



UnB

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DE AUDIOVISUAIS E PUBLICIDADE
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO
ORIENTADORA: DENISE MORAES CAVALCANTE

ISABELA MORUM GARCIA

Projeto de Direção de Arte do curta-metragem

‘Um Filme Absurdo’

BRASÍLIA, JUNHO DE 2018

Projeto de Direção de Arte do
curta-metragem
'Um Filme Absurdo'

Projeto final experimental apresentado à Banca Examinadora do Curso de Comunicação Social da Universidade de Brasília como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel em Audiovisual.

Orientadora: Denise Moraes Cavalcante

BRASÍLIA, JUNHO DE 2018

Isabela Morum Garcia
Projeto de Direção de Arte
do curta-metragem
'Um Filme Absurdo'

BANCA EXAMINADORA

Denise Moraes Cavalcante
Orientadora

Carlos Henrique Novis
Membro 1

Sérgio Ribeiro de Aguiar Santos
Membro 2

Dácia Ibiapina da Silva
Suplente

BRASÍLIA, JUNHO DE 2018

AGRADECIMENTOS

A toda minha família pela desmesura de incentivos, apoios e afetos, independente da distância sempre tão presentes, e também, aos meus tios e primos que aqui me abrigaram e receberam.

A minha madrinha.

Ao Gabriel pela convivência, contrapontos e seus abraços inesgotáveis.

Agradeço em especial aos meus pais pelo seu suporte, compreensão e amor e incondicionais. Vocês que sempre foram minhas pernas, mas que com muita doçura, me deram também duas próprias para continuar seguindo meus caminhos.

Aos amigos com os quais cresci e vi crescer, durante essa ora insuportavelmente longa, ora demasiado curta, jornada.

Muita gratidão a todos os professores que contribuíram na minha formação pela Universidade de Brasília, sobretudo a Denise Moraes, minha orientadora, pela boa vontade, paciência e auxílio durante essa etapa de conclusão de curso, assim como aos professores Caíque Novis, Sérgio Ribeiro e Dácia Ibiapina por terem aceitado dedicar de seu tempo para fazer parte desta banca.

A todos da secretaria e técnica da Faculdade de Comunicação que trabalham e se empenham tanto para tornar possível nosso desenvolvimento na universidade, em especial ao Rogério e Daniel.

Ao Tom Motta pela confiança e companheirismo na construção deste trabalho, e a toda equipe do curta e seu elenco que possibilitaram torná-lo real. Ressalto a importância dos queridos assistentes de arte, Hugo Rocha, Julia Sá e Nathália Mendes que aceitaram meu convite mais uma vez, sempre somando tanto e sem os quais não conseguiria ter desempenhado meu trabalho, e aos moradores do apartamento da 406 norte, Bianca Carrari, Gabriel Pena e Hugo Rocha, que cederam sua casa para que pudéssemos ter uma locação e criar nossos cenários.

As pessoas e mentores que pude conhecer pelo TSU e que me nutrem, equilibram e sempre me erguem em seus infinitos braços. A força imaterial dos elementos e do tempo.

Por último, agradeço a UnB por ser este espaço extraordinário e imperfeito, que cabe intermináveis de trocas de conhecimento e experiências forjando seres e saberes.

RESUMO

Esta memória é o registro do projeto da Direção de Arte do curta-metragem de ficção 'Um Filme Absurdo', realizado como trabalho de conclusão do curso de Comunicação Social, com habilitação em Audiovisual, na Universidade de Brasília. Nela seguem presentes os relatos das etapas que constituíram o desenvolvimento de meu trabalho com seus respectivos processos de estudos, de criação e de execução.

Palavras-chave: Direção de Arte; curta-metragem; Audiovisual.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	8
2. PROBLEMA DE PESQUISA.....	11
3. JUSTIFICATIVA.....	13
4. OBJETIVOS.....	15
5. REFERENCIAL TEÓRICO.....	16
5.1 As bases teóricas do projeto de arte.....	16
5.2 Definindo a Direção de Arte.....	18
5.3 A Direção de Arte no contexto brasileiro.....	20
5.4 As etapas da produção da Arte.....	22
6. METODOLOGIA.....	24
6.1 O roteiro.....	24
6.6.1 O <i>outsider</i>	24
6.6.2 O mito de Sísifo.....	25
6.6.3 A metalinguagem.....	28
6.6.4 A Arte a partir da narrativa.....	29
6.2 O projeto de arte.....	30
6.2.1 Primeiras referências.....	30
6.2.2 Configurando o conceito.....	35
6.3 A produção.....	39
6.3.1 O orçamento.....	39
6.3.2 A cenografia.....	41

