

UNIVERSIDADE ESTADUAL DO MARANHÃO
CENTRO DE CIÊNCIAS TECNOLÓGICAS
CURSO DE ARQUITETURA

ANA ISABELA SOARES MARTINS DA SILVA

O Projeto de Direção de Arte do Vídeo de Curta-Metragem
Tatuagem

São Luís
2008

ANA ISABELA SOARES MARTINS DA SILVA

**O Projeto de Direção de Arte do Vídeo de Curta-Metragem
Tatuagem**

Monografia apresentada ao Curso de
Arquitetura da Universidade Estadual do
Maranhão, para obtenção do grau de
Bacharel em Arquitetura.

São Luís
2008

ANA ISABELA SOARES MARTINS DA SILVA

**O Projeto de Direção de Arte do Vídeo de Curta-Metragem
Tatuagem**

Monografia apresentada ao Curso de
Arquitetura da Universidade Estadual do
Maranhão, para obtenção do grau de
Bacharel em Arquitetura.

Aprovada em ____/____/____

BANCA EXAMINADORA

Marcia Teresa Campos Marques (Orientadora)
Universidade Federal do Maranhão

Célia Regina Mesquita Santos
(Examinadora interna)

Roberto Eite Hukai
(Examinador externo)

*À Ana, à Isabela, aos Soares, aos Martins e aos da
Silva*

AGRADECIMENTOS

Nunca pensei em fazer arquitetura, embora tenha me enquadrado de forma tão perfeita ao curso que não me imagine em outra formação. Talvez o acaso tenha me feito traçar esse destino, mas um passado cheio de evidências desse presente arquitetônico se revelou na mudança da casa em que vivemos minha avó, minha mãe e eu parar o apartamento que hoje compartilho com a minha mãe carregando a lembrança de vovó.

Na arrumação dos nossos pertences, “mãezinha” separou meus antigos brinquedos e livros para doação e, observando aqueles muitos objetos de uma criança feliz declarou impressionada como tudo aquilo anunciava as vertentes que eu seguiria no futuro, a arquitetura e o cinema.

Ela observou certo, as provas estavam ali, a casinha com a família de bonecos de pano, o Chalé Suíço, a coleção de Playmobil e a de Lego. Os roteirinhos de desenhos animados batidos na máquina de escrever acompanhados pelos storyboards das cenas, até bem feitos para alguém que desconhecia a técnica. Os cadernos de desenho, as coleções de revistas, enfim, tudo faz parte da bagagem que carrego na formação que implicitamente escolhi.

Agradeço a minha mãe, Célia Soares Martins, pai, Antonio Rafael da Silva, e madrinha, Maria Alice Mello, pelo exemplo e incentivo para traçar o caminho acadêmico.

A minha avó Anizia.

Ao meu querido irmão mais velho, Antonio Rafael da Silva Júnior, pai de Pedro e Alice.

Aos meus tios e segundos pais, Joca e Léa. Aos primos frutos dessa união e seus filhos, em especial ao meu padrinho Rogério.

Aos meus outros tios, Dóris, Lucinéa, Pedrinho e Willibaldo, e seus descendentes.

As minhas tias paternas, Glória e Conceição, e aos primos de Brasília.

Aos tios postiços, amigos da minha mãe.

A Nega que trabalha na minha casa a muitos anos.

A Prof^a Marcia pelo incentivo e coragem de ter aceitado orientar esse trabalho.

A Profª Célia pela co-orientação.

Ao Roberto Eite Hukai, arquiteto diretor de arte, que sanou todas as minhas dúvidas no desenvolvimento desse trabalho e sempre se mostrou disponível para tanto, embora ainda não me conheça pessoalmente.

A Elda e Haíssa, minhas melhores amigas, pela cumplicidade de vida.

Ao Edir, meu melhor amigo, que apesar da distância não perdeu o posto.

Ao Leonardo, amigo de grandes conversas.

A Maria Thereza, amiga que incentivou meus primeiros estudos de cinema.

A Tássia que deixa saudades pela distância.

Ao Arturo e ao William, novos amigos, pelos momentos e permanência do triunvirato.

A Jalila Eos, amiga de curso e futura parceira de projetos arquitetônicos.

A Andiara pelas muitas correções gramaticais e tempo dedicado.

Ao Joaquim Haickel que disponibilizou a poesia Tatuagem e me concedeu total liberdade de intervenção na sua obra.

Aos colegas de curso, em especial aos que participaram dos grupos: Sindicato, EPPA e DA gestão 2008, os quais fiz e faço parte.

Aos demais professores, funcionários, prestadores de serviço, flanelinhas e a todas as pessoas com quem tive contato e convivi durante o período de duração do curso no bairro da Praia Grande.

A Rossana Foglia, Daniela Castilho, Débora Butruce, Andréa Falcão, Fabián Nuñez, Andrés Sandoval, Camila Furloni e a todos que ajudaram de alguma forma no desenvolvimento desse trabalho.

*"Admiro os poetas. O que eles dizem com duas
palavras a gente tem que exprimir com
milhares de tijolos".*

João Batista Vilanova Artigas

RESUMO

A direção de arte, ramo do audiovisual responsável pela tradução física do roteiro, ou seja, pela construção da imagem de uma determinada obra visual através da composição de objetos de decoração, figurinos, maquiagem, efeitos especiais, locações e cenários conforme o contexto em que essa se encontra ainda é pouco explorada no campo acadêmico, fato expressado pela quase inexistência de referências teóricas. O presente trabalho visa contribuir para reverter essa situação ao criar uma metodologia de trabalho iniciada, respectivamente, na análise do roteiro, na confecção dos storyboards, primeira concepção da imagem, na escolha das locações, no projeto de cenário e nas sugestões de figurino. A arquitetura se mostra presente em todas essas etapas sendo um fator essencial para o desenvolvimento do trabalho de direção de arte.

Palavras-chave: direção de arte, arquitetura, audiovisual, locação.

ABSTRACT

The production design, branch of the responsible audiovisual for the physical translation of the script, that is, for the construction of the image of one determined visual workmanship through the decoration object composition, costumes, visual effects, make-up, locations and scenes the context where this if still finds little is explored in the academic field, fact expressed for almost the inexistence of theoretical references. The present work aims at to contribute to revert this situation when creating an initiated methodology of work, respectively, in the analysis of the script, in the confection of storyboards, first conception of the image, in the choice of the locations, the project of scene and the suggestions of costumes. The architecture if shows to gift in all these stages being an essential factor for the development of the work of production design.

Word-keys: Production design. Architecture. Audiovisual. Location.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Le Dejeuner Bebe	13
Figura 2 – Metrópolis – Fritz Lang	14
Figura 3 - O encouraçado Potekin- Eisenstein	15
Figura 4 – E o vento levou	16
Figura 5 – Os pássaros – Alfred Hitchcock	18
Figura 6 – Meu Tio – Jacques Tatit	19
Figura 7 – Play Time – Jacques Tatit	20
Figura 8 – Gaviões e passarinhos – Pasolini	21
Figura 9 – Barry Lyndon – Stanley Kubrick	21
Figura 10 – Laranja Mecânica – Stanley Kubrick	22
Figura 11 – Blade Runner- Ridley Scott	23
Figura 12 – Imagem Story Board 1	33
Figura 13 – Imagem Story Board 2	34
Figura 14 - Imagem Story Board 3	35
Figura 15 - Imagem Story Board 4	36
Figura 16 - Imagem Story Board 5	37
Figura 17 - Imagem Story Board 6	38
Figura 18 - Imagem retirada do frame do filme Corpo	39
Figura 19 - Imagem retirada do frame do filme Corpo	40
Figura 20 - Imagem retirada do frame do filme Corpo	41
Figura 21 – Locações, Rua de Jaracati Shopping	42
Figura 22 – Praça de alimentação Jaracati Shopping	43
Figura 23 – Levantamento de locação	44
Figura 24 – Levantamento fotográfico: quarto da menina	45
Figura 25 – Levantamento fotográfico: escritório	46
Figura 26 – Perpectiva, facha, estúdio de tatuagem	47
Figura 27 - Perpectiva, facha, estúdio de tatuagem	48
Figura 28 - Perpectiva, facha, estúdio de tatuagem	48
Figura 29 – Figurino dos figurantes	50
Figura 30 – Figurino do participante: homem computador	51

Figura 31 - Figurino do participante: rapaz rua	52
Figura 32 - Figurino do participante: garota rua	53
Figura 33 - Figurino do participante: nissei	54
Figura 34 - Figurino do participante: menina	55
Figura 35 - Figurino dos participantes	56

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	12
2	HISTÓRICO DA DIREÇÃO DE ARTE: a evolução junto ao cinema.....	13
3	ROTEIRO: o início da direção de arte.....	25
4	ESCOLHA DE LOCAÇÕES, A CONSTRUÇÃO DA IMAGEM AUDIOVISUAL.....	39
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	57
	REFERÊNCIAS.....	58
	APÊNDICE.....	59

1 INTRODUÇÃO

O trabalho que será apresentado é o projeto de direção de arte em fase de pré-produção, anterior ao início das filmagens, do vídeo de curta-metragem, adaptado da poesia de título homônimo, *Tatuagem*. Como os estudos específicos sobre a área de direção de arte são escassos tanto no Brasil quanto no exterior, um grande obstáculo encontrado durante a sua realização, foi a insuficiência de referências bibliográficas, fato que o transformou em um trabalho autoral.

