissionais da Direção de Arte e para a conceituação deste capítulo. Nele Patti divide as cores em sentimentos e emoções que cada uma delas costumam se apresentar nas telas do Cinema.



*"MaryAnn Kilmartin, especialista em biorressonância em San Diego, conversou comigo sobre as ideias de Carlo Rubbia, que ganhou o Prêmio Nobel de Física em 1984. De acordo com Kilmartin, Rubbia calculou que somos um bilhão de partes de luz para uma parte de matéria. Ela explica: "Os seres humanos são basicamente todos de luz. Parece que nós somos todos de matéria porque estamos programados para ver apenas as partículas de luz. Como você deve se lembrar, a luz tem duas formas: partícula (sólida) e onda (frequência). Nós 'sentimos' luz, no entanto, porque estamos em ressonância com a luz em sua forma de onda. Isso é o que queremos dizer quando falamos sobre sentir-se vermelho / raiva / energia, etc." Portanto, nossa natureza perceptiva é incapaz de ver a natureza ondulatória da luz que afeta a forma como nós "sentimos". A ironia é que a cor nos impacta de maneiras que não podemos ver, mas afeta como nos sentimos e como nos comportamos. Quando entramos em uma sala vermelha, por exemplo, é como se a cor vermelha e o corpo humano tornam-se dois **diapasões** ressonantes. Como uma nota, todo o nosso sistema começa a "zumbir" vermelho - fisicamente, psicologicamente e emocionalmente. Cada cor nos afeta de maneira única. Mesmo a menor variação de uma única cor pode ter uma influência profunda em nosso comportamento. Em mãos sábias, a cor pode se tornar uma ferramenta poderosa para os cineastas subliminarmente construir camadas em uma história - para tornar uma situação irônica ou absurda."(BELLANTONI, 2005)*



Diapasão é um instrumento metálico em forma de U usado para afinação de instrumentos e vozes.

Apesar da individualidade das pessoas, podemos considerar que as cores possuem uma influência comum em todos os seres que originam de uma espécie de energia. Certas cores costumam trazer determinada energia com a sua presença em demasia, de maneira que suas sensações entraram em consenso na sociedade.

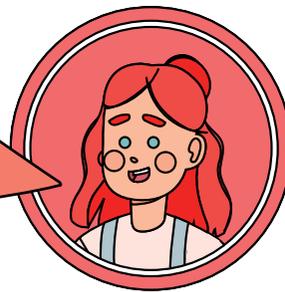
Outros significados foram construídos sociologicamente e inseridos a certas cores com o desenvolvimento da humanidade, as simbologias fazem parte da expressão de diferentes culturas. É comum encontrar cores distintas para o mesmo significado em locais distintos do globo. Por exemplo: o luto possui cores diversas ao redor do mundo, enquanto que na cultura ocidental o preto é a cor usual, em culturas asiáticas o branco é a cor que indica esse símbolo.

à conclusão de uma roda das cores original composta por 6 cores, sendo vermelho, verde e violeta - que são as cores do sistema RGB - e o ciano, magenta e amarelo - encontrados no sistema CMYK. As cores que fazem parte do círculo de Goethe possuem significados próprios que foram sistematizados através de suas observações.

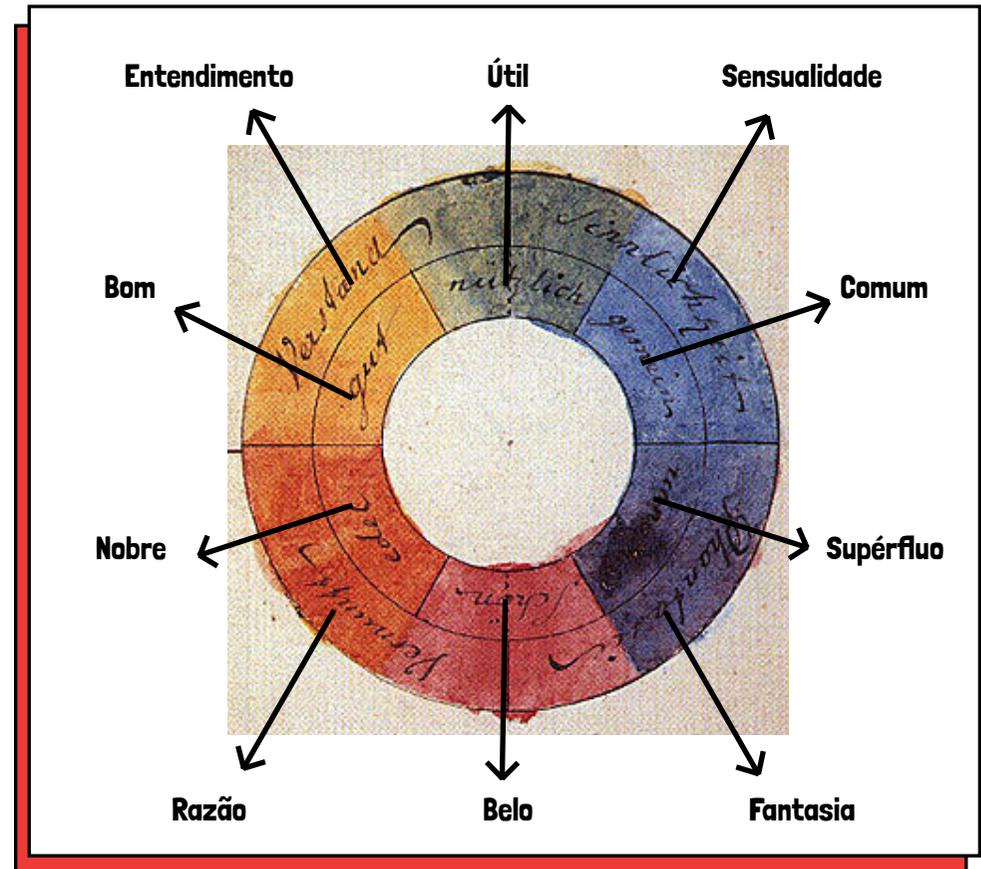
A LINGUAGEM DAS CORES

Diante desta energia emocional percebida pela interação com as cores, artistas e estudiosos concentraram-se em encontrar similaridades emocionais e psicológicas em cada uma das cores. Um dos primeiros estudiosos a propor uma linguagem das cores foi o escritor alemão Goethe, autor das obras Fausto e Os sofrimentos do jovem Werther. Após rejeitar os preceitos de Newton amplamente aceitos pela comunidade científica da época, **Goethe** realizou diversas observações de artistas e experimentos próprios para analisar as cores e reuniu suas conclusões no livro A Doutrina das Cores. Seu estudo chega à conclusão de uma roda das cores original composta por 6 cores, sendo **vermelho**, **verde** e **violeta** - que são as cores do sistema RGB - e o **ciano**, **magenta** e **amarelo** - encontrados no sistema CMYK. As cores que fazem parte do círculo de Goethe possuem significados próprios que foram sistematizados através de suas observações.

Apesar do imenso estudo para a criação do livro A Doutrina das Cores, Goethe foi rejeitado pela tese que propôs. Apesar do grande prestígio na literatura ficcional o autor foi desprezado e continua esquecido na área.



Ainda na obra "If it 's Purple Someone' s Gonna Die", Patti analisa seis cores no âmbito do cinema e como seus usos costumam repetir-se no mundo cinematográfico. Através da sua investigação as seguintes percepções puderam ser visualizadas na próxima página.



Círculo Cromático de Goethe

**Vermelho:**

Poderoso, Vigoroso, Desafiador, Ansioso, Colérico e Romântico

**Amarelo:**

Exuberante, Obsessivo, Ousado, Inocente, Cauteloso e Bucólico

**Azul:**

Fraqueza, Mental, Aconchegante, Melancólico, Frio e Passivo

Os Sapatinhos Vermelhos | Michael Powell, Emeric Pressburger | 1948 | Reino Unido

A Princesinha | Alfonso Cuarón | 1995 | EUA

Possessão | Andrzej Żuławski | 1981 | França/Alemanha Ocidental

Apesar das indicações e da quantidade de generalizações a respeito dos significados das cores que podem ser encontradas nos dias de hoje, lembre-se sempre que o Cinema é uma arte com grande liberdade e recursos.

É possível criar seus próprios significados dentro da narrativa visual criada pelo seu filme, induzindo o espectador a entender as simbologias criadas para a obra.

**Laranja:**

Aconchegante, Ingênuo, Apaixonante, Exótico, Tóxico e Terroso.

**Verde:**

Saudável, Ambivalente, Vital, Venenoso, Sinistro e Corrompido.

**Roxo:**

Assexuado, Ilusório, Fantástico, Místico, Sinistro e Etéreo.

O Espírito da Colmeia | Victor Erice | 1973 | Espanha

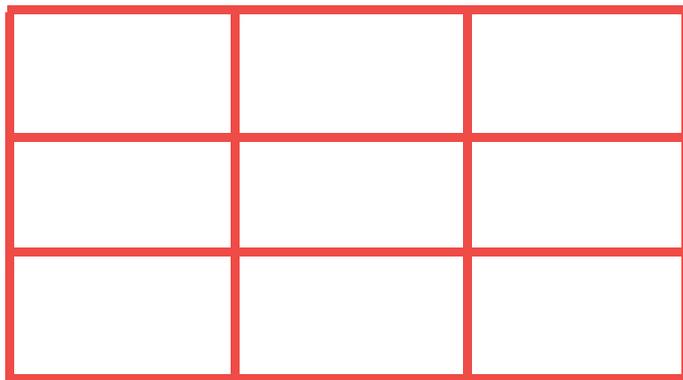
O Clã das Adagas Voadoras | Zhang Yimou | 2005 | China

Julietta dos Espíritos | Federico Fellini | 1965 | Itália/França

FORMA

A Geometria é um assunto amplamente estudado e aplicado em diversas áreas além do uso matemático. No Design o estudo das formas é analisado pela Teoria da Gestalt, que foi uma das maneiras de entender e facilitar a aplicação da Geometria no processo de construção de design. Não seria diferente no Cinema, assim como as cores nos proporcionam sensações diferentes, as formas têm seus próprios símbolos, já que estão presentes em toda a matéria física do mundo.

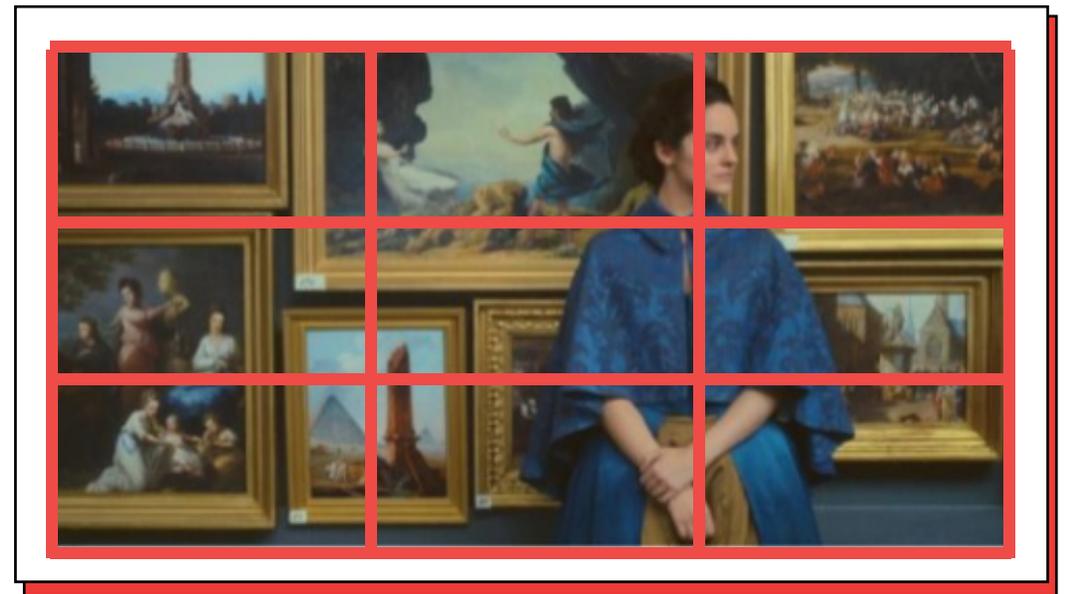
O Cinema faz parte de uma linguagem visual, que para o pesquisador Bob Horn é dada como uma interação entre texto, imagem e forma. Portanto, estudar como aplicar as formas nos filmes é uma maneira de aperfeiçoar a produção cinematográfica.



Grid demonstrando a Regra dos Terços

Um exemplo bastante prático visto na Fotografia é a composição através da Regra dos Terços. Nesta ideia a imagem fica dividida em três partes: vertical e horizontalmente, sendo então nove retângulos.

A teoria diz que os pontos de cruzamento entre as linhas são locais de relevância para a imagem, onde o olhar humano será atraído. Vejamos:



Retrato de Uma Jovem em Chamas | Céline Sciamma | 2019 | França



Para o estudo do enquadramento e da composição visual na câmera, este pode ser um grande recurso. Na Direção de Arte a geometria facilita a compreensão da percepção espacial e atua como um elemento a ser explorado vastamente das mais criativas maneiras.

No movimento artístico do Expressionismo Alemão as formas eram usadas de maneira inusitada e distorcidas da realidade gerando uma atmosfera nascida de um pesadelo. No Cinema, uma das obras mais famosas pelo uso de formas espaciais deformadas é **O Gabinete do Doutor Caligari**:



O Gabinete do Doutor Caligari | Robert Wiene | 1920 | Alemanha

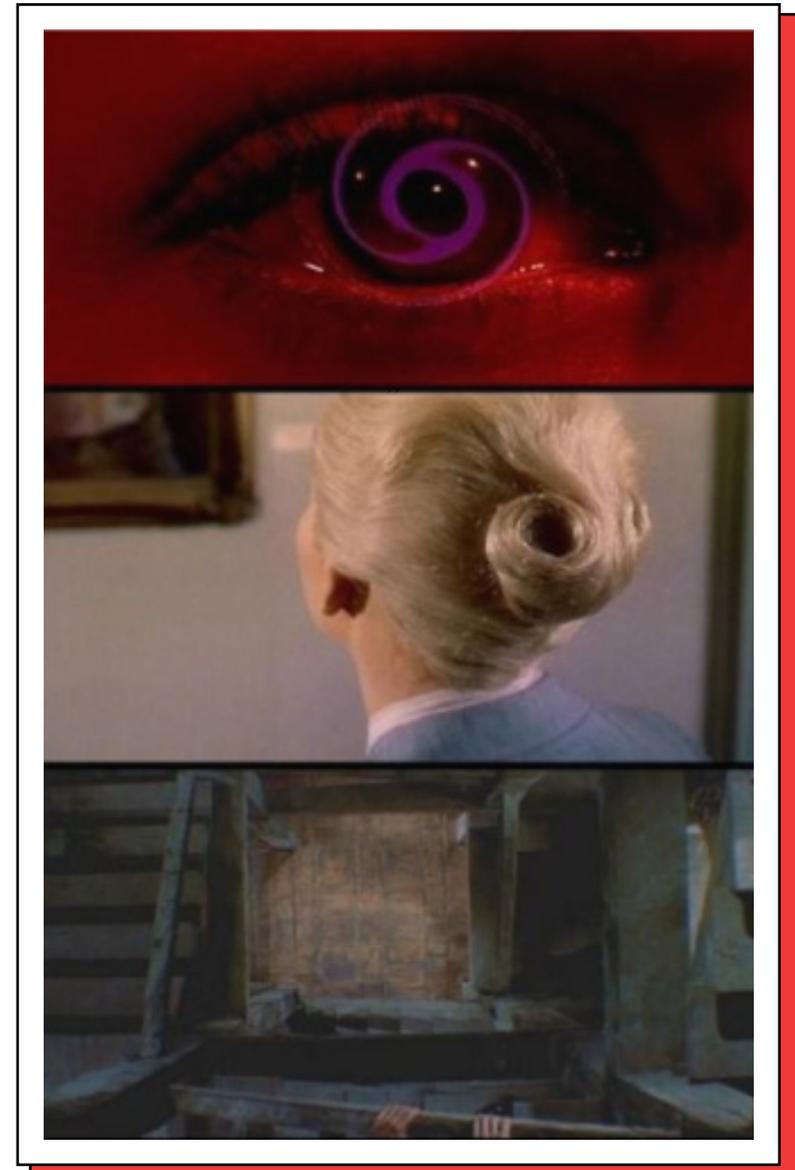
A cenografia abusa do uso de formas pontiagudas e distantes da espacialidade no mundo real a fim de criar sensações agonizantes ao espectador e que remetesse a uma realidade delirante. A narrativa acompanha a trajetória de um suposto sonâmbulo e um médico capaz de hipnotizar pessoas. Este é um grande exemplo de como a geometria, neste caso as formas triangulares e pontudas, acentua a dramaticidade do espaço. Assim, entendemos que as formas tem seu próprio simbolismo: enquanto os Triângulos passam um sentimento de perigo, os Círculos remetem a ideia cíclica de movimento e de continuidade infinita, já Quadrados se relacionam com a ordenação do mundo e padronização, levando a um sentimento de estabilidade. No filme **Kenoma**, o personagem Lineu é aficcionado pela construção de um moinho que mudaria o mundo, cego na sua utopia, Lineu passa mais de 20 anos tentando construir sua ideia vivendo em um ciclo vicioso de obstinação. As formas redondas aqui sempre aparecem no filme indicando a eterna determinação do personagem na máquina.



Kenoma | Eliane Caffé | 1998 | Brasil

Além disso, as formas podem retratar e influenciar na percepção da composição da imagem. No clássico de Hitchcock, **Um Corpo que Cai**, as linhas da imagem sempre denotam a uma espiral, alternando entre formas redondas e quadradas. O filme proporciona uma experiência sensorial que nos aproxima do protagonista, o detetive John Scottie que possui um grande medo de altura e se vê em uma investigação perigosa e alucinante.

A repetição das imagens em espiral passam ao espectador uma sensação de vertigem e hipnose, muito próximo dos acontecimentos que o personagem vive.



Um Corpo que Cai | Alfred Hitchcock | 1958 | EUA

TEXTURA

A impressão dada pelos materiais também influencia na plasticidade da mise en scène, entender como usar e quando usar as características que as superfícies tem é um elemento de grande profundidade visual.

A Textura se relaciona com as qualidades e aspectos de uma superfície e está ligado às propriedades físicas do material. A variedade de texturas que você pode usar ao construir um cenário, figurino ou maquiagem só depende da disponibilidade de elementos do mundo, ou seja, para criar texturas basta ter um olhar aguçado e muita criatividade!

Algumas das qualidades dos materiais podem ser acerca:

- Do estado físico: sólido, líquido e gasoso;
- Da sua natureza: natural(pele, madeira, rochas... ou artificial(manipulada pelo homem);
- Da idade e uso: velho, novo, desgastado, encardido, limpo, rasgado, quebrado...;
- Além disso podem ser: áspero, macio, liso, poroso, enrugado, íngreme, brilhoso, fosco, metálico...

O uso da textura é um grande elemento narrativo, que pode trazer profundidade para a sua história, no livro The Filmmaker's Guide to Production Design o autor (tradução livre):

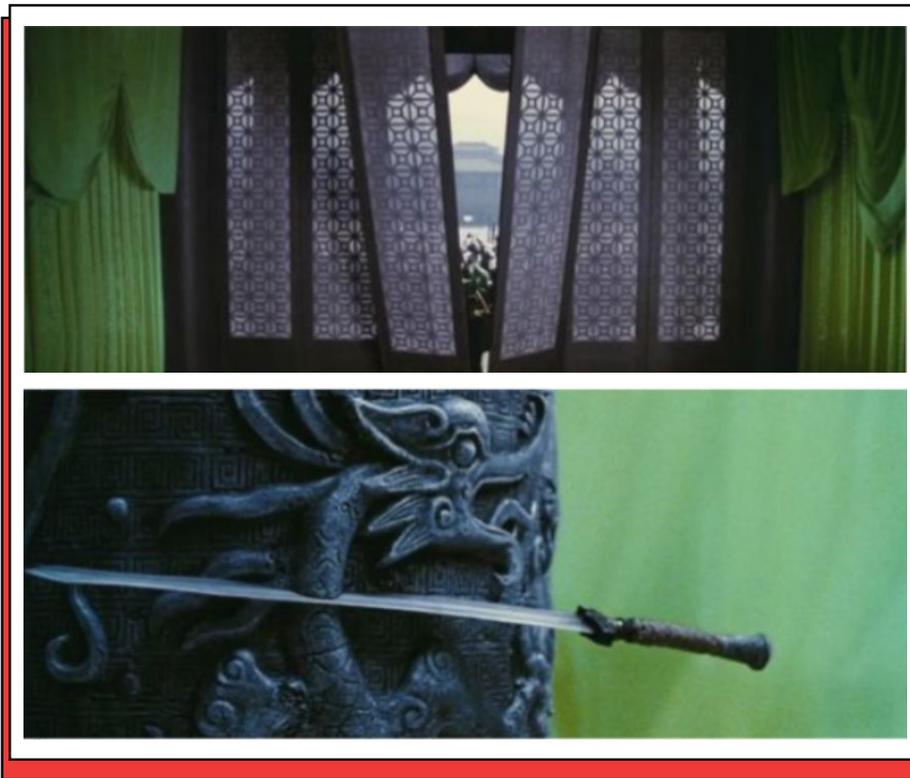
Materiais e texturas são dispositivos para contar histórias. Eles informam o público sobre o status econômico, tempo e lugar, e condições sociais e políticas da história ambiente.

Além de ser um grande elemento sensorial, elas ajudam a dar veracidade e plausibilidade para a história. Em um filme de época, por exemplo, os materiais de outro momento da humanidade não são os mesmos da contemporaneidade, não trabalhar as texturas pode gerar estranheza na percepção histórica e fazer a credibilidade da narrativa se perder.



Colette | Wash Westmoreland | 2018 | EUA · Hungria · Reino Unido

As texturas ainda podem ser uma ferramenta para contar histórias, capazes de trazer significados para a tela e fazerem parte de metáforas. No filme chinês **Hero**, a dualidade entre texturas faz parte da narrativa. A constante relação entre os materiais (estampado e liso, ferro e tecido como nas cenas abaixo) é parte da tentativa de retratar um conceito de equilíbrio, resgatando preceitos da cultura chinesa até mesmo no cenário de modo minucioso em cada cena.



Hero | Zhang Yimou | 2002 | China

O bom uso das ferramentas pode ser um grande aliado da Direção de Arte, entendendo como usar as texturas a seu favor a Arte pode ser capaz de transportar o espectador a outras realidades. Um mundo inteiro pode ser criado através do trabalho de diferentes materiais. No filme **Sonhando Acordado**, Michel Gondry adentra no mundo dos sonhos através da mente do personagem Stéphane que passa seus dias alternando entre devaneios acordados e sonhos ao dormir. Para adentrar na estética do inconsciente do protagonista, o filme mistura materiais de maneira lúdica e constrói cenários fantasiosos.

Para criar texturas nas suas obras só basta a imaginação, criatividade e o bom conhecimento dos materiais. Para isso procure entender do que os objetos são feitos, como produzir técnicas de envelhecimento, desgaste, pátina nos móveis. Faça passeios em casas de tecido, de ferragens, de aviamentos, de papelaria e descubra materiais que você não conhecia. A seguir, você vai encontrar uma página de alguns exemplos de texturas para ajudar nas referências.



Sonhando Acordado | Michel Gondry | 2006 | França/Itália

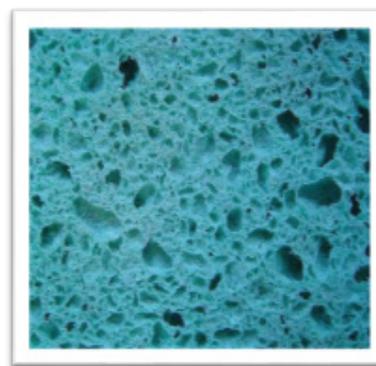
PÁGINA REFERÊNCIAS DE TEXTURAS



Áspero



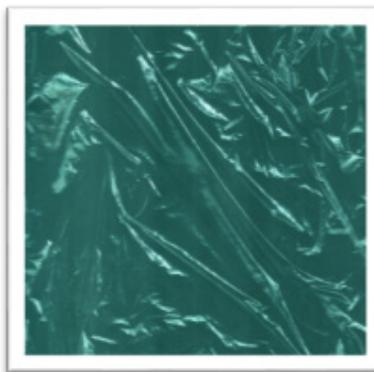
Macio



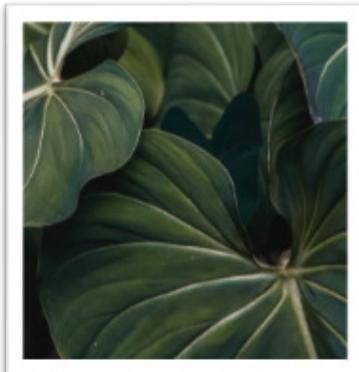
Poroso



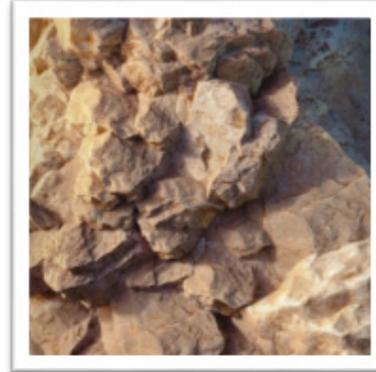
Velho



Plástico



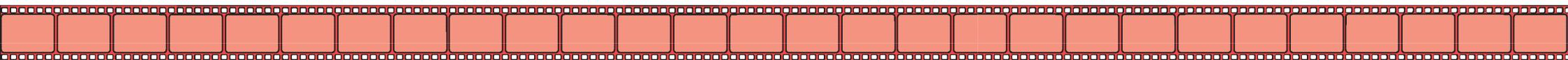
Folha



Pedra



Madeira





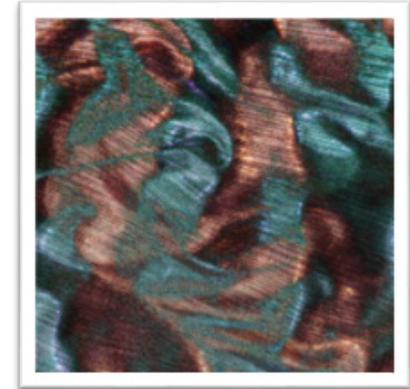
Pelo



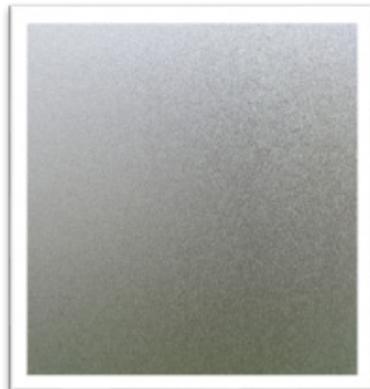
Metálico



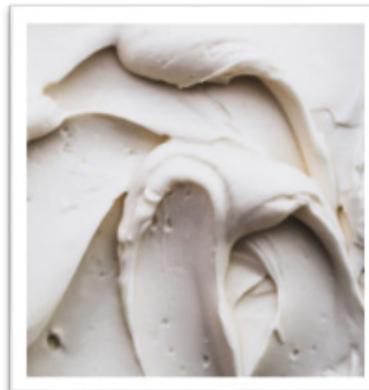
Translúcido



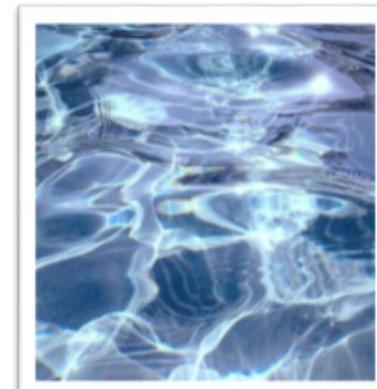
Brilhoso



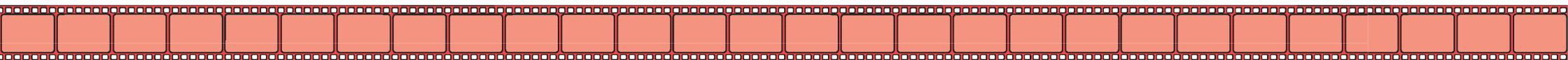
Fosco



Cremoso



Líquido



RESUMO DA UNIDADE E ATIVIDADES

RESUMO DA UNIDADE E ATIVIDADES

Vamos lembrar do mais importante que vimos nessa Unidade:

- A Mise En Scène é a visualidade de uma cena como um todo e mettreur en scène é aquele que constrói a cena.
- O Cinema Contemporâneo procura proporcionar experiências sensoriais ao seu espectador.
- A luz é essencial para o direcionamento do olhar e para a criação de símbolos na imagem.
- Os elementos da luz relevantes para a Arte são: qualidade, direção, fonte e cor.
- As cores são um importante artifício simbólico e psicológico para o filme, sempre lembrando-se dos potenciais significados que as cores possuem nas diferentes culturas e contextos.
- As formas geométricas têm seus próprios símbolos e podem ser usados como recursos estilísticos.
- A textura é um elemento narrativo que traz profundidade, sensorialidade e plausibilidade para o filme.