I.	Locadora.....	41
II.	Loja de TVs antigas.....	46
III.	A casa.....	51
A)	Sala.....	52
B)	Quarto do protagonista.....	59
C)	Banheiro.....	64
6.3.3	A caracterização dos personagens.....	65
IV.	Protagonista.....	65
V.	Pai.....	68
VI.	Cuidadora.....	70
VII.	Vendedor da loja de TVs antigas e cliente da locadora.....	72
6.3.4	Peças gráficas.....	74
VIII.	Horóscopo do metrô.....	74
IX.	Logo do uniforme da locadora.....	75
7.	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	76
	REFERÊNCIAS.....	77
	Bibliografia.....	77
	Filmografia.....	77
	Imagens.....	77
	ANEXO.....	78
	Ficha técnica da equipe.....	78

1. INTRODUÇÃO

Fazer um filme é um projeto artístico mais complexo. O cinema é o único empreendimento criativo que engloba todas as artes: escrita, fotografia, pintura, atuação, música, dança e arquitetura. O cineasta deve assumir o desafio de contar uma história via imagem e som cada vez que um filme é feito. (LOBRUTTO, 2002, p. 5, tradução nossa¹)

‘Um Filme Absurdo’ nasceu da vontade de realizar como projeto de conclusão de curso um curta-metragem que permitisse a mim, através da Direção de Arte e ao diretor e roteirista Tom Motta, uma oportunidade de colocar em prática os conhecimentos e questionamentos obtidos durante nossa graduação em Audiovisual na Universidade de Brasília.

Optamos por realizar tal trabalho de forma conjunta pelo bom resultado em parcerias prévias e mantivemos a divisão das funções do filme alinhadas às predisposições pessoais e experiências profissionais de cada um.

Distinguindo da convencional hierarquia dos *sets* de filmagem, em que a visão da Direção regula e sobrepõe suas intenções às demais áreas, nosso processo de construção das ideias e conceitos a serem abordados pelo filme, além da própria estruturação do pré-projeto, ocorreu de maneira muito equilibrada e com grande espaço para a minha argumentação.

Como era de interesse mútuo que o filme a ser realizado nos contemplasse igualmente, dado sua importância enquanto etapa de conclusão de nossas jornadas dentro do ambiente da faculdade, firmamos este acordo e iniciamos nosso diálogo partindo para a primeira etapa do projeto: a construção da narrativa para o roteiro.

O filme se divide em duas camadas: a primeira sendo uma narrativa tradicional de drama, cujo protagonista lida com as dificuldades de um pai doente e bastante debilitado, sofrendo os últimos estágios de *Alzheimer*. A doença e a possibilidade da perda do pai são especialmente difíceis devido ao elo entre os dois e ao estado de isolamento do personagem.

A segunda se revela de fato somente ao fim da narrativa. Após a resolução trágica da história, o personagem Protagonista entra num estado catártico e revela sua revolta em ter a consciência de que é um personagem dentro de um filme, ser ter a liberdade de escapar da sina

¹ Texto original: “Making a film is a most complex artistic enterprise. Movie making is the only creative endeavor that encompasses all of the arts: writing, photography, painting, acting, music, dance, and architecture. The filmmaker must take on the challenge of telling a story via image and sound each time a movie is made.” (LOBRUTTO, 2002, p. 5)

de sua história e seu consequente sofrimento.

O curta traz temas que exploram a metalinguagem e tem uma forte influência da filosofia Absurdistas de Albert Camus, em especial de seu livro ‘O Mito de Sísifo’, em que discorre sobre a experiência do homem perante o mundo.

Ter participado do projeto ativamente desde concepção da história, influenciou meu modo de trabalho e a realização da Direção de Arte, pois pude, ainda nas fundações, começar a formar minhas percepções sobre a representação destes conceitos através da estética.

Além de trabalhar as cenas em paralelo ao seu potencial visual, como por exemplo, na escolha de inserir o peixe de estimação e a potencialidade desta para ilustrar uma relação direta entre o aquário com suas decorações e o cenário do quarto do Protagonista.

O processo da concepção da narrativa ocorreu ao longo da disciplina de Pré-Projeto, ministrada pela minha orientadora Denise Moraes. Durante as reuniões com os grupos, Denise foi nos ajudando a moldar melhor a história, além de sugerir e colocar reflexões sobre a estética que eu estava começando a arquitetar.

Uma de suas principais notas com relação à Direção de Arte, e que foi crucial para chegar ao equilíbrio necessário desta junção de temas que é o roteiro, foi a de que, apesar da consciência do protagonista, os elementos de linguagem não poderiam esquecer de representar a narrativa tradicional da primeira camada do filme.

Posto de forma mais direta, a Arte ainda deveria se apresentar com alguma base na representação tradicional, sem revelar seus mecanismos de cara para o público – minha primeira ideia – caso contrário, a revelação final perderia muito de sua força e tensão.

Posso afirmar que meu maior desafio foi este, o de conciliar dois posicionamentos para a *mise-en-scène*² aparentemente opostos: o da fidelidade à realidade que se busca muitas vezes numa obra de ficção e o da revelação da estrutura do filme manipulada pelos seus autores.