A metodologia de projeto, carente de recursos para a elaboração do embasamento teórico, foi fundamentada na troca de informações com arquitetos atuantes na área e na própria metodologia do projeto arquitetônico, resultando no desenvolvimento de três capítulos subseqüentes. O primeiro é um resumo do levantamento histórico da prática da direção de arte junto ao cinema desde o seu início, apresentando uma visão das primeiras composições cenográficas, passando pelos filmes e diretores que inovaram na concepção visual como pioneiros dessa linguagem, pelas inovações tecnológicas e pelo desenvolvimento de efeitos especiais.

O segundo, inicia a metodologia de projeto empregada nesse trabalho, através da análise do roteiro adaptado que foi inspirado na poesia *Tatuagem*, escrito e desenvolvido para esse Trabalho Final de Graduação pela autora do mesmo, sendo traduzido visualmente por meio de storyboards, ferramenta auxiliar que permite uma noção maior de enquadramento e do objeto do enquadramento - a cena, daquilo que será filmado.

O terceiro é o emprego da análise do roteiro e da visualização do storyboard na escolha das partes das locações a serem empregadas na obra audiovisual e projeto de cenários, dos objetos a serem inseridos nas cenas e das sugestões de figurino.

A fim de fortalecer a área de direção de arte como campo teórico autônomo na constituição das características estéticas do audiovisual, pretende-se diante da conclusão desse Trabalho Final de Graduação fornecer mais um título a ser somado, diante da quase inexistente bibliografia específica nessa área, e comprovar através do mesmo a relação intrínseca entre a direção de arte e a arquitetura.

2 HISTÓRICO DA DIREÇÃO DE ARTE: a evolução junto ao cinema

No final do século XIX, inspirada pela invenção e consolidação da fotografia, a criatividade humana passou a sentir necessidade de transpor o registro apenas de imagens inanimadas para registrar imagens em movimento. Esse feito acabou sendo realizado em 1895, segundo a versão histórica oficial, pelos Irmãos Lumière, Auguste Marie Louis Nicholas Lumière (1862 - 1954) e Louis Jean Lumière (1864 – 1948), através do cinematógrafo, aparelho que dá nome ao cinema. O processo baseava-se no registro e reprodução de várias imagens congeladas, gerando, assim, a ilusão de movimento. Os Irmãos Lumière, além de inventores do cinema, também são autores dos primeiros filmes realizados na história. *L'arrivée d'un train em Gare de la Ciotat* (1895), *La Sortie des l'usines Lumière à Lyon* (1895) e *Le Repas de Bébé* (1895) foram os primeiros de uma extensa filmografia, todos documentais, mostrando o cotidiano de seus personagens, seu comportamento e o espaço em que estavam inseridos sem qualquer intervenção pré-filmagens, por menor que fosse, ocasionadas pelas limitações de equipamento e material. As câmeras eram desprovidas de mobilidade, fixadas em tripé, e a película, preto e branco da época, pouco sensível à intensidade da luz.



Figura 1 – Le Deieuner Bebe – Irmãos Lumiere

Logo esse modelo “natural” de registro do dia-a-dia foi modificado, tanto para prender a atenção do espectador, já entediado com o formato da recém

invenção, quanto pela evolução dos equipamentos de filmagem. Já na década de 10, do século XX, com o empréstimo de técnicas teatrais de cenografia, foram confeccionados tapumes pintados, às vezes em perspectiva, que serviam como pano de fundo para contextualizar no enredo do filme os espaços em que estavam inseridos. Esses primeiros cenários, ainda que primitivos, contribuíram para a leitura da imagem cinematográfica que começava a caminhar para a autonomia, embora ainda se apoiasse na cenografia, na pintura e na fotografia. Mas, mesmo com cenários estáticos, alguns cineastas conseguiram realizar filmes significativos para a humanidade.

O austríaco Fritz Lang (1890-1976), na década de 20, realizou *Metrópolis* (1927), filme ícone da interação entre cinema e arquitetura e o primeiro a demonstrar uma visão futurista através de uma cidade cosmopolita, rica e próspera movida pelo trabalho do proletariado, pobre e explorado escondido em seu subsolo. Essas duas cidades nunca se vêem, mas quando ocorre um encontro acidental, as duas realidades se chocam. Mesmo teatrais e pictóricos os cenários contextualizam os dois mundos demonstrados pelo diretor, que ao mesmo tempo exhibe uma cidade futurista e critica o modelo trabalhista do seu presente histórico contribuindo, com sua obra, na inspiração para a futura criação de um novo gênero cinematográfico, a ficção científica.



Figura 2 – Metrópolis – Fritz Lang

Nessa mesma década, como Fritz Lang, o cineasta russo Serguei Eisenstein (1898 - 1948) utiliza-se do cenário como componente fundamental para uma melhor compreensão da imagem cinematográfica, dando um passo além, ao influenciar através de suas considerações teóricas, uma reflexão sobre a linguagem do cinema.

[...] o projeto cinematográfico de Eisenstein sempre se mostrou altamente baseado na composição pictórica da imagem através da organização plástica linear. [...] Mas o sentido de composição pictórica em Eisenstein encontra-se deslocado em relação à tradição pictórica clássica, já que seu trabalho de composição não se refere à harmonia visual e nem o pictórico alude à questão do figurativo e do representativo. Ainda assim, esta idéia pode ser localizada em sua obra não na acepção de uma unidade visual harmônica, mas sim pelo desejo de construção de um sentido motivado seguramente pela relação entre as partes e o todo. (BUTRUCE, 2005, p. 57).

Eisenstein Apud Butruce (2005) (passou a elaborar a construção das imagens apresentadas em seus filmes através da composição derivada da pintura, do uso da maquiagem ressaltando os traços dos atores e da utilização excessiva da intercalação na montagem dos seus filmes de planos detalhe e planos abertos em curtos espaços de tempo. Essas são características comuns a toda a sua filmografia, podendo ser vistas em *A Greve* (1924), *Outubro* (1927) e *O Encouraçado Potenkin* (1925). Nesses filmes Eisenstein buscou, na construção da imagem, encontrar uma forma de apresentar e não registrar fatos ocorridos na antiga URSS, ou seja, reconstituiu com verossimilhança eventos históricos importantes do seu país.



Figura 3 – O Encouraçado Potenkin – Eisenstein

Com cineastas como Eisenstein pode-se perceber que, ainda recente, o cinema já se encontrava como arte consolidada, avançando cada vez mais na diversidade de gêneros e evoluindo na tecnologia dos equipamentos. No final da década de 20, as películas ganharam cores e som, havia chegado o filme colorido e sonoro. Na década de 30, esse reflexo evolutivo podia ser visto nos estúdios espalhados pelo mundo, Cinecittá na Itália, Cinédia no Brasil e mais ainda, em Hollywood, no auge, com a consagração da indústria cinematográfica norte-americana na produção em escala industrial de títulos de filmes.

A Dama das Camélias (1937), *O Morro dos Ventos Uivantes* (1939), *Casablanca* (1942), ... *E o Vento Levou* (1939) são títulos que se destacam em meio a essa larga escala de produção, sendo que esse último se destaca mais ainda por romper com a linguagem visual até então realizada. ...*E o Vento Levou* extrapolou o processo de criação da imagem no cinema agregando novos valores ao seu processo de criação. O responsável por essas mudanças foi William Cameron Menzies (1896 - 1957), desenhista dos storyboards do filme que após sucessivas trocas de roteiro e diretor desenvolveu toda a concepção visual do mesmo. David O Selznick, produtor responsável, utilizou-se de um neologismo para designar o conjunto de valores agregado por Menzies a uma nova função: *production designer* (diretor de arte).



Figura 4 - ...E o vento levou

Butruce descreve precisamente as intenções de Menzies ao ampliar a sua visualização da obra audiovisual:

A articulação entre os elementos do cenário se dá, sobretudo, por sua função narrativa e pela busca da dramaticidade, onde a unidade visual é impressa através da direção de arte. Esta dramaticidade estará ligada à organização do espaço e sua leitura influenciará a leitura da imagem, onde sua estruturação constituirá este espaço com sendo próprio à representação (BUTRUCE, 2005).

Para construir o espaço a ser visualizado pelo espectador, Menzies se utiliza de signos inseridos nas cenas do filme através do estudo de desenhos e do emprego de texturas e cores Butruce (2005).

A escadaria corta toda a diagonal do quadro, suntuosa, com um tapete que a recobre de cor intensamente vermelha, como anunciando a dramaticidade que a seqüência viria a ter. A construção em diagonal, além da cor vermelha, integra a narrativa de forma a direcionar nossa atenção durante a cena, sendo que a escadaria é a responsável pela dramaticidade da queda de Scarlett e pela conseqüência trágica da perda do bebê. A escadaria, portanto, é o elemento de anunciação e de culminância do dramático da cena, acentuada por sua forma, textura e cor de maneira a compor esta determinada leitura.

Essa intenção de construção do espaço visual realizada por Menzies é melhor exemplificada por Butruce (2005):

A linguagem arquitetônica utilizada encontra-se menos a serviço da criação de grafismos, de linhas de força que remetam a si, do que a uma dinâmica de composição em um sentido mais amplo, definindo uma unidade visualmente reconhecível para o espaço e os personagens.

William Menzies organizou todo o projeto visual de um filme permitindo a sua pré-visualização antes mesmo do início das filmagens, facilitando não só a composição da imagem do mesmo, como reorganizando a forma de fazer cinema conhecida até então.

Na década de 40, a praticidade de reconstituir ruas, prédios ou qualquer situação em condições ideais, independente do clima, do tempo, de interferências sonoras ou de tumultos, firmou a prática da construção de cenários e a presença das cidades cenográficas nos grandes estúdios, assim como o advento do Technicolor e o desenvolvimento de efeitos que auxiliavam na preparação e nas filmagens de cenas, aumentaram o espaço de trabalho do diretor de arte.