Que tal alguns exercícios para treinar as suas habilidades ?

A Mise en Scène da minha vida:

Como o seu ambiente reflete sua personalidade? Faça um pequeno exercício de observação do seu quarto. O que ele diz sobre você? Ele é organizado, desarrumado, colorido, neutro, possui iluminação? Pense sobre o que essas características dizem sobre sua personalidade e anote.

As pessoas dizem muito:

Escolha uma pessoa aleatoriamente na rua. Analise quais as cores que esta pessoa usa (ex.:chapéu preto, sapato vermelho...), que formatos ela tem em seu corpo (ex.:é alto, ombros largos e quadrados) e que texturas compõem essa pessoa (ex.: casaco de lã, bolsa de couro, cabelo ondulado.). Ao final da observação reflita sobre os significados desta composição encontrada.



ENTREVISTAS E DEPOIMENTOS

ENTREVISTAS E DEPOIMENTOS

MARK VALES

Diretor, 27 anos:

A cor sempre diz muito mais do que parece dizer, desde a simples beleza ali impressa até grandes sinais na cena. Como no caso do filme O Poderoso Chefão, onde sempre que algo importante viria a acontecer, a cena trazia algum elemento de cor forte, como na morte do Don Corleone, que foi seguido de frames laranjas. Ou como na série Breaking Bad, onde a cor dos figurinos acompanha o humor dos personagens. O trabalho de cor é algo incrível, que pode trazer diversas formas de ver uma imagem. Combinando aspectos de Fotografia e Cenografia para dar ar ao entendimento que queres passar, você trará brilho a sua arte.

PAOLA RESENDE

Diretora de Arte, Fotógrafa e Produtora, 25 anos

A gente constrói o filme visualmente, e todos os elementos são importantes para conseguirmos transmitir a atmosfera desejada, contar a história pelo olhar e pelas sensações. É importante entender como a luz funciona, conversando com a direção de fotografia para assim escolher melhor uma roupa, objeto ou suas cores, que vão ser modificadas e afetadas (não de forma ruim) por essa luz. Formas e texturas, assim como os outros elementos, também transmitem sentimentos, décadas e muito mais, então se atente a essas escolhas: quero transmitir algo mais rígido ou tenso? Vou tentar selecionar formas mais retas, formais mais robustas, tanto no figurino como no cenário, objetos de cenas. A textura pra mim é um dos pontos mais interessantes e que remetem mais ao toque pelo olhar, sentir pelo tato. Uma das coisas que mais me incomoda é ver um filme em que tudo é linear ou principalmente novo, sem se preocupar com a textura, as marcas de uso ou de passagem de tempo de toda a composição. Então pense sempre em manipular os figurinos, objetos e tudo o mais para condizer com a cena. Em um curta-metragem da faculdade, por exemplo, a cena se passava em um refeitório de orfanato. Nós só conseguimos comprar pratos, talheres e copos novos, e por isso passamos quase uma tarde inteira riscando sujando com um pouco de tinta, enfim, manipulando esses objetos para que eles se encaixam melhor na cena, pensando em quanto tempo eles teriam e o quanto já teriam se desgastado com o uso, e esse esforço se paga no resultado final.



UNIDADE IV

PROCESSOS CRIATIVOS

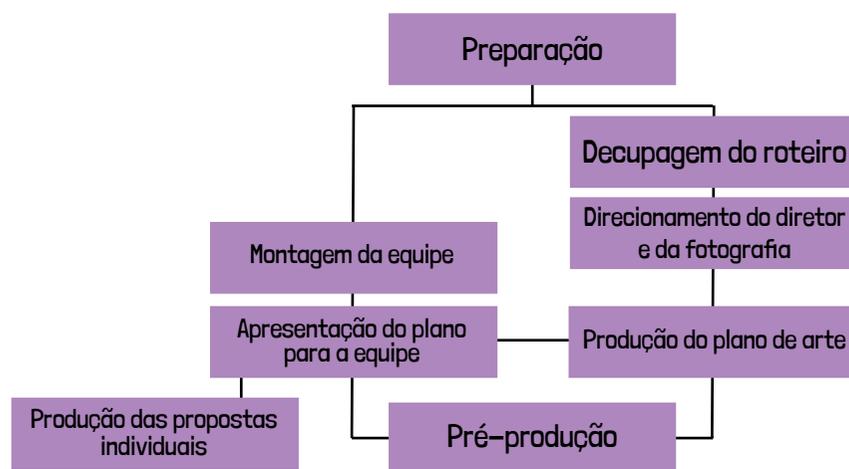


PROCESSOS CRIATIVOS

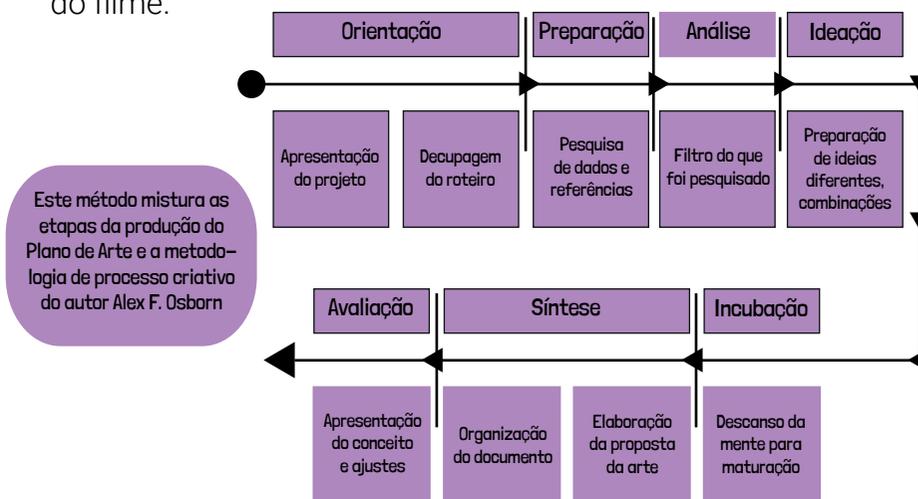
Idealizar a direção artística de um filme exige um grande período gasto em processos criativos. Analisar o roteiro, refletir sobre a composição de cada cena, decidir cores, roupas e objetos, e estar sempre atento para que nenhum detalhe escape e possa comprometer este visual. Para isso, veremos nesta Unidade como funciona elaborar o tão necessário Plano ou Projeto de Arte e métodos pessoais de criação para facilitar esta jornada.

O PROCESSO DE CRIAÇÃO

Quando vamos ao cinema e assistimos a um filme com um visual extraordinário, muitas vezes não compreendemos a complexidade de etapas que passou aquela obra pronta à nossa frente. Na verdade, um árduo trabalho foi feito por uma extensa equipe e idealizada por várias pessoas. O início desta realização começa no momento em que a imagem não existe, e apenas palavras compõem a obra. Vamos observar novamente as primeiras fases da produção de um filme:



O principal processo criativo de um filme é a concepção inicial, feita por todos os setores e equipes, essa ideia irá guiar toda a construção da obra, do princípio ao fim do projeto. Na Direção de Arte, a ideia visual que guiará a todos está reunida no documento do Projeto de Arte. Neste primeiro momento, chamado de Preparação, a Direção de Arte se depara pela primeira vez com a força motriz do filme: o Roteiro. A partir dele a criação se construirá. Entretanto, o modo como você, sendo artista, criar sua obra diz respeito apenas a sua criação. São infinitas as maneiras de se fazer arte, cada pessoa terá um método diferente sobre seu processo. Ao conversar com alguns profissionais da Arte e após uma extensa pesquisa acerca de métodos de criatividade, desejo apresentar a você uma sugestão de metodologia para que possa aplicar e modificar da sua maneira nos seus projetos. Lembre-se que esta é apenas uma proposta, não uma regra. O processo criativo se modifica muito de pessoa para pessoa, o importante na produção da Direção de Arte é que os documentos sejam realizados dentro do prazo e das diretrizes do filme.



Vamos analisar cada uma das etapas da produção criativa da Arte relacionando-a de acordo com a metodologia de Alex F. Osborn:

No primeiro momento deste método de criação, a **Orientação**, temos a apresentação do roteiro para a equipe e a elaboração da Decupagem do Roteiro. Neste estágio estamos nos deparando com a ideia ainda sem pré conceitos na mente, tendo uma visão inicial da história apresentada pelo roteiro. As primeiras impressões são de extrema importância na criação, quando temos contato com o roteiro sem direcionamento de terceiros ainda, podemos obter uma impressão própria e interpretação pura desta ideia.

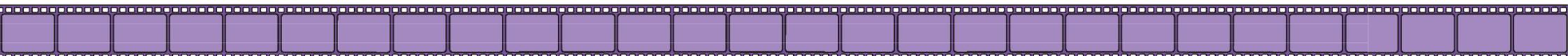
O documento de Decupagem do Roteiro é um dos primeiros passos ao ter o roteiro em mãos, aqui você irá destacar tudo que foi citado na história e possui relevância para a Arte, como objetos, roupas, móveis. Depois de demarcar, você deve construir um documento, de preferência uma planilha, com todos os itens essenciais apontados no roteiro. Por exemplo:

INT. CASA DA MARIA - SALA DE ESTAR

MARIA está sentada em uma POLTRONA ROXA,
assistindo a TELEVISÃO.

Na história, existe especificamente uma poltrona de cor roxa e uma televisão. Portanto, a decupagem deve destacar estes itens e colocá-los na planilha da Decupagem, ao final da construção do documento você terá tudo o que há de crucial em cada cena ao longo de toda a história.

Em seguida, entramos na **Preparação**, nesta etapa Osborn sugere que você reúna uma grande quantidade de dados, referências e ideias. Para isso, pesquise por inspirações nos mais diversos locais, alimentando a mente de referências variadas. Tente não filtrar seu pensamento, deixe que o acúmulo de ideias aconteça naturalmente, sem delimitar o que faz ou não sentido para a história.



Após julgar ter uma quantidade suficiente de ideias, entramos na etapa de **Análise**. Aqui finalmente colocaremos limitações ao pensamento, filtrando as ideias que mais se adequam à narrativa e às pré-determinações da Direção e da Foto. Assim, busque separar apenas a informação importante para o restante da criação. Caso tenha dúvida se algo é relevante ou não, consulte seus colegas de equipe, converse com a Direção e a Fotografia e peça suas opiniões acerca da sua ideia. Após este afunilamento, chegamos ao que Osborn chama de **Ideação**. Nesta etapa, faça diferentes combinações de ideias, reunindo referências e comparando com o roteiro, para observar o que pode ou não ser levado para frente. Trabalhar com comparação pode ser uma ferramenta importante, através dela é possível visualizar os contrastes entre uma ideia e outra e perceber as vantagens e desvantagens de cada uma. Em determinado momento, uma ideia fará mais sentido que as demais, ou você pode até mesmo escolher a combinação de várias delas.

Após várias etapas com um grande gasto de energia mental, muitos autores, incluindo Osborn, sugerem que devemos ter um período de “descanso”, que costuma ser chamado de **Incubação**. Pode parecer um momento em que não se está produzindo, mas na verdade esta pausa é importante para que ocorra uma maturação natural das ideias no subconsciente, assimilando o que foi criado e gerar novas conexões.



Muitas ideias serão descartadas, mas você pode guardá-las e utilizá-las novamente em projetos futuros.

A seguir, chegamos ao processo de organização de todas as ideias: a **Síntese**. Para Osborn nesta etapa todo o material será reunido e observado. No processo de Direção de Arte, podemos usar este momento para reunir e criar o Plano de Arte, assim podemos observar se o visual criado está conseguindo passar o que é desejado.

No próximo passo, a **Avaliação**, será feito um julgamento do que foi criado. Ela pode ser feita por você, como uma auto-observação, mas também pode ser feita na hora de apresentar o Plano para a Direção. De toda forma, o último passo da criação da Proposta de Arte, é a aprovação da Direção, onde o que foi criado será passado para a equipe e principalmente, para a pessoa encarregada pela Direção, e será avaliada por todos se está de acordo com o desejado para o filme. Nem sempre este será um processo fácil e rápido, a avaliação da Direção pode resultar em possíveis modificações e o Plano terá que retornar a fases anteriores da criação.

Apesar desta ser apenas uma sugestão de processo criativo, não se esqueça que a produção dos documentos de Decupagem do Roteiro e o Plano de Arte são partes obrigatórias, assim como a aprovação final da Direção.

OUTRAS FERRAMENTAS

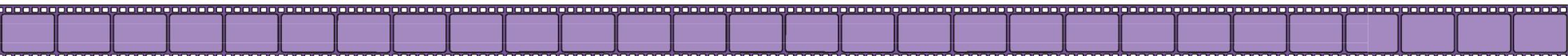
Apesar da metodologia de Osborn ser muito eficiente, muitas vezes nos encontramos em um bloqueio criativo. Ideias criativas não surgem do nada, elas são o resultado de um grande esforço e trabalho. Todavia, existem algumas ferramentas criadas por estudiosos da criatividade para ajudar no processo criativo e permitir que possamos liberar as ideias com maior facilidade, vejamos algumas a seguir.

Para ter ideias: Brainstorming

O Brainstorming é uma técnica criada por Osborn também, ele se relaciona com uma estratégia de fluidez das ideias. O objetivo principal é seguir a intuição das ideias que surgirem na mente sem excluir nenhuma, ou julgar previamente. Este pode ser um ótimo método para se aplicar com a equipe da Arte, podendo resultar em uma ideia conjunta do visual do filme e feita em sintonia.

A técnica se dá de maneira muito simples:

- 1** É apresentado a questão. Ex.: Criar o visual principal do filme
- 2** É dado um estímulo inicial, que pode ser verbal ou visual. Ex.: desenho, imagem, palavra. Esta pode ser algo que foi direcionado pelo Diretor, como a cena de um filme indicado por ele.
- 3** Todos devem sugerir ideias acerca do assunto, sem restrições. A quantidade de ideias importa mais que a qualidade delas.
- 4** A partir disso, combinações de ideias entre os participantes serão geradas, resultando em novas ideias mais complexas.
- 5** Em seguida, o autor sugere um período de incubação, para a maturação das ideias apresentadas.
- 6** O grupo avaliará tudo que foi criado e decidirá em conjunto de acordo com as necessidades que o filme propõe. Ex.: se ela é aplicável, se possui orçamento para tal, se alguém já fez algo igual anteriormente.



Para inspirar e reunir referências: Moodboard

O Moodboard é uma ferramenta fácil e simples que pode ser usada a qualquer momento em diversas situações do processo criativo do Plano de Arte. Nele podemos visualizar as ideias através de imagens com maior clareza e testar possibilidades. Essa técnica consiste em construir um painel reunindo imagens, texturas e palavras de modo que juntas representam uma ideia visual.

Todo tipo de material visual e sensorial pode ser usado na construção do Moodboard, que vai se parecer como uma grande colagem. Podem ser usadas imagens de revistas, da internet, pedaços de tecido, de plantas, pequenos retalhos de objetos, tudo que ajude a contextualizar a ideia. Vejamos um exemplo de Moodboard do filme **Labirinto - A Magia do Tempo**. Na história acompanhamos Sarah, uma menina que deseja que seu irmão bebê suma e seja levado por seres mágicos. Sem imaginar as consequências que isso poderia trazer, o Rei dos Goblins, Jareth ouve seu pedido e sequestra seu irmão levando-o para um reino mágico. O filme acompanha Sarah nas aventuras do mundo encantando em busca de seu irmão, atravessando labirintos, florestas, castelos e lidando com as mais diversas criaturas:

O Moodboard pode ser utilizado para apresentar uma pequena ideia à Direção e à equipe antes de apresentar o Plano de Arte, para ter as suas ideias previamente certificadas se estão se direcionando pelo caminho certo. Ou pode simplesmente ser usado como um artifício pessoal para que você tenha uma impressão dos elementos que foram escolhidos, assim, percebendo se todos os componentes possuem harmonia visual.



Labirinto - A Magia do Tempo | Jim Henson | 1986 | Reino Unido/EUA

PLANO DE ARTE

Agora que temos as ferramentas metodológicas necessárias para estimular nossa criatividade, vamos aprender como elaborar o Plano ou Projeto de Arte. Quando criamos o visual de um filme, são necessários alguns pontos, que mudam pouco de projeto para projeto. O essencial ao construir um Plano de Arte é:

- um conceito definido dentro de significados e metáforas visuais que abranja toda a obra;
- uma paleta de cores, ou várias, dependendo do conceito escolhido (podendo existir paletas dos cenários, dos figurinos, de cada personagem...);
- a definição das características dos cenários, figurinos, objetos e maquiagem (com mais ou menos especificações dependendo do projeto).

Além disso, é importante que se tenha muita consciência financeira ao idealizar a Arte do filme. Muitas vezes, a maior parte do orçamento é gasto com a Arte, lembre-se Direção de Arte é cara! Portanto, planeje a Arte pensando no orçamento e orce pensando na Arte, avaliando bem onde cada centavo será gasto e dividindo entre as áreas com equidade às necessidades de cada uma.

Vejam a seguir cada uma das questões necessárias do Plano de Arte e como organizar o documento para apresentar a ideia.

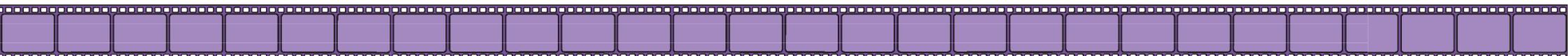
PROPOSTA SEMÂNTICA

Provavelmente este é o maior papel da Direção de Arte, construir uma atmosfera visual com significados reais. Criar a Arte de uma obra está muito além de escolher algumas cores, o que os atores vão vestir e onde eles irão aparecer. A Direção de Arte dá vida a cada significado explícito e implícito no roteiro.

A cena deve ser construída de modo que nada em cena esteja por acaso, tudo possui um motivo, uma escolha estética, um significado, por mais banal que seja. Uma escolha errada pode estragar toda uma ideia. Assim, um conceito bem definido e uma execução compatível é o alicerce da Direção de Arte.

Ao construir a proposta semântica do filme, deve-se levar em consideração os planos da Direção. Significados e propósitos já existem, mas eles serão lapidados e construídos visualmente. O tom do seu trabalho dependerá de cada variedade de contexto e Direção. A melhor maneira de traduzir esses significados visualmente é através de metáforas. Vincent Lobrutto fala em seu livro que :

Um objeto ou uma imagem é transformado de seu significado comum e representa ou simboliza um aspecto da narrativa, e assim adiciona complexidade poética à história. (LOBRUTTO, 2002)



Utilizar da correlação do material/sensorial com o mental/psicológico enriquecerá a obra de maneira a envolver o telespectador a fazer parte dessa interpretação. Vejamos o exemplo do filme **Ensaio Sobre a Cegueira** inspirado no livro de mesmo nome de José Saramago.

A narrativa conta a trajetória de uma mulher enfrentando uma surpreendente epidemia de cegueira que se espalha por todo o mundo, sendo a única imune a esta doença. A principal metáfora trazida pelo filme é que a cegueira que contamina a população significa a alienação, ignorância e egoísmo do ser humano. Sendo a personagem de Julianne Moore a única que consegue raciocinar e “enxergar” com lucidez e empatia sobre as situações. A Arte para representar esta metáfora coloca a personagem sempre em cores claras e tecidos mais leves e a fotografia a ilumina de maneira mais radiante, enquanto isso os outros personagens “cegos”, estão cobertos por tons escuros com roupas de tecidos pesados e imersos nas sombras. O figurino aqui possui um grande papel de trazer a metáfora à vista para o espectador.



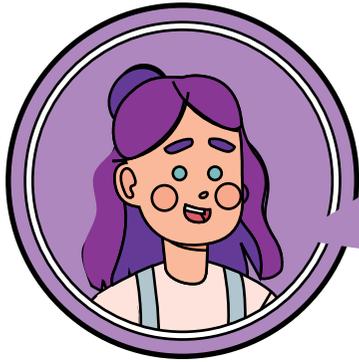
Ensaio Sobre a Cegueira | Fernando Meirelles | 2008 | Brasil · Canadá · Japão · Reino Unido · Itália

Em alguns filmes, o uso da metáfora é tão intenso que chega ao ponto de tomar cada cena da narrativa. Esse é o exemplo de **Precisamos Falar Sobre o Kevin** que também é baseado em um livro homônimo. O filme apresenta diferentes linhas temporais que juntas, montam um quebra cabeça sobre a situação presente da personagem Eva e a resolução de uma suposta tragédia na escola de seu filho, Kevin. O garoto, que desde muito novo apresentava comportamentos duvidosos e até mesmo perigosos, cresce e torna-se um assassino. Eva tem de lidar com a culpa de ter criado e permitido que seu filho se transformasse em um homicida. A culpa é um dos grandes temas da narrativa, para representar este sentimento a cor vermelha foi escolhida, também servindo de presságio para a tragédia cometida pelo garoto. Vejamos como a Direção de Arte do filme apresenta a metáfora visual:

As linhas da narrativa se dividem entre o passado, contando a criação de Kevin desde antes de seu nascimento, os flashbacks da tragédia na escola e a atual vida de Eva.

Desde o nascimento de Kevin objetos vermelhos são inseridos na imagem gradualmente até tomarem todo o enquadramento da imagem, escancarando a culpa de Eva sobre o filho.

Encontrar a melhor maneira de expressar as metáforas da história exige trabalho. Por isso estude as mais diversas linhas de pensamento filosóficos, psicológicos e artísticos. Entender isso enriquecerá sua mente de ideias. Outra maneira é estudar filmes, ver como diferentes Direções e Direções de Arte propuseram sua estética dentro do conceito narrativo do filme, que permitirá enxergar novos horizontes.



Antes do nascimento a presença de vermelho é quase inexistente

Na infância pequenos detalhes são introduzidos, como o detalhe na pistola d'água, a tinta e a camiseta



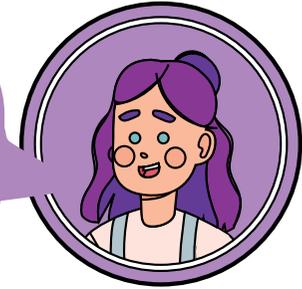


Precisamos Falar Sobre o Kevin | Lynne Ramsay | 2012 | Reino Unido/EUA



Nos momentos que precedem a tragédia a cor passa a ter protagonismo em cena, como o casaco, acessórios da cozinha e brinquedos e embalagens

Após a tragédia, o vermelho envolve Eva a perseguindo em todos os locais, como no uso das latas no supermercado e a fachada do restaurante



Precisamos Falar Sobre o Kevin | Lynne Ramsay | 2012 | Reino Unido/EUA

PALETA DE CORES

Já entendemos que as cores são um importante elemento narrativo no cinema, podendo gerar os mais diversos sentimentos e interpretações ao espectador. Entretanto, escolher quais serão as principais cores do filme que façam sentido para a história pode ser complexo e difícil. **A Paleta de Cores** é o agrupamento das principais cores que regem seu filme. Não existem regras sobre como ela deve ser construída, ou quantas cores devem compor a paleta. Muitos filmes não possuem uma cartela bem explícita e buscam um visual mais natural e realista, enquanto outros fazem questão que as cores escolhidas estejam em bastante destaque na tela. A escolha dependerá unicamente do que a **Tríade** entrar em consenso para o conceito do filme. Vejamos pontos importantes a se pensar no momento da construção da Paleta de Cores:

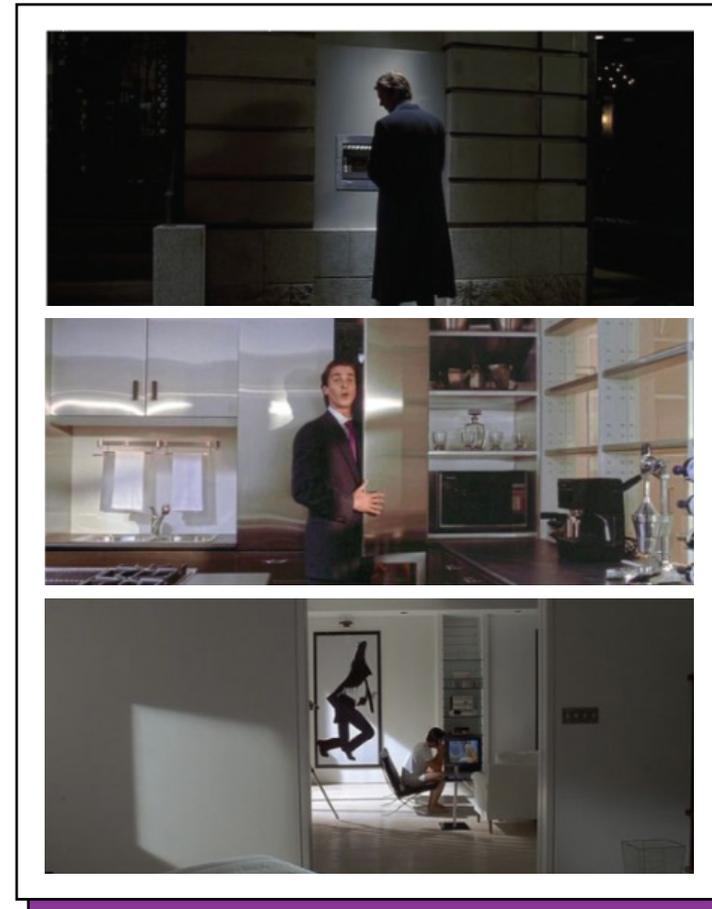
- **Reveja sua pesquisa e os conceitos do filme**

Busque repassar por todos os pontos importantes que o filme deseja transmitir. Questione-se qual o propósito da obra: ela deseja trazer divertimento? Pretende ser introspectiva? Busca dramaticidade?

Dependendo do escopo narrativo a combinação de cores pode se comportar de diferentes maneiras. Em uma história que busca o antagonismo entre personagens pode ser vantajoso utilizar cores distintas e contrastantes para representar a ideia.

No filme Psicopata Americano, a gama de cores transita entre muitos tons de cinza extremamente limpos e chapados, a escolha se relaciona com a impessoalidade dos ambientes,

destacando os problemas da sociedade capitalista. O concreto da cidade, a frieza dos personagens, a superficialidade das relações e a ausência de emoções são pontos importantes do filme. Portanto, a Paleta de Cores prefere caminhar em tons monocromáticos de cinza na maior parte das cenas:



Psicopata Americano | Mary Harron | 2000 | EUA/Canadá

- **Se inspire em outros filmes e obras**

Durante a pesquisa de referências para o Plano de Arte procure como outros filmes de temática ou linguagem parecida com seu filme fizeram o uso das cores. É importante observar como o gênero que se encaixa o projeto costuma se comportar. Filmes de terror convencionais hollywoodianos, por exemplo, costumam seguir uma lógica de cores entre vermelho e azul com alto contraste entre tons claros e escuros, trazendo uma ambientação de sombra, quase noturna ou nublada a maior parte do tempo.



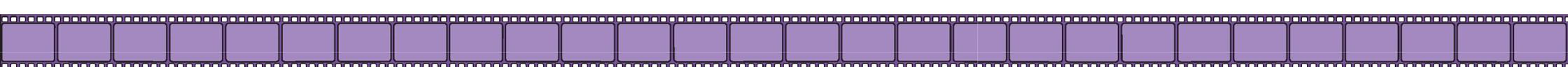
Raw | Julia Ducournau | 2017 | Bélgica/França



O Silêncio dos Inocentes | Jonathan Demme | 1991 | EUA



Poltergeist - O Fenômeno | Tobe Hooper | 1982 | EUA



Estes filmes buscam explorar temas agressivos e aterrorizantes utilizando desta escolha de cores para obter contraste e impacto visual. Mas isto não significa que deve-se seguir sempre o mesmo caminho. Se o projeto busca a inovação, estudar como os filmes do gênero normalmente se apresentam e decidir uma composição contrária ao mainstream pode fazer com que seu filme tenha um visual único e particular.

Esta foi a escolha de **Midsommar - O Mal Não Espera a Noite**, nele o propósito é criar uma atmosfera de terror em plena luz do dia. Usando tons claros e vivos de verde, amarelo, rosa e roxo, o filme consegue aterrorizar e assombrar o espectador sem utilizar das ferramentas usuais do gênero.