Pude através das experiências da realização da Arte neste curta-metragem aumentar minha gama de conhecimentos sobre a área e explorar as dinâmicas da representação imagética de conceitos mais abstratos, o que foi bastante engrandecedor.

Nesta memória busco descrever um pouco sobre o método de desenvolvimento da Direção de Arte para o filme e dos estágios de elaboração do curta-metragem passando desde a

² Tradução: expressão que engloba as particularidades da encenação, diz respeito a direção artística e a disposição dos elementos para a cena.

criação do conceito e suas respectivas referências, até sua execução durante as filmagens.

2. PROBLEMA DE PESQUISA

- A partir dos conceitos do Absurdismo de Camus como poderia trazer para meu campo de atuação as reflexões filosóficas do indivíduo e da existência?
- De que modo nós, enquanto realizadores de roteiros, histórias, personagens, imagens e estéticas, representamos a figura do criador divino, já que cada filme carrega em si a missão de ser ou representar um mundo?
- Como a Direção de Arte pode transcender e tornar-se parte da linguagem expressiva do filme?

O propósito geral de nosso curta-metragem é utilizar da metalinguagem para falar tanto de nossos ofícios e suas possibilidades, quanto da experiência do espectador perante a obra.

Essa autorreflexão ganha força dentro de nossa narrativa, pois através dos conceitos filosóficos incorporados, passa a expor e a questionar o nosso papel como criadores de universos e esferas do real.

Com a consciência das nossas possibilidades e métodos enquanto autores, fazemos o uso pleno de nossas ferramentas de linguagem e assim conseguimos traduzir ideias e concepções.

Quero, a partir desta exploração, pensar sobre a contribuição do papel da Direção de Arte executada de maneira mais rigorosa, numa forma mais madura de atuação, que diminui os pontos cegos sobre os discursos que produz.

De muitas maneiras a Direção de Arte é o campo que mais tenciona as fronteiras entre o real e o ficcional dentro do trabalho audiovisual, já que a sua atuação se alimenta muito de referências do mundo para construir e criar uma estética, além de ter como meta em grande parte das produções fílmicas mais tradicionais, não se fazer notar à primeira vista.

Através dessa fragmentação do real, abre-se espaço para construção de símbolos, imagens e conceitos que chegarão ao espectador consciente ou inconscientemente. A cópia do real sofre uma leve adaptação que o imbui de significados.

Acredito ser impossível falar de Direção de Arte imparcial, uma vez que através da nova roupagem e seu recorte ela realiza um discurso. Mesmo a escolha e o uso de uma estética mais

documental não estão livres das construções de sentido.

É justamente ao tratar desse aspecto, que o objetivo dessa autorreflexão, ganha um significado maior, tanto para a construção diegética da própria *mise-en-scène*, quanto dos graus de artificialidade necessários para que haja uma assimilação do ficcional pelo público.

Tendo todos estes conceitos em vista na concepção do meu trabalho, almejo criar um produto final em que a Direção de Arte seja ao mesmo tempo instrumento e linguagem da representação dos conceitos do Absurdismo, assim como a média exata onde coabitam as fronteiras entre o que é lido como realista e o manipulado.

3. JUSTIFICATIVA

Não se pode negar a guerra. Nela é preciso morrer ou viver. É como o absurdo: trata-se de respirar com ele, reconhecer suas lições e encontrar sua carne. Neste sentido, o deleite absurdo por excelência é a criação. “A arte, e nada mais do que a arte”, diz Nietzsche, “temos a arte para não morrer ante a verdade.” [...] a tensão constante que mantém o homem diante do mundo e o delírio ordenado que o leva a admitir tudo lhe trazem uma outra febre. Nesse universo, a obra é então a oportunidade única de manter sua consciência e de fixar suas aventuras. Criar é viver duas vezes. [...] A criação é o grande imitador. (CAMUS, 2014, p. 97/98)

O desejo de realizar a Direção de Arte de um curta-metragem como projeto de conclusão de curso, advém inicialmente de uma afinidade pessoal devido a experiências anteriores, mas também por levar em conta o valor da contribuição desta peça como portfólio para meu futuro profissional.

Acredito que seu trabalho contribui de maneira fundamental a criação da história, se estendendo juntamente com as demais áreas para construir o universo fílmico. A partir da representação estética somos capazes de definir os personagens e sua atmosfera, revelando detalhes e até mesmo adicionando novos aspectos a partir de uma linguagem visual.

A oportunidade de trabalhar novamente nesta função como projeto final, possibilita um maior estudo pessoal sobre a área em si, e desta vez, por uma ótica auto reflexiva, diferentemente de minhas experiências passadas que se resumem a um viés mais prático.

Minha primeira experiência com a Direção de Arte foi já durante as etapas de avaliação para a área no processo seletivo da Pupila Audiovisual, uma das empresas júniores da Faculdade de Comunicação.