Os efeitos desenvolvidos na época foram os *matte shots*, pinturas em vidro que permitem agregar ao cenário construído uma imagem desenhada, ou seja, permite que essa seja adicionada a cena. *Os Pássaros* (1963) de Alfred Hitchcock

(1899 - 1980) é um exemplo da utilização dessa técnica. O *back projection* ou *rear screen projection* é uma tela de fundo que reproduz paisagens. Esse recurso ainda é muito utilizado para dar idéia de movimento como nas cenas de carro. Os *backings* ou *translights* são painéis usados também na intenção de apresentar paisagens ou condições temporais, dia/noite etc.



Figura 5 – Os pássaros – Alfred Hitchcock

Já o *translight* tem a mesma função do *backing*, mas é um painel de dupla face. Mesmo com a inovação que todos esses recursos trouxeram, ainda havia limitações a serem enfrentadas pelo diretor de arte, como ressalta Castilho (2006):

O technicolor, pela forma como produzia o filme colorido, exigia que se usassem cores fortes e contrastantes nos figurinos e cenários. O trabalho da direção de arte era limitado ao conjunto de regras do technicolor, não se usavam cores pastéis, não se usavam semitons.

Em meio a contínua produção da indústria cinematográfica mundial, o cineasta francês Jacques Tati (1907-1982) destacou-se com *Meu Tio* (1958). Nesse filme, Tati critica a arquitetura e o urbanismo modernos, a primeira por almejar demasiadamente a estética e o segundo por segregar os proletários, moradores das zonas centrais de Paris, dos burgueses, habitantes dos subúrbios. Em *Meu Tio*, o cineasta utiliza-se de objetos de design da Bauhaus, insere vários efeitos mecânicos

no cenário ocasionando novas funções a esse, forçando, dessa forma, uma interação entre ator/objetos de cena e ator/cenário.



Figura 6 – Meu tio – Jacques Tatit

No seu filme seguinte, *Play Time* (1967), continua a explorar a arquitetura criticando a sua mundialização. Para tanto, construiu uma cidade cenográfica inteira nos arredores de Paris em que os prédios são cópias fiéis uns dos outros e as esquinas são iguais, perdendo-se o ponto de referência e as particularidades que fazem uma cidade ser reconhecida diante de outras. Talvez, Tatit tenha sido o primeiro a perceber e denunciar a impessoalidade dos projetos arquitetônicos que podem estar inseridos em qualquer cidade do mundo sem necessariamente pertencer de fato a alguma. Nesse mesmo filme, Jacques Tatit satiriza o uso excessivo de alguns materiais de acabamento como o vidro, a modulação de ambientes, o uso de sistemas eletrônicos de controle de segurança e informação e a utilização de materiais pré-moldados.



Figura 7 – Play Time – Jacques Tatit

Nesse mesmo período, o italiano Píer Paolo Pasolini (1922 - 1975), escritor que incursa na área do cinema, fundamenta seus estudos teóricos, polêmicos à época, sobre a linguagem cinematográfica. O resumo do seu pensamento é descrito no diálogo de dois personagens, Totò e Nineto, no filme *Gaviões e Passarinhos* (1965):

O cinema é uma língua, uma língua que nos leva a alargar a noção de língua. Não é um sistema simbólico, arbitrário ou convencional. Não tem um teclado artificial em que se faz soar os signos, como os sinos de um campanário de Pavlov: signos que evocam a realidade, do mesmo modo que um campanário evoca o ratinho que, ao ver o queijo, fica com água na boca. O cinema não evoca a realidade, como a língua literária; não copia a realidade, como a pintura; não imita a realidade, como o teatro. O cinema reproduz a realidade: imagens e sons! Ao reproduzir a realidade, o que faz então o cinema? O cinema exprime a realidade com a realidade mesma. Se eu quero representar Sanguineti, não recorro à evocação da bruxa (a poesia), mas uso o mesmo Sanguineti. Ou, se Sanguineti não quiser, pego um seminarista com um nariz longo, ou um guarda-chuva com as cores do domingo: isto é, pego um outro Sanguineti. No entanto, não saio do círculo da realidade. Exprimo a realidade – isto é, me destaco dela, mas a exprimo com a realidade mesma (MOSS, p.100).

Baseado em sua teoria, Pasolini cria uma linguagem própria utilizando-se em seus filmes da dublagem dos seus personagens, do plano seqüência, de referências a obras artísticas, da sua presença como ator ou narrador, e dispensa o uso de atores profissionais. Essas são as características que podem ser vistas em *Édipo Rei* (1967) e *Teorema* (1968), como em toda filmografia do autor.



Figura 8 – Gaviões e passarinhos – Pasolini

Na década seguinte, anos 70, Stanley Kubrick (1828 - 1999) dá asas à direção de arte inserindo em seus filmes, pertencentes a diversos gêneros, composições visuais adversas e inovadoras a sua época. Castilho comenta o filme de época *Barry Lyndon* (1974):

Kubrick, fotógrafo e perfeccionista, transformava cada um de seus filmes em obras de arte visuais. Em 1974, realiza *Barry Lyndon* [...] A direção de arte faz uma extensa pesquisa sobre as roupas da época, as perucas, a maquiagem. Kubrick autoriza sua equipe a comprar roupas em leilões, peças originais da época de *Barry Lyndon*. Cada plano é produzido como pintura, mas não qualquer pintura, como as pinturas da época em que o filme se passa. Kubrick manda fabricar uma câmera especial para filmar à luz de velas. O resultado é um filme lento, com ambientes irretocáveis, iluminado apenas com luz natural e velas, onde cada personagem está perfeitamente caracterizado como se vestia na época, onde cada cenário e locação foi preparado para dar a impressão ao espectador que voltou no tempo, que o que está assistindo é uma reconstituição perfeita.



Figura 9 – Barry Lyndon – Stanley Kubrick

Em *Laranja Mecânica* (1971) abusa das cores, da arquitetura de interiores, do figurino e da maquiagem, elementos inerentes à direção de arte. Embora seja um filme de 1971 e com uma imagem chocante para a época, mantém-se no presente com cenários muito atuais. Em *2001 Uma Odisséia no Espaço* (1968), inaugura o gênero de ficção científica se utilizando de um novo recurso somado à direção de arte, a computação gráfica, muito empregado e aperfeiçoado por George Lucas (1944), imprescindível para o sucesso da saga de *Guerra nas Estrelas* (1977) que abusa do auxílio de miniaturas, maquetes e reproduções em escala de estúdio para a realização de cenas do filme. Essas técnicas se tornaram comuns e muito popularizadas na década de 80 contribuindo não só para a execução de cenas complexas como para a economia nos sets de filmagem.



Figura 10 – Laranja mecânica – Stanley Kubrick

Nessa década, juntamente às técnicas de efeitos especiais, o gênero de ficção científica ganha espaço tornando-se um filão mercadológico. Um título significativo desse gênero é *Blade Runner* (1982), de Ridley Scott, que inaugura os anos 80 criticando a poluição visual, ambiental e sonora deixada pelo homem no planeta após consumi-lo por completo. O diretor critica o consumo contemporâneo diante de uma visão futurista, inclusive prevê a invasão oriental ao ocidente. Os

personagens, cyborgs replicantes, interagem com os cenários se apropriando dos mesmos como extensão do próprio corpo.



Figura 11 – Blade Runner – Ridley Scott

Outro filão de mercado que surge nesse período são os filmes de super-heróis. As histórias dos quadrinhos são adaptadas para o cinema fazendo-o se adaptar à sua linguagem, versatilizando mais ainda o trabalho do diretor de arte que deve adaptar texturas e materiais para reproduzir com verossimilhança o ambiente das histórias em quadrinhos. *Batman* (1989) é o destaque da época.

A constante evolução no aperfeiçoamento da película, dos equipamentos e formatos de filmagem, da acessibilidade a esses e do surgimento de novas tecnologias, como a computação gráfica, fortalecem a solidificação da direção de arte como elemento essencial na concepção visual da obra, mesmo sendo essa tida há pouco tempo como uma área meramente técnica, por sua vez, considerada uma área menor no cinema.

Os estudos teóricos sobre direção de arte, ainda que escassos e muito autorais, contribuem para mudar essa imagem. A direção de arte atualmente é fator indispensável na composição da imagem cinematográfica representada pelo cenário e por todo conjunto visual que compõe a cena, figurino, maquiagem e objetos, deixando de ser meramente um elemento secundário para se estabelecer como fator primordial de composição estética da imagem cinematográfica. Sofia Coppola, Spike

Jonze, Michel Gondri, Fernando Meirelles, Luis Fernando de Carvalho e Lars Von Trier são exemplos de diretores atuais que contribuem para a sedimentação do papel da direção de arte, utilizando-se dessa na composição artística e estética dos seus filmes.

3 ROTEIRO: o início da direção de arte

O roteiro, em definição simples e direta dada por Doc Comparato, é a forma escrita de qualquer projeto audiovisual, por isso, pontua o começo do trabalho da direção de arte, ainda em fase de pré-produção, por ser o princípio de um processo visual, salvo em movimentos como o Cinema Novo (1952-1964). É através da sua construção que pode-se realizar o planejamento do todo e das partes pertencentes ao produto desejado por concentrar informações sobre tempo, espaço, objetos e personagens. Buttruce (2005) explica essa relação:

Para a direção de arte, o roteiro cinematográfico também se constituirá como um primeiro dado na elaboração de referências visuais, principalmente para uma primeira localização no espaço e no tempo, já que este acaba por instituir uma das formas iniciais para a comunicação de idéias potencialmente visuais. (BUTRUCCE, 2005, p. 36).