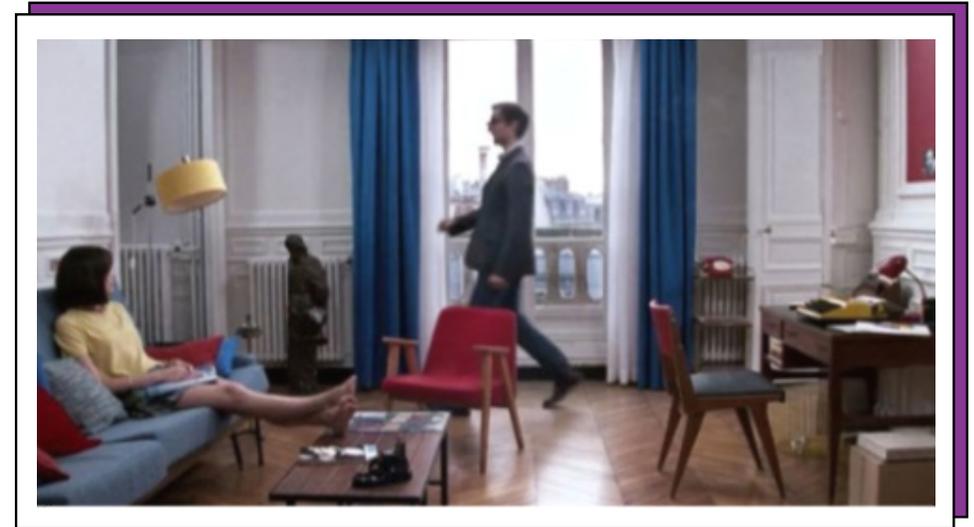
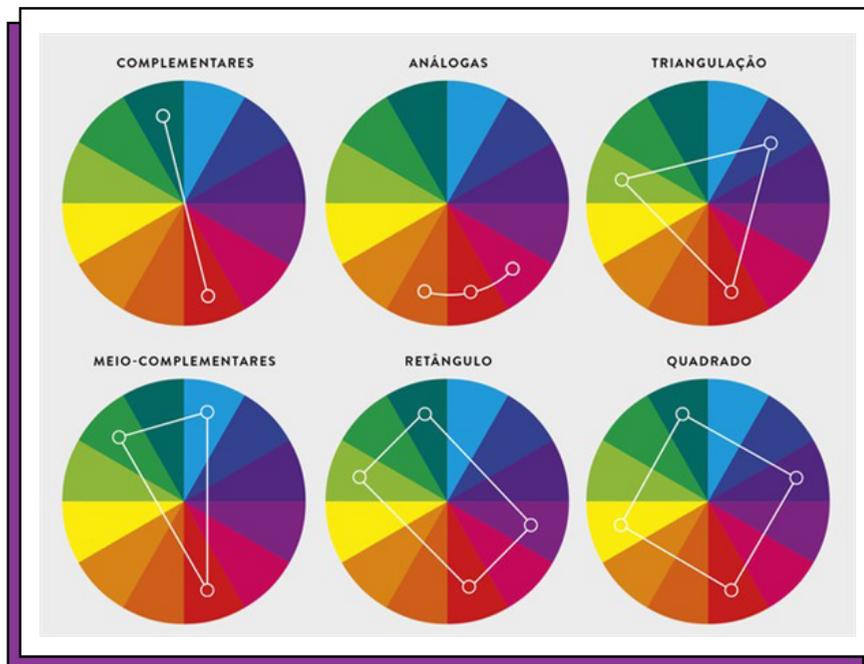
Midsommar - O Mal Não Espera a Noite | Ari Aster | 2019 | Suécia/EUA

- **Teste diferentes combinações no círculo cromático**

Ao criar a sua Paleta de Cores lembre-se sempre dos guias do círculo cromático. Diferentes combinações podem ser feitas dentro dele, variando entre tons claros e escuros, suaves ou intensos, quentes ou frios, além de poder criar cartelas com as harmonias sugeridas por ela.

É possível construir uma atmosfera com o destaque de cores primárias, ou até mesmo seguir um plano monocromático utilizando cores análogas.

Existe uma vastidão de combinações, teste conjuntos variados no conceito narrativo do filme, até sentir que encontrou o efeito desejado, sem esquecer que as cores possuem emoções e significados em potencial.



O Formidável | Michel Hazanavicius | 2017 | França

PROGRAMAS	SITES
<p>Photoshop Illustrator</p>	<p>Colors Color Favs Material Design Colors Color-Hex Adobe Color</p>

Existem muitas ferramentas online e programas de imagem que podem ser usados para criar as Paletas e facilitar a produção do Plano de Arte. Os sites são plataformas simples e intuitivas que criam Paletas de acordo com seu desejo.

DAS ÁREAS

No documento do Plano de Arte são necessários apontamentos acerca de cada uma das áreas: Cenografia, Objetos, Maquiagem e Figurino. Mesmo que as cabeças de cada área detalhem o planejamento mais tarde, já é necessário um direcionamento, afinal estando no papel de Direção de Arte deve-se apresentar um panorama geral da ideia. E assim, dependendo do modo de trabalho de cada um, você decidirá se os encarregados das áreas terão mais ou menos liberdade criativa quando aprofundarem em suas áreas.

Ao criar o visual do filme pensando em cada setor, deve-se amarrar bem o conceito de modo que todos os elementos de cada um deles conversem em harmonia. Portanto, ao fazer as escolhas estéticas reflita acerca do pensamento por detrás destas escolhas. Para criar os conceitos, questione-se acerca dos pontos de vista do filme, isto pode ser uma boa maneira de encontrar a ideia visual.

- **Ambientação**

As metáforas espaciais são de grande importância para a narrativa por isso imagine as respostas de tais questões:

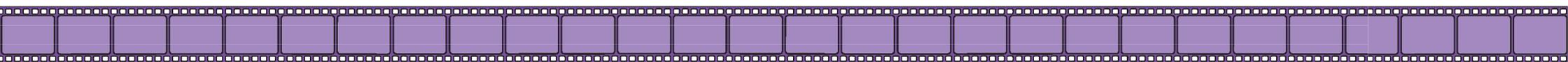
- Qual o impacto emocional que a história tem?
- Como o ambiente da narrativa reflete seus personagens?
- Qual é a natureza psicológica da história?
- Como a arquitetura e a fisicalidade dos espaços e objetos podem contribuir para contar a história visualmente?

- Qual é a sua interpretação em relação à história?
- Como os espaços influenciam na vida dos personagens?
- Como os personagens influenciam nos espaços?
- Qual a época em que se conta a história?
- Quais os contextos sociais do ambiente que o personagem está inserido?
- Existem elementos relevantes acerca da nacionalidade e localização geográfica dos espaços?

Como será representado:

- Que texturas compõem a arquitetura de cada um dos espaços?
- Que elementos naturais ou artificiais fazem parte desses ambientes?
- Que objetos se destacam?
- Que formas compõem os objetos e arquiteturas?
- Como se comportam os objetos em cena? (Organizados, minimalistas, impessoais, bagunçados, com acumulação de coisas...)

As primeiras 5 perguntas foram livremente traduzidas do livro *Filmmakers Guide to Production Design*



Um bom exemplo de ambientação com elementos visíveis acerca da personalidade das personagens é o filme **Lou! Journal Infime**. Os locais da casa que Lola e sua mãe Emma vivem são extremamente importantes para refletir suas condições. Sendo desordenados, com muitas informações, cores e texturas diferentes, a menina em plena pré adolescência vive uma vida sem organização devida à imaturidade de sua mãe.



Lou! Journal Infime | Julien Neel | 2014 | França

No que diz respeito à caracterização, é importante refletir acerca de todos os aspectos possíveis dos personagens para fazer as melhores escolhas de suas vestimentas e maquiagem. Nem todos os pontos da personalidade das pessoas da história estão bem claras no roteiro, por isso investigue a fundo questionando os encarregados do Roteiro e da Direção.



Lou! Journal Infime | Julien Neel | 2014 | França

Algumas perguntas a se fazer ao idealizar a caracterização do filme:

- Quais as suas características básicas de personalidade?
- Por que é assim? (os motivos que justificam suas ações)
- Como se prova ser a pessoa que é? (ser algo não basta, é preciso provar. Então comece a criar de forma concreta no meio físico da vida da personagem que transpasse suas personalidade)

Características visuais de um personagem:

- Aparência física
- Saúde
- Postura/movimento do corpo
- Conteúdo da fala
- Hábitos visuais (como modo de pentear o cabelo, vestir os sapatos, ajeitar a roupa)
- Trabalho ou ocupação
- Hobbies e atividades que gosta de fazer
- Antecedentes, fatos passados que contribuem com sua personalidade
- Familiares e outras relações sociais
- Preferência amorosa e em amizades (que tipo de pessoa a personagem se relaciona? gosta de pessoas tímidas, extrovertidas, fortes, magras, baixas?)
- Preconceitos, manias e defeitos
- Objetivos de vida
- Arrependimentos e mágoas

Muitas destas características também são importantes para a composição visual de certos espaços, como o quarto da personagem, sua casa, seu carro. Nem todas as questões devem ser respondidas, assinale apenas o que achar necessário e importante para entender e compor a personagem. Além disso, muitas perguntas podem ser importantes apenas para a sua compreensão e não necessariamente estarão presentes em representações visuais em tela.

No filme **Amantes Eternos**, Eve é a mais antiga dos vampiros existentes e vive na sociedade contemporânea de modo simples e descompromissado. A tarefa de inserir um personagem centenário, cheio de vivências, histórias, tristezas e conhecimento na vida comum do século XXI foi cumprida misturando elementos modernos e antigos, simples e sofisticados. Sempre com tecidos nobres, representando certo ar de realeza que a personagem evoca. Quando ela está em locais com passagem de pessoas, Eva se camufla como um ser humano comum, utilizando caimentos e peças atuais, enquanto que no interior de sua casa ela exibe trajes rebuscados em modelos vintage remetendo ao seu lado vampiresco escondido.



Amantes Eternos | Jim Jarmusch | 2013 | Reino Unido · Chipre · França · Alemanha



Amantes Eternos | Jim Jarmusch | 2013 | Reino Unido · Chipre · França · Alemanha

ORGANIZAÇÃO DO DOCUMENTO

Chegou a hora de produzir o documento que reunirá todo o Plano de Arte! Existem muitos formatos para se organizar, os modelos digitais acabam por ser a melhor alternativa pela facilidade de acesso para toda a equipe, mas isso não quer dizer que você não possa usar de **aparatos físicos** para auxiliar a apresentação da sua ideia. Todavia, vamos nos ater apenas a produção de um documento digital neste capítulo.

Existem algumas premissas para que o Plano de Arte cumpra bem sua função:

- 1** Seja claro e objetivo.
- 2** Conter uma grande quantidade de imagens
- 3** Transmita a sensação do conceito.

Aparatos físicos como retalhos de tecido, objetos, protótipos de ideias, peças de roupa...



Este último enunciado é um conselho pessoal sobre a apresentação do documento. Após diversas ponderações em muitos projetos de filmes, percebi que um documento que traga uma identidade visual relacionada ao conceito do filme nas próprias características do slide ou projeto, ajuda a inserir o leitor na proposta. Como utilizar as cores da Paleta do filme, fontes dentro da temática, elementos de decoração da caracterização e dos cenários, com isso é possível transportar as pessoas à sua apresentação manifestando a essência da Direção de Arte escolhida para o filme. Não é preciso grande habilidade em programas de computador e plataformas de edição de imagem, basta um bom uso do dispositivo que escolher. Para isso eu aconselho o uso de um criador de slides, os programas online já possuem uma vasta gama de propostas de templates para aplicar.

Além disso, existem muitas formas de sistematizar as ideias em tópicos no documento, a escolha dependerá apenas do que você julgar prioridade e como será a melhor maneira de manifestar a sua criação. Vejamos algumas sugestões de divisões:

- Cenário, figurino e maquiagem;
- Conceito geral, paleta de cores, cenários, caracterização dos personagens;
- Ambientação, objetos e caracterização;
- Conceito geral, divisão por cenas e caracterização;
- Principais referências, cenários, paletas dos cenários, personagens e paletas dos personagens..

Agora, vamos ver como colocar essas ideias em prática. A seguir veremos uma suposição de Plano de Arte baseado no filme já citado no Moodboard, **Labirinto - A Magia do Tempo**, usando os seguintes tópicos: conceito geral, paleta de cores, cenários, objetos e caracterização dos personagens.



Logo no início já podemos introduzir elementos visuais do filme.



No conceito você pode trazer os elementos que achar mais importante, aqueles que apenas ao citar remeterão ao filme. Aqui escolhi algumas características que fazem parte da narrativa, mas você pode escolher conceitos mais abstratos (como Surreal, Medieval, Gótico)

Esta é uma Arte Conceito criada por Jim Henson (direção) e Brian Froud (arte) quando tiveram as ideias iniciais do filme, essa imagem foi o pontapé para a realização.

Desenhos e esboços ajudam na apresentação para situações que é preciso mostrar uma obra muito específica e original.



A Paleta de Cores transporta para uma atmosfera mágica, com tons de rosa e roxo junto a tons terrosos que remetem aos Goblins, seres mágicos terrestres, as cores são repetidas em todo o figurino, cenários e objetos.



Os ambientes que Sarah transita antes de entrar no mundo dos Goblins, é rodeado de referências a contos de fada e a auto referências ao próprio filme e seu reino encantado. Sarah vive o conflito de crescer, começando a lidar com as responsabilidades de cuidar do irmão e não ter tanta atenção do pais, e seus gostos ainda infantis em seres fantásticos e magia.

O mundo dos Goblins é dividido em muitos ambientes, entre florestas encantadas e as diversas partes do labirinto mágico.





O Castelo é a moradia do rei dos Goblins, Jareth. Também recheado de ambientes diferentes e mágicos.

A Produção de Objetos do filme é muito rica, remetendo a um mundo encantado e cheio de referências medievais e góticas.



A caracterização do Rei Jareth é baseada no estilo vigente dos anos 80 e misturada aos elementos de vestimenta gótica, com a mistura de elementos fluidos e pesados como couro. O que remete parte da personalidade do Rei que apesar de muito rígido e injusto com seus súditos, divide aspectos cortejadores devida a fascinação e desejo por Sarah.



Sarah vive mentalmente em um mundo mágico, e isso está presente em suas roupas, fluidas e claras cheias de traços românticos. Apesar de ter desejado o desaparecimento do irmão, Sarah é doce e uma grande amiga.

Toby é o irmão de Sarah roubado pelo Rei Jareth após a irmã desejar seu desaparecimento. Entretanto, ele não possui grande personalidade, apesar de ter destaque nas cenas, precisando de uma roupa divertida e chamativa.



As criaturas Goblins do filme são a parte mais criativa e fantástica nele, por isso Brian Froud fez uma série de concept designs para ilustrar os primeiros esboços dos personagens habitantes do mundo fantástico.

Este é só um exemplo básico de Plano de Arte, podendo ser mais complexo ou mais simples dependendo das demandas do projeto. Além disso, devido o documento se apresentar de modo muito visual, é necessário que haja um acompanhamento explicando cada detalhe. Textos e apontamentos podem ser bem vindos, desde que não sejam exagerados de modo a cansar a visão.

RESUMO DA UNIDADE E ATIVIDADES

RESUMO DA UNIDADE E ATIVIDADES

Vamos lembrar do mais importante que vimos nessa Unidade:

- O processo criativo de Osborn é uma sugestão para aplicar na sua produção, ele é composto pelas fases: orientação, preparação, análise, ideação, incubação, síntese e avaliação.
- Os documentos de Decupagem do Roteiro e o Plano de Arte são obrigatórios em uma produção.
- O Brainstorming e Moodboard são técnicas simples para contribuir com a fluidez das ideias.
- Durante a produção do Plano de Arte foque em construir: um conceito bem traçado, uma paleta de cores e a definição das características de cada área.
- Uma das principais maneiras de traduzir significados visualmente é através de metáforas.
- A Paleta de Cores é o agrupamento das principais cores que regem o filme.
- Utilize de perguntas para localizar as características da atmosfera e dos personagens do filme.
- Ao produzir o documento do Plano de Arte procure: ser claro e objetivo, utilizar uma grande quantidade de imagens, transmitir a sensação do conceito com elementos visuais do próprio slide.

Que tal alguns exercícios para treinar as suas habilidades ?

Um Moodboard para mim:

Que tal fazer um Moodboard de elementos que refletem a você? Tente pensar na sua pessoa em terceiro plano e analise que pontos são relevantes visualmente para te caracterizar como um personagem.

Paleta de Cores em cada gênero:

Escolha filmes dos mais variados gêneros do Cinema (terror, suspense, comédia, drama, ficção científica) e observe que cores estão presentes e se repetem durante todo o filme. Em seguida pratique com as ferramentas online sugeridas e construa a paleta de cores dos filmes.



ENTREVISTAS E DEPOIMENTOS

MATHEUS ITACARAMBY

Direção e Assistente de Fotografia, 22 anos:

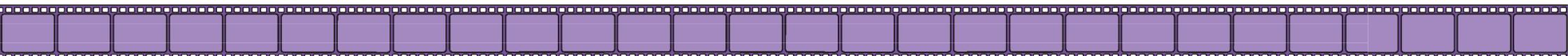
Acredito que pensar em sua atividade de set, quando se está trabalhando como cabeça de alguma das áreas, como a que tem influência direta sobre as outras, que manda e que exige mudanças, faz parte da cabeça de qualquer pessoa que esteja começando no audiovisual. Hoje, considerando as oportunidades que tive de trabalhar com diferentes pessoas em diversos projetos, entendo que mesmo a direção, existe para o filme como os diferentes sistemas de um corpo. Aí você me pergunta, de que forma? Vamos lá. A Direção está para todos como o cérebro está para o corpo. Ele mentaliza os processos para se executar os planos, pensa em soluções para os problemas que sempre aparecem e cria conexões que vão efetivamente dar coesão à narrativa. Como o estômago, a Produção é o que viabiliza o projeto, que mantém o organismo vivo, dá forças para que todos continuem operando. Por isso, qualquer úlcera que vier a se apresentar, acaba limitando a atuação de todas as equipes. O Som é como os ossos, é a base de tudo. Principalmente por vivermos na era do Audiovisual, o mundo em que os produtos, para não serem passados na infinita rolagem das redes, dependem da sinestesia para criarem interesse, para se fazerem ser vistos. A Edição é o ventre, é onde se gesta todos os princípios e ideias, todo o esforço. É a etapa que efetivamente dá luz ao projeto, e ao final, é a que coloca o produto em contato com o mundo. Chegamos no ponto final da prosa. A Direção de Arte e a Fotografia, mesmo sendo sistemas como as outras áreas, são dois cuja integridade depende de

sua conexão. A Arte, o coração do corpo, agora trazendo um pouco de metafísica, não apenas bombeia o sangue, oxigenando as áreas, mas é o que carrega o sentimento que foi mentalizado pelo cérebro. A Fotografia, o pulmão, faz seu complemento lidando com o tempo. Pode fazer do respiro algo lento ou acelerado. É a atividade que mesmo trabalhando em prol do corpo, dita seu ritmo, demonstra seu cansaço ou sua vitalidade. Deixando a Arte trabalhar com a matéria física, o insumo da Fotografia é o fluido, o fluxo e o escoamento.

JUNO VALENTE

Roteirista e Editora de Vídeo, 27 anos:

Como roteirista, a primeira vez que vi minhas palavras transformadas em cômodos, objetos de cena e universos concretos, me senti maravilhada. Presenciar seu roteiro ser transformado em algo tão real e palpável é deslumbrante. O trabalho da Direção de Arte de dar vida à mundos é uma das partes mais mágicas do Audiovisual e certamente é uma das que mais me emocionam como escritora. É a concepção física da imaginação.







UNIDADE V

**AS GRANDES
ÁREAS DA
ARTE**

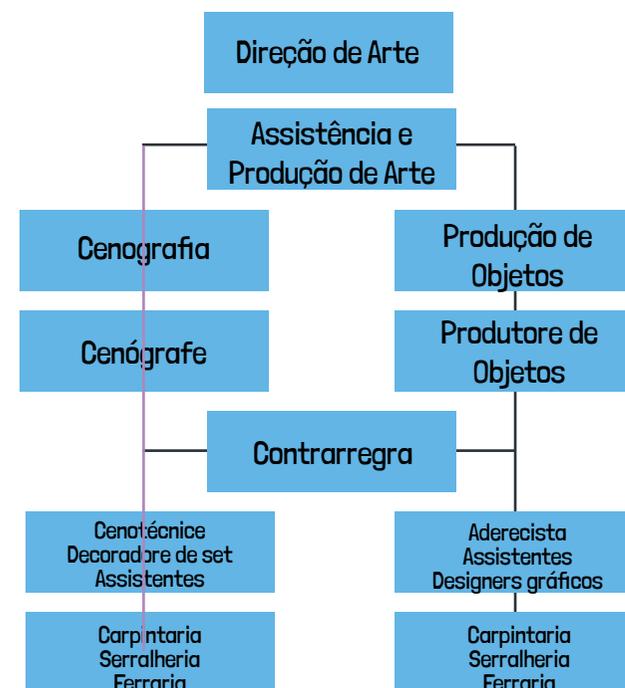
AS ÁREAS DA ARTE

Para compreender a totalidade da Direção de Arte, adentraremos em cada uma das grandes áreas do departamento. Dividindo em dois campos: Ambientação e Caracterização. Após as introduções acerca da história e evolução da construção da cena visto nos capítulos 'A Breve História da DA e DP' e 'A Mise en Scene', e os conteúdos acerca do conceito criativo nos setores da Arte em "Plano de Arte: Das Áreas" poderemos enfim entender as habilidades, dinâmicas de trabalho e ferramentas de produção de cada área.

Em Ambientação entenderemos os ramos de Cenografia e Produção de objetos, enquanto que em Caracterização nos aprofundaremos nos setores de Figurino e de Maquiagem e Cabelo. Vamos começar essa jornada pelo departamento!

AMBIENTAÇÃO

Transportar o espectador através da história não é uma tarefa simples, os setores do Departamento de Arte responsáveis pela Ambientação da narrativa são a Cenografia e a Produção de Objetos. Estes serão encarregados respectivamente da estrutura física dos espaços e da caracterização minuciosa dos objetos que nele residem. Dada a importância dessas áreas, existem inúmeros profissionais encarregados pela construção da ambientação. Quanto mais original e complexo os espaços do filme, maior a equipe que residirá o departamento. Veja novamente os profissionais da Arte nestes dois setores e como eles se comportam hierarquicamente:



Todo o Departamento de Arte trabalha em conjunto e com intensa comunicação, entretanto, a Cenografia e a Produção de Objetos assim como Maquiagem e Figurino necessitam de um trabalho intrínseco um ao outro para que haja uma boa realização de seus encargos. Escolher os objetos de cena sem saber como o espaço se comportará e ao contrário podem gerar conflitos e problemas nas gravações além de desarmonia visual.

Os processos da Pré Produção acontecem de maneira muito similar em todos os setores da Arte seguindo normalmente uma repetição no desenvolvimento. Nas áreas da Ambientação, após a aprovação do Plano de Arte, muitos **sketches e artes conceituais** são feitos e mostrados para a Direção, Foto e Chefe da Arte a fim de conseguirem seus consentimentos para a construção, os planejamentos e desenhos podem voltar inúmeras vezes até atingirem o efeito desejado. Em seguida são feitas **pesquisas sobre os melhores materiais** que devem caber dentro do orçamento da produção, procurando o necessário para produzir cada um dos objetos e construções, então **protótipos e maquetes** são produzidas para visualizar o funcionamento das partes. Nem sempre esta fase é concretizada, dependendo da complexidade do filme. Então, **os cenários são produzido em tamanho real** ou **são obtidas as locações** pré determinadas, assim como os produtos finais de itens de cenografia e objetos são **construídos, comprados ou adquiridos** e assim tudo é aprovado, finalizando a Pré Produção. Nos próximos tópicos veremos detalhadamente como cada um desses processos é executado.



CENOGRAFIA

Para Decio Pignatari em Signagem da Televisão a Cenografia:

[...] não é apenas um signo que denota e conota um ambiente e/ou uma época, ou que informa um espaço, configurando-o: a boa cenografia é a que participa também da ação narrativa, que não é apenas algo externo à ação, decorativamente, mas que se identifica até com o estado psicológico dos personagens ou ambiente da cena. Como o nome está dizendo, a cenografia é uma escritura da cena, é uma escritura não verbal, icônica, que deve imbricar-se nos demais elementos dramáticos, trágicos ou cômicos (PIGNATARI, 1984, p. 72).

Desenvolver a cenografia de um filme exige um olhar minucioso sobre os detalhes e uma boa impressão de harmonia visual, cada centímetro de tela deve ser idealizado com o objetivo de transmitir a narrativa, como um verdadeiro desenho da tela.

O termo cenografia decomposto propõe exatamente esse significado, a skenographie do grego significa skené = cena e graphein = desenhar, escrever. No Cinema e no Teatro a ideia de cenografia se atrela ao texto, ao roteiro, a uma narrativa a ser contada que é interpretada visualmente de maneira a compor o espaço visível.

Os filmes do francês Jacques Tati são conhecidos pela cenografia minuciosa, em *Meu Tio* os espaços são idealizados em cada detalhe, apresentando em tela uma cena visivelmente desenhada e com intencionalidade narrativa.



Meu Tio | Jacques Tati | 1958 | França

Entretanto, para criar esta atmosfera são necessárias muitas habilidades: técnicas manuais, planejamento, conhecimento arquitetônico, competência em softwares de modelagem, domínio de materiais diversos... LoBrutto relata que o projeto cenográfico de um filme se assemelha muito ao processo arquitetônico tradicional, a única diferença é que para os produtos de entretenimento as estruturas criadas serão temporárias, sendo utilizadas apenas enquanto as gravações necessitarem.

Então, para os próximos tópicos contaremos com o auxílio do Arquiteto Victor Santos nas questões técnicas ligadas a arquitetura, principalmente no que diz respeito aos termos técnicos e habilidades em softwares.

No filme, a dualidade de espaços entre as diferentes situações socioeconômicas é deixado claro para o espectador em formato de crítica



IMAGINANDO UM CENÁRIO

O processo de idealização dos cenários demanda muito estudo e planejamento até que o espaço possa ser concretizado. Após o conceito do Plano de Arte ser fechado inicia-se um afinamento de ideias, criando e planejando em detalhes como os cenários irão funcionar.

No Design dos Cenários deve-se analisar os conceitos e ideias pré definidas e pensar como concretizar de maneira tridimensional considerando produtos, materiais, móveis, formas, texturas e cores que irão compor esse design. As ideias do Plano de Arte normalmente são vagas e generalizadas, a partir desse momento existirá um refinamento em que conceitos se tornarão imagem.

Exemplo do Plano de Arte criado anteriormente e seu resultado em tela no filme Labirinto:

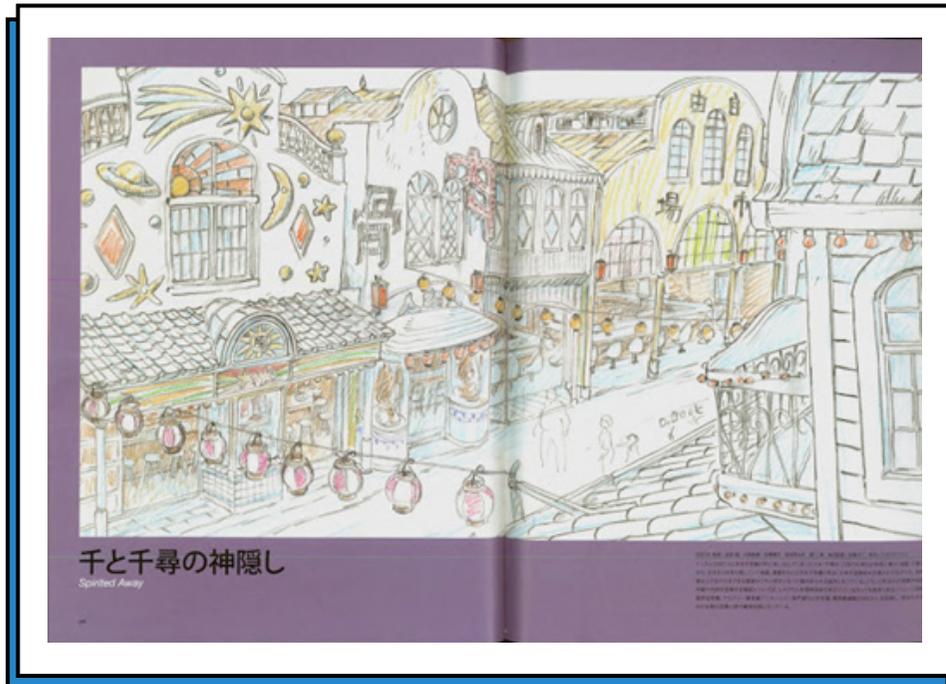
Para transformar as ideias em realidade existe um encadeamento de ações para desenvolver os cenários até seu produto final. Inicialmente, deve-se imaginar em detalhes os espaços, para isso muitas técnicas são utilizadas na elaboração e visualização da cenografia, entre algumas delas são os **desenhos e artes conceituais**.