Eu já me encontrava próxima do término de minha graduação na habilitação de Publicidade e Propaganda e cada vez mais interessada em seguir uma carreira profissional no Audiovisual, ainda que não conseguisse apontar de fato uma área específica.

Visto meu pouco conhecimento, que se resumia em exercícios durante as aulas e uma assistência de produção para um dos curta-metragem desenvolvidos na matéria do Bloco II, o estágio na Pupila surgiu como uma oportunidade de ganhar bagagem e mesmo com poucas chances resolvi tentar a admissão.

Conseguí ser aprovada e por ventura acabei me interessando muito pela função, realizando-a desde então – seja como diretora ou assistente de arte – em todas as demais

experiências práticas, desde exercícios para disciplinas, o curta-metragem do Bloco II, além de projetos paralelos de colegas.

Tendo buscando continuar a atuar na área, acredito que a ausência de uma matéria fixa de Direção de Arte na grade curricular do curso de Audiovisual impacte negativamente aos alunos, já que inegavelmente a Arte é um dos pilares fundamentais para a construção da linguagem do filme. Entender isso e saber relacioná-la com as demais funções muda completamente a dinâmica da produção fílmica.

Desejo que os alunos do curso possam continuar realizando o movimento contrário e levem a Direção de Arte como objeto de estudo para o espaço da Faculdade de Comunicação. O propósito desta memória é também, de alguma forma, ser uma soma a este conjunto de iniciativas que se fazem cada vez mais presentes.

4. OBJETIVOS

Objetivo Geral

- Produzir o curta-metragem 'Um Filme Absurdo' e realizar a Direção de Arte do mesmo.

Objetivos Específicos

- Aumentar minha experiência na área e aprofundar meus conhecimentos e estudos de estética e representação através da Direção de Arte e suas contribuições na construção dos personagens e da narrativa;
- Refletir sobre o papel que o diretor de arte, assim como os demais realizadores, tem na criação de conteúdo e de suas representações do real.
- Utilizar a Direção de Arte como instrumento e linguagem na representação dos conceitos expostos pela obra cinematográfica: o Absurdismo e a realidade ficcional que abrange a vida desses personagens;

5. REFERENCIAL TEÓRICO

5.1 As bases teóricas do projeto de arte

Durante a realização de meu projeto somei muitas referências para a criação do conceito e da proposta estética, fruto de pesquisas e estudos que serviram de inspiração para o produto final, comentadas de maneira breve na metodologia.

Com relação especificamente a bibliografia voltada ao estudo da Direção de Arte, é necessário pontuar que, diferentemente de outras áreas do Audiovisual, como por exemplo, a Fotografia, não se encontra uma grande variedade de publicações que tratam de seus processos.

Grande parte dos livros é de origem internacional, sem tradução para o português e os escritos aqui no Brasil são ainda mais raros. Esse fator é bastante sintomático no estudo da área, porque a estrutura da Direção de Arte no Brasil, comparada à norte-americana – que detém algumas das bibliografias mais conhecidas – não segue a mesma lógica.

A maioria das produções nacionais não costuma distinguir os cargos de produtor de design e diretor de arte, sendo normalmente desempenhadas as funções, por um mesmo idealizador.

Por isso nesta memória, os dois termos serão tratados de maneira indiferenciada e nas citações traduzidas, fica subentendido que o termo produtor de design pode ser assimilado como diretor de arte. O mesmo ocorre para Design de Produção e Direção de Arte.

Para clarificar as origens, aplicações teóricas e práticas da Direção de Arte, selecionei como base dois livros norte-americanos que realizam um apanhado geral da área, exemplificando suas funções e atividades. O primeiro, mais antigo e um dos primeiros a traçar esse escopo é o *‘What an Art Director Does’* de Ward Preston e o segundo, com uma edição mais recente e bastante conhecido no meio é o *‘The Filmmaker’s Guide to Production Design’* de Vincent LoBrutto.

Como comentei previamente, escrito com base na realidade brasileira, não consegui encontrar nenhum outro além do livro *‘Arte em cena – A Direção de Arte no cinema brasileiro’* de Vera Hamburger, sua particularidade se dá por sua ótica abrangente sobre a Direção de Arte do filme.

Este livro, uma indicação de minha orientadora, veio agregar às minhas concepções de

metodologia de trabalho, pois além de abordar as definições da Direção de Arte em seus capítulos introdutórios, traz o exemplo de quatro diretores de arte brasileiros e a partir de um formato documental, resgata seus trabalhos cinematográficos expondo seus processos de concepção e realização.

5.2 Definindo a Direção de Arte

A Direção de Arte é a área responsável pelos caracteres visuais que se apresentam na cena, eles são: os cenários, os figurinos e a caracterização dos personagens. Seu trabalho é criar visualidades que expressem as particularidades e intenções da obra audiovisual.