É através do roteiro que o diretor de arte passa a abstrair as primeiras imagens de uma determinada obra proposta, conseguindo, através da sua análise, realizar o planejamento visual da mesma, ou seja, “a direção de arte é a tradução física do roteiro”¹.

O projeto de direção de arte de um vídeo de curta-metragem proposto para esse Trabalho Final de Graduação, T.F.G., é baseado em um roteiro, escrito e desenvolvido para o mesmo, livremente inspirado em uma poesia, tendo o seu título homônimo a essa. *Tatuagem* é o título do poema pertencente ao livro *A Ponte* lançado em 1991. A obra, de autoria do escritor maranhense Joaquim Haickel é composta por uma primeira frase com 22 caracteres de pontuação que a resume, explicitados, cada um, em frases sobressalentes traduzindo a original e completando a idéia do mesmo.

O roteiro, por ser idealizado em um texto existente, é classificado como adaptado e o vídeo, por se tratar de uma poesia, como experimental. A versão original de *Tatuagem* segue abaixo:

¹ Frase proferida por Robert F. Boyle, arquiteto e diretor de arte, na cerimônia de entrega do oscar 2008

Tatuagem

* , ; : ... ! ? § & @ 1 # > = \$ % + x ≠ ± ∞

Chame **atenção**.

Faça uma **pequena pausa**. A entonação demonstra sua intenção, seu pensamento.

Depois, uma **pausa maior**, que puxe uma outra idéia ou relacione duas.

Agora uma pausa ainda maior. **Uma parada**.

Dê um **exemplo**:

Faça suspense, **insinue**...

Surpreenda;

Pergunte.

Depois, **mude de assunto** - isso sempre funciona.

Valorize os coadjuvantes, eles são mais importantes & necessários do que parecem.

Comunique-se.

Não se esqueça dos **números**, eles são indispensáveis.

Nem das **equações**. Nada funciona sem elas.

Maior?

É sempre **igual**

a **valor**. O contrario nem sempre é verdadeiro.

Não se esqueça. Todo **inteiro é feito de partes**.

Adicione!

Multiplique!

Fazer a **diferença**

é **mais ou menos**...

Infinito.

A leitura do texto original amplia a visão e a percepção do roteiro adaptado que se encontra na íntegra em seguida, permitindo a sua melhor análise técnica, ou seja, a listagem de todos os locais e objetos contidos nesse material e cada seqüência.

“TATUAGEM”²

FADE IN:

INT. ESCRITÓRIO – NOITE

PLANO ABERTO:

HOMEM careca de meia idade voltado para o computador DIGITANDO caracteres.

PLANO DETALHE:

MÃOS do homem digitando caracteres.

PLANO DETALHE:

CARACTERES aparecendo na tela do computador.

VOLTA PARA:

PLANO ABERTO:

Homem voltado para o computador visualizando BLOG.

PLANO DETALHE:

Conteúdo sendo inserido no blog.

PLANO SEMI-ABERTO:

Os símbolos *,;,:...!?\$&@1#>=\$%+x≠±∞ aparecem na tela principal do blog.

PLANO ABERTO:

Homem visualizando no mapa mundi do blog os locais aonde esse é acessado.

ZOOM IN fechado nos símbolos da tela do computador até borrar as imagens.

INT. QUARTO – NOITE

ZOOM OUT em outra tela de computador com uma GAROTA adolescente de óculos em frente para esse olhando os símbolos.

CORTA PARA:

² Configuração de acordo com as normas de roteiro cinematográfico segundo Hugo Moss

EXT. RUA – DIA

PLANO ABERTO:

Um RAPAZ entrega papéis impressos com o símbolo na rua para uma MULTIDÃO apressada. Uma NISSEI aceita o panfleto e o guarda na bolsa. Outra MOÇA vestindo uma camisa com os símbolos passa por ele, sem receber os panfletos, e atravessa a rua.

PLANO ABERTO:

CARRO parado em cruzamento com adesivo dos símbolos no vidro.

EXT. RUA – FIM DE TARDE

PLANO ABERTO:

Carro pára em um PONTO DE ÔNIBUS vazio, um HOMEM salta em frente ao abrigo que tem os símbolos impressos em seu painel e caminha para um ESTÚDIO DE TATUAGEM próximo.

INT. ESTÚDIO DE TATUAGEM – FIM DE TARDE

PLANO FECHADO:

As MÃOS ENLUVADAS do TATUADOR aplicam um ESTÊNCIL com os símbolos na mão do homem.

PLANO ABERTO:

Tatuador desliga a luz da loja e sai.

INT. SHOPPING CENTER – NOITE

PLANO ABERTO:

Tatuador dirige-se para a mesa em que a Nissei está sentada olhando fixamente para um papel, a cumprimenta com um beijo na testa e senta em frente a ela que mostra o papel com os símbolos para ele iniciando uma conversa.

CORTA PARA:

INT. QUARTO – NOITE

PLANO ABERTO:

Garota em frente ao computador olhando um vídeo no YOUTUBE que decifra o significado dos símbolos mostrando a imagem de cada caractere acompanhada por sua tradução sonora.

CONTRA-PLANO:

Garota assistindo ao VÍDEO.

PLANO FECHADO:

Vídeo passando na tela do computador.

CORTE PARA:

PLANO ABERTO - BG do vídeo

EXT. RUA – DIA

PLANO ABERTO:

RAPAZ jogando os papéis impressos com o símbolo no lixo.

PLANO DETALHE:

Papel amassado dentro do cesto de lixo.

PLANO ABERTO:

Moça vestindo a camisa com os símbolos parada do outro lado da rua vendo o carro com o adesivo passar.

EXT. RUA – FIM DE TARDE

PLANO ABERTO:

Carro parado em frente a um ponto de ônibus vazio com duas pessoas se despedindo. Homem salta em frente ao abrigo que tem os símbolos impressos em seu painel, onde retém o olhar durante alguns segundos.

POV HOMEM

Símbolos no painel.

VOLTA À CENA

Homem caminha para um estúdio de tatuagem próximo ao ponto de ônibus.

INT. ESTÚDIO DE TATUAGEM – FIM DE TARDE

PLANO ABERTO:

Fachada do estúdio de tatuagem.

PLANO ABERTO:

Tatuador aplicando um estêncil com os símbolos na mão do homem.

PLANO SEMI-ABERTO:

Tatuador guardando o dinheiro na carteira.

PLANO ABERTO:

Tatuador desliga a luz da loja e sai.

INT. SHOPPING CENTER – NOITE

PLANO ABERTO:

Tatuador dirige-se para a mesa em que a Nissei está sentada olhando fixamente para um papel, a cumprimenta com um beijo na testa e senta em frente a ela que mostra o papel para ele iniciando uma conversa.

POV NISSEI

Tatuador apontando para os símbolos.

PLANO FECHADO:

A Nissei sorri e guarda o papel com cuidado. Olha para o tatuador fazendo menção de se levantar.

PLANO ABERTO:

A Nissei e o Tatuador saem caminhando de mãos dadas.

CORTE PARA:

INT. QUARTO – NOITE

PLANO FECHADO:

Fim do vídeo passando na tela do computador.

CONTRA-PLANO:

Garota em frente à tela do computador fechando a janela do Youtube e abrindo outra janela.

PLANO ABERTO:

Garota em frente ao computador olhando um blog com outro tipo de símbolos na tela principal do mesmo.

ZOOM IN fechado nos símbolos da tela do computador até borrar as imagens.

FADE OUT.

FIM

As primeiras informações contidas no roteiro, após o título, encontram-se no cabeçalho, conceituado por Moss:

O cabeçalho é um pequeno título informativo anunciando o início de uma nova cena. Uma nova cena quer dizer: ou que mudamos de tempo, ou que mudamos de lugar (e na maioria dos casos, de tempo e de lugar). O cabeçalho contém três informações: 1) onde, 2) precisamente onde; e 3) quando. (MOSS, 2005, p. 15).

Em *Tatuagem* podem ser conferidas cinco seqüências de filmagem sendo quatro internas e uma externa, ou seja, onde. Ocorridas precisamente onde: no estúdio de tatuagem, no escritório, no quarto, no shopping center e na rua. Respectivamente quando: ao fim da tarde no primeiro local, à noite nos três subseqüentes e durante o dia e fim de tarde no último.

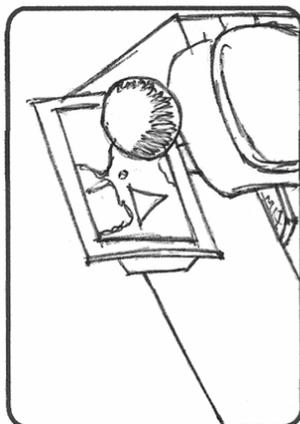
Após a listagem dos locais passa-se a catalogação dos objetos, personagens, acessórios e demais elementos de destaque contidos nas cenas para a elaboração do programa de necessidades de cada ambiente.

A primeira seqüência, ocorrida na parte interna de um escritório durante o dia, é composta por oito cenas, destacando-se um personagem masculino careca de meia-idade, uma tela de computador, a imagem de uma página inicial de blog e a imagem de um mapa mundi. À noite, também acontece a segunda seqüência com sete cenas no quarto de uma adolescente usuária de óculos, uma tela de computador, a imagem de um vídeo no Youtube e imagens de janelas de programas de computador. A terceira seqüência, com seis cenas da rua durante o dia e fim de tarde, conta com vários figurantes, uma descendente de oriental carregando uma bolsa, um rapaz entregando papéis com a frase de caracteres do poema *Tatuagem*, uma garota vestindo uma camiseta estampada com esses símbolos, um carro com um adesivo marcado por esses caracteres, um ponto de ônibus com um letreiro luminoso dos símbolos, um homem dirigindo o carro e uma lata de lixo.