Plano de Art (acime) e resultado final (abaixo)

Desenhos e Artes Conceituais

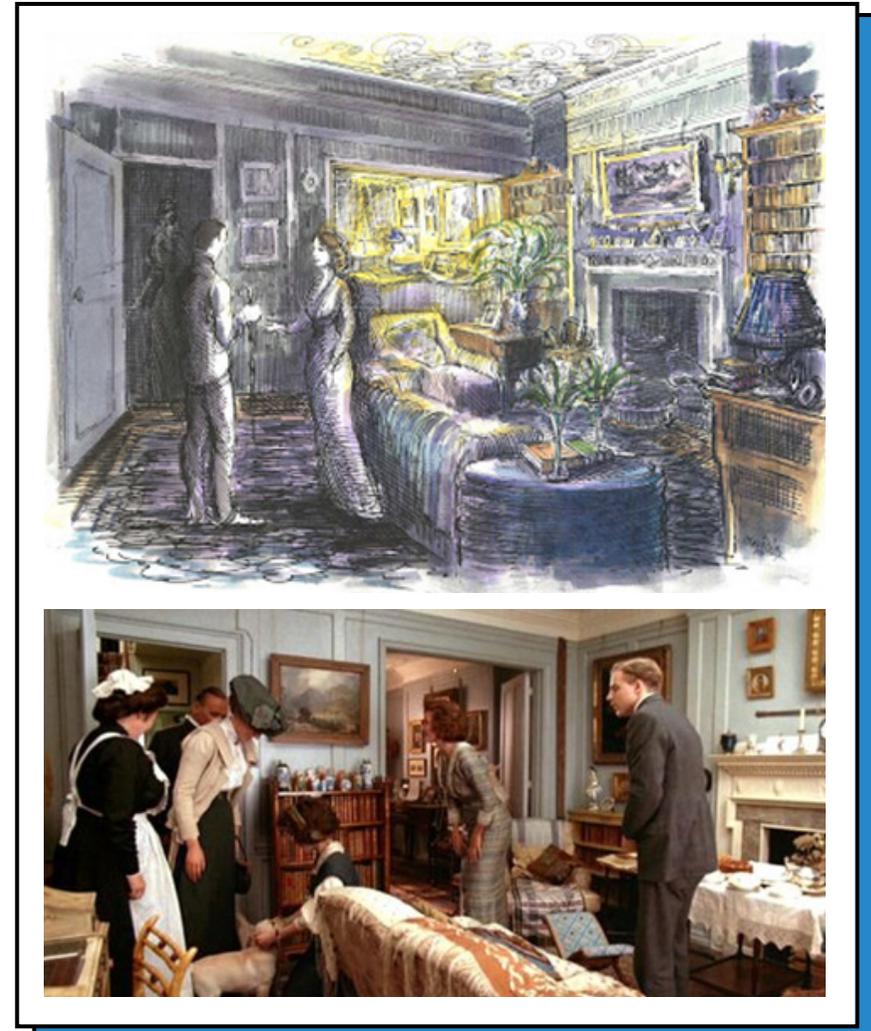
LoBrutto afirma que na Direção de Arte pensa-se desenhando, sendo o primeiro passo no design dos cenários. Assim, vários tipos de sketches são realizados, imaginando como serão as formas e as estruturas dos locais.



Artes conceituais do Estúdio Ghibli - A Viagem de Chihiro | Hayao Miyazaki | 2001 | Japão

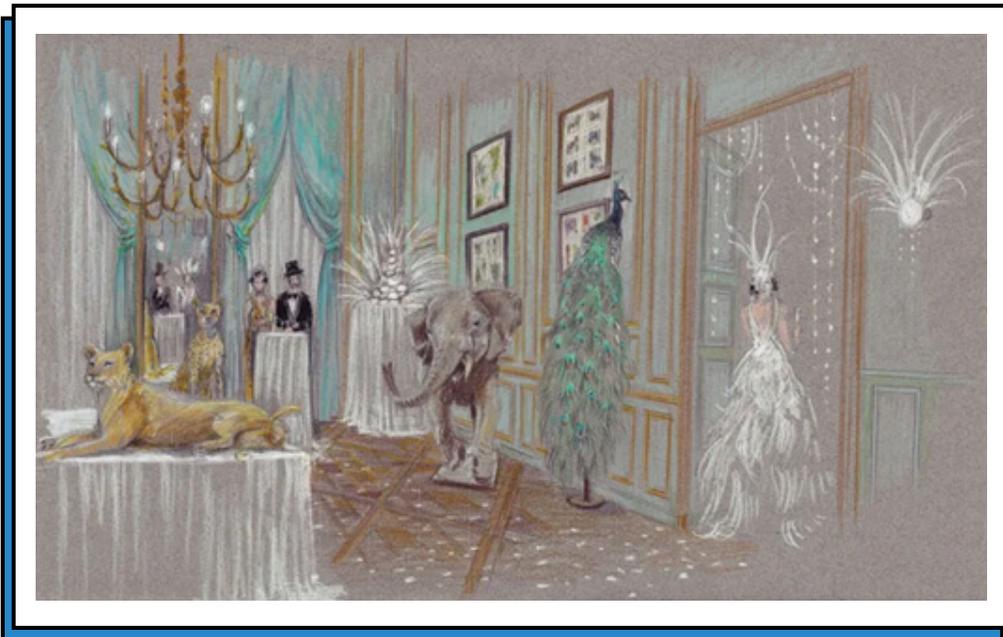
Desenhos conceituais são impressões dos cenários desenhados a lápis, carvão ou marker. Os desenhos conceituais colocam as ideias visuais no papel. Em seguida, eles são mostrados para a direção para aprovação. (LOBRUTTO, 2002)

Pode-se desenhar sketches de qualquer ideia do filme, esta é uma ferramenta ilimitada que facilitará enxergar os espaços. Muitas vezes existem pessoas especializadas em desenho para colocar as criações da Direção de Arte no papel.



Retorno a Howard's End | James Ivory | 1992 | Reino Unido/Japão

As artes conceituais podem se aproximar muito do resultado da imagem, facilitando observar a atmosfera idealizada. Quanto mais original ou complexo for o visual do filme, mais serão necessárias imagens e trabalho de concepção, visto que podem não existir imagens prontas a disposição em referências para visualizar a ideia. Em filmes de época, onde é escassa a visualização em fotos dos espaços como eram antigamente, é um exemplo desta complexidade. No filme **Meia Noite em Paris** o personagem Gil faz uma viagem no tempo para a Paris em 1920, para criar o visual desejado misturando uma imagem de sonho e a aparência de outro tempo na história da cidade foram criados muitas artes conceituais:



Arte conceitual, plano de arte e cenas de Meia Noite em Paris | Woody Allen | 2011 | EUA/Espanha



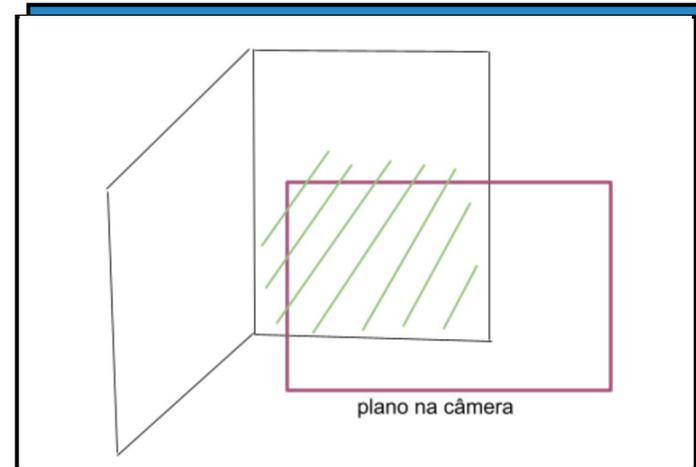
Outros tipos de desenho auxiliam a criação dos cenários, estes são os StoryBoards.

Storyboards

Para entender como a cena irá se comportar na câmera, que ângulos de cenário serão capturados e o que será importante para a narrativa são criados desenhos específicos dos planos das cenas. A responsabilidade pelos Storyboards pode ser da Direção, da Fotografia, da Arte ou até mesmo de alguém especializado contratado apenas para isso na equipe.

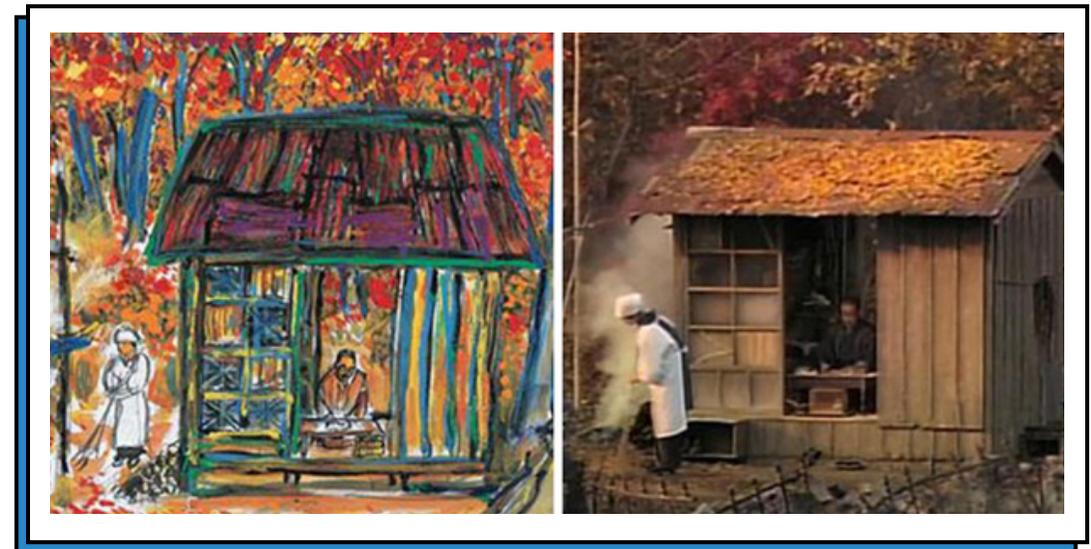
Os storyboards visualizam o filme plano por plano. [...] O storyboard pode ser composto por desenhos expressivos ou pouco mais do que figuras de palito. [...] O storyboard claramente mostra a relação entre os personagens e seu ambiente; é um guia que reflete a visualização da direção do projeto e como a direção de fotografia vai fotografá-la. Para o design de produção, o storyboard indicará como o design aparecerá no quadro e o que deverá ser criado pela equipe de arte. (LOBRUTTO, 2002)

Com essa ferramenta podemos entender as necessidades de cada plano e construir cenários bem definidos. Não ter um storyboard pode comprometer a produção da equipe de Arte com a construção de espaços e objetos desnecessários, ou até mesmo criar cenários que não se encaixam no plano fotográfico. Em uma produção de baixo orçamento cada centavo tem importância, vejamos um exemplo:

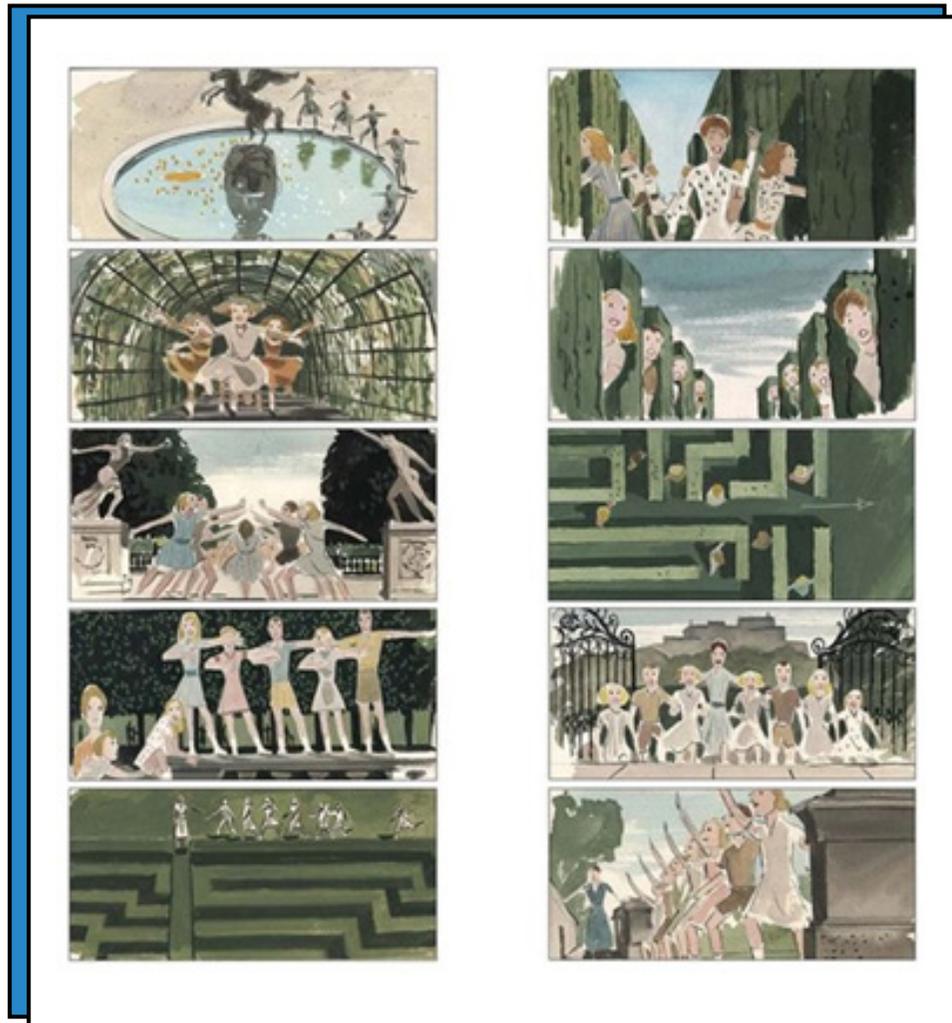


Dependendo do plano escolhido, nem todas as paredes do espaço aparecerão em tela, o que pode economizar na cenografia sem necessitar ambientar toda a metragem do local.

Nos filmes a seguir é possível identificar o espaço no Storyboard com clareza, facilitando a construção dos cenários e restringindo a procura ao que seja necessário em tela.



Mâdadayo | Akira Kurosawa | 1993 | Japão



Storyboards de A Noviça Rebelde | Robert Wise | 1965 | EUA



Cena de A Noviça Rebelde | Robert Wise | 1965 | EUA

Assim que os desenhos são aprovados inicia-se o processo de criação arquitetônica dos espaços ou procura de locações. Em um mesmo filme podem existir tanto locais arranjados como cenários construídos, a escolha dependerá de muitos fatores como orçamento, intencionalidade, facilidade na produção, além de questões como iluminação e controle do espaço. Em situações onde necessita-se de muito controle de som, luz e efeitos especiais um espaço construído dentro de estúdios facilitará o manuseio do ambiente. Portanto, examinemos como a produção cenográfica se comporta em cada um destes contextos.

LOCAÇÃO

As locações são locais pré existentes disponíveis para aluguel, parcerias ou uso público que servem de cenário sem necessitar de grandes modificações. Locações costumam ser mais acessíveis financeiramente, nas produções cinematográficas brasileiras o uso de locais semi prontos para gravar é uma escolha comum. Construir um cenário por completo pode ser muito custoso e portanto é uma opção pouco utilizada em filmes de baixo orçamento. Entretanto, o uso de locações nem sempre é uma decisão financeira, muitas vezes pode ser preferência estética. Construir uma praia em estúdio com auxílio de CGI pode ser até possível, entretanto não há necessidade em muitos casos, além da atmosfera orgânica gerada pelo ambiente na natureza.



O Piano | Jane Campion | 1993 | Austrália/Nova Zelândia/França

Neste exemplo, pouca e quase nenhuma modificação foi necessária no local, apenas a inserção do prop (piano) que faz parte da narrativa do filme. Outra possibilidade relacionada à estética pode ser a inserção de locais históricos. No filme **Macunaíma** baseado no livro clássico da literatura brasileira de Mário de Andrade, foram utilizados espaços do famoso Parque Lage, local que faz parte do patrimônio histórico do Rio de Janeiro. As cenas ficaram famosas por ambientarem a piscina do casarão do Parque.



Macunaíma | Joaquim Pedro de Andrade | 1969 | Brasil



Macunaíma | Joaquim Pedro de Andrade | 1969 | Brasil

Escolher a locação perfeita para o filme demanda muita pesquisa e criatividade, na equipe de Produção do filme é comum encontrar a função de Produção de Locação, esta pessoa é encarregada de encontrar as melhores locações que se adequem às necessidades do projeto. A Direção de Arte pode acompanhar e fazer visitas aos locais antes da decisão final na escolha do espaço, mas nem sempre este acompanhamento é necessário, já que a Produção costuma anotar todas as características, tirar fotos dos locais e apresentar a equipe. Realizar ou pedir aos responsáveis do local por plantas baixas dos espaços facilita a visualização e a idealização dos cenários.

Caso não exista Produção de Locação no seu projeto, LoBrutto atenta algumas informações e características que devem ser analisadas pela Produção e pela Arte ao visitar locações:

- Nome, endereço, número de telefone e endereço de e-mail de proprietários, gerentes da propriedade, eletricitas, zeladores, porteiros, operadores de elevadores e outros contatos relevantes. Enquanto se trabalha no local, essas pessoas são essenciais para o bom andamento da filmagem.
- Disponibilidade de estacionamento. O local possui estacionamento próprio? Podem ser obtidas autorizações de estacionamento? Existe estacionamento municipal ou garagem privada nas proximidades?
- Portas dos fundos para acesso de entrega e coleta de materiais. A maioria dos locais tem regras rígidas para isso. Localize e anote-os para todos os interessados. Faça contato com todos os envolvidos na supervisão dessas áreas.
- Portas da frente. Meça as dimensões da porta e observe todas as informações de acessibilidade.
- Escadas. Documente a localização, largura e altura de todas as escadas a serem usadas durante a produção.
- Elevadores. Examine os elevadores sociais e de carga. Pegue as dimensões e observe o peso e o número das restrições de passageiros. Descubra o horário de funcionamento. Se a filmagem for durante a noite, pode ser necessário providenciar um operador noturno.
- Portas. Meça cuidadosamente a altura, largura e profundidade de todas as portas.

- Localização dos banheiros e vestiários. Observe quais banheiros podem ser usados pela equipe. É necessário trazer uma unidade portátil? Existe uma sala que pode ser designada para vestir os atores? Considere também o espaço para cabelo e maquiagem. Caso contrário, um trailer pode ser necessário.
- Desenho da planta baixa do local. Isso será usado pela Arte no planejamento dos cenários. A equipe de câmera e som irá usá-lo para planejar seu trabalho. A Produção precisa ter plantas baixas de todos os locais para organizar e supervisionar todo o trabalho realizado nas filmagens.
- Pisos e tetos. Examine as superfícies em busca de problemas no piso que possam afetar o posicionamento e o movimento da câmera. Verifique e teste o teto quanto às condições de iluminação e som.
- Liste todos os equipamentos que podem ser fornecidos pelo proprietário do local. Existem telefones e computadores no local? Eles podem ser usados pela produtora? Existe refrigeração, aquecimento, ar condicionado, ferramentas, uma cozinha de trabalho?
- Observe quaisquer projetos de construção ocorrendo na área. Verifique a área ao redor do local para ver se há algo que possa interromper a produção.
- Observe quais dias e horas os gramados ao redor são cortados. Esta atividade pode atrapalhar a gravação de som.

Tradução livre LoBrutto - Filmmakers Guide - pág 72, 73*

* nota modificada na tradução para melhor entendimento dentro do cinema brasileiro

Além de todas essas questões deve-se pensar também no cuidado com o local, principalmente em espaços históricos ou pertencentes a um proprietário. O nível de modificação que poderá ser feito para montar o cenário dependerá das limitações apresentadas pelo local. Alterar a locação como pintar paredes, pendurar quadros, mover objetos e móveis de lugar pode ser proibido pela administração dos lugares e portanto a equipe há de ter um maior zelo a fim de evitar **adversidades**.

Quebrar objetos e deteriorar o espaço pode acarretar em multa e até mesmo punições, como o cancelamento das gravações



CONSTRUÇÃO DE SET

Os cenários construídos são uma opção para controle de espaço acerca de questões como a luz, som e variáveis de tempo e clima, além de possibilitarem total liberdade para criar espaços completamente novos e originais.

Caso a necessidade do filme aponte que os cenários devem ser construídos em estúdio ou outro local específico, adicionam-se novas etapas para planejar a realização dos ambientes. Assim que as artes conceituais são aprovadas pela Direção novos desenhos e técnicas são utilizadas para idealizar o projeto, agora de maneira arquitetônica visando materiais, tridimensionalidade e tamanho dos espaços, algumas dessas técnicas são os desenhos arquitetônicos, as plantas baixas e as maquetes.

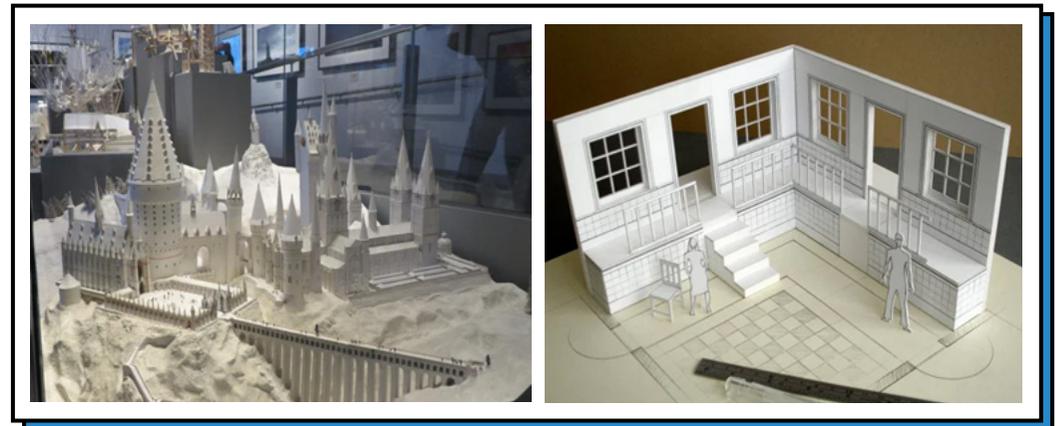
Os desenhos e as plantas fazem parte do plano de construção de qualquer projeto arquitetônico, eles tem como objetivo observar como o espaço funciona em uma escala menor visando as dimensões e contendo informações da exata localização e tamanho de paredes, janelas, portas, falaremos mais sobre como ler e criar plantas em Ferramentas Essenciais. Entretanto, muitas vezes apenas os desenhos não são suficientes para visualizar e entender o que será construído, por isso as maquetes são grandes aliadas.



A escala normalmente usada nessas maquetes são de 1:50

Maquetes

Nas maquetes, direção e fotografia podem ter melhor noção de tamanho e idealizar como serão os planos, onde serão posicionadas as câmeras e os equipamentos de iluminação. É muito comum a utilização das chamadas white card models, que são maquetes simplificadas completamente brancas que representam tridimensionalmente a planta do cenário. Nesta técnica não são necessários detalhes e informações de dressing, como decorações e props, mas sim apenas informações básicas de estruturas, como grandes móveis, portas, janelas, níveis do espaço...





Liberdade, Liberdade | Vinícius Coimbra | 2016 | Brasil



Processo de construção da cidade cenográfica da novela Liberdade, Liberdade

Com todos os esquemas dos cenários aprovados chega o momento da construção do set. As construções contam com um grande número de pessoas na equipe, desde carpinteiros, marceneiros, artesãos, pedreiros, todos guiados por algum profissional de coordenação de obras e supervisionados pela Direção de Arte e Produção do filme.

Em produções de longo período como séries e novelas, costuma-se criar as chamadas Cidades Cenográficas, espaços gigantes de cenário compostos por diversas ruas e ambientes que podem se localizar dentro de estúdios ou em locais específicos para construção. No Brasil a criação destas cidades é muito comum para a produção de novelas (que possuem meses de gravação intensa), nelas é possível ter um maior controle do ambiente e construir cenários únicos. Na novela **Liberdade, Liberdade** foi feita uma recriação do Brasil no século XVIII para ambientar a história.

O processo de construção dos cenários pode levar semanas e demandar um alto orçamento. Todavia, nem todos os espaços de uma obra cinematográfica precisam ser construídos, um mesmo projeto pode alternar entre ambientes provindos de locações e cenários arquitetados. Locais totalmente construídos, se não tiverem um grande trabalho de ambientação, sofrem o perigo de causar estranheza visual e retirar a naturalidade da atmosfera do filme. Já o uso diverso de cenários pode enriquecer a imagem trazendo diferentes ambientes, intercalando entre espaços orgânicos e produzidos. No filme **Solaris** encontramos um exemplo dessa variação na origem dos cenários, misturando elementos da natureza, locações prontas e ambientes futuristas criados originalmente apenas para o filme.



Solaris | Andrei Tarkovsky | 1972 | União Soviética

DRESSING

Após o planejamento dos espaços, construção das estruturas do cenário ou aquisição das locações é necessário ambientar trazendo a narrativa para o quadro. A pessoa responsável por essa atividade pode pertencer a função de Decoração de Set, ou pode estar nas mãos da Cenografia ou Produção de Objetos.

O Dressing é o ato de “vestir” o cenário, mobiliando e decorando de acordo com as premissas visuais do filme e as necessidades narrativas. A atividade pode incluir colocar cortinas, móveis, tapetes, quadros, “bagunças” como papéis, livros, objetos pessoais dos personagens.

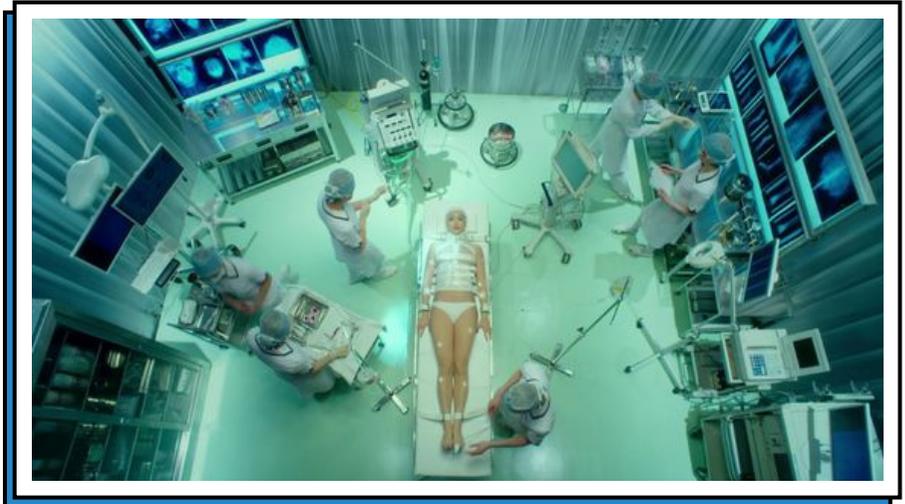
É o Dressing que tornará o ambiente plausível e coerente com a realidade que o filme propõe, é a credibilidade da história. Outro termo importante dentro da atividade é o Dressing Fino, essa denominação está relacionada às questões mais detalhistas da decoração do ambiente, normalmente, são pequenos objetos que enriquecem a cena, como livros, papéis, lápis. Vejamos como o Dressing ocorre na prática.

O filme japonês **Helter Skelter** é um exemplo de extrema minuciosidade na composição da cena, com cenários bem planejados e detalhados, nada está em tela por acaso e são extremamente importantes para a criação da atmosfera ao longo do filme. A história acompanha a estrela top model Ririko e sua busca pela perfeição.



Imagine o espaço sem nenhum móvel, decoração e objeto nesta cena. A personagem Ririko estaria sozinha no espaço, o que seria estranho visualmente, por que a casa de alguém estaria vazia?

Observemos mais um exemplo do filme, onde Ririko está em uma sala de cirurgia prestes a se submeter a um procedimento.



As duas imagens são de Helter Skelter | Mika Ninagawa | 2012 | Japão

Sem o Dressing, Ririko e os médicos estariam em uma sala vazia, com apenas alguns objetos em mãos, os props. É importante lembrar que Dressing e Props não possuem o mesmo significado, enquanto o primeiro se refere aos objetos e decoração do espaço, o segundo tange apenas aos objetos manuseados pelos personagens em cena ou com protagonismo narrativo. O trabalho de Dressing é detalhista e cuidadoso por duas questões. Inicialmente pela importância visual, uma boa ambientação rica em minúcias traz profundidade para a história, sendo capaz de construir uma narrativa apenas pela decoração das cenas. E também, pela responsabilidade que a atividade carrega, tendo que lidar com uma grande quantidade de objetos, que muitas vezes são relíquias, aluguéis de antiquários, móveis e pertences de outras pessoas. Em grandes estúdios costuma-se ter imensos depósitos dos mais variados tipos de decoração à disposição da equipe de Arte dos filmes.