A equipe de arte normalmente é composta pelo: diretor de arte, cenógrafo, produtor de objetos, figurinista, maquiador e assistentes de arte. Em algumas produções também há o departamento de efeitos especiais.

Instrumento essencial da composição do espetáculo, a direção de arte atua sobre um dos componentes centrais de construção da linguagem cinematográfica: seu aspecto visual.

Quando falamos em direção de arte, estamos referindo-nos à concepção do ambiente plástico de um filme, compreendendo que este é composto tanto pelas características formais do espaço e objetos quanto pela caracterização das figuras em cena. A partir do roteiro, o diretor de arte baliza as escolhas sobre a arquitetura e os demais elementos cênicos, delineando e orientando os trabalhos de cenografia, figurino, maquiagem e efeitos especiais. Colabora, assim, em conjunto com o diretor e o diretor de fotografia, na criação de atmosferas particulares a cada momento do filme e na impressão de significados visuais que extrapolam a narrativa.
(HAMBURGUER, 2014, p. 18)

Para conceber este universo visual, ele deve trabalhar os elementos da cena e seus recursos e saber empregar e os sentidos gerenciando o simbólico do micro – cor, textura, proporção, etc. – ao macro, com a edificação do cenário, figurino, cabelo e maquiagem.

A base de seu trabalho é o princípio estético que através da pesquisa e da criatividade, permite a criação dessas metáforas visuais. Sua visão deve ser bem fundamentada para que consiga traçar paralelos com os pilares da Direção e da Fotografia, e para que consiga liderar os profissionais que desenvolvem os trabalhos específicos da Arte de maneira eficiente, atingindo os melhores resultados plásticos e expressivos.

Na sua definição mais completa, o processo e a aplicação do design de produção desenvolve o roteiro em metáforas visuais, uma paleta de cores, especificidades arquitetônicas e de período, localidades, designs e sets. Ele também coordena os trajes, maquiagem e os penteados. Cria um esquema pictórico coeso que informa diretamente e suporta a história e seu ponto de vista. (LOBRUTTO, 2002, p.1, tradução nossa³)

³ Texto original: “In its fullest definition, the process and application of production design renders the screenplay in visual metaphors, a color palette, architectural and period specifics, locations, designs, and sets. It also coordinates the costumes, makeup, and hairstyles. It creates a cohesive pictorial scheme that directly informs and supports the story and its point of view.” (LOBRUTTO, 2002, p.1)

O diretor de arte também precisa comunicar-se bem com partes burocráticas da execução do filme, afinal, além de traduzir as intenções do diretor e criar símbolos imagéticos, seu trabalho está inserido numa lógica de produção e ele deve manter-se fiel as limitações orçamentárias da verba do filme.

O designer de produção responde ao diretor para questões criativas e ao produtor para questões fiscais. Arte e comércio andam de mãos dadas no cinema; o design de produção deve ser cuidadosamente planejado e orçado para que o filme tenha a aparência que merece e não seja vítima de cortes. (LOBRUTTO, 2002, p.56, tradução nossa⁴)

⁴ Texto original: “The production designer answers to the director for creative issues and to the producer for fiscal matters. Art and commerce go hand in hand in moviemaking; production design must be carefully planned and budgeted so the film gets the look it deserves and doesn’t fall victim to the red pencils of the front office.” (LOBRUTTO, 2002, p.56)

5.3 A Direção de Arte no contexto brasileiro

O posicionamento de considerar o trabalho da Direção de Arte no cinema enquanto elemento de linguagem é, no caso brasileiro um fator em ascensão. A área foi muito relegada e durante muito tempo sintetizada a um aspecto decorativo, com os créditos das metáforas visuais recaindo sobre a Direção de Fotografia e a Direção.

Essa crença era alimentada certa forma, por uma corrente de pensamento no cinema brasileiro com grandes influências do neorealismo italiano que exalta o registro documental, a verdade do filme estaria atrelada a sua ancoragem ao real, e nesse esquema, a função da Arte no filme segue um caminho naturalista para não se deixar transparecer aos olhos do público.

Com o período da retomada do cinema brasileiro e as leis de fomento, nos anos 90, o mercado cinematográfico que estava em baixa, passou por uma reestruturação. O cinema tentava posicionar-se cada vez mais enquanto negócio – afinal o ciclo da produção dependia da venda de ingressos e do interesse do público – e as produções foram tornando-se mais lapidadas.

Com as mudanças nas políticas de incentivo à produção cinematográfica, o aumento do preço dos ingressos, a concentração das salas de exibição em shoppings, a facilidade de acesso a vídeos, e mais recentemente a DVDs, o público de cinema se modificou, se tornando basicamente urbano, jovem, de classe média, com acesso a diversas formas de expressão artísticas, cinematográficas ou não, portador portanto de referências estéticas visuais ricas. (JACOB, 2006, p.36)

A própria imersão do culto à imagem que se acentuou com o passar dos anos, foi fazendo com que o olhar do espectador se tornasse mais exigente, e essa necessidade de um melhor refinamento do produto fílmico, fez com que as áreas da Direção de Arte não apenas fossem melhor vistas, mas recebessem um maior investimento da verba do filme.