O estúdio de Tatuagem, quarta seqüência, com três cenas em que aparece um tatuador e o mesmo homem da seqüência anterior (carona do carro), luvas, estêncil e o interruptor. Encerrando, a quinta e última somam três cenas dentro do shopping center em que aparecem o tatuador e a descendente de oriental sentada em uma cadeira com mesa.

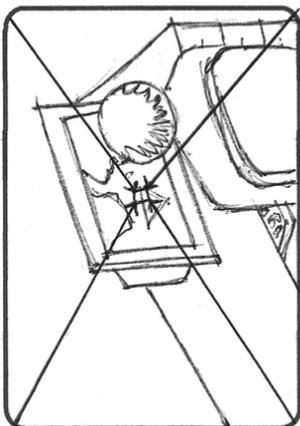
Com o levantamento dos elementos essenciais para a elaboração dos ambientes descritos no roteiro, uma primeira tradução visual do mesmo se faz necessária, não só a fim de visualizá-lo, mas, também, para acompanhar a estrutura geral do vídeo, a seqüência dos planos de filmagem, os ângulos de tomada de câmera, o ritmo imprimido pelo roteiro para, a partir disso, se ter uma noção geral do seu andamento. Uma ferramenta auxiliar para o diretor de arte que transforma as palavras em desenho é o storyboard, simulando o mesmo ângulo de câmera e a ação descrita em cada cena ajuda a visualizar quais partes da locação aparecerão no vídeo permitindo uma maior noção espacial na elaboração dos projetos de cenário e na escolha das locações.

sec frame



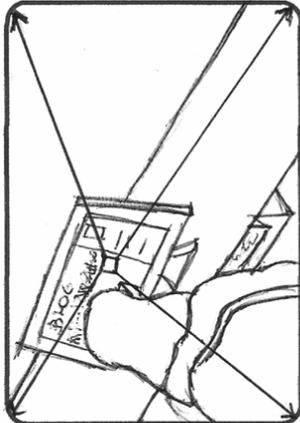
(PA) Homem visualizando no mapa - mundi do Blog os locais aonde esse esse é acessado.

sec frame



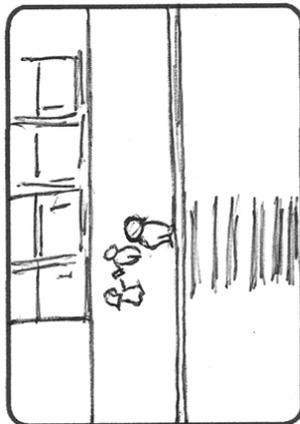
(ZOOM IN) fechado nos símbolos da tela do computador até borrar as as imagens.

sec frame



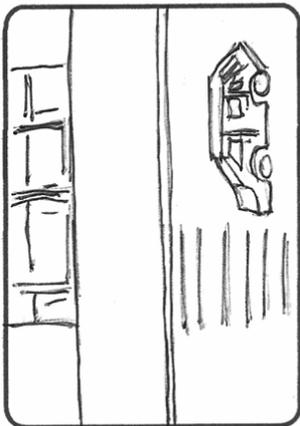
(ZOOM OUT) em outra tela de computador com uma garota adolescente de óculos em frente a esse olhando os símbolos.

sec frame



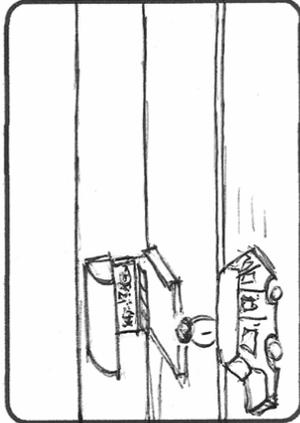
(PA) Um rapaz entrega papéis impressos com o símbolo na rua para uma multidão apressada. Uma nissei a célula o panfeto e o guarda na bolsa. Outra moça vestindo uma camisa com os símbolos passa por ele, sem receber, e atravessa a rua.

sec frame



(PA) Carro parado em cruzamento com adesivo dos símbolos no vidro.

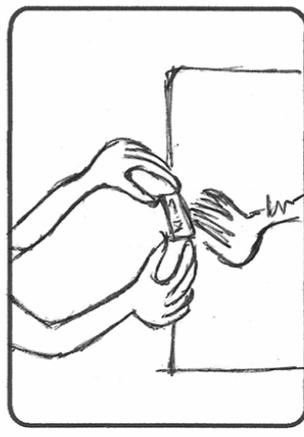
sec frame



(PA) Carro pára em ponto de ônibus vazio, um homem salta em frente ao abrigo que tem os símbolos impressos em seu painel e caminha para um estúdio de tatuagem próximo.

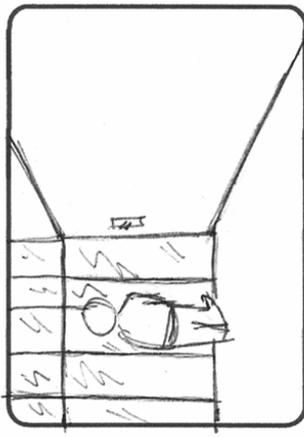
Figura 13 - Imagem Story board 2

sec frame



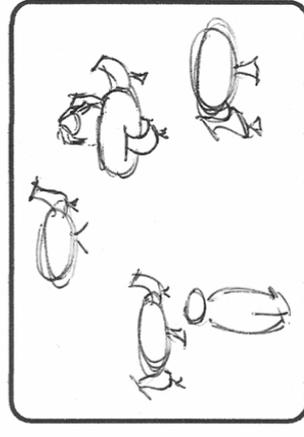
(PF) As mãos enluvadas do tatuador aplicam um estêncil com os símbolos na mão do homem.

sec frame



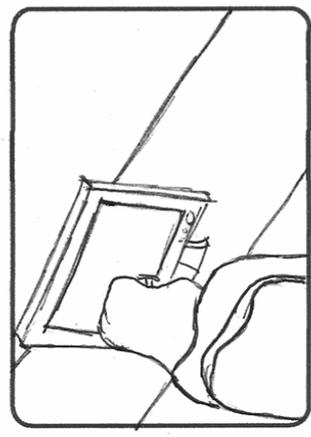
(PA) Tatuador desliga a luz da loja e sai.

sec frame



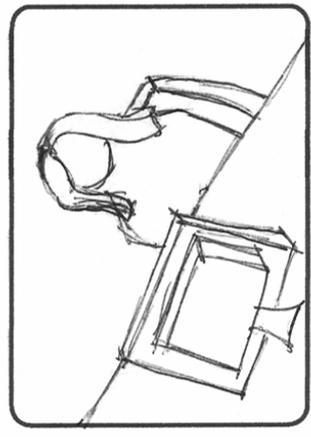
(PA) Tatuador dirige-se para a mesa em que a nissei está sentada olhando fixamente para um papel, a cumprimenta com um beijo na testa e senta em frente a ela que mostra o papel com os símbolos para ele iniciando uma conversa.

sec frame



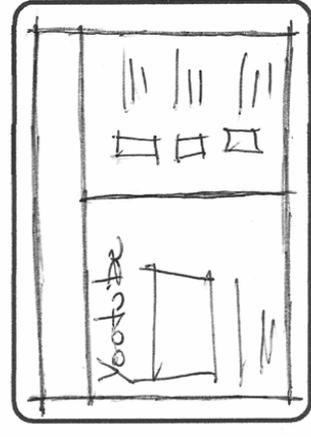
(PA) Garota em frente ao computador olhando um vídeo no Youtube que decifra o significado dos símbolos mostrando a imagem de cada caractere acompanhada por sua tradução sonora.

sec frame



(CP) Garota assistindo ao vídeo.

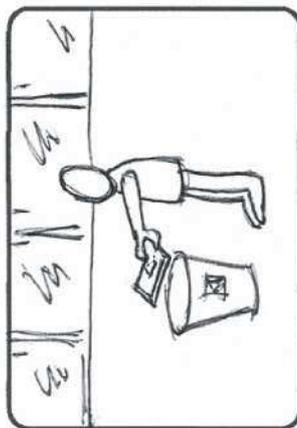
sec frame



(PF) Vídeo passando na tela do computador.

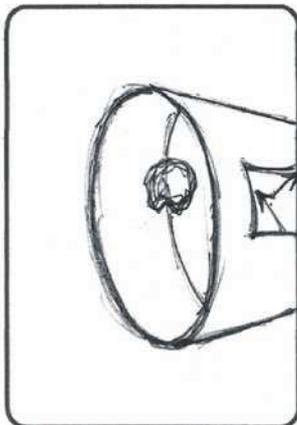
Figura 14 -Imagens Story board 3

sec frame



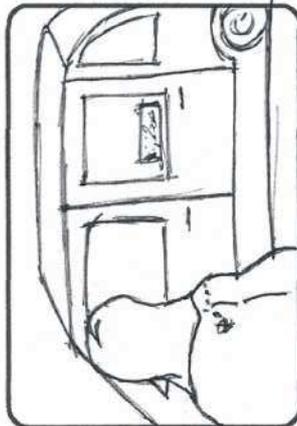
(PA) Rapaz jogando os papéis impressos com o símbolo no lixo.

sec frame



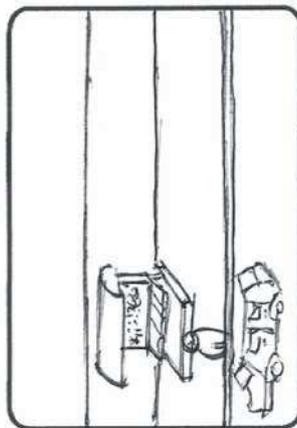
(PD) Papel amassado dentro do cesto de lixo.

sec frame



(PA) Moça vestindo a camisa com os símbolos parada do outro lado da rua vendo o carro com o adesivo passar.

sec frame



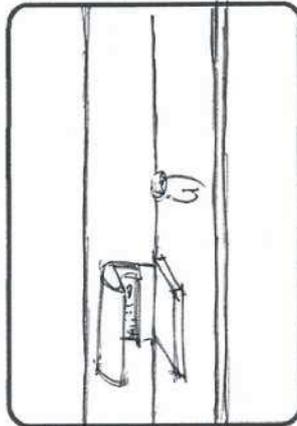
(PA) Carro parado em frente a um ponto de ônibus vazio com duas pessoas se despedindo. Homem salta em frente ao abrigo que tem os símbolos impressos em seu painel, onde retém o olhar durante alguns segundos.

sec frame



(POV HOMEM) Símbolos no painel.