FERRAMENTAS ESSENCIAIS

Para planejar os cenários, algumas habilidades são necessárias a fim de obter um melhor trabalho na área e facilitar a construção e direcionamento da equipe que irá concretizar as ideias, entretanto focaremos apenas em conceitos básicos neste livro. Por isso nos próximos tópicos entenderemos de maneira simplificada a representação gráfica de plantas baixas dos ambientes, visitaremos a funcionalidade dos programas mais usados no design de ambientes que servirão de apoio para a idealização e concretização dos espaços do seu filme, além de conhecer objetos e materiais essenciais para o dia a dia da produção de cenários.

DESENHOS TÉCNICOS

Para a criação de um espaço, seja uma casa, um quarto ou um parque é necessária a criação de um projeto dentro das diretrizes arquitetônicas. Para isso são criados Desenhos Técnicos, que são ilustrações usadas para representar um projeto de arquitetura, incluindo plantas e imagens variadas do local. Desenhos como estes são importantes para a equipe de construção entender o espaço e construí-lo de acordo com o esperado. Um dos desenhos mais importantes é a Planta Baixa.

Planta Baixa é o desenho técnico de uma construção visto na horizontal na altura de 1.50m a partir do nível do piso.



Para esta atividade contaremos com o apoio e conhecimento do Arquiteto Victor Santos sobre os conhecimentos acerca dos termos técnicos da arquitetura e dos programas essenciais no desenvolvimento de projetos da área.

Com ela é possível visualizar todo o espaço, em um cenário construído é indispensável a sua criação, além disso, pode ser uma boa ferramenta na hora do planejamento do cenário de uma locação. Se o espaço adquirido já não tiver uma planta disponível, meça e construa a planta do local, assim tanto a Arte como outros departamentos poderão planejar com facilidade a montagem do set.

Existem regras padronizadas pela ABNT obrigatórias ao criar estes desenhos, para efetuar um trabalho arquitetônico dentro das diretrizes é necessário seguir rigidamente tais normas, caso deseje criar projetos profissionais recomendo se aprofundar e conhecer as normas detalhadamente. Em grandes projetos de construção de cenário existem profissionais especializados na área para planejar a produção. Por ora, veremos um conjunto de regras básicas para aprender a ler plantas de maneira resumida.

As principais normas sobre Desenhos técnicos na ABNT são:

NBR-6492 - Representação de projetos de arquitetura
NBR-10067 - Princípios gerais de representação em desenho técnico



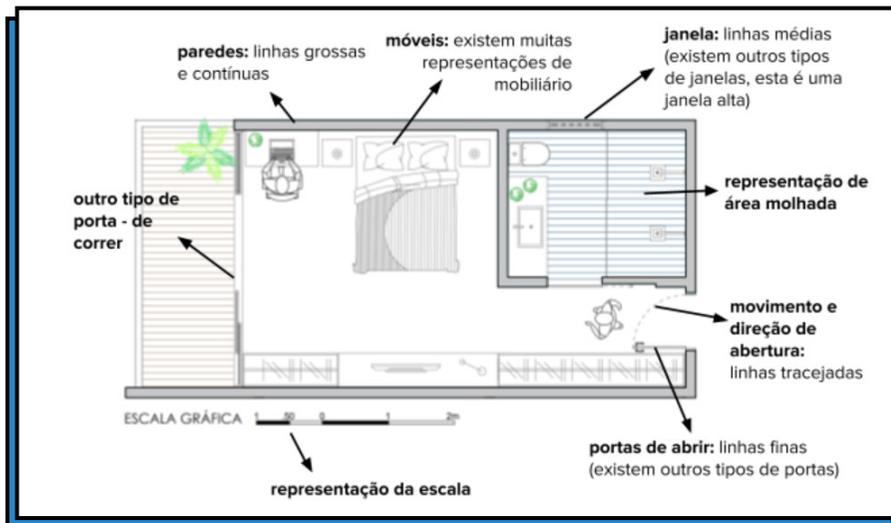
Primeiro entenderemos a **Escala**:

Escala é uma maneira de reduzir ou ampliar a visualização de algo. Em plantas, é usada para melhor observar o espaço, se reduzindo o local mas mantendo as proporções equivalentes ao tamanho real. Cada metro de espaço real será igual a um número reduzido, quanto maior o número de redução, menor será a equivalência ao ambiente real.

Ex.: em uma planta com escala 1:50 significa que o local foi reduzido 50 vezes. Neste caso, a cada 2 centímetros do desenho é representado 1 metro do tamanho real.

Normalmente a escala padrão de plantas é de 1:100, ou seja, a cada 1 centímetro de desenho está 1 metro de espaço real.

Em seguida, veja como são representados alguns dos **elementos no desenho** de uma planta baixa:



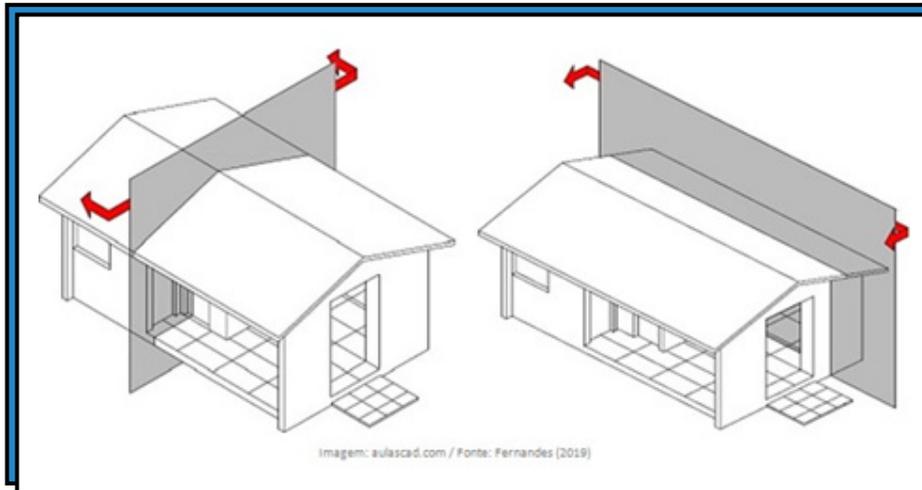
As linhas nos desenhos são: **grossas** para elementos estruturais; **médias** para portas, janelas; **finas** para móveis e outros objetos simples e as **linhas tracejadas** costumam indicar questões invisíveis, como o movimento das portas e outros contornos.

E então, a **representação gráfica dos desenhos**:

Na representação gráfica de projetos existem os desenhos de Plantas Baixas, Cortes, Elevações, Fachadas e os Detalhamentos (Ampliações), eles são necessários para o entendimento do projeto, mas também podem ser uma alternativa na apresentação da construção do seu cenário.

Nem sempre é preciso construir um ambiente inteiro, como apresentado no exemplo anterior no capítulo Imaginando Um Cenário de um plano na câmera. Para isso, o uso de alguns destes desenhos são boas alternativas de representação da ideia criada para cada tipo de cena.

Cortes: Os cortes são desenhos que dividem o espaço na vertical, eles são utilizados para mostrar as alturas dos elementos do objeto que não podem ser vistos em Planta Baixa. Existem dois tipos de Cortes, os Transversais e os Longitudinais.



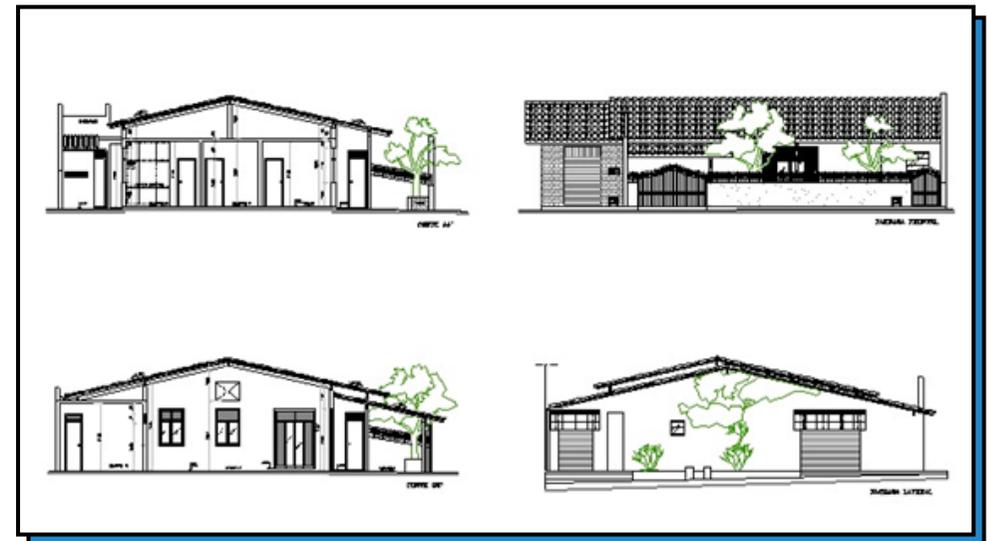
Representação de corte transversal(esquerda) e longitudinal(direita)

É muito comum em séries de televisão sitcoms a utilização de um cenário em corte longitudinal, cortando o espaço de uma ponta a outra, sendo possível a visualização de vários cômodos e ambientes em apenas uma vista.

Fachadas: Estas são visualizações verticais que mostram por completo as fachadas do objeto arquitetônico, ou seja: Uma edificação com 4 Faces terá 4 Fachadas e assim sucessivamente.

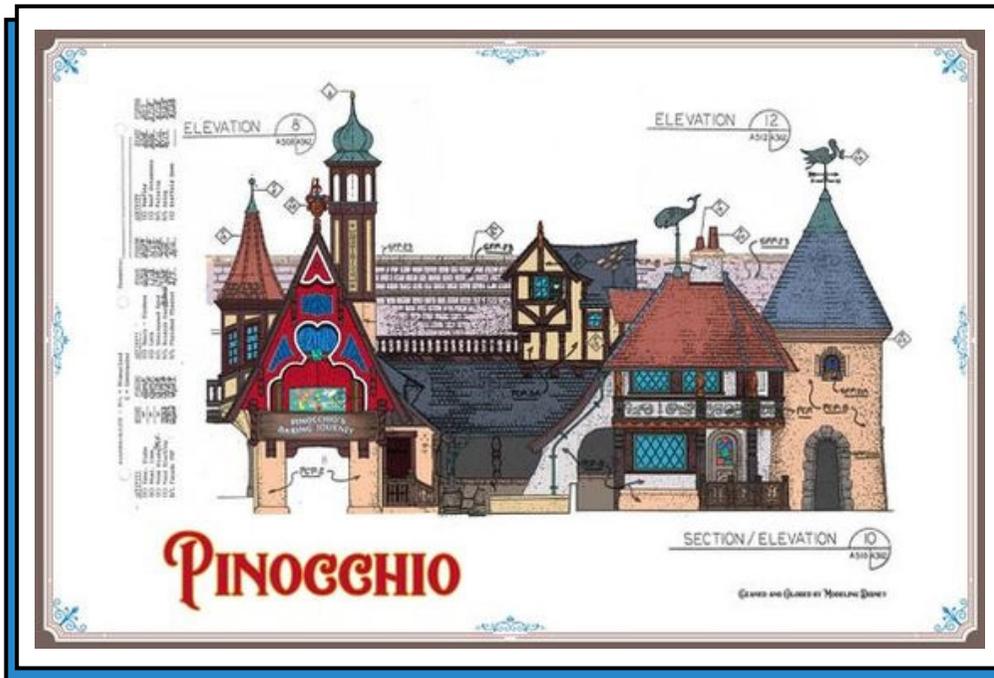


Cenário da sitcom Will & Grace

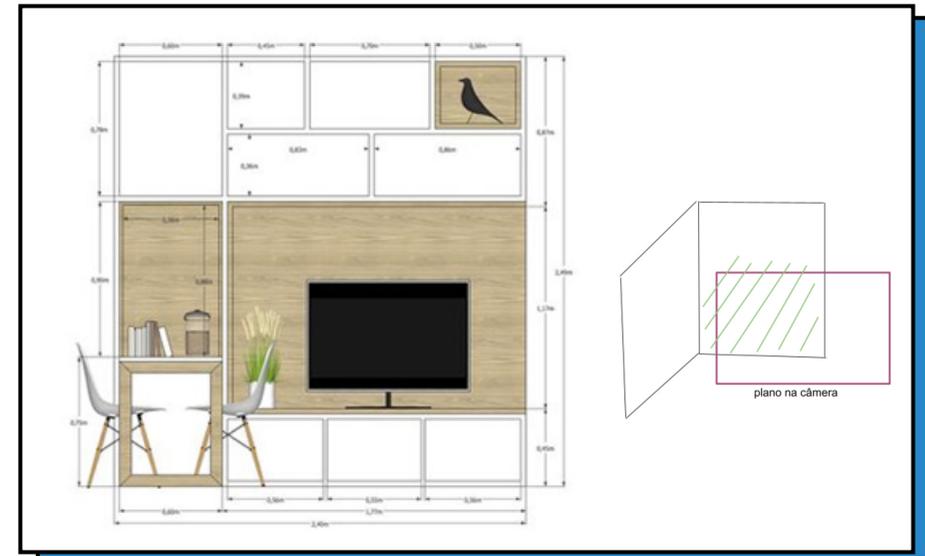


Representações das fachadas de uma casa.

Elevações e Detalhamentos: Estes são desenhos que focam em mostrar partes específicas do espaço. Nas Elevações há uma visão vertical do espaço que se deseja mostrar, sem cortar nenhum objeto ou estrutura, enquanto que nos Detalhamentos observamos mais de perto um objeto específico. As Elevações são muito comuns nos cenários, já que elas apresentam parte do ambiente apontando uma visão limitada do espaço, podem ser de interiores ou exteriores. Quando se é necessário criar apenas uma visão da fachada de um local (sem todas as faces), usa-se uma Elevação.



Desenho de Elevação do cenário de Fantasyland - Pinocchio's Daring Journey



Representação de um detalhamento

No exemplo anterior do plano da câmera, provavelmente apenas uma planta de elevação seria suficiente para desenhar o ambiente da cena.



Existem Elevações em Detalhamentos também, estes mostram de maneira vertical o objeto em questão.

Desenhos Técnicos em Softwares

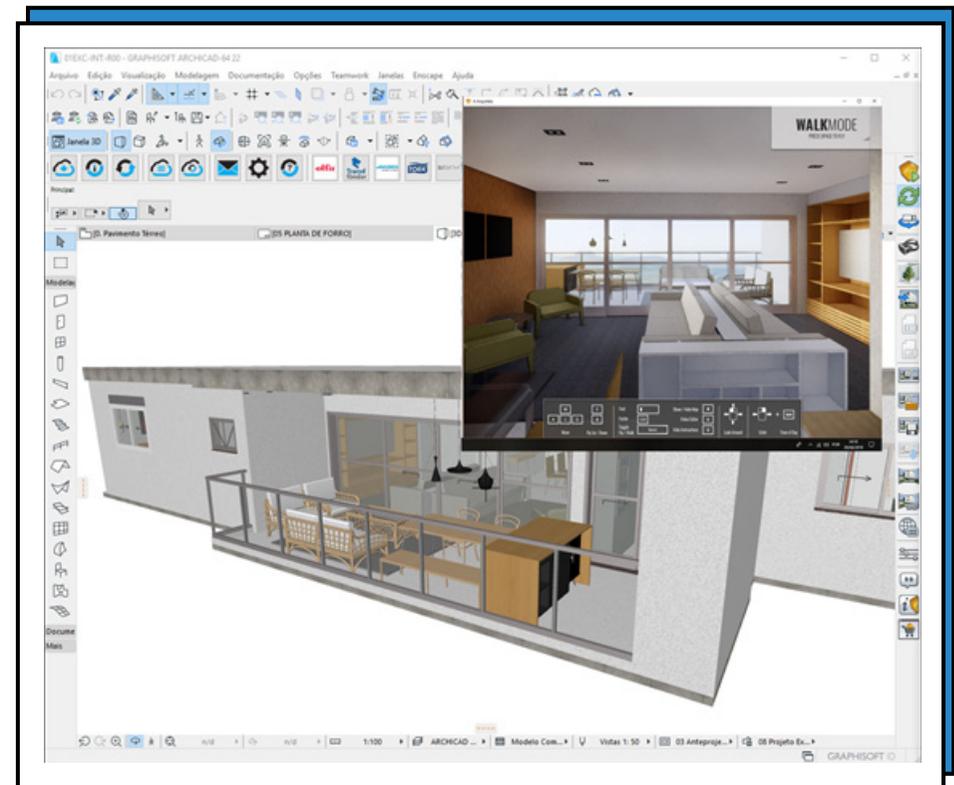
Hoje existem softwares específicos para produzir desenhos em ambientes tridimensionais e bidimensionais, eles são amplamente utilizados na Arquitetura, neles você poderá visualizar uma forma bastante parecida com o que seu cenário ficará na realidade. Muitas vezes um simples desenho em papel pode ser suficiente para o planejamento do cenário, o uso de tais programas pode ajudar na idealização de projetos mais complexos, quando se é necessário uma grande modificação da locação ou quando o cenário será construído em estúdio.

Os seguintes programas são os mais utilizados na modelagem destes espaços em 3D e 2D:

- Revit, Archicad, Autocad, Sketchup.

Os programas **Revit e Archicad** são softwares de modelagem onde são desenvolvidos modelos tridimensionais, eles também fornecem a base bidimensional da representação gráfica dos espaços. Com eles é fácil a criação de projetos do seu cenário, tanto para fazer um pequeno quarto, quanto para criar um grande e complexo cenário. Ambos possuem a mesma funcionalidade. Apesar de serem programas especializados para Arquitetura, o uso deles é bastante comum no Cinema, e pode agregar na sua profissionalização.

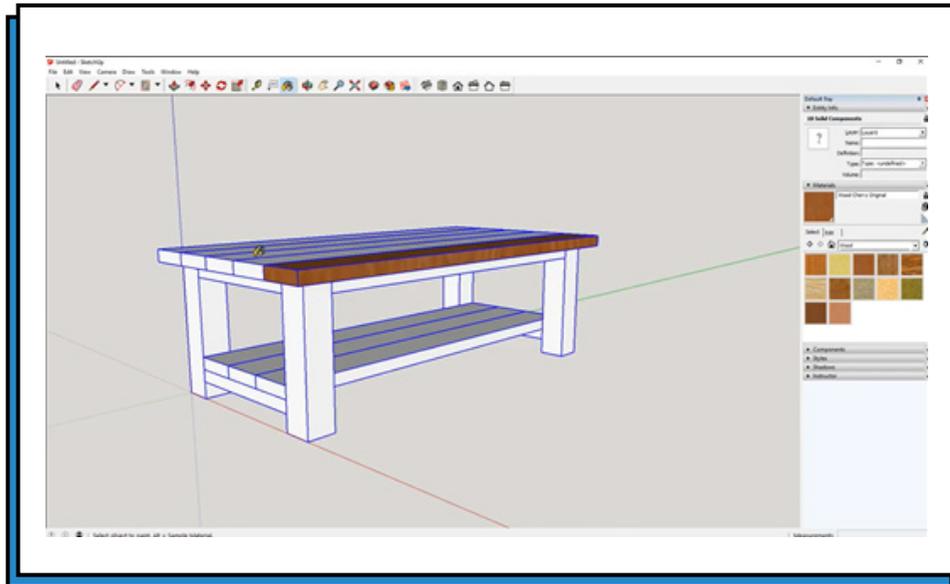
A base BIM – Building Information Modeling, é uma plataforma que atualmente vem sendo cada vez mais empregada no âmbito da construção por facilitar e acelerar o desenvolvimento de projetos, entretanto seu uso ainda é bastante recente



Exemplos da interface de um projeto no programa Archicad

Um dos programas mais usados e conhecidos no meio é o AutoCad, nele também é possível realizar os projetos de plantas e outros desenhos, entretanto por uma diferença no seu software é necessário usar outro programa caso você queira que seu projeto seja visto em 3D.

Existe também um programa de modelagem prática, este é o SketchUp. O software é muito utilizado para criações de modelos tridimensionais de forma rápida, possuindo uma interface muito intuitiva. Além disso, ele é uma grande ferramenta para criar objetos específicos do cenário, como no exemplo abaixo, a produção de uma mesa.



Exemplos da interface de um projeto no programa SketchUp

Após a produção do projeto nos programas de desenvolvimento, pode ser necessário transformar o que foi criado em imagens ou vídeos do projeto, e é para isso que servem os programas e plugins de renderização. Os seguintes programas são os mais utilizados para esta finalidade:

- V-Ray, Lumion.

Os programas de renderização são usados apenas para apresentar o projeto mais claramente à equipe e à Direção, facilitando a visualização das ideias. Os renders, como são chamadas as imagens, auxiliam na compreensão do Desenho Técnico, já que seu entendimento pode ser difícil. Dois dos programas mais utilizados para esta função, são o V-ray e o Lumion, mas existem outros que podem ser explorados também.



Atualmente existe uma transição do uso entre o programa AutoCad e os programas Revit e Archicad que estão inovando o meio. No AutoCad é possível criar projetos da mesma maneira, entretanto pode ser um processo longo e desnecessário devido seu crescente desuso.

	ARCHICAD	REVIT	AUTOCAD	SKETCHUP	V-RAY	LUMION
FUNCIONALIDADE	<ul style="list-style-type: none"> – uso na produção de Desenho técnico, 3D, render, geolocalização, análise dos condicionantes naturais com uso de plugins 	<ul style="list-style-type: none"> – uso na produção de Desenho técnico, 3D, render, geolocalização, análise dos condicionantes naturais com uso de plugins 	<ul style="list-style-type: none"> – uso na produção de Desenho 2D 	<ul style="list-style-type: none"> – modelagem 3D, geolocalização, análise dos condicionantes naturais com uso de plugins 	<ul style="list-style-type: none"> – plugin para renderização 	<ul style="list-style-type: none"> – programa para renderização
VANTAGENS	<ul style="list-style-type: none"> – intuitivo – sistema inovador em base BIM 	<ul style="list-style-type: none"> – completo em funcionalidades – sistema inovador em base BIM 	<ul style="list-style-type: none"> – grande utilização no mercado 	<ul style="list-style-type: none"> – modelagem de qualquer objeto – intuitivo 	<ul style="list-style-type: none"> – funciona dentro do Sketchup, não necessitando baixar outro programa 	<ul style="list-style-type: none"> – intuitivo – rápido – visualização interativa contínua
DESVANTAGENS	<ul style="list-style-type: none"> – sistema ainda em instalação no mercado 	<ul style="list-style-type: none"> – interface complexa – sistema ainda em instalação no mercado 	<ul style="list-style-type: none"> – apresenta um crescente desuso – tecnologia obsoleta 	<ul style="list-style-type: none"> – a extensão Layout, para desenhos técnicos, não possui bom desempenho 	<ul style="list-style-type: none"> – processo lento na configuração dos materiais 	<ul style="list-style-type: none"> – o programa exige um bom desempenho do computador para sua utilização

PRODUÇÃO DE OBJETOS

A segunda parte da ambientação de um filme fica por conta da Produção de Objetos. No Brasil, este setor pode ficar responsável pelo Dressing e pelos Objetos de Cena, lembre-se sempre que o Cinema é um indústria que muda muito em cada localização do globo e até mesmo dentro de um mesmo país, sem nos ater a divisões rígidas vamos prosseguir com foco nos Objetos. Durante a leitura do roteiro é possível identificar alguns objetos mencionados com destaque, como no exemplo a seguir:

INT. CASA DA MARIA - COZINHA

MARIA come um PESSÊGO enquanto mexe no CELULAR.

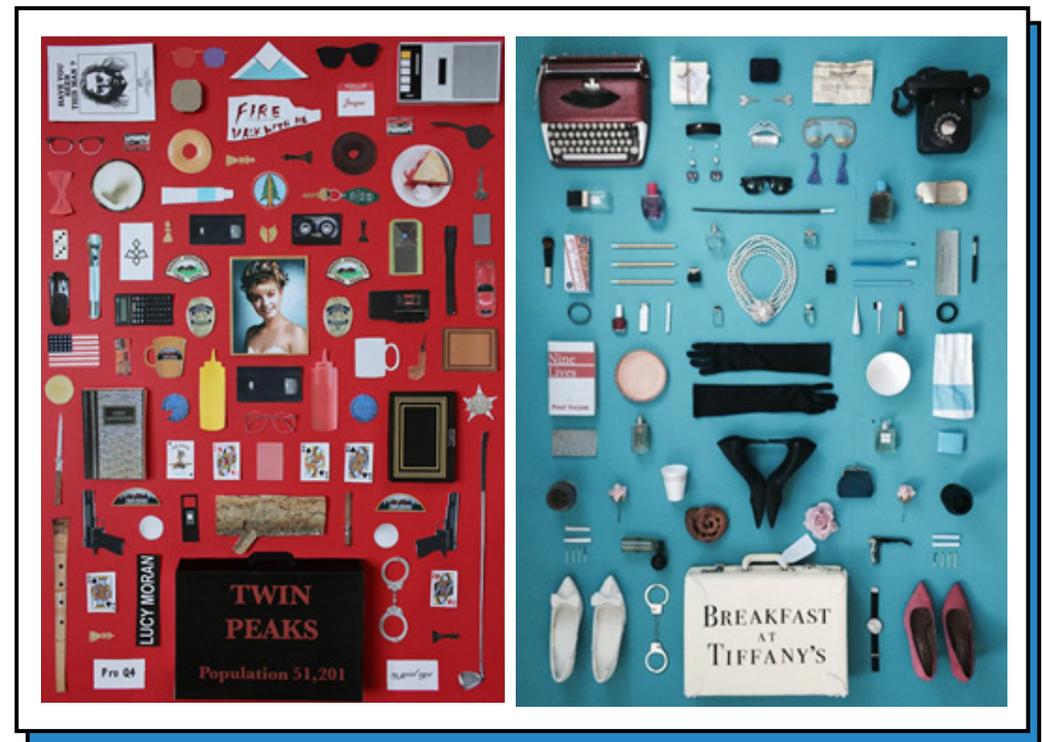
Os itens mencionados Pessêgo e Celular possuem uma funcionalidade na cena, a personagem interage com eles em frente a câmera, e por isso estes objetos são chamados de Props. No livro escrito por Eric Hart, *The Prop Building Guidebook: For Theatre, Film, and TV* obtemos uma simples explicação sobre o significado dos Props:

Um Prop é um objeto físico que um ator usa durante uma performance.



É comum encontrar os Props e Personagens escritos com letra maiúscula no roteiro, isso facilita encontrá-los

O nome tem origem inglesa, a palavra que origina o termo é *property* = propriedade/bens. A utilização dos objetos nos filmes faz parte da criação de atmosfera, imergindo o espectador na realidade da narrativa que se conta. Muitas vezes, o protagonismo e destaque visual dos objetos é tamanho que os filmes são facilmente identificados pelos seus itens. O artista inglês Jordan Bolton ficou famoso pela fotografia de pôsteres compostos somente pelos objetos marcantes de obras televisivas e cinematográficas. É possível reconhecer a obra referida com uma simples observação das fotos:



Twin Peaks | David Lynch | 1990 | EUA

Bonequinha de Luxo | Blake Edwards | 1961 | EUA

Os objetos podem ter sua própria linguagem dentro da narrativa e serem dirigentes dela. É comum um objeto ser o fio condutor da história, que propõe o pontapé inicial para os fatos. Em *O Cristal Encantado*, o objeto dá nome a história e é o causador de toda a problemática do enredo, a pedra mágica detém um poder supremo, quem a possuir comandaria o mundo mágico do planeta fictício de Thra.

A Produção de Objetos se encarrega de adquirir ou produzir os artigos do filme, eles podem ser comprados, manufaturados, modificados, sua origem dependerá da complexidade exigida do objeto. Alguns profissionais encarregados pelos objetos são Produtores de Objetos, Contrarregras e Aderecistas. Em pequenas produções é possível encontrar apenas uma pessoa nesta área, sendo o Produtor de Objetos. Normalmente os Props são registrados na Análise Técnica e Decupagem do Roteiro, eles são indispensáveis para o funcionamento da cena já que possuem importância narrativa. Vejamos então como funciona a produção deste setor do departamento de Arte e as principais especificações acerca dos Props.



O Cristal Encantado | Jim Henson, Frank Oz | 1983 | EUA/Reino Unido

Os objetos de cena, são facilmente encontrados nas mãos dos atores, em meio a cena, ou possuindo alguma funcionalidade para a narrativa. Devido a grande gama de objetos que existem em um filme, que podem ir desde carros, a itens originais, até um simples óculos, os Props podem se dividir de acordo com algumas características.

Tipos de props:

Os objetos de cena possuem diversas ocupações, vamos analisar algumas diferenças de acordo com sua função e propriedade física.

Consumíveis: existem Props produzidos especialmente para o consumo ou alimentos simples que são comprados com facilidade, como o Pêssego de Maria, citado anteriormente.