Outro fator que afetava a visão sobre seus potenciais, foi, por muito tempo, a própria estrutura da divisão da área e suas respectivas seções. O cenário, figurino e caracterização, não eram encabeçadas por um criador, mas respondiam de maneira individual ao diretor ou ao produtor. Não havia uma diretriz com os conhecimentos específicos para organizar e tornar coesa a estética visual.

Quando gerenciada por profissionais da área, estes não tinham o reconhecimento sobre a importância de seu trabalho.

A geração de cenógrafos em atividade nos anos 1960 e 1970 foi marcada por profissionais que passaram a assumir a concepção e a produção do figurino, além da orientação sobre a maquiagem, sem por isso receber um crédito especial nos programas ou fichas técnicas, como foi o caso de Flávio Império, Anísio Medeiros, Luis Carlos Ripper e Régis Monteiro, entre outros. (HAMBURGUER, 2014, P.19)

Esse paradigma começa a mudar aqui no Brasil com o filme ‘O beijo da mulher aranha’ (1985) de Hector Babenco, em que Clóvis Bueno assina oficialmente com o título de diretor de arte nos créditos, Felipe Crescentti como cenografista e Patrício Bisso como figurinista.

Essas transformações abriram margem para a Direção de Arte que é manifesta hoje e que dialoga com as áreas da Produção, Fotografia e Direção para concentrar os esforços das partes num trabalho conjunto de expressão da estética e do conceito do filme.

5.4 As etapas da produção da Arte

A primeira etapa é conhecer a interpretação do diretor acerca da narrativa, além do roteiro em si e o orçamento disponível para a realização da Arte. Com base nesses direcionamentos e recortes, começa a fase de preparação e de pesquisa com a busca por referências para a consolidação da proposta estética.

Nesse aspecto é importante realizar um estudo profundo a partir de esferas diversas que podem servir de inspiração e entendimento, tanto para atingir o cerne do personagem e entender suas idiossincrasias, como também, para que a partir da assimilação de obras precedentes, possa-se construir algo original.

Após a concepção da proposta estética, cria-se um documento detalhado, o Plano de Arte, que visa conter todos os detalhes visuais e as instruções para a execução do figurino e maquiagens dos personagens, assim como do cenário do filme.

Com este documento formal e a cotação de gastos planejada, inicia-se a prospecção e manufatura dos materiais e objetos necessários para a realização da obra. E, em seguida, com tudo isso em mãos, os testes de figurino e maquiagem com os atores selecionados. O objetivo desses testes é evitar eventuais problemas desses setores durante a filmagem, já que poderiam prejudicar muito o filme e sua logística.

Definidas as locações da filmagem, começa o último período da pré-produção da Direção de Arte, com a construção dos cenários do filme. Nas locações elegidas serão feitas as mudanças necessárias para trazer a estética visual do filme no ambiente, que podem ser construções, modificações físicas de um espaço existente ou apenas pelo *dressing*⁵. Inaugura-se a fase da realização do filme, marcada pelo início das filmagens.

É importante salientar que numa produção mais formal, o papel do diretor de arte, após a finalização da concepção e do planejamento, passaria a ser mais de monitoramento da execução estética. A preparação dos atores e do cenário no *set* é realizada por profissionais especializados e pelos assistentes de arte.

Em nossa produção ‘Um Filme Absurdo’ devido às limitações orçamentárias e atrelado a minha vontade de controlar melhor as variáveis das cenas, em meu papel como diretora de arte, desempenhei tanto as atividades teóricas quanto as funções práticas relativas ao cenário,

⁵ Tradução: a montagem e decoração do cenário, o posicionamento dos móveis, objetos e adornos.

figurino, cabelo e maquiagem, contando é claro com o auxílio dos meus assistentes para a preparação de cena.

6. METODOLOGIA

6.1 O roteiro

6.1.1 O *outsider*

O início de meu trabalho neste curta-metragem foi a construção da história para o roteiro.

Desde o início, alguns dos temas presentes no cerne do filme já se mostravam evidentes nas primeiras proposições. A princípio, quando Tom me convidou, ainda durante a disciplina de Pré-Projeto, sua principal intenção era a de contar a história de um personagem principal, um autêntico *outsider*, que vivia imerso em uma contradição imensa e inexorável: ao mesmo tempo que esse personagem tinha uma onisciência sobre tudo no universo - um fator que servia como catalisador para seu isolamento e conseqüente sentimento de ser um *outsider* - a pessoa do qual era realmente próxima, seu único laço, seu pai, passava por um processo de declínio da consciência e perda de memória, pois sofria de *Alzheimer*.