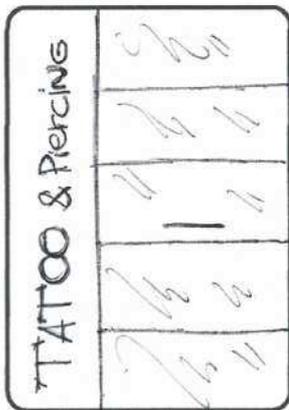
sec frame



(VOLTA À CENA) Homem caminha para um estúdio de tatuagem próximo ao ponto de ônibus.

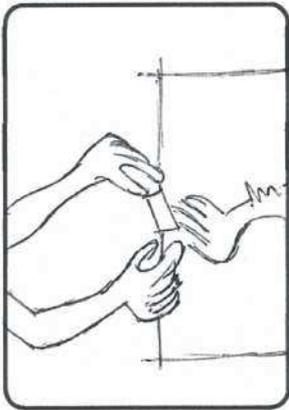
Figura 15 - Imagem Story board 4

sec frame



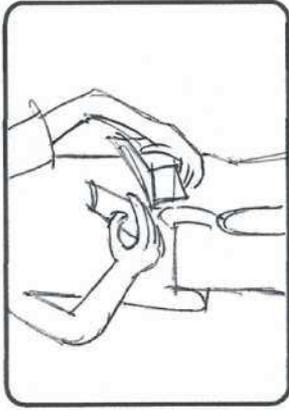
(PA) Fachada do estúdio de tatuagem.

sec frame



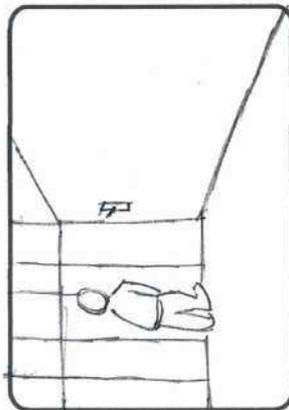
(PA) Tatuador aplicando um estêncil com os símbolos na mão do homem.

sec frame



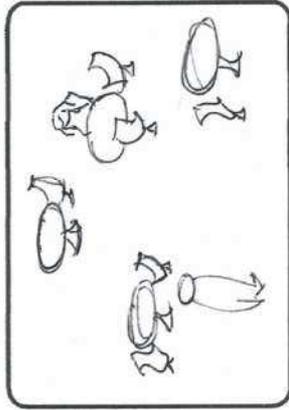
(PSA) Tatuador guardando o dinheiro na carteira.

sec frame



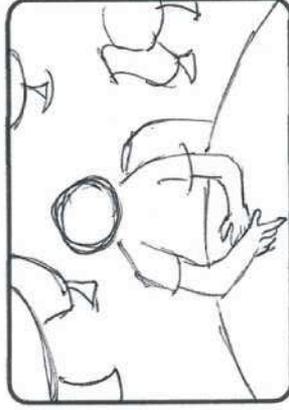
(PA) Tatuador desliga a luz da loja e sai.

sec frame



(PA) Tatuador dirige-se para a mesa em que a nissei está sentada olhando fixamente para um papel, a cumprimenta com um beijo na testa e senta em frente a ela que mostra o papel com os símbolos para ele iniciando uma conversa.

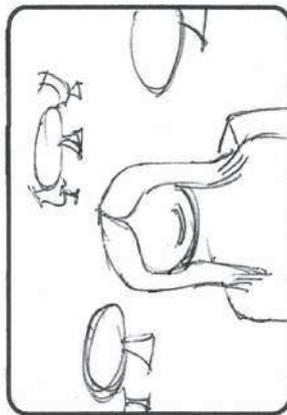
sec frame



(POV NISSEI) Tatuador apontando para os símbolos.

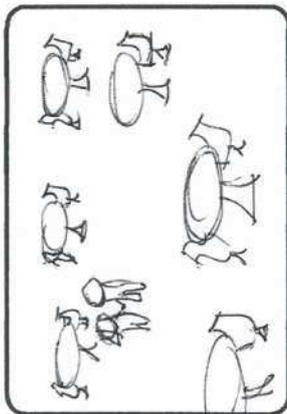
Figura 16 - imagem Story board

sec frame



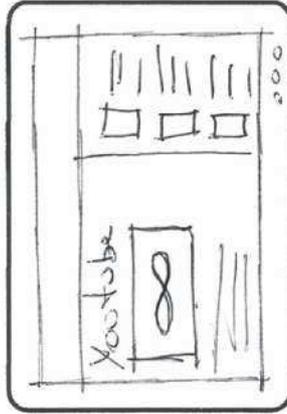
(PE) Nissei sorri e guarda o papel com cuidado. Olha para o tatuador fazendo menção de se levantar.

sec frame



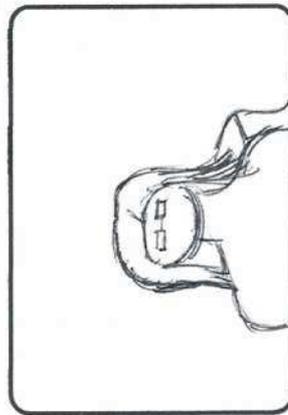
(PA) A nissei e o tatuador saem caminhando de mãos dadas.

sec frame



(PF) Fim do vídeo passando na tela do computador.

sec frame



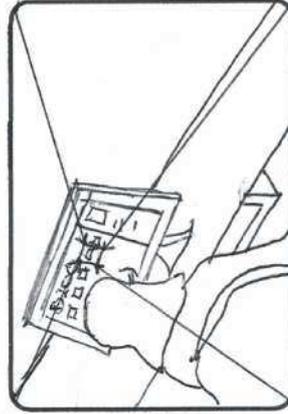
(CP) Garota em frente à tela do computador fechando a janela do Youtube e abrindo outra janela.

sec frame



(PA) Garota em frente ao computador olhando um Blog com outro tipo de símbolo na tela principal do mesmo.

sec frame



(ZOOM IN) fechado nos símbolos da tela do computador até borrar as imagens.

Figura 17 - Imagem Story board 6

4 ESCOLHA DE LOCAÇÕES, A CONSTRUÇÃO DA IMAGEM AUDIOVISUAL

Com a noção de enquadramento do que será captado pela câmera após a visualização do storyboard, o diretor de arte conhecerá com maior precisão as partes das locações que serão utilizadas nas filmagens da obra audiovisual. Apesar de não haver uma classificação oficial para os tipos de locação a serem utilizados pelo profissional dessa área, diante de observações e da análise de estudos percebe-se nesse Trabalho Final de Graduação a possibilidade de utilização de três tipos de locação, a saber:

- a) a que não necessita de intervenção de qualquer espécie, ou seja, que já se encontra pronta para a filmagem como uma rua ou trecho de cidade, como por exemplo a locação utilizada pelo diretor de arte Roberto Eiti, no filme *Corpo* (2007) com direção de Rossana Foglia e Rubens Rewald. Para recriar a São Paulo da década de 70, o espaço escolhido para a locação foi a Rua Dr. Teodoro Baima e o movimento de câmera mostra os edifícios que se mantêm conforme a época.



Figura 18 - imagem retirada do frame do filme *Corpo*.

b) a que necessita de algum tipo de intervenção, como a ambientação de um espaço ou a construção de mobiliário, caso que podemos observar na sala de necropsia em *Corpo* (2007) ambientada no prédio da Maternidade São Paulo, locação do filme.



Figura 19 - imagem retirada do frame do filme *Corpo*

c) e o cenário construído, presente no filme *Corpo* (2007), observado na reconstituição do reservado do banheiro do Bar Balcão.



Figura 20- imagem retirada do frame do filme Corpo

Para *Tatuagem*, obra especificada com cinco ambientes arquitetônicos diferentes, as locações que irão reproduzir a linguagem visual do vídeo foram escolhidas respeitando a idéia principal do roteiro, que é a de distribuir os caracteres encontrados na poesia de forma viral, como uma moda lançada na internet que vai sendo consumida pelos personagens, mesmo esses não sabendo do seu significado e quando sabem, ou a descartam, caso do rapaz que entrega panfletos e os joga no lixo, ou definitivamente a consomem, como a nissei. Isso se expressa pela distância, contrapondo-se a aproximação desses personagens ocasionadas pela falta de limites de tempo e espaço, gerados pelo uso da internet.

A rua e a praça de alimentação do shopping foram escolhidas como locações sem intervenções por se adequarem ao vídeo e por já se encontrarem prontas, refletindo na economia de tempo e talvez no orçamento do projeto. A

fachada do shopping, em frente à rua, sem a faixa de adesivos, torna-se totalmente impessoal, assim como a praça de alimentação, não se podendo especificar com precisão o lugar em que se encontram. O levantamento fotográfico dos dois ambientes simula os planos de tomada de câmera.