Labirinto do Fauno | Guillermo del Toro | 2006 | Espanha/México/EUA

Props do figurino: são objetos que fazem parte da caracterização porém são manuseados e possuem importância narrativa também são Props, como coroas, bolsas, relógios de bolso, óculos.



A Pele que Habito | Pedro Almodóvar | 2011 | Espanha

Props de ação: são objetos como armas de fogo, facas e outros armamentos.



Bacurau | Kleber Mendonça Filho, Juliano Dornelles | 2019 | Brasil/França

Quebráveis: são objetos feitos com a intenção de quebrar em cena, como garrafas, copos. Dependendo do projeto esse Prop pode ser responsabilidade da equipe de Efeitos Especiais.



Cisne Negro | Darren Aronofsky | 2010 | EUA

Props de Set: estes são normalmente móveis e objetos grandes que fazem parte tanto do dressing e cenografia como da atuação dos personagens em cena.



A Criada | Park Chan-wook | 2016 | Coreia do Sul

Props Pessoais: existem objetos que farão parte de toda a trajetória de uma personagem, eles também são chamados de Kits pessoais.



Faroeste Caboclo | René Sampaio | 2013 | Brasil

Nem todos os objetos de cena entram nesta pequena classificação, o importante é lembrar que todo item manuseado pelos atores são Props.



No mercado brasileiro não existe uma classificação exata dos Props, costuma-se diferenciar apenas os kits pessoais de cada ator dos demais.

Objetos comprados ou objetos manufaturados

A dúvida entre fazer e comprar pode aparecer inúmeras vezes na vida da Produção de Objetos, para isso várias questões devem ser analisadas. Ao levantar os pontos para determinar o que fazer lembre-se do Project Triangle e suas condições: tempo, dinheiro e qualidade. Nunca será possível obter as três ao mesmo tempo, portanto reflita em cada situação.

Com o tempo que o projeto tem, é melhor encomendar um produto ou produzi-lo?

Sabendo os ângulos da câmera que irão capturar a imagem do objeto, ele precisará de mais ou menos detalhes?

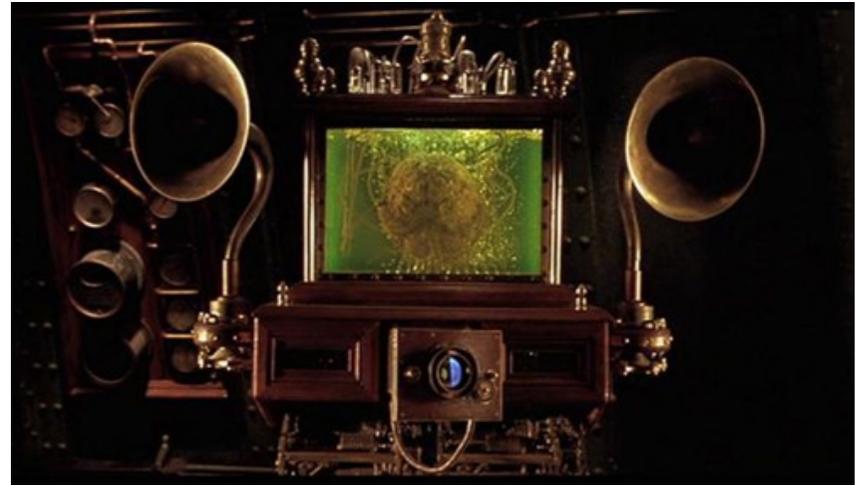
Custará mais ao menos encomendar ou manufaturar tendo em vista o orçamento disponível?

Estas são apenas algumas perguntas que devem ser feitas ao decidir a compra ou manufatura de um Prop, porém são questionamentos válidos de serem revisitados em todos os setores de produção do departamento de Arte. Hoje existe uma grande variedade de antiquários, lojas e depósitos especializados em objetos únicos. A depender do tempo que a equipe terá, visitar estes locais pode permitir encontrar itens incríveis.



The Hand Prop Room, LP 5700 Venice Blvd. Los Angeles, CA. 90019

No entanto, em certas ocasiões os objetos desejados pela Direção e Direção de Arte simplesmente não existem no mundo e precisam ser criados do zero. Em filmes de gêneros como ficção distópicas e utópicas, fantasia, sci-fi os Props produzidos possuem grande importância, eles ajudam a construir a atmosfera irreal proposta pela narrativa. No filme a Cidade das Crianças Perdidas encontramos a presença de um subgênero da ficção científica, o Steampunk, marcado pelo visual retrofuturista. Para ambientar o filme, cenários, figurinos e objetos foram criados com muita originalidade apenas para usufruto da obra.



A Cidade das Crianças Perdidas ou Ladrão de Sonhos | Jean-Pierre Jeunet, Marc Caro | 1995 | França/Espanha/Alemanha

Confeccionando objetos

Quando os Props precisam ser manufaturados muita habilidade manual e conhecimentos artesanais são requeridos, por isso é normal em grandes produções existir uma pessoa especializada para confeccionar os itens inusitados, como o Aderecista. Quando há a necessidade de itens muito específicos, artistas e outros profissionais são contratados para produzir.

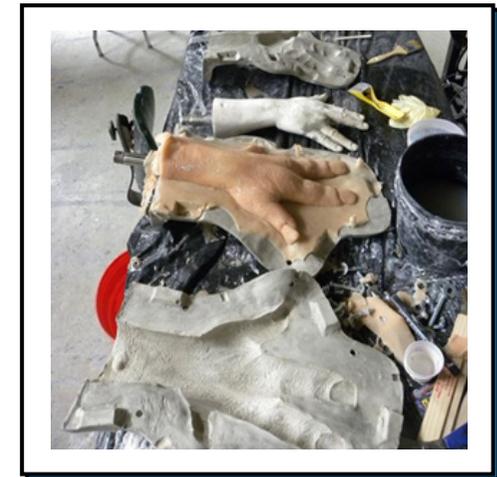


O programa já mencionado SketchUp é de grande auxílio no momento de concepção de itens, podendo construir uma grande variedade de modelagem de objetos através do software.

O processo de produção de Props segue a mesma lógica de concepção por meio de sketches e artes conceituais que, após o consentimento da Direção, vão para fase de pesquisa de materiais e produção de protótipos para só então serem confeccionados os objetos que irão para cena. Props podem ter inúmeras cópias, afinal se apenas uma for feita corre-se o risco de estragar e prejudicar as filmagens. Ainda existem os itens que sofrem modificações ao longo do filme, como um chapéu que inicia em perfeito estado e termina a narrativa sujo ou estragado, nessa ocasião várias versões do mesmo objeto são feitas cada uma com características diferentes que sugerem a alteração no objeto.

Algumas técnicas têm sido comuns na confecção de props, são os **objetos de resina feitos por meio de moldes de silicone e os produtos de látex**. Os materiais de resina, silicone e látex, apesar de caros, têm estado cada vez mais acessíveis chegando aos pequenos produtores e filmes de baixo orçamento.

A técnica exige cuidado e dedicação, mas devido sua expansão a aprendizagem está se tornando mais fácil através de conteúdos na internet.



DESIGN GRÁFICO

Jornais, cartas, revistas, livros, desenhos, cartazes, murais, outdoors, embalagens de produtos... todos estes itens fazem parte da Produção de Objetos. O design gráfico é uma responsabilidade da Arte, que deve planejar, desenhar e imprimir ou aplicar os textos e ilustrações em cena.

Esta também tornou-se uma ferramenta visual importante para o Cinema, sendo um elemento da Direção de Arte com grande destaque. Utilizar de todos os dispositivos visuais disponíveis traz complexidade à obra. Muitos filmes passaram a usar dos meios gráficos para aplicar referências escondidas, conhecidos como easter eggs.

Dependendo da narrativa, os objetos de design gráfico também precisarão ser customizados de acordo com o contexto. Filmes que se passam em outra época, como em séculos atrás, devem se ater a detalhes de como se davam as configurações gráficas do momento respectivo. Filmes de faroeste por exemplo, se passam normalmente entre o século XIX e início do século XX, assim, cartazes e outros papéis precisam corresponder ao estilo e textura de papel da época.

Para criar as artes gráficas, são necessários conhecimentos de programas de edição e criação de imagens, além de entender as melhores maneiras de impressão e entendimento de diferentes tipos de papéis. Uma embalagem por exemplo terá dimensões diferentes de um cartaz, e provavelmente precisará ser impresso em papel adesivo.

A marca de cigarros Red Apple faz parte do universo cinematográfico dos filmes de Quentin Tarantino, aparecendo em obras como Pulp Fiction, Kill Bill, Um Drink no Inferno e Grand Hotel.



Era uma Vez em... Hollywood | Quentin Tarantino | 2019 | Estados Unidos Reino Unido



Por uns Dólares a Mais | Sergio Leone | 1965 | Itália/França/Alemanha Ocidental



Chungking Express | Wong Kar-Wai | 1994 | China

LISTAGEM DE UTENSÍLIOS

No processo de elaboração, planejamento e construção dos cenários conhecer os materiais mais simples e manuseio de certas ferramentas pode ser de grande ajuda e facilitação. Além disso, as gravações precisam de um kit básico para qualquer emergência.

Os utensílios do kit são uma sugestão baseada nas respostas de muitos profissionais



FERRAMENTAS	MATERIAIS	KIT BÁSICO PARA GRAVAÇÕES
<ul style="list-style-type: none"> • Trena • Nível • Serra • Lixas de várias gramaturas • Furadeira • Parafusadeira • Pregos e Parafusos • Martelo • Alicate • Chaves de boc • Chave de Fenda • Chave Estrela • Estilete • Tesouras variadas pequenas e grandes • Rolo de pintar • Pinceis variados • Luvas de trabalho • Óculos protetor • Botas 	<ul style="list-style-type: none"> • Tintas spray • Resina epoxi • Borracha de Silicone para molde • Madeira MDF • Argila • Clay • Papel mache • Massa Biscuit • Cola de Silicone • Cola Branca • Cola de Isopor • Cola Quente • Cola Instantânea • Fita dupla face • Fita dupla face 3M • Fita crepe • Fita isolante 	<ul style="list-style-type: none"> • Pregos e Parafusos • Martelo • Alicate • Estilete • Tesouras variadas pequenas e grandes • Cola Quente • Cola Instantânea • Fita dupla face • Fita dupla face 3M • Fita crepe • Fita isolante

A CARACTERIZAÇÃO

Costurar, provar roupas, idealizar peças, testar maquiagens, lidar com atores, são algumas das atividades da equipe de caracterização de um filme. Os setores responsáveis pelo visual das personagens são Figurino e Maquiagem/Cabelo. Assim como Cenário e Produção de Objetos, estes dois ramos do Departamento de Arte construirão e trabalharão juntos ao longo de todo o filme, necessitando de extrema comunicação e harmonia entre equipes e profissionais. No esquema a seguir podemos ver os mais frequentes integrantes das áreas de Figurino e Maquiagem em uma produção de cinema.

O processo de idealização da Caracterização se inicia da mesma maneira que todo o Departamento, após a aprovação do Plano de Arte entram os estudos em desenhos, aqui chamados de **croquis**, que só seguem para a confecção depois da autorização da Direção. Simultaneamente, os **atores** são escolhidos e seus contatos encaminhados para o Departamento de Arte que irá **tirar suas medidas para costurar o figurino e planejar a maquiagem** de acordo com o corpo dos atores. Feito isso, **protótipos das peças** podem ser realizados para que as roupas funcionem com perfeição. Inúmeros **testes de maquiagem e provas de figurino** são feitos ao longo da Pré Produção, até que tudo se adeque ao desejo da Direção. **Ajustes dos figurinos** durante as gravações são muito comuns, as peças podem rasgar acidentalmente e para isso sempre devem existir profissionais a postos em set. Além disso, a equipe de **Maquiagem e Cabelo** exerce seu maior trabalho **durante as gravações**, visto que a Pré Produção é apenas um preparamento para que nos dias das gravações tudo aconteça da melhor maneira possível. Vejamos então como cada um destes setores realiza seu trabalho e as peculiaridades inerentes às suas atividades.



FIGURINO

A área que cuida de toda peça de roupa e acessórios que vestirá os atores para transformá-los em personagens é o Figurino. As autoras Adriana Leite e Lisette Guerra no livro Figurino, uma experiência na televisão denotam que:

O figurino representa um forte componente na construção do espetáculo, seja no cinema, no teatro ou na televisão. Além de vestir os artistas, respalda a história narrada como elemento comunicador: induz a roupa a ultrapassar o sentido apenas plástico e funcional, obtendo dela um estatuto de objeto animado. Percorre a cena no corpo do ator, ganha a necessária mobilidade, marca a época dos eventos, o status, a profissão, a idade do personagem, sua personalidade e sua visão de mundo, ostentando características humanas essenciais e visando à comunicação com o público.

Muitos atores e atrizes tratam o processo de vestimenta como um ritual para adentrar no personagem, vestir as roupas torna-se uma peça fundamental para a atuação, que permite ao profissional em sua cena, e assim “vestir o corpo” de sua personagem. Entretanto, antes de visualizar o figurino é importante lembrar da significância das roupas na sociedade que nos encontramos. Vestir-se, como a autora Alison Lurie relata em A Linguagem das Roupas, é um ato de comunicação não verbal, em que todos os elementos que compõem nossa vestimenta, as formas, texturas, cores, silhuetas que formamos servem como uma maneira de expressão, de linguagem. Ao nos depararmos com alguém automaticamente realizamos uma leitura utilizando as roupas e a maneira de vesti-las desta pessoa como as palavras que formam este texto, se as peças estão

amassadas, se são usadas de maneira convencional, que cores formam esses elementos, que estrutura elas dão ao corpo, todos esses fatores serão cruciais na decodificação da personalidade daquele que vimos.

Assim, podemos realizar a produção de figurinos levando em consideração todos os símbolos e significados que as escolhas que faremos trarão àquele personagem e àquela história. Figurinos podem representar outras eras, podem personificar pessoas, podem até mesmo contar histórias. No filme francês Pele de Asno a narrativa é respaldada e apoiada no figurino, que possui grande protagonismo e destaque visual. A obra acompanha uma princesa que desejada pelo seu próprio pai foge do seu reino e se apaixona pelo príncipe de outro reinado.

Este filme é um bom exemplo do uso características que os figurinos podem ter, é possível notar atributos de temporalidade e ficção fantástica, além de diferentes tipos de tecidos e texturas. Idealizar um figurino requer conhecimentos variados como história da moda, psicologia, entendimento de personagem, facilidade com técnicas manuais, além de acompanhamento de tendências e novidades do mundo da moda e outras artes.





Pele de Asno | Jacques Demy | 1970 | França

A princesa para ganhar tempo e enganar seu pai, pede a ele três vestidos que seriam impossíveis de fazer: um vestido de sol, um de lua e um do céu. Após o rei conseguir todos os três, a princesa se veste com as pelagens de um asno e foge.



Para diferenciar os reinados, todas as vestimentas, inclusive algumas cores de peles, no reino da princesa são azuis, enquanto que no reino do príncipe são vermelhas



Pele de Asno | Jacques Demy | 1970 | França

IMAGINANDO UM FIGURINO

No processo de idealização dos figurinos uma série de fatores devem ser pesquisados e escolhidos para que o filme possua respaldo e informe os significados desejados pela Direção. Apesar do direcionamento dado pelo Plano de Arte criado pela cabeça da Direção de Arte, você como Figurinista deve aprofundar-se nos conceitos e atentar-se a cada detalhe que será colocado nos figurinos. As formas que as roupas trarão ao corpo dos atores, as cores alinhadas ao Plano, tudo trará informação à personagem e à história. A moda conta muito sobre lugares e tempos e é por isso que ao representar a vestimenta de uma época ou local é necessário extremo cuidado.

Contextualização geográfica, temporal, social

Toda história se ambienta em um determinado local, data e posição social. Mesmo que a escolha da Direção seja a construção de uma história atemporal e que não pertence a um lugar do globo terrestre, necessariamente ele terá características de algum tempo e local já vivido pela história humana. Estudar acerca da história da moda é fundamental na criação de figurinos, sem esquecer de pesquisar sobre a maior quantidade de lugares e culturas possíveis. Criar figurinos é contar histórias pessoais tanto quanto contar histórias no tempo-espaço. Vejamos alguns exemplos onde a temporalidade e espacialidade constroem os figurinos.

- No filme **A Luneta do Tempo** o cangaço brasileiro e as questões políticas e culturais são o centro da narrativa, os figurinos se adequam ao contexto social que vivem as personagens, ambientado no sertão do Nordeste brasileiro, e ressaltam a cultura do cangaço e nordestina em cada peça.



A Luneta do Tempo | Alceu Valença | 2014 | Brasil



Amor à Flor da Pele | Wong Kar-wai | 2000 | China/França

- Em **Amor à Flor da Pele**, duas características são marcantes nas vestimentas que ressaltam a cidade chinesa de Hong Kong e sua mistura com a moda sessentista em que a narrativa é ambientada.

- Já na obra dos anos 60, **O Leopardo**, foi necessária uma ampla pesquisa acerca das vestimentas da alta sociedade do final da década de 1860. Quando a temporalidade é um traço marcante na narrativa, atentar-se aos detalhes torna-se ainda mais importante, apenas um estilo diferente no corte das roupas, um acessório ou um tecido pode acabar com o efeito de verossimilhança desejado.



O Leopardo | Luchino Visconti | 1963 | Itália/França

Cores e texturas

Os elementos escolhidos no Plano de Arte terão continuidade nos figurinos, assim como os desejos da Direção. É muito comum a criação de Paletas de Cores para as personagens, no intuito de trazer mais complexidade para estes, e por isso, como Figurinista estas escolhas devem ser bem seguidas. No filme **O Demônio das Onze Horas**, as cores primárias são amplamente exploradas tanto no cenário, quanto nos figurinos que indicam as metáforas do filme com bastante exagero visual, replicando as cores azul, vermelho e amarelo obstinadamente, assim como se dá a personalidade intransigente das personagens.



O Demônio das Onze Horas | Jean-Luc Godard | 1965 | França/Itália

As texturas fazem parte da construção estética também, podendo explorar nas roupas uma vasta variedade de sensorialidades através dos tecidos e da usabilidade de diferentes materiais. Misturar tipos de tecido com texturas distintas é uma forma de carregar as vestimentas e propor significados, juntando tecidos mais finos e mais grossos, pelagens que imitam animais e caimentos leves são algumas alternativas.

No filme de terror **Santa Sangre**, seguimos um grupo de artistas de circo em uma narrativa com muita profundidade psicológica. Para isso os figurinos são de grande apoio, caracterizando os personagens entre devaneios e transformações ao longo da história. As texturas são utilizadas vastamente nas peças, alternando entre diferentes tecidos, trazendo a extravagância da vestimenta de circo e as emoções dos personagens à tona sem esquecer-se da estética do gênero que o filme pertence.



Santa Sangre | Alejandro Jodorowsky | 1989 | México

Silhueta

As roupas propõem diferentes tipos de formas quando vestidas ao corpo, dependendo do corte da peça e do tecido que a compõe, uma simples blusa pode gerar percepções diferentes do mesmo corpo. Uma vestimenta pode deixar em aparição as linhas naturais do corpo, assim como construir novas formas sobre ele. Peças como casacos e blusas com ombreiras por exemplo constroem uma silhueta quadrada e aumentam o tamanho dos ombros. Richard La Motte no livro *Costume design: the business and art of creating costumes for film and television* destaca alguns fatores acerca das escolhas que influenciam a silhueta:

“O que melhor reflete o personagem ou suas condições: liso, pesado, em camadas, um corpo levemente coberto ou um completamente escondido?”(LA MOTTE, 2010)

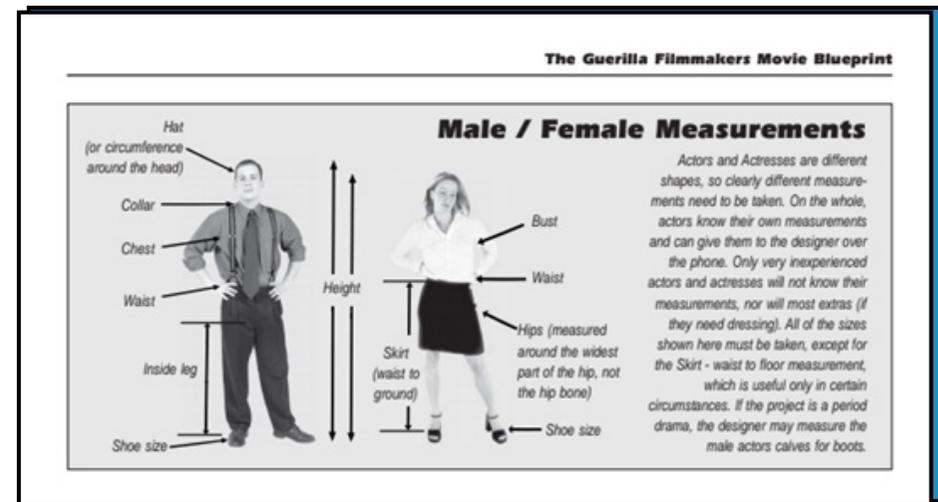
Na série televisiva **Objetos Cortantes** baseada no livro de Gillian Flynn, as personagens principais possuem personalidades opostas e suas silhuetas denotam a dualidade entre elas. Enquanto Camille (esquerda), é reclusa, não liga para a opinião alheia e possui forte caráter, Adora (direita) esbanja elementos aceitos pela sociedade como feminilidade, além de ser extremamente preocupada com a opinião alheia e ter uma postura altiva.



Objetos Cortantes | Jean-Marc Vallée | 2018 | EUA

Atores

Outro fator que pode ser de grande importância no momento de construção da caracterização, são os atores. Dependendo da escolha da Direção, a composição de um figurino pode mudar, atores têm diferentes corpos e representam de diferentes maneiras o papel que lhes será dado e conseqüentemente a roupa que vestem. É muito comum a idealização do figurino ser pensada para determinado ator ou atriz, no momento de apresentação do projeto de um filme é possível que a Direção já tenha em mente que atores serão contratados para a obra. Mesmo que não existam pessoas pré determinadas, a produção dos figurinos é estritamente ligada à escolha dos atores. Após a nomeação dos profissionais a equipe de figurino entrará em contato e deverá estudar o corpo a ser vestido. A idealização e planejamento das peças podem mudar de acordo com as medidas dos atores e as necessidades de seus corpos. Na hora de tirar as medidas procure documentar em um local de fácil acesso para a equipe. As principais medidas a serem tiradas nos atores são:



Na concepção dos figurinos o orçamento e o tempo serão fundamentais nas escolhas de construção das roupas. Os figurinos podem ser produzidos completamente, necessitando de um grande planejamento e logística, e podem ser conseguidos comprando e obtendo roupas já existentes. Também é possível misturar peças feitas e obtidas, ou até mesmo customizar as roupas para que alcancem o efeito desejado. Portanto, vamos entender como funcionam estes dois tipos de figurinos que chamarei de Figurino Confeccionado, dizendo respeito a manufatura das peças e Figurino de Garimpo para àqueles adquiridos prontos.

FIGURINO CONFECCIONADO

Criar um figurino confeccionado exige trabalho, dinheiro e tempo de produção, mas também possui grandes vantagens. Apresentar roupas autorais criadas especialmente para ilustrar a história elevam sua obra, sendo capazes até mesmo de influenciar na moda do mundo real. Ao longo da história, o Cinema foi capaz de inspirar legiões de pessoas com as vestimentas dos filmes, impulsionando vendas nas lojas. Algumas peças tornaram-se incônicas tanto na história do Cinema como na história da Moda.



Quem não se lembra de figurinos como os de Audrey Hepburn ditando a moda? Grande parte da filmografia de Audrey foi acompanhada pelo estilista criador da grife Givenchy, Hubert de Givenchy.

É comum em filmes de grande orçamento a colaboração com estilistas e grifes famosas para a realização dos figurinos. Filmes como *A Bela da Tarde* (1967), *Barbarella* (1968) e *O Grande Gatsby* (2013) tiveram a colaboração de estilistas criando figurinos icônicos.



Bonequinha de Luxo | Blake Edwards | 1961 | EUA

Mesmo que a produção seja pequena, se a escolha do filme é produzir seus próprios figurinos serão necessárias várias pessoas para que eles sejam feitos. É muito raro que os próprios Figurinistas costurem as peças, por isso existe uma equipe de costura em prontidão para o filme. Em grandes estúdios a equipe de costura pertence ao próprio estúdio, em filmes menores são contratados profissionais por fora.

A concepção dos figurinos detalhadamente acontece assim que o Plano de Arte é fechado, a cabeça do setor de Figurino inicia os desenhos das roupas, que na Caracterização recebem o nome de Croquis. Vamos acompanhar os figurinos da novela **Meu Pedacinho de Chão** e do filme **A Bruxa** na realização das etapas de produção.

Os estilistas que colaborarão em *A Bela da Tarde* (1967), *Barbarella* (1968) e *O Grande Gatsby* (2013) são Yves Saint Laurent, Paco Rabanne, Miuccia Prada respectivamente



Croquis

Os croquis são desenhos simples de moda, eles também são feitos no setor de Maquiagem e Cabelo para desenhar suas ideias de caracterização. Não são necessárias grandes habilidades de desenho, apenas o necessário para informar a ideia das vestimentas. É de grande ajuda tanto para a equipe de costura como para o momento de apresentação da ideia para a Direção e Direção de Arte que os desenhos sejam acompanhados de informações ou até mesmo imagens e retalhos dos materiais previstos para serem usados. Isto facilita a visualização dos croquis e previne problemas na costura.



Croquis originais de Meu Pedacinho de Chão e A Bruxa

Costura e manufatura

Com os croquis aprovados é hora de mandar para a confecção. A equipe de costura, ou a pessoa que irá costurar apenas realiza o trabalho de manufatura. Todas as decisões de tecidos, materiais, aviamentos que serão usados são previamente comprados e entregues para eles, por isso é indispensável conhecimentos de tecidos e aviamentos mesmo que você não vá costurar. É muito importante ouvir seus profissionais de costura, ainda mais se não tiver muita experiência ainda, costureiros profissionais podem dar dicas, direcionar e informar sobre os figurinos, como dizer sobre a usabilidade da peça, qual o melhor tecido para a função, se é possível costurar a roupa da maneira que ela foi desenhada ou se será necessário modificá-la.



Atelie de costura dos estudios Globo

Provas de figurino com os atores e ajustes

Com o andamento da confecção dos figurinos provas das roupas devem ser feitas para analisar o funcionamento e a modelagem no corpo dos atores, essas visitas devem preferencialmente serem acompanhadas por alguém da equipe de figurino. A quantidade de testes que ocorrerão até o momento das gravações é indefinido. Durante os ensaios dos atores é possível que os figurinos ou parte deles sejam utilizados, tanto para testar quanto para ajudar na interpretação dos atores. O resultado final dos figurinos deve ser aprovado por todos e só então podem iniciar as gravações.



Resultado dos croquis de Meu pedacinho de chão e A Bruxa

Meu Pedacinho de Chão | Luiz Fernando Carvalho | 2014 | Brasil
A Bruxa | Robert Eggers | 2015 | EUA/Canadá

FIGURINO DE GARIMPO

Os figurinos que são construídos a partir de roupas que já existem e são adquiridas foram denominadas neste livro de Figurinos de Garimpo. O **Garimpo** é uma palavra usual em negócios como brechós e acervos, e se refere ao ato de procurar e escolher as melhores roupas e peças. Este tipo de figurino é frequente em produções de baixo orçamento que não podem criar seus próprios figurinos ou quando não existe a necessidade no filme de tal manufatura pois as roupas dos personagens não possuem tamanha complexidade.

O processo de criação de figurinos com roupas existentes é bastante diferente dos manufaturados, entretanto os croquis continuam como parte da visualização e compreensão dos figurinos. Apesar de nem sempre necessários, eles facilitam entender como as roupas farão parte do personagem. Assim que as ideias são aceitas é hora de garimpar!



La Boum: No Tempo dos Namorados | Claude Pinoteau | 1980 | França

Garimpo

Procurar as melhores peças pode ser um trabalho cansativo mas muito enriquecedor, garimpar permite conhecer lugares e acervos incríveis já que todo lugar é bem vindo na arte do garimpo! Brechós, bazares, acervos pessoais, depósitos de teatro são apenas alguns dos locais que você pode visitar e pesquisar. Neste momento é bom ter uma lista, fotos e anotações sobre as peças que precisam ser adquiridas. Com o tempo você estabelecerá uma relação com os donos de brechós e acervos e assim ganhará suas confianças para utilizar com maior liberdade as peças, podendo até mesmo fazer parcerias.

Lojas de roupas também são alternativas, mas correm o risco de utilizar peças comuns e de muita circulação devido a sua grande quantidade de roupas produzidas e vendidas em massa. Para roupas básicas como peças lisas e cortes comuns elas são de grande ajuda. Como no exemplo a seguir, nesta cena do filme La Boum podemos encontrar a maior parte dos personagens vestindo peças básicas sem muitas estampas e sem grande complexidade.