A fonte dessa sua ideia para a construção psicológica deste personagem veio em grande parte do livro ‘O Outsider: o drama moderno da alienação e da criação’, do escritor inglês Colin Wilson.

Tom me apresentou o livro para que pudéssemos refletir sobre os conceitos que moldam esse indivíduo e sua relação com seu entorno. Trago algumas citações que definem melhor as particularidades desse tipo personalidade:

O que, a bem dizer, caracteriza o Outsider, é a sensação de estranheza, de irrealidade. [...] e o que ele vê é o *caos*. [...] Para o Outsider, o mundo não é racional, nem bem ordenado. (WILSON, 1985, p. 19)

O Outsider não tem certeza de quem ele é. “Ele encontrou um ‘eu’, mas este não é o seu verdadeiro ‘eu’. Sua maior preocupação é a de encontrar o caminho de volta a si mesmo. (WILSON, 1985, p. 145)

6.1.2 o mito de Sísifo

A partir da distinção deste alicerce central, seguimos para a elaboração básica das direções que desejávamos para o roteiro.

Para mim era claro que a exploração da ideia do *outsider* deveria seguir seu caminho natural através da filosofia Existencialista. Por isso, numa de nossas discussões semanais indiquei duas obras que acreditava que poderiam ser fonte de pesquisa e embasamento para a criação deste universo.

Estas duas obras foram o romance ‘O Estrangeiro’ e o ensaio filosófico ‘O Mito de Sísifo’, ambas do filósofo Albert Camus.

O Existencialismo, foi uma corrente filosófica impulsionada pela vida social moderna dos séculos XIX e XX e alicerçada no pensamento contemporâneo que não mais se vinculava a concepções rígidas de moral e religião da época.

Dentro da concepção filosófica Existencial, o sujeito humano é colocado na posição central do mundo e dessa partícula individual, suas responsabilidades, escolhas, potenciais são o objeto dos questionamentos filosóficos.

Com o desenvolvimento dessa corrente filosófica, muitos intelectuais promoveram diferentes perspectivas acerca do indivíduo e a existência, criando escolas de pensamento próprias que visam resolver a questão da experiência do indivíduo *versus* mundo, como é o caso do Absurdismo, uma corrente dissidente fundada por Albert Camus.

Para Camus, a construção social do indivíduo ainda ocupa o ponto de partida da reflexão, mas a verdadeira questão filosófica que visa analisar é o confronto entre a experiência humana de desorientação em face de um mundo ausente de sentido e cuja natureza contraditória diante do universo tem resultado no absurdo.

No decorrer de nossas discussões, ‘O Mito de Sísifo’ acabou realmente se mostrando fundamental e serviu de inspiração direta para alguns acontecimentos da narrativa. Percebemos que o que desejávamos, era evocar esse sentimento do absurdo.

Seria um erro ver aqui um símbolo e acreditar que a obra de arte possa ser considerada um refúgio diante do absurdo. Ela é em si mesma um fenômeno do absurdo e a questão é apenas descrevê-lo. Não oferece uma saída para o mal do espírito. É ao contrário, um dos sinais desse mal, que o repercute em todo o pensamento de um homem. Mas, pela primeira vez, tira o espírito de si mesmo e o coloca diante de outro, não para que

se perca, mas para mostrar-lhe com um dedo preciso o caminho sem saída em que todos estão comprometidos. (CAMUS, 2014, p. 99)

Neste livro, Camus utiliza da metáfora do mito grego de Sísifo – um mortal que ao tentar enganar os deuses escapando do Tártaro para retornar a vida, desperta sua ira e sofre uma punição exemplar: rolar diariamente uma pedra até o topo de uma montanha e exausto pelo esforço vê-la rolar novamente montanha abaixo. Esse ciclo se repetindo dia após dia, numa danação eterna – para discutir o tormento do homem perante a vida e o encontro com o absurdo.

O absurdo não é descrito de fato por uma definição exata no ensaio. Ao invés disso, ele demarca seus contornos. O absurdo seria então um estado com o qual o homem se depara ao perceber-se diante do mundo, do tempo transcorrido e da aparente ausência de sentido da vida, tudo contraposto a sua vontade inata de procurar por respostas e pela verdade. A grande pergunta para o autor passa a ser então: Como viver diante desta realidade?

Este lado elementar e definitivo da aventura é o conteúdo do sentimento absurdo. Sob a iluminação mortal desse destino, aparece a inutilidade. Nenhuma moral, nenhum esforço são justificáveis *a priori* diante das matemáticas sangrentas que ordenam nossa condição. (CAMUS, 2014, p.29)

Buscando desenvolver essa tese, Camus inicia o ‘Mito de Sísifo’ com uma afirmação bem radical: “Só existe um problema filosófico realmente sério: o suicídio. Julgar se a vida vale ou não a pena ser vivida é responder à pergunta fundamental da filosofia.”. (CAMUS, 2014, p.19)

O argumento que constrói, posto de maneira bem reducionista, é de que o suicídio, independente de qual forma - seja ele individual, filosófico (evasão metafísica) ou político (a crença em utopias) – não é uma alternativa favorável, isto porque a fuga do absurdo é ao mesmo tempo tola e inútil.