Figura 21 - Locações: Rua de Jaracati Shopping

Fonte: Silva (2008)



Figura 22 - Praça de alimentação Jaracati Shopping

Fonte: Silva (2008)

Para o quarto da garota e o escritório foram escolhidas duas locações que necessitam de intervenções encontradas na Átrio Todeschinni, loja de móveis projetados. Os dois ambientes, já construídos, encaixam-se na temática do vídeo, além de ter um piso parecido com o das locações anteriores, gerando uma noção de continuidade entre esses espaços, quebrando a idéia de distância, necessitando apenas da inserção de objetos de cena que interajam diretamente com os atores e de decoração que contribua, junto aos de cena, para expressar a personalidade do personagem e para a ambientação dos espaços, e de tapumes para restringir o vazamento de outros ambientes da loja no enquadramento da câmera.

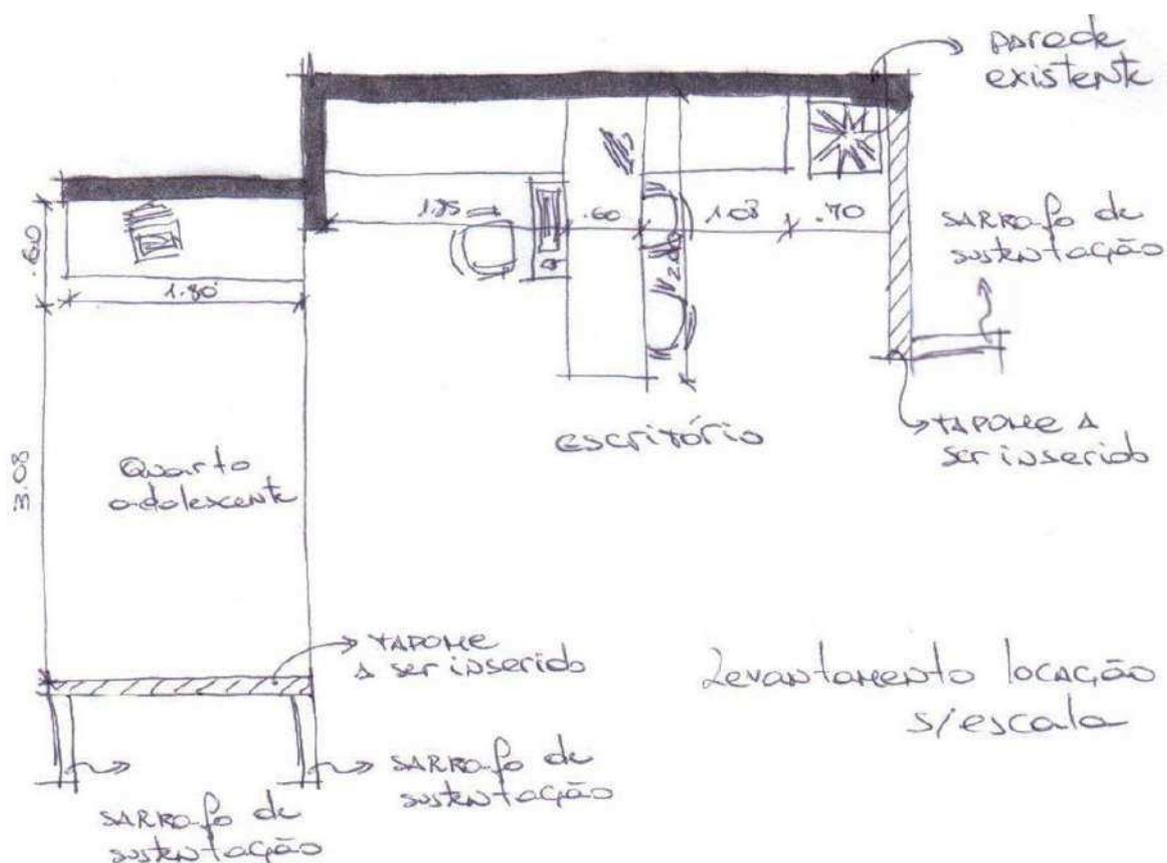


Figura 23 - levantamento de localização
Fonte: Silva (2008)

Com relação ao quarto da garota, o computador é o objeto de cena, e para a decoração foram escolhidos objetos que expressam a fase adolescente da vida, bichos de pelúcia, quadro de fotos, quadro de avisos, porta lápis e adesivos. O tapume será inserido apenas para a cena do contra-plano de plano aberto da garota assistindo ao vídeo na tela do computador.



Figura 24 – levantamento fotográfico quarto da menina
Fonte: Silva (2008)

No escritório, o computador novamente é o objeto de cena, enquanto que os objetos de decoração demonstram sobriedade e intelectualidade. O tapume, reaproveitado da cena da garota, será posto na frente do quadro, limitando o espaço do ambiente.



Figura 25 – levantamento fotográfico, escritório
Fonte: Silva (2008)

Para o estúdio de tatuagem, o cenário será projetado porque o custo de intervenção e aluguel de um ambiente existente são praticamente equivalentes à construção desse em estúdio, isso sem citar a adequação do projeto arquitetônico ao espaço que pode não ser apropriado à distância entre atores e câmeras. Para tanto, antes de partir para o projeto, foi feita a listagem dos objetos necessários para a cena e o levantamento fotográfico dos mesmos.

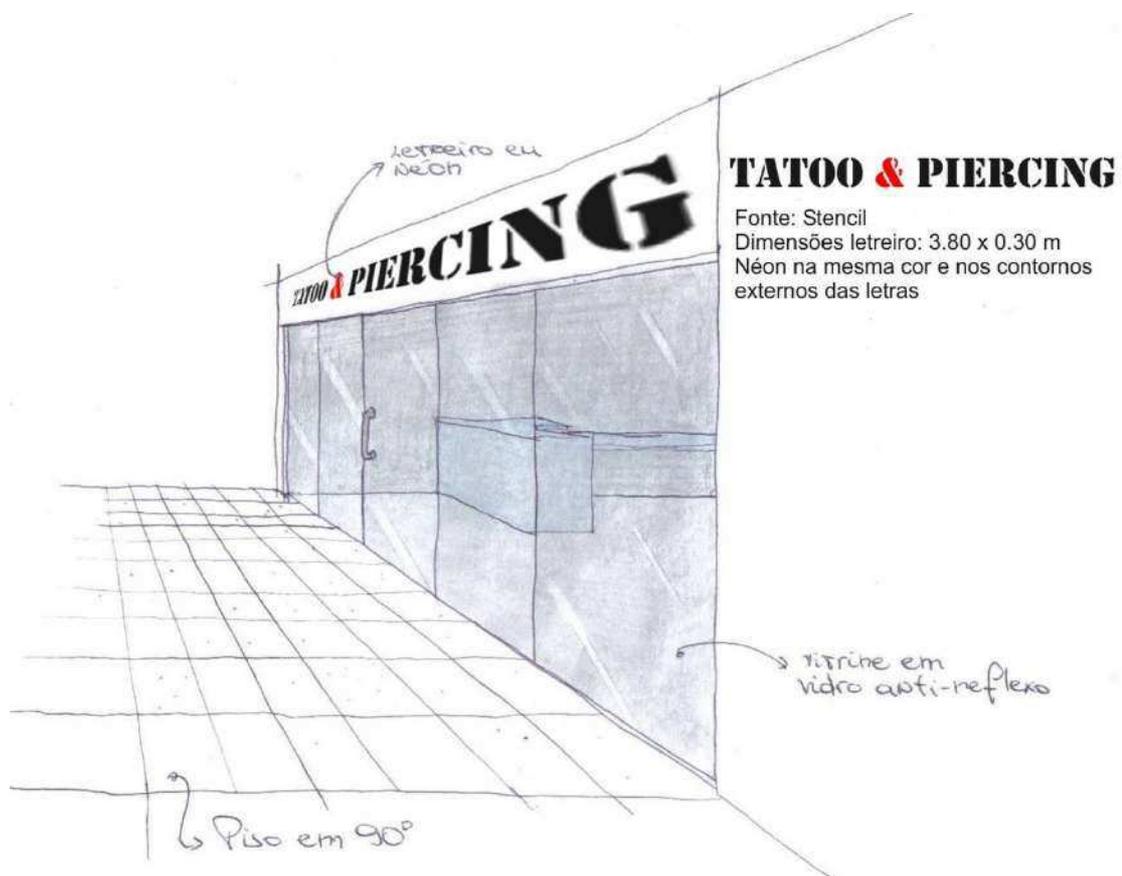
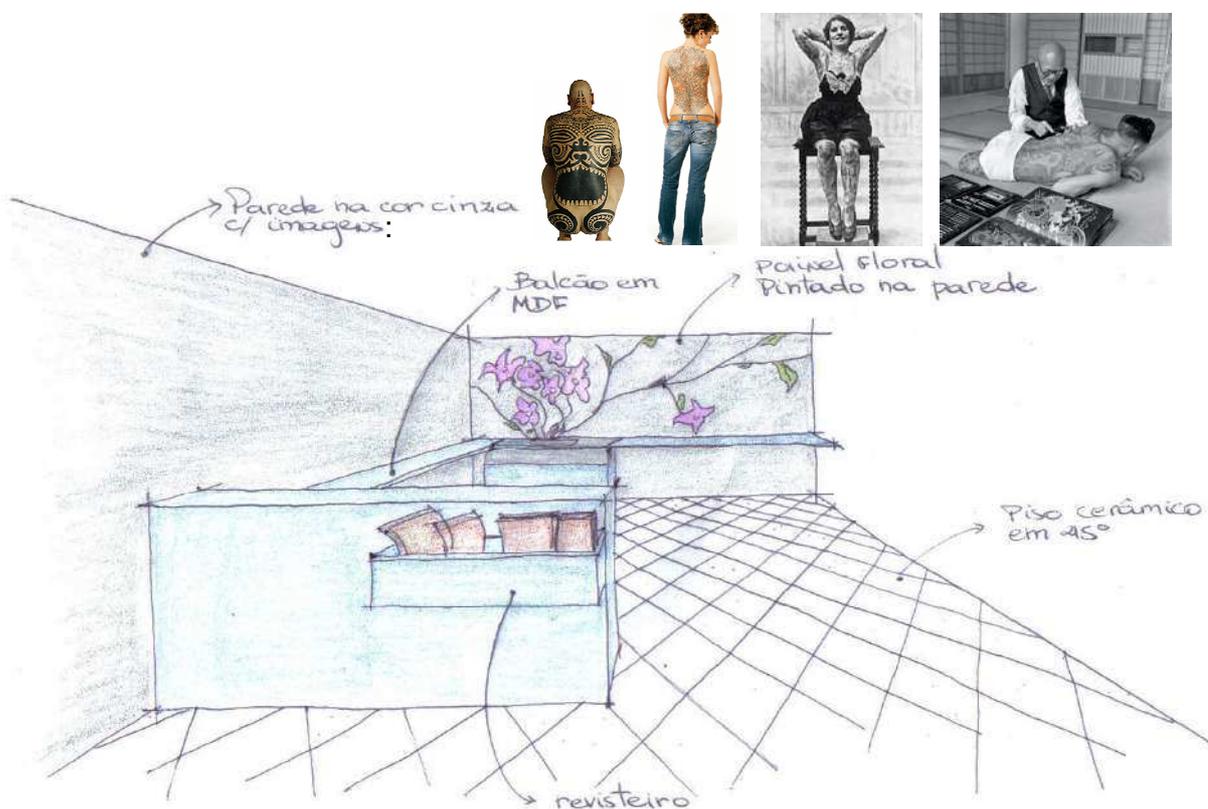
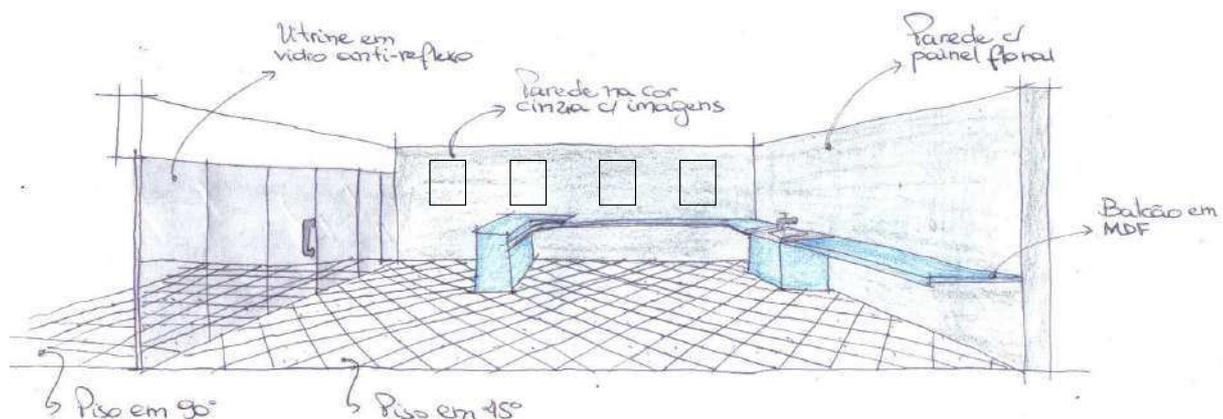