Comprar x alugar

Existem duas possibilidades na hora de adquirir peças pro figurino de garimpo do seu filme, podendo optar entre comprar e alugar as roupas. Comprar é uma boa alternativa se os figurinos sofrerão algum tipo de modificação durante as gravações, como se serão rasgados, manchados de sangue falso, nestes casos também deve-se levar em consideração que mais de uma peça igual deverá ser adquirida, já que haverá diferentes versões e cenas da mesma roupa com aparências distintas.

O aluguel é mais usado ao adquirir peças únicas, que não possuem reposição, neste caso os cuidados com as roupas serão redobrados, já que elas deverão ser devolvidas ao final das gravações. Ao alugar roupas um documento é bastante comum nesta transição, é o chamado **Romaneio***. Este documento contém informações dos produtos alugados, a data de saída da loja e da devolução, servindo como um controle tanto para as lojas quanto para a equipe do filme. Mesmo que a loja não apresente o documento, é uma boa opção realizá-lo mesmo assim, a fim de evitar futuros problemas.

Ainda há outros meios de obter as roupas em Figurinos de Garimpo. Em produções de baixo orçamento é comum que os atores usem suas próprias roupas, principalmente em filmes universitários que não costumam trabalhar com atores famosos e não possuem tanto orçamento para gastar com todos os figurinos do filme. Pedir emprestado e receber doações de peças dos membros da equipe do filme também é uma prática corriqueira.



Acervo de roupas dos estúdios Globo

Outra possibilidade é a parceria com marcas e estilistas, que para alavancar a marca emprestam suas peças para o filme.

*O modelo do documento está nos anexos ao final do livro

Mistura e customização

Nada impede que você possa utilizar ambas as alternativas na hora de criar seu filme. Misturar figurinos confeccionados com figurinos de garimpo pode ser uma escolha se você quiser manter a originalidade, entretanto, não possui grande orçamento. Outra maneira de dar um toque de inovação é customizar as peças que foram obtidas em garimpo, sejam elas providas de lojas de departamento ou de brechós. A customização exige mais habilidades manuais como ter noções de costura, de técnicas de tingimento e de materiais diversos, e é preciso de ainda mais criatividade!

Podemos ver o exemplo do filme O Beijo da Mulher Aranha que lidando com um orçamento limitado preferiu investir nos figurinos utilizados pela atriz Sônia Braga, que interpreta a personagem que dá nome ao filme. Os figurinos foram desenhados pelo figurinista Patricio Bisso que concentrou seu trabalho na produção de 200 figurinos esplêndidos para Sônia.



Bisso desenhou mais de 200 modelos de vestidos para a personagem.



O Beijo da Mulher Aranha | Hector Babenco | 1985 | Brasil/EUA



O Beijo da Mulher Aranha | Hector Babenco | 1985 | Brasil/EUA

Os esforços de Bisso foram direcionados às cenas de Sônia, que recriavam espaços da década de 40 durante a Segunda Guerra Mundial, para isso o figurinista fazia “visitas quase diárias às lojas de tecido e armarinhos da Rua 25 de Março e aos brechós da Estação da Luz, ao Lar Escola São Francisco, ao Hospital do Câncer e ao bric-à-brac Naphtalina, na busca de sapatos, chapéus, bolas e casacos que caracterizassem a época”.

Enquanto isso os outros personagens podiam usar roupas mais simples já que não havia a necessidade de figurinos complexos, os demais protagonistas do filme passavam a maior parte do tempo encarcerados em uma prisão utilizando roupas simples que são facilmente adquiridas e poderiam misturar com garimpos e peças comuns.

MAQUIAGEM E CABELO

Os setores de Maquiagem e Cabelo são de extrema importância para a caracterização de um filme. Mesmo que não existam maquiagens expressivas e os personagens estejam com peles e cabelos “normais” todo o filme precisará de um profissional de beleza na sua equipe. Quando usados como ferramenta estética e metafórica no filme é possível criar visuais incríveis e enriquecer a narrativa de maneira memorável. A Maquiagem e o Cabelo podem ser marcadores de espacialidade e temporalidade tanto quanto os figurinos, LoBrutto afirma que:

Maquiagem e cabelo são elementos visuais que impactam no visual e na personalidade dos personagens e ajudam a estabelecer período, humor e atmosfera. (LOBRUTTO, 2002)

Baseados nestes três pontos citados por LoBrutto, vejamos como a Maquiagem e o Cabelo se relacionam com as visualidades do filme .

Período

A beleza passou por constantes mudanças ao longo da história da humanidade, produtos de maquiagem são encontrados desde tempos remotos, sendo possível achá-los em grupos da sociedade há mais de 2 mil anos. Portanto, reconhecer períodos e contextos sociais pelas suas características de embelezamento faz parte do conhecimento de um profissional de beleza no cinema. Podemos ver no filme Amadeus a caracterização das personagens atrelada ao momento histórico que a narrativa percorre, seguindo os

compositores Wolfgang Amadeus Mozart e Antonio Salieri durante o final do século XVIII e início do XIX. O incrível trabalho nas maquiagens e perucas dos personagens fizeram Amadeus levar o Oscar de Melhor Maquiagem e Penteados.



Amadeus | Miloš Forman | 1984 | EUA

Humor/estado

O estado de espírito e de saúde de um personagem pode ser facilmente delatado pela sua maquiagem, olheiras e pele manchada podem denotar cansaço enquanto que uma pele viçosa e uma boa aparência podem denotar disposição e alegria. Atentar-se a estes detalhes acerca do visual dos atores em tela é de extrema importância, e é por isso que a maquiagem mesmo que não proposital é essencial. Enquanto que um ator pode ter tido um péssimo dia e apresentar cansaço, seu personagem pode requerer a ideia oposta e então a maquiagem entra como **corretiva** para apresentar o efeito desejado.



Fome de Viver | Tony Scott | 1983 | Reino Unido



Corretiva como a famosa:
no-makeup makeup ou
maquiagem natural

Atmosfera

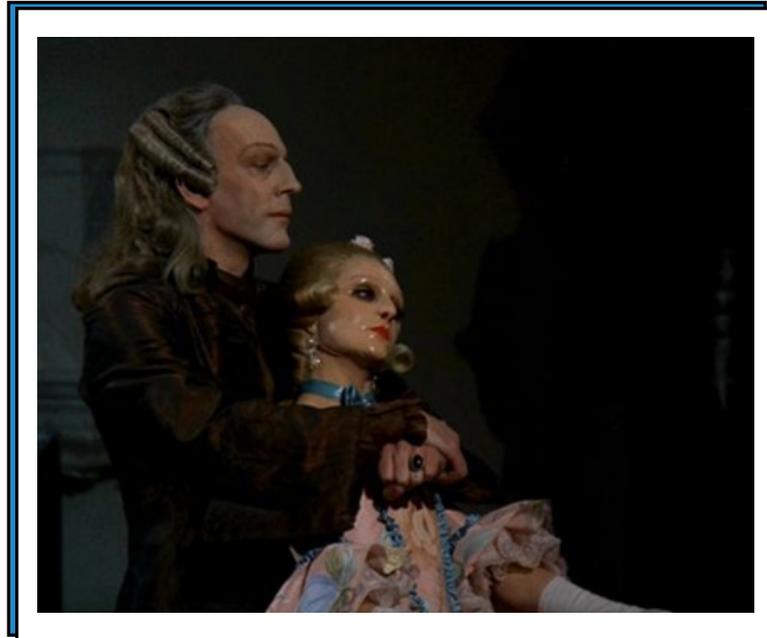
Os artifícios de Maquiagem e Cabelo ainda podem ser usados como criadores de atmosfera fazendo parte da estilização que a Direção de Arte propõe a um filme. As técnicas de maquiagem são capazes de alterar drasticamente a fisionomia de uma pessoa, transformando-a completamente e assim mudando os paradigmas estéticos em cena. Grandes exemplos do uso da maquiagem e cabelo para criação atmosférica são as obras do italiano Federico Fellini. Em seus filmes Fellini abusa da estética surreal e teatral para criar atmosferas oníricas. Em *Satyricon* e *Casanova* o diretor insere esteticamente os elementos de beleza como utensílios fantásticos dentro das realidades retratadas.



Satyricon | Federico Fellini | 1969 | Itália



Em *Satyricon* a história se passa na Roma Imperial, possuindo peças exuberantes



Casanova | Federico Fellini | 1976 | Itália/EUA

A caracterização intensa dos personagens na obra **Hoje é Dia de Maria** também foi o artifício usado na hora de criar uma estética lúdica para a minissérie. Com cenários, figurinos e maquiagens fantásticas as cenas da obra parecem terem saído de um livro de contos de fada.

Hoje é Dia de Maria | Luiz Fernando Carvalho | 2005 | Brasil



Já Casanova encontra-se no período da Europa Barroca, em algumas maquiagens os personagens se parecem a bonecos de porcelana



MAQUIAGEM DE EFEITOS

A maquiagem de efeitos especiais é uma ramificação da caracterização que vem crescendo cada dia mais nas produções de cinema. Entretanto, esta é uma técnica que já existe há mais de 100 anos no Cinema! A primeira vez que a maquiagem de efeitos foi notada nas telas fora através do ator Lon Chaney em 1919 para construir seus personagens nos filmes **O Corcunda de Notre Dame** (1923) e **O Fantasma da Ópera** (1925).



Maquiagem de Chaney em O Fantasma da Ópera | Rupert Julian | 1925 | EUA

A Maquiagem de Efeitos foi criando força e teve suas técnicas aperfeiçoadas, hoje é possível criar infinitos efeitos e caracterizações com o uso dos materiais e muito trabalho. Desde monstros e alienígenas, a machucados realistas e envelhecimentos de pele podem ser criados. Muitos filmes tiveram destaque ao longo da história apenas pelo seu uso notável da maquiagem na caracterização das personagens. Um desses exemplos é o filme **A Companhia de Lobos**, a obra ficou conhecida pelas

cenas de transformações dos lobisomens de sua história que não contam com efeitos de edição de imagem, utilizando apenas de técnicas de maquiagem:



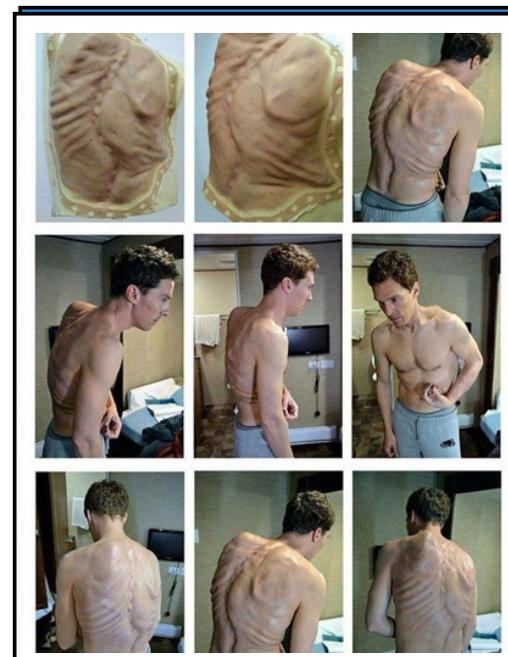
A Companhia de Lobos | Neil Jordan | 1984 | Reino Unido

A variedade de produtos e a facilidade de alcance se expande com rapidez, até mesmo filmes de baixo orçamento já podem contar com a utilização de tais recursos. Sangue falso pode ser facilmente criado sem produtos caros, e efeitos simples de envelhecimento e criação de aparências cansadas e doentes podem ser feitos com materiais de maquiagem usuais como sombra e pigmentos em pasta.

Uma técnica muito comum no setor se assemelha a produção de Props do departamento de Produção de Objetos, são os moldes de gesso e próteses de silicone e látex, com eles é possível criar os mais variados tipos de visuais e modificações na fisionomia do rosto e do corpo dos atores. Vejamos alguns exemplos:



Ve Neill



Richard III(2016)



Pacarrete (2019)



A maquiadora Ve Neill tornou-se uma das profissionais mais famosas e premiadas do cinema americano. Diante das dificuldades na carreira sendo uma mulher, Ve hoje é uma das diretoras da Cinema Makeup School em Los Angeles, que tem o intuito de ensinar e repassar todo seu conhecimento a jovens maquiadores. Ve fez filmes como Os Fantasmas se Divertem (1988), Uma Babá Quase Perfeita (1993), O Grinch (2000), A.I - Inteligência Artificial (2001), Piratas da Caribe: A Maldição do Pérola Negra (2003) e a saga Jogos Vorazes(2012 a 2015).

LISTAGEM DE UTENSÍLIOS

Os materiais e ferramentas das áreas de figurino e maquiagem são extensos e muito ligados aos profissionais dos setores (costureiros, maquiadores, cabeleireiros), por isso a listagem será resumida e direcionada aos objetos mais simples e essenciais em qualquer produção e durante as gravações, incluindo assim seu kit básico de set.

FERRAMENTAS	MATERIAIS
<ul style="list-style-type: none"> • Estilete • Tesouras de tecido • Tesoura de arremate • Desmanchador de costura • Tesourinha/tesoura cegonha • Alfinetes comuns e Alfinetes de segurança • Agulhas variadas pequenas e grandes • Cola para tecido • Tinta para tecido • Giz de tecido • Fita métrica • Linhas variadas • Ferro de passar roupa • Passadeira a vapor • Tábua de passar roupa • Araras de roupa • Cabides 	<ul style="list-style-type: none"> • Maleta de maquiagem • Pincéis variados • Hidratante facial • Primer • Bases e corretivos de múltiplas cores • Pó translúcido universal • Paletas de sombra variadas • Blush de cores variadas • Batom de cores variadas • Rímel preto e incolor • Spray Fixador de maquiagem • Materiais básicos de FX • Látex • Escova de cabelo • Pentes de cabelo variados • Grampos e prendedores variados • Secador de Cabelo • Chapinha • Babylliss • Mousse de cabelo • Pomada para cabelo • Spray Fixador para cabelo

RESUMO DA UNIDADE E ATIVIDADES

RESUMO DA UNIDADE E ATIVIDADES

Vamos lembrar do mais importante que vimos nessa Unidade:

- Cenografia e a Produção de Objetos assim como Maquiagem e Figurino possuem uma relação de trabalho extremamente vinculada, a boa comunicação é essencial para produzir uma obra de qualidade.
- Cenários podem ser construídos totalmente ou podem ser adquiridas locações que virão a se tornar os cenários, a primeira é recomendada para quando é preciso um grande controle espacial, enquanto que a segunda é comumente usada em filmes com baixo orçamento, além de oferecerem espaços mais orgânicos.
- Desenhos Conceituais, Storyboards e Desenhos Técnicos são ferramentas da Cenografia importantes na hora de planejar os espaços do filme.
- A Produção de Objetos é responsável pela aquisição ou confecção dos Props, que são objetos de importância cênica.
- Existem uma variedade de tipos de Props, que podem ir desde a itens comestíveis, a carros e armamentos até artigos idealizados e produzidos do zero.
- Os figurinos podem ser confeccionados ou adquiridos por meio de garimpos, você também pode misturar as técnicas e modificar peças existentes.
- Os Croquis são ferramentas do Figurino e da Maquiagem/Cabelo, usados para visualizar e planejar a caracterização.
- A Maquiagem e o Cabelo são importantes artifícios de linguagem visual, com o desenvolvimento de produtos e técnicas hoje é possível criar as mais variadas aparências nos atores.

Que tal alguns exercícios para treinar as suas habilidades ?

A planta do meu quarto:

Você já sabe que o quarto diz muito a respeito da personalidade de uma pessoa, então exercite a construção de plantas fazendo um desenho técnico do seu quarto! Se não sentir segurança de utilizar os programas de computador, comece desenhando com papel e lápis e posteriormente tente passar seu desenho para os softwares.

Um dia de figurinista:

Faça previamente uma personagem ou escolha alguma existente e vamos praticar suas habilidades com figurino. Vá a uma loja física ou virtual e tente montar um look que se adeque às características da sua personagem, sempre pensando nas cores, formas e texturas que compõem as peças das roupas.



ENTREVISTAS E DEPOIMENTOS

ENTREVISTAS E DEPOIMENTOS

KENJI

Roteirista e Diretor de Arte, 23 anos:

Quando eu entrei no curso de Cinema, logo me identifiquei com a Direção de Arte, sempre gostei de mexer com trabalhos manuais então a Produção de Objetos e os efeitos práticos me puxaram atenção. Mas a parte mais interessante disso não é só o trabalho e sim as pessoas que você pode encontrar ao longo dessa área, trocar técnicas para produzir algo, aprender com a experiência dos outros, testar materiais e espalhar suas ideias com os outros é fantástico.

ALEXANDRA VINAGRE

Maquiadora e Caracterização, 25 anos:

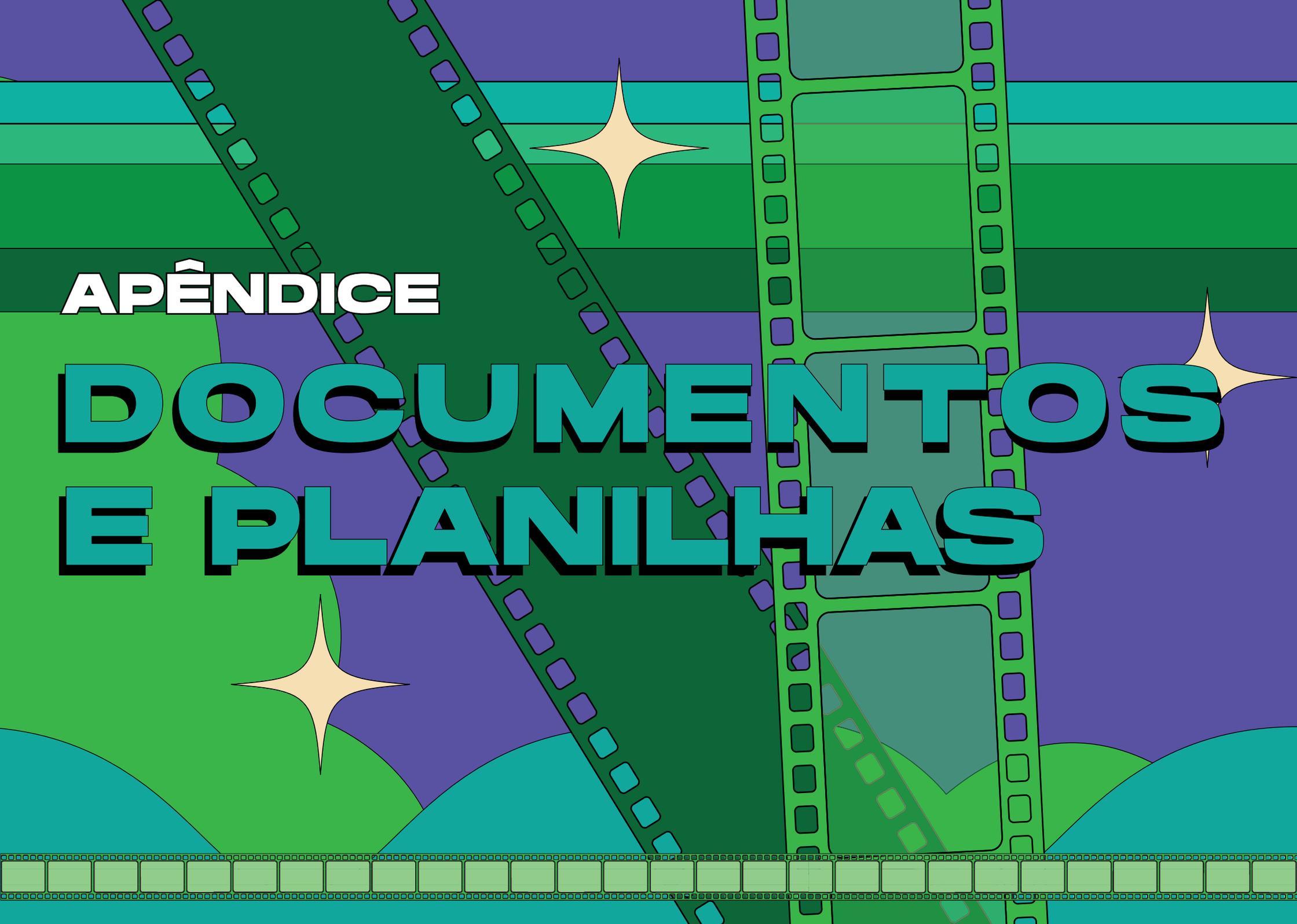
Acho que é indispensável se manter atualizada sobre os procedimentos de segurança e passar isso direitinho para os clientes além de estar sempre trabalhando em si mesmo sua parte mais humana, social. Parece bobagem mas tem projeto que você vai passar mais de 5 horas caracterizando a mesma personagem! Haja conversa! Então é muito importante entender sobre consentimento, manter os atores o mais perto possível, ouvir as contribuições que eles podem dar e saber se estão confortáveis com os procedimentos que vão ser realizados.

MARINA

Roteirista e Diretora de Arte, 23 anos:

A Direção de Arte dentro do Audiovisual sempre se comunicou comigo de maneira muito íntima. A sutileza na escolha de cores, as maneiras de como trabalhá-las, os fios soltos no cabelo de alguma personagem, as roupas que ela escolhe usar, os ambientes que frequenta. Enfim, a Arte nos comunica de maneira puramente imagética quem são esses personagens e o que é a história. Para mim, a Direção de Arte é onde o personagem se constrói fora do roteiro e se torna humano aos olhos do espectador. E assim como para cada ser humano, na Arte, os mínimos detalhes importam e comunicam. Do trabalho da Cenografia ao Figurino, da Produção de objetos à Maquiagem, tudo é feito com o nível de carinho e riqueza de detalhes de quem é apaixonado pelo que faz. E pessoas que são apaixonadas pelo que fazem, muitas vezes, conseguem realizar feitos improváveis e inviáveis dentro de uma filmagem.



The background features a vibrant, stylized design. It consists of horizontal bands of purple, teal, and green. Two film strips are overlaid: one diagonal from the top-left to the bottom-right, and one vertical on the right side. Three yellow, four-pointed starburst shapes are scattered across the composition. The overall aesthetic is reminiscent of mid-century modern graphic design.

APÊNDICE

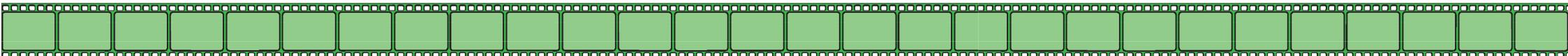
**DOCUMENTOS
E PLANILHAS**



Decupagem do roteiro ou Análise técnica

	Decupagem do Roteiro	Nome do projeto
--	----------------------	-----------------

cena ou sequênci a	luzc	enário	descriçã o da cena	pers onagens	figuraçã op	rops	armas/ veiculo/ animais	arte gráfica	adereç oe	feitos especiais	maquiagem / figurino	observações
1e	xt. nublado	pátio da escola	Camila está brincando com as outras crianças	Camila	Crianças	colar de coração		jornal com a notícia do desastre	casaco rosa versão 1 = normal		-maquiagem de machucado no braço e rosto -vestido amarelo	

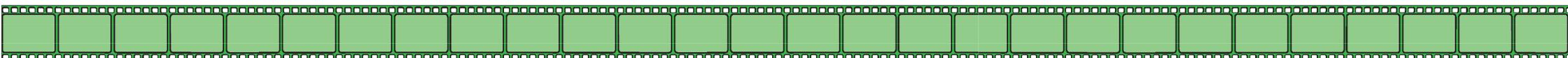


lista de objetos de cena/props (pode servir para outros tipos de objetos, como os adereços)

Lista de Props			
Nome do projeto e da equipe responsável			
objeto	observaçõesc	enas	dias de filmagem
EXEMPLO: boneca de pano	boneca de tecido com cabelo de lã1	,3,7	2 e 5

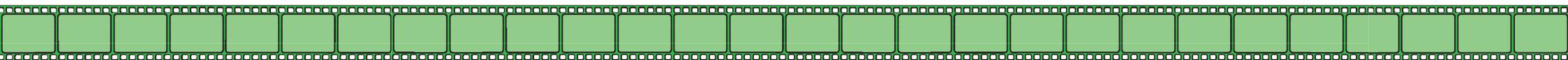
objeto	observaçõesc	enas	dias de filmagem

objeto	observaçõesc	enas	dias de filmagem



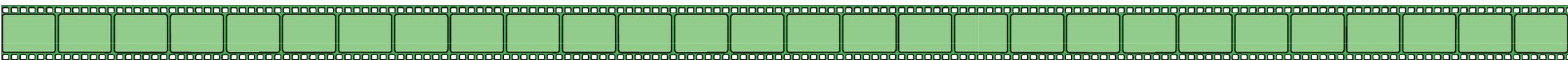
relatório de visita de locação

Nome do projeto: Locação:		Endereço: Telefone:		Equipe presente:	Fotos:
Cenários nesta locação:C		enas:P	ersonagens:		
notas da visita:		entradas, aberturas, janelas:		observações:	
Objetos que serão levados :					
Alterações de cenografia que serão feitas:					



caracterização ordem do dia

Nome do projeto e da equipe responsável		Ordem do Dia Caracterização					
Elenco	Personagem	Telefone	Entrada/SaídaM	aquiagem	Figurino	CenárioC	enas / Sequência
EXEMPLO:							
Maurício	Carlos Eduardo	61 98543-45897	h/18hn	atural, cabelo com gel	camisa de botão branca, jeans e sapatênis	Casa de Maurício	2, 5 e 10
Figurantes							
Equipe do dia:							
Obs:							
Em caso de chuva:							
Filmagem de amanhã:							



documento de romaneio

Romaneio			
Nome do projeto		Responsável:	
Loja :			
Observações:	Data de retirada:P	razo de devolução:	
Item	QuantidadeT	aman hosD	escrição da peça
EXEMPLO:			
camisa arara	1 peça	Mc	amisa azul com lantejoulas amarelas

REFERENCIAS

BIBLIOGRAFIA

BIBLIOGRAFIA

RIZZO, Michael. The Art Direction Handbook for Film. 1ª edição. Reino Unido: Focal Press, 2005.

LOBRUTTO, Vincent. The Filmmaker's Guide to Production Design. 1ª edição. ed. Nova York: Allworth Press, 2002.

MATOS, Maria Eduarda. Reflexões sobre a Gambiarra como Alternativa para a Direção de Arte no Cinema Universitário Brasileiro. 2018. 18 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharel em Cinema e Audiovisual) - Universidade Federal da Integração Latino Americana, Foz do Iguaçu, 2018.

HOWARD, Pamela. O que é cenografia?. 1ª edição. ed. São Paulo: Edições Sesc SP, 2017.

TANAJURA, Ana Carolina. "Direção de Arte, o que é isso? - Direção de Arte para Cinema no Brasil". Dissertação apresentada no curso de Pós Graduação em Direção de Arte para TV e Cinema da Universidade Estácio de Sá. Maio, 2009.

AMADO, Aianne. Leis de incentivo e a desvalia do cinema universitário: uma análise dos TCCs do curso de Imagem e Som. UFSCar. 2019.

RODRIGUES, Chris. O cinema e a produção. 2. ed. Rio de Janeiro: Lamparina, 2007

SILVA, Jessica Belém da; ANASTÁCIO, Francisca Alexandra de Macedo. Método Kanban como Ferramenta de Controle de Gestão. Id on Line Rev.Mult. Psic., 2019, vol.13, n.43, p. 1018-1027. ISSN: 1981-1179.

KLEON, Austin. Roube Como Um Artista: 10 Dicas Sobre Criatividade. Tradução Leonardo Villa-Forte. 1ª edição. ed. [S. l.]: Rocco Digital, 2013.

CASTRO, Waldírio Oliveira. Produção Executiva no Cinema em Campina Grande Estudo de Caso do Filme "Sobre Cabelos". 2013. Manuscrito (Graduação em Administração) - Universidade Estadual da Paraíba, Campina Grande, Paraíba, 2013.

AUMONT, Jacques. et al. A estética do filme. Campinas, SP: Papirus, 1995.

BORDWELL, David. Figuras traçadas na luz: a encenação no cinema. Tradução Maria Luiza Machado Jatobá. Campinas: Papirus, 2008.

OLIVEIRA JUNIOR, Luiz Carlos. A mise en scène no cinema: do clássico ao cinema de fluxo. 2ª edição. ed. atual. Campinas: Papirus, 2016.

FELLINI, Federico. Fazer um filme. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2000.



BELLANTONI, Patti. *If It's Purple, Someone's Gonna Die: The Power of Color in Visual Storytelling*. 1ª edição. ed. Burlington: Routledge, 2005.

GOETHE, J. W. *Doutrina das Cores*. Tradução: Marco Gianotti. 4ª edição. ed. rev. São Paulo: Nova Alexandria, 2013.