Figura 26 – perspectiva, fachada, estúdio de tatuagem
Fonte: Silva (2008)



Os objetos de cena necessários para reproduzir um estúdio de tatuagem são: cadeira, maca estética, bancada de procedimento, máquina de tatuar, fonte com pedal, agulhas, tesoura, papel ectográfico, tubos de tinta, batoque (porta tintas), luva cirúrgica, máscara, luminária, saco plástico para embalar máquina. E os objetos decorativos são: esparadrapo, papel toalha, pinça fórceps, papel filme, bisnaga de pomada, espátula de madeira, aparelho de barbear, computador com impressora,

lápiz de cor, grafite, vaselina, tesoura para cortar papel, máquina fotográfica, ar-condicionado, recipiente de descarte, autoclave, ultrassom, glutarom, biqueira. (Ver anexos A ou B ou apêndice, verificar)

O programa de necessidades do projeto consiste em uma recepção, balcão de atendimento e pagamento, local de tatuagem e esterilização. O projeto mantém um piso similar ao das outras locações para continuar com a idéia de quebra de distância. O projeto de cenário deve ser bem detalhado, assim como todo projeto arquitetônico, para permitir uma execução correta por parte dos cenotécnicos. Ver anexos.

Após a escolha das locações, objetos e projetos de cenários, também se faz necessário por parte do diretor de arte coordenar o trabalho do figurinista, que se inicia através da apresentação de um briefing, que contém algumas idéias gerais e outras mais específicas a respeito dos figurinos, além do orçamento e cronograma.

As sugestões de figurino serão feitas a partir das características de cada personagem, sua personalidade, situação econômica, a hora, o local, e a situação de cada cena, sua relação com as cores, as texturas e a iluminação dos ambientes por onde transitam e seu desenvolvimento será supervisionado pela direção de arte para serem utilizados pelos personagens da obra audiovisual, assim como as cores e texturas empregadas nos mesmos. Em *Tatuagem*, empregando as idéias do roteiro, sugere-se uma espécie de uniforme que o mundo veste indiferente à época e faixa etária, justamente para não definir a época precisamente e expressar a homogeneização do espaço construído no mundo contemporâneo, reflexo da difusão sem fronteiras de informação pela internet.

Para os figurantes, foram escolhidas calças jeans e camisas em tons de cinza para ocuparem o segundo plano na atenção do espectador, ressaltando a paleta de cores escolhida para os personagens.



Figura 29 - Figurinos dos figurantes

Os tons de laranja e vermelho foram reservados para as camisas que compõe o figurino dos personagens proliferadores ou consumidores dos caracteres da poesia por pontuar algo viral e por se destacarem dentro do plano, além de significar calor, excitação e iniciativa. A utilização de acessórios sutis de “camuflagem”, como chapéus e óculos, tem a intenção de simular o anonimato permitido pela internet. A única personagem que aparecerá sem esses tipos de acessórios será a nissei, consumidora da mensagem.



Figura 30 – Figurino do participante,
Homem computador



Figura 31 – Figurino do participante: rapaz rua



Figura 32 – Figurino de participante, garota rua



Figura 33 - Figurino de participante, Nissei

Para os personagens que se mostram indiferentes à mensagem, são utilizados tons pretos, que denotam ausência de cor.



Figura 34 – Figurino de participante



Figura 35 – Figurino dos participantes

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esse Trabalho Final de Graduação buscou mostrar o desenvolvimento de um projeto de direção de arte na fase de pré-produção, ou seja, antes do início das filmagens de uma obra audiovisual, no caso, do vídeo de curta-metragem Tatuagem. Embora não houvesse uma metodologia de trabalho fundamentada teoricamente para a realização do próprio, essa foi desenvolvida baseada nas conversas com arquitetos que atuam nessa área, através de pesquisas, da análise de filmes e da observação de seus respectivos making-ofs, quando oferecidos.

A direção de arte é a tradução física do roteiro, devendo, a partir da sua análise, contextualizá-lo da melhor forma possível por meio da escolha, ambientação e construção de espaços, seleção de texturas, cores e sugestões de figurino que venham a representá-lo adequadamente conforme a época, o tempo e o lugar em que se passa a história, sendo responsável por toda sua composição visual e servindo como um guia para a produção, direção e fotografia na fase das filmagens.

Portanto, o projeto de direção de arte de uma obra audiovisual em fase de pré-produção, neste Trabalho Final de Graduação, envolveu, entre tantas tarefas, pesquisa, conhecimento em história da arte, técnicas de desenho artístico e técnico em 2D e 3D, levantamento físico, levantamento fotográfico e o projeto cenográfico, ou seja, elementos diretamente relacionados à prática arquitetônica. Assim como a perspicácia de observar, interpretar e produzir material substancial que irá contribuir com os futuros interessados em estudar sobre a metodologia para o desenvolvimento de um projeto de direção de arte.

REFERENCIAS

CASTILHO, Daniela. **Direção de arte**: a diferença que você vê. Disponível em: <http://www.havesometea.net/direcao-de-arte-a-diferenca-esta-diante-de-seus-olhos>
Acesso em: 01 maio 2008.

MOSS, Hugo. Escrevendo Curtas. In.:BAYÃO, Luiz Gustavo. **Escrevendo curtas**: uma introdução à linguagem cinematográfica do curta-metragem. Rio de Janeiro, 2002.

BUTRUCE, Débora Lúcia Vieira. **A direção de arte e a imagem cinematográfica**: sua inserção no processo de criação do cinema brasileiro dos anos 1990. 227 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Programa de Pós graduação em Comunicação, Universidade Federal Fluminense, 2005.

APÉNDICE

ANEXOS

Silva, Ana Isabela Soares Martins da

O Projeto de Direção de Arte do Vídeo de Curta-Metragem:
Tatuagem/ Ana Isabela Soares Martins da. __ São Luís, 2008.

60 f.: il.

Monografia (Graduação em Arquitetura e Urbanismo) –
Curso de Arquitetura e Urbanismo, Universidade Estadual do
Maranhão, 2008.

1. Arquitetura. 2. Direção de Arte 3. Cinema. I. Título.

CDU 791.43:72