STORARO, Vittorio. *Vittorio Storaro: Writing with Light*. [S. l.]: Aperture, 2002. v. Volume 1: *The Light*.

STEPHENSON, Ralph; DEBRIX, Jean R. *O cinema como arte*. Tradução de Tati de Moraes. Rio de Janeiro: Zahar, 1969.

Katja Tschimmel. *Processos Criativos: A emergência de ideias na perspectiva sistêmica da criatividade*. Matosinhos: ESAD, 2011. 9, 2011.

OSBORN, Alex F. . *O poder criador da mente*. São Paulo: IBRASA, 1987.

GARNER, S; MCDONAGH-PHILP, D. *Problem Interpretation and Resolution via Visual Stimuli: The Use of 'Mood Boards' in Design Education*. In: *The Journal of Art and Design Education*, p. 57-64, 2001.

PANIZZA, Janaina Fuentes. *Metodologia e processo criativo em projetos de comunicação visual*. 2004. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação). Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo.

CALVO, A. 1980, *A cenografia do TBC: minha experiência de trabalho*, em FERRARA, J. A.; SERRONI, J.C., 1980, p. 28.

PIGNATARI, Decio. *Signagem da televisão*. 2. ed. São Paulo, SP: Brasiliense, 1984.

HART, Eric. *The Prop Building Guidebook: For Theatre, Film, and TV*. 2ª edição. ed. atual. Nova York: Routledge, 2017.

LURIE, Alison. *A linguagem das roupas*. Rio de Janeiro: Rocco, 1997.

LEITE, A., GUERRA, L. *Figurino, uma experiência na televisão*. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

LA MOTTE, Richard. *Costume design 101: the business and art of creating costumes for film and television*. Michigan: McNughton & Gunn, Estados Unidos, 2. Ed., 2010.



ENDEREÇOS ELETRÔNICOS

VENCEDORES do Festival de Gramado. [S. l.], 2020. Disponível em: <http://www.festivaldegramado.net/vencedores/>. Acesso em: 16 fev. 2021.

LUCARELLI, Fosco. Rear Window: dissecting and recreating a movie's scenario. [S. l.], 2012. Disponível em: <http://socks-studio.com/2012/04/24/rear-window-dissecting-and-recreating-a-movies-scenario/>. Acesso em: 18 fev. 2021.

WILFRED Buckland - Writer. [S. l.], 2021. Disponível em: <http://www.filmreference.com/Writers-and-Production-Artists-Bo-Ce/Buckland-Wilfred.html>. Acesso em: 19 fev. 2021.

ROCKENBACH, Fábio Luis. Muitas verdades e muitas cores em Herói, de Zhang Yimou. [S. l.], 2016. Disponível em: <https://revistamoviement.net/muitas-verdades-e-muitas-cores-em-heroi-de-zhang-yimou-1a0c5be3afb1>. Acesso em: 14 mar. 2021.

CURIOSIDADES sobre o filme Labirinto – A Magia do Tempo (1986). [S. l.], 2016. Disponível em: <https://www.proibidoler.com/cinema/curiosidades-sobre-o-filme-labirinto-a-magia-do-tempo-1986/#:~:text=Escher.,%E2%80%93%20A%20Magia%20do%20Tempo%E2%80%9D>. Acesso em: 8 abr. 2021.

NEAT, David. Making 'white card models' for film or television design. [S. l.], 2014. Disponível em: <https://davidneat.wordpress.com/2014/11/16/making-white-card-models-for-film-or-television-design/>. Acesso em: 20 abr. 2021.

BELLE, Julie. Techniques and Practical Skills in Scenery, Set Dressing and Decorating for Live-Action Film and Television. [S. l.], 2010. Disponível em: <https://www.issinstitute.org.au/wp-content/uploads/2011/04/ISS-FEL-REPORT-J-BELLE-low-res.pdf>. Acesso em: 22 abr. 2021.

DE TREKKER A GANHADORA DO OSCAR: A TRAJETÓRIA DE VE NEILL. [S. l.], 2020. Disponível em: <https://macabra.tv/de-trekker-a-ganhadora-do-oscar-a-trajetoria-de-ve-neill/>. Acesso em: 23 abr. 2021.

MODA e Cinema: as melhores colaborações entre diretores e estilistas. [S. l.], 2019. Disponível em: <https://www.revistaloficial.com.br/cultura/moda-e-cinema-as-melhores-colaboracoes-entre-diretores-e-estilistas>. Acesso em: 23 abr. 2021.

CASTRO, Ruy. Patricio Bisso, o sucesso de São Paulo Leia mais em: <https://vejasp.abril.com.br/cidades/patricio-bisso-capavejinha-1985/>. Veja São Paulo, São Paulo, 1 dez. 1985. Vejinha, p. 1. Disponível em: <https://vejasp.abril.com.br/cidades/patricio-bisso-capavejinha-1985/>. Acesso em: 23 abr. 2021.



FILMOGRAFIA

A Tempestade | Victor Tourjansky, Sam Taylor | 1928 | EUA
 E o Ventou Levou | Victor Fleming | 1939 | EUA
 Imagens de filmes de Georges Méliès
 Janela Indiscreta | Alfred Hitchcock | 1954 | EUA
 Cleopatra | Joseph L. Mankiewicz | 1963 | EUA
 Jumanji | Joe Johnston | 1995 | EUA
 Os Caça-Fantasmas | Ivan Reitman | 1984 | EUA
 Senhor dos Anéis | Peter Jackson | 2001/2003 Nova Zelândia/
 Estados Unidos
 Star Wars | George Lucas/Irvin Kershner/Richard Marquand/
 J. J. Abrams/Gareth Edwards/ Rian Johnson | 1977/2019 |
 EUA
 Que Horas Ela Volta | Anna Muylaert | 2015 | Brasil
 Sunrise - A Song of Two Humans | F. W. Murnau | 1927 | EUA
 Cidadão Kane | Orson Welles | 1941 | EUA
 Cidade dos Sonhos | David Lynch | 2002 | França/EUA
 A Ostra e o Vento | Walter Lima Jr. | 1997 | Brasil
 Chungking Express | Kar-Wai Wong | 1994 | China
 O Bebê de Rosemary | Roman Polanski | 1968 | EUA
 Amantes Eternos | Jim Jarmusch | 2013 | Reino Unido · Chipre
 · França · Alemanha
 Suspiria | Dario Argento | 1977 | Itália
 Os Sapatinhos Vermelhos | Michael Powell, Emeric
 Pressburger | 1948 | Reino Unido
 A Princesinha | Alfonso Cuarón | 1995 | EUA
 Possessão | Andrzej Żuławski | 1981 | França/Alemanha
 Ocidental
 O Espírito da Colmeia | Victor Erice | 1973 | Espanha
 O Clã das Adagas Voadoras | Zhang Yimou | 2005 | China

Julieta dos Espíritos | Federico Fellini | 1965 | Itália/França
 Retrato de Uma Jovem em Chamas | Céline Sciamma | 2019
 | França
 O Gabinete do Doutor Caligari | Robert Wiene | 1920 |
 Alemanha
 Kenoma | Eliane Caffé | 1998 | Brasil
 Um Corpo que Cai | Alfred Hitchcock | 1958 | EUA
 Colette | Wash Westmoreland | 2018 | EUA · Hungria · Reino
 Unido
 Hero | Zhang Yimou | 2002 | China
 Sonhando Acordado | Michel Gondry | 2006 | França/Itália
 Labirinto - A Magia do Tempo | Jim Henson | 1986 | Reino
 Unido/EUA
 Ensaio Sobre a Cegueira | Fernando Meirelles | 2008 | Brasil ·
 Canadá · Japão · Reino Unido · Itália
 Precisamos Falar Sobre o Kevin | Lynne Ramsay | 2012 |
 Reino Unido/EUA
 Psicopata Americano | Mary Harron | 2000 | EUA/Canadá
 O Silêncio dos Inocentes | Jonathan Demme | 1991 | EUA
 Raw | Julia Ducournau | 2017 | Bélgica/França
 Poltergeist - O Fenômeno | Tobe Hooper | 1982 | EUA
 Midsommar - O Mal Não Espera a Noite | Ari Aster | 2019 |
 Suécia/EUA
 O Formidável | Michel Hazanavicius | 2017 | França
 Lou! Journal Infime | Julien Neel | 2014 | França
 Amantes Eternos | Jim Jarmusch | 2013 | Reino Unido · Chipre
 · França · Alemanha
 Meu Tio | Jacques Tati | 1958 | França
 A Viagem de Chihiro | Hayao Miyazaki | 2001 | Japão

Retorno a Howard's End | James Ivory | 1992 | Reino Unido/
Japão
Meia Noite em Paris | Woody Allen | 2011 | EUA/Espanha
Mâdadayo | Akira Kurosawa | 1993 | Japão
A Noviça Rebelde | Robert Wise | 1965 | EUA
O Piano | Jane Campion | 1993 | Austrália/Nova Zelândia/
França
Macunaíma | Joaquim Pedro de Andrade | 1969 | Brasil
Liberdade, Liberdade | Vinícius Coimbra | 2016 | Brasil
Solaris | Andrei Tarkovsky | 1972 | União Soviética
Helter Skelter | Mika Ninagawa | 2012 | Japão
Twin Peaks | David Lynch | 1990 | EUA
Bonequinha de Luxo | Blake Edwards | 1961 | EUA
O Cristal Encantado | Jim Henson, Frank Oz | 1983 | EUA/
Reino Unido
Labirinto do Fauno | Guillermo del Toro | 2006 | Espanha/
México/EUA
A Pele que Habito | Pedro Almodóvar | 2011 | Espanha
Bacurau | Kleber Mendonça Filho, Juliano Dornelles | 2019 |
Brasil/França
Cisne Negro | Darren Aronofsky | 2010 | EUA
A Criada | Park Chan-wook | 2016 | Coreia do Sul
Faroeste Caboclo | René Sampaio | 2013 | Brasil
A Cidade das Crianças Perdidas ou Ladrão de Sonhos | Jean-
Pierre Jeunet, Marc Caro | 1995 | França/Espanha/Alemanha
Era uma Vez em... Hollywood | Quentin Tarantino | 2019 |
Estados Unidos Reino Unido
Por uns Dólares a Mais | Sergio Leone | 1965 | Itália/França/
Alemanha Ocidental

Pele de Asno | Jacques Demy | 1970 | França
A Luneta do Tempo | Alceu Valença | 2014 | Brasil
Amor à Flor da Pele | Wong Kar-wai | 2000 | China/França
O Leopardo | Luchino Visconti | 1963 | Itália/França
O Demônio das Onze Horas | Jean-Luc Godard | 1965 |
França/Itália
Santa Sangre | Alejandro Jodorowsky | 1989 | México
Objetos Cortantes | Jean-Marc Vallée | 2018 | EUA
Meu Pedacinho de Chão | Luiz Fernando Carvalho | 2014 |
Brasil
A Bruxa | Robert Eggers | 2015 | EUA/Canadá
La Boum: No Tempo dos Namorados | Claude Pinoteau |
1980 | França
O Beijo da Mulher Aranha | Hector Babenco | 1985 | Brasil/
EUA
Amadeus | Miloš Forman | 1984 | EUA
Satyricon | Federico Fellini | 1969 | Itália
Fome de Viver | Tony Scott | 1983 | Reino Unido
Casanova | Federico Fellini | 1976 | Itália/EUA
Hoje é Dia de Maria | Luiz Fernando Carvalho | 2005 | Brasil
O Fantasma da Opera | Rupert Julian | 1925 | EUA
A Companhia de Lobos | Neil Jordan | 1984 | Reino Unido



Disponível em: <https://cinetext.wordpress.com/2017/04/28/tempest-usa-1928/> Acesso em: 19 fev. 2021.

Disponível em: <http://www.silentera.com/PSFL/data/D/Dove1927.html> Acesso em: 19 fev. 2021.

Disponível em:
<https://br.pinterest.com/pin/AdZHB9Hv58b41ACWnbtlihiyYOqtjDv2bP6KpmbdB2ITsb-K2cvnSVE/> Acesso em: 20 fev. 2021.

Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/155444624622954175/> Acesso em: 20 fev. 2021.

Disponível em: <http://socks-studio.com/2012/04/24/rear-window-dissecting-and-recreating-a-movies-scenario/> Acesso em: 21 fev. 2021.

Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/132222939033341431/> Acesso em: 21 fev. 2021.

Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/461970874274738988/> Acesso em: 21 fev. 2021.

Disponível em: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Robin_Hood_\(1922\)_-_Set_2.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Robin_Hood_(1922)_-_Set_2.jpg) Acesso em: 22 fev. 2021.

Disponível em: <https://www.housebeautiful.com/lifestyle/g4573/gone-with-the-wind-facts/> Acesso em: 22 fev. 2021.

Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/39265827991431602/> Acesso em: 22 fev. 2021.

Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/36943659433213549/> Acesso em: 22 fev. 2021.

Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/4011087158677932/> Acesso em: 23 fev. 2021.

Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/188166090670680304/> Acesso em: 23 fev. 2021.

Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/46936021103361576/> Acesso em: 23 fev. 2021.

Disponível em: <https://populareverything.com/behind-the-force-rare-and-iconic-behind-the-scenes-moments-captured-on-set-of-the-star-wars-saga/> Acesso em: 23 fev. 2021.

Disponível em: https://cinecartaz.publico.pt/Filme/354907_que-horas-ela-volta Acesso em: 10 mar. 2021.

Disponível em: <https://abcine.org.br/site/abc-realiza-live-com-o-diretor-de-arte-marcos-pedroso/> Acesso em: 10 mar. 2021.



Disponível em:<http://revistadecinema.com.br/2014/07/fotografa-uruguaia-barbara-alvarez-participa-do-debate-de-boa-sorte-em-paulinia/> Acesso em: 10 mar. 2021.

Disponível em:<https://revistaquem.globo.com/Entrevista/noticia/2015/10/diretora-anna-muylaert-fala-sobre-que-horas-ela-volta-estou-orgulhosa-de-mim.html> Acesso em: 12 mar. 2021.

Disponível em:<https://br.pinterest.com/pin/460493130653559834/> Acesso em: 12 mar. 2021.

Disponível em:<https://br.pinterest.com/pin/468867011204679092/> Acesso em: 13 mar. 2021.

Disponível em:<https://br.pinterest.com/pin/704039354237933304/> Acesso em: 13 mar. 2021.

Disponível em:<https://br.pinterest.com/pin/439734351098387217/> Acesso em: 13 mar. 2021.

Disponível em:https://www.moma.org/explore/inside_out/2010/03/23/f-w-murnaus-sunrise-a-song-of-two-humans/ Acesso em: 23 mar. 2021.

Disponível em:<https://br.pinterest.com/pin/11610911530115909/> Acesso em: 23 mar. 2021.

Disponível em:<https://br.pinterest.com/pin/6614730692534029/> Acesso em: 25 mar. 2021.

Disponível em:<https://br.pinterest.com/pin/528328600043576535/> Acesso em: 25 mar. 2021.

Disponível em:<https://br.pinterest.com/pin/633387437603435/> Acesso em: 03 abr. 2021.

Disponível em:<https://br.pinterest.com/pin/358739926562136840/> Acesso em: 03 abr. 2021.

Disponível em:<https://luznofimdatela.wordpress.com/2017/03/01/luz-no-fim-da-tela-6-a-ostra-e-o-vento/> Acesso em: 03 abr. 2021.

Disponível em:
<https://br.pinterest.com/pin/528328600043724726/>
<https://br.pinterest.com/pin/528328600043724782/>
<https://br.pinterest.com/pin/528328600043724734/>
<https://br.pinterest.com/pin/528328600043724767/>
<https://br.pinterest.com/pin/528328600043724751/>
<https://br.pinterest.com/pin/528328600043724790/>
Acesso em: 04 abr. 2021.

Disponível em:
<https://br.pinterest.com/pin/528328600043731690/>
Acesso em: 05 abr. 2021.

Disponível em:

<https://br.pinterest.com/pin/528328600043743580/>
<https://br.pinterest.com/pin/528328600043743537/>
<https://br.pinterest.com/pin/528328600043743539/>
<https://br.pinterest.com/pin/528328600043743526/>
<https://br.pinterest.com/pin/528328600043743768/>
<https://br.pinterest.com/pin/528328600043743445/>
Acesso em: 8 abr. 2021.

Disponível em:

<https://br.pinterest.com/pin/528328600043752976/>
<https://br.pinterest.com/pin/528328600043750821/>
<https://br.pinterest.com/pin/528328600043752996/>
Acesso em: 10 abr. 2021.

Disponível em:

<https://br.pinterest.com/pin/528328600043753207/>
<https://br.pinterest.com/pin/528328600043753180/>
<https://br.pinterest.com/pin/528328600043753244/>
Acesso em: 13 abr. 2021.

Disponível em:

<https://br.pinterest.com/pin/528328600043753456/>
<https://br.pinterest.com/pin/528328600043753452/>
Acesso em: 14 abr. 2021.

Disponível em:

<https://br.pinterest.com/pin/528328600043753658/>
Acesso em: 16 abr. 2021.

Disponível em:

<https://br.pinterest.com/pin/528328600043761891/>
<https://br.pinterest.com/pin/528328600043761893/>
Acesso em: 16 abr. 2021.

Disponível em:

<https://br.pinterest.com/pin/528328600043762174/>
<https://br.pinterest.com/pin/528328600043762175/>
<https://br.pinterest.com/pin/528328600043762180/>
<https://br.pinterest.com/pin/652318327258939290/>
Acesso em: 16 abr. 2021.

Disponível em:

<https://br.pinterest.com/pin/853361829377372483/>
<https://br.pinterest.com/pin/528328600043754482/>
<https://br.pinterest.com/pin/528328600043758814/>
<https://br.pinterest.com/pin/528328600043758827/>
<https://br.pinterest.com/pin/528328600043758744/>
<https://br.pinterest.com/pin/528328600043758743/>
<https://br.pinterest.com/pin/528328600043758742/>
<https://br.pinterest.com/pin/528328600043758771/>
<https://br.pinterest.com/pin/528328600043758673/>
<https://br.pinterest.com/pin/528328600043758671/>
<https://br.pinterest.com/pin/528328600043758662/>
<https://br.pinterest.com/pin/528328600043758706/>
<https://br.pinterest.com/pin/528328600043758664/>
<https://br.pinterest.com/pin/528328600043758551/>
<https://br.pinterest.com/pin/528328600043758705/>
<https://br.pinterest.com/pin/528328600043758525/>

<https://br.pinterest.com/pin/528328600043758543/>
<https://br.pinterest.com/pin/528328600043758509/>
<https://br.pinterest.com/pin/528328600043758399/>
<https://br.pinterest.com/pin/528328600043758436/>
<https://br.pinterest.com/pin/528328600043758348/>
<https://br.pinterest.com/pin/528328600043758368/>
<https://br.pinterest.com/pin/528328600043758316/>
<https://br.pinterest.com/pin/528328600043758334/>
<https://br.pinterest.com/pin/528328600043758291/>
<https://br.pinterest.com/pin/528328600043758254/>
<https://br.pinterest.com/pin/528328600043754969/>
<https://br.pinterest.com/pin/528328600043755010/>
<https://br.pinterest.com/pin/528328600043754960/>
<https://br.pinterest.com/pin/528328600043754697/>
<https://br.pinterest.com/pin/528328600043754919/>
<https://br.pinterest.com/pin/528328600043754911/>
<https://br.pinterest.com/pin/528328600043754647/>
<https://br.pinterest.com/pin/528328600043754611/>
<https://br.pinterest.com/pin/528328600043754658/>
<https://br.pinterest.com/pin/528328600043754495/>
<https://br.pinterest.com/pin/528328600043754548/>
<http://filmsketchr.blogspot.com/2014/10/do-magic-dance-with-labyrinth-concept.html?m=1>
 Acesso em: 16 abr. 2021.

Disponível em:
<https://studiesofafilmlandscape.wordpress.com/>
 Acesso em: 17 abr. 2021.

Disponível em:
<https://prod3.agileticketing.net/websales/pages/info.aspx?evtinfo=126595~5f969332-ec94-41af-822d-5c7ec8f2ca2b&>
 Acesso em: 17 abr. 2021.

Disponível em:
https://www.boredpanda.com/directors-draw-storyboards-movie-scenes/?utm_source=google&utm_medium=organic&utm_campaign=organic
 Acesso em: 17 abr. 2021.
 Disponível em:<https://www.dga.org/Craft/DGAQ/All-Articles/1002-Summer-2010/Drawing-Board-Sound-of-Music.aspx>
 Acesso em: 17 abr. 2021.

Disponível em:<https://www.vanityfair.com/culture/2012/01/midnight-in-paris-art-direction-production-design-sketch-to-still#slide=4>
 Acesso em: 17 abr. 2021.

Disponível em:<https://www.livemaster.com/topic/3213908-article-30-photos-that-will-change-your-vision-of-favorite-movies-forever>
 Acesso em: 17 abr. 2021.

Disponível em:
<https://deboramesquita.myportfolio.com/liberdade-liberdade>
 Acesso em: 18 abr. 2021.

Disponível em:
<https://floobynoooby.blogspot.com/2011/12/art-of-studio-ghibli-part-9.html>
Acesso em: 18 abr. 2021.

Disponível em:
<http://www.cinemastyle.blogspot.com/2009/04/art-of-film-renderings-from-cinema.html>
Acesso em: 18 abr. 2021.

Disponível em:
<https://davidneat.wordpress.com/methods/white-card-models-for-filmtv-work/>
Acesso em: 18 abr. 2021.

Disponível em:
<https://www.aarquiteta.com.br/blog/porque-escolhi-o-archicad-como-meu-programa-bim/>
Acesso em: 20 abr. 2021.

Disponível em:
<https://www.render.com.br/cursos/revit/revit-architecture-2017-fundamentos>
Acesso em: 20 abr. 2021.

Disponível em:
<https://www.vivadecora.com.br/pro/tecnologia/o-que-e-autocad/>
Acesso em: 20 abr. 2021.

Disponível em: print retirado do link <https://www.youtube.com/watch?v=gj4ZV49ZJ-k> no video Learning Project Table Design in SketchUp por Kyle Webb
Acesso em: 20 abr. 2021.

Disponível em:
<https://www.ohdecasaa.com/2015/08/como-ler-planta-da-sua-casa.html>
Acesso em: 20 abr. 2021.

Disponível em:
<https://martywhite.london/blogs/interiors/tv-set-interior-design-nbcs-will-grace>
Acesso em: 20 abr. 2021.

Disponível em:
<http://cadista-civil.blogspot.com/2011/05/planta-baixa-cortes-e-fachadas.html>
Acesso em: 20 abr. 2021.

Disponível em:
<https://www.pinterest.ca/pin/528328600043881698/>
Acesso em: 21 abr. 2021.

Disponível em:
<https://www.pinterest.ca/pin/528328600043838914/>
Acesso em: 21 abr. 2021.



Disponível em:
<https://www.pinterest.ca/pin/528328600043838922/>
Acesso em: 21 abr. 2021.

Disponível em:
<https://www.pinterest.ca/pin/528328600043856098/>
Acesso em: 21 abr. 2021.

Disponível em:
<https://www.pinterest.ca/pin/528328600043855604/>
Acesso em: 21 abr. 2021.

Disponível em:
<https://br.pinterest.com/pin/528328600043828060/>
Acesso em: 21 abr. 2021.

Disponível em:
<https://www.pinterest.ca/pin/528328600043828081/>
Acesso em: 21 abr. 2021.

Disponível em:
<https://www.pinterest.ca/pin/528328600043828077/>
Acesso em: 21 abr. 2021.

Disponível em:
<https://www.pinterest.ca/pin/528328600043863001/>
Acesso em: 21 abr. 2021.

Disponível em:
<https://www.pinterest.ca/pin/528328600043863854/>
Acesso em: 21 abr. 2021.

Disponível em:
<https://www.pinterest.ca/pin/528328600043863903/>
Acesso em: 21 abr. 2021.

Disponível em:
<https://www.pinterest.ca/pin/528328600043851878/>
Acesso em: 21 abr. 2021.

Disponível em:
<https://www.pinterest.ca/pin/528328600043851884/>
Acesso em: 21 abr. 2021.

Disponível em:
<https://www.pinterest.ca/pin/528328600043838857/>
Acesso em: 21 abr. 2021.

Disponível em:
<https://www.pinterest.ca/pin/528328600043838852/>
Acesso em: 21 abr. 2021.

Disponível em:
<https://www.pinterest.ca/pin/528328600043880851/>
Acesso em: 21 abr. 2021.



Disponível em:
<https://www.pinterest.ca/pin/528328600043883581/>
Acesso em: 21 abr. 2021.

Disponível em:
<https://hpr.com/portfolio-item/middle-eastern-props/>
Acesso em: 22 abr. 2021.

Disponível em:
<https://m.leijaja.com/cultura/2020/04/08/elenco-de-bacurau-se-reune-e-manda-recado-sobre-pandemia/>
Acesso em: 22 abr. 2021.

Disponível em:
<https://br.pinterest.com/pin/528328600043891580/>
Acesso em: 22 abr. 2021.

Disponível em:
<https://br.pinterest.com/pin/528328600043890512/>
Acesso em: 22 abr. 2021.

Disponível em:
<https://br.pinterest.com/pin/528328600043900533/>
Acesso em: 22 abr. 2021.

Disponível em:
<https://br.pinterest.com/pin/528328600043893344/>
Acesso em: 22 abr. 2021.

Disponível em:
<https://br.pinterest.com/pin/528328600043893374/>
Acesso em: 22 abr. 2021.

Disponível em:
<https://br.pinterest.com/pin/528328600043892833/>
Acesso em: 22 abr. 2021.

Disponível em:
<https://br.pinterest.com/pin/528328600043893628/>
Acesso em: 22 abr. 2021.

Disponível em:
<https://br.pinterest.com/pin/528328600043893788/>
Acesso em: 22 abr. 2021.

Disponível em:
<https://br.pinterest.com/pin/528328600043890592/>
Acesso em: 22 abr. 2021.

Disponível em:
<https://br.pinterest.com/pin/528328600043890586/>
Acesso em: 22 abr. 2021.

Disponível em:
<https://br.pinterest.com/pin/528328600043885575/>
Acesso em: 22 abr. 2021.

Disponível em:
<https://br.pinterest.com/pin/528328600043892757/>
Acesso em: 22 abr. 2021.

Disponível em:
<https://br.pinterest.com/pin/528328600043885541/>
Acesso em: 22 abr. 2021.

Disponível em:
<http://www.ogatodaalice.com/2015/01/exposicao-thanara-schonardie-meu.html>
Acesso em: 22 abr. 2021.

Disponível em:
<https://bocadoinferno.com.br/criticas/2018/12/objetos-cortantes-2018/>
Acesso em: 22 abr. 2021.

Disponível em:
<https://cinemaemcena.com.br/coluna/ler/2515/episodio-114-o-beijo-da-mulher-aranha-1985>
Acesso em: 22 abr. 2021.

Disponível em:
<https://carollobato.com/o-beijo-da-mulher-aranha-e-tema-de-bate-papo-online-na-sessao-diva-da-fundacao-cultural-badesc/>
Acesso em: 22 abr. 2021.

Disponível em:
<http://cinezen cultural.com.br/site/wp-content/uploads/2010/04/beijomulheraranha.jpg>
Acesso em: 23 abr. 2021.

Disponível em:
<https://wannabenerd.medium.com/o-animal-cordial-2869208bc26>
Acesso em: 23 abr. 2021.

Disponível em:
<https://oportaln10.com.br/entretenimento/critica-luneta-do-tempo-38344/>
Acesso em: 23 abr. 2021.

Disponível em:
<https://gshow.globo.com/novelas/o-tempo-nao-para/noticia/kiko-mascarenhas-pega-adereco-emprestado-de-costureira-e-escreve-bilhete-de-agradecimento.ghtml>
Acesso em: 23 abr. 2021.

Disponível em:
<https://revistaquem.globo.com/QUEM-15-anos/noticia/2015/06/conheca-detalhes-sobre-fantastica-fabrica-de-figurinos-da-tv-globo.html>
Acesso em: 23 abr. 2021.



Disponível em:

<https://www.dreadcentral.com/news/120191/music-murder-celebration-phantom-opera/>

Acesso em: 23 abr. 2021.

Disponível em:

<http://www.europafilmes.com.br/v2/imprensa/filmes-que-representaram-o-brasil-no-oscar>

Acesso em: 23 abr. 2021.

Disponível em:

<https://www.instagram.com/p/CN75UrQHt5L/>

Acesso em: 23 abr. 2021.

Disponível em:

<http://jampaonline.blogspot.com/2013/01/atriz-paraibana-sera-tia-de-isis.html>

Acesso em: 23 abr. 2021.

Disponível em:

<http://blog.looke.com.br/2019/11/28/era-uma-vez-em-hollywood-uma-historia-quase-real/>

Acesso em: 10 mai. 2021.