O absurdo, mesmo que incômodo, é o que termina por unir o homem ao mundo, nesse processo dicotômico de tensão e encontro da verdade.

No instante sutil em que o homem se volta para sua vida, Sísifo, regressando para a sua rocha, contempla essa sequência de ações desvinculadas que se tornou seu destino, criado por ele, unido sob o olhar de sua memória e em breve selado por sua morte. Assim, convencido da origem totalmente humana de tudo o que é humano, cego que deseja ver e que sabe que a noite não tem fim, ele está sempre em marcha. A rocha ainda rola. Deixo Sísifo na base da montanha! As pessoas sempre reencontram seu fardo. Mas Sísifo ensina a fidelidade superior que nega os deuses e ergue as rochas.

Também ele acha que está tudo bem. (CAMUS, 2014, p.124)

Dentro de nossa concepção narrativa o absurdo entra como sistema de sentido na saga *nonsense* desse personagem que vive uma vida de *outsider*, assistindo, sem controle, a progressão da doença de seu pai, ao mesmo tempo que é completamente onisciente dos acontecimentos externos do universo. O absurdo é a base sólida para sua existência por causa (ou apesar de) sua contradição intrínseca.

6.1.3 A metalinguagem

Com um conceito central mais estruturado pelos fundamentos teóricos, a narrativa apesar de bem ancorada, ainda não se sustentava por si. Havia caminhos na história que tínhamos elegido para percorrer, mas grande parte das ações ainda estava sem forma. Especialmente pela dificuldade de retratar a onisciência de maneira crível.

Durante esse período, eu e Tom continuamos o processo de afinar melhor os discursos e motivações do filme. Neste processo construtivo, lembro que numa quase provocação sobre o paradoxo que seria ter um personagem principal onisciente, questionei que, se essa onisciência existia de fato, e sem limites, o personagem teria a consciência de que era apenas um personagem numa história e que ele existia em função do filme.

A inserção dessa outra perspectiva do personagem, depois de posta à prova, acabou por se encaixar e conseguir amarrar bem as diversas temáticas que por vezes pareciam desconexas anteriormente.

Tínhamos agora o personagem completo: ele continuava sendo um *outsider* cuja ligação mais próxima era seu pai, que sofria de *Alzheimer*, e se via cada vez mais isolado por um esquecimento que apagava todo elo dos dois, sua motivação e fonte de sofrimento.

O que a nova ótica trouxe foi uma inversão deste escopo, percebemos que o absurdo da história não se daria pela onisciência em si, mas pela junção da falta de sentido atrelada à falta de autonomia. A consciência do personagem não poderia ser absoluta, já que ele não pode senão apenas viver sua história para cumprir seu papel de protagonista, ele carrega o fardo de ter essa sina de Sísifo.

Usando deste artifício do personagem que sabe que é um personagem, mas que nada pode fazer para escapar de sua situação, apenas vivê-la, ganhamos também espaço para trazer de maneira direta os questionamentos acerca de nosso trabalho de maneira explícita ao espectador. Poderíamos nos colocar dentro da história e explorar as dinâmicas e os discursos das funções que desempenhamos dentro da realização de um filme.

A metalinguagem nos possibilitou o privilégio de uma conexão direta com o propósito mais básico ao se realizar um último trabalho de conclusão de curso, que é a reflexão do papel das funções audiovisuais e seus potenciais para a produção fílmica.

6.1.4 A Arte a partir da narrativa

Apesar de começar relatando minha metodologia através da narrativa, não pretendo me alongar na descrevendo além os detalhes de criação da história ou justificar a construção dos personagens, suas motivações, ações, pontos de virada e afins, até porque meu foco nesta memória se volta mais para o registro da Direção de Arte.

Quis, no entanto, começar a partir dessa etapa bem inicial de nosso trabalho, não apenas porquê estar inclusa no planejamento interferiu no modo de desenvolver meus processos, mas porquê direta ou indiretamente, as bases teóricas que justificam a lógica do roteiro serviram como guia da linguagem que a estética da Arte no filme deveria transmitir.

Meu desafio era descobrir qual era esta linguagem que a Direção de Arte precisava assumir num filme que não perde seu *status* de filme, mas que por vezes, pelo olhar do protagonista, se desvelava e desnudava o absurdo. Como criar um espaço que transmitisse esses diferentes pontos de vista ao público?

6.2 O projeto de arte

Traga para cada projeto toda a experiência que você puder reunir, não importa quão esotérica ela possa parecer no momento. (PRESTON, 1994, p.70, tradução nossa⁶)

6.2.1 Primeiras referências

O desenvolvimento filosófico de Camus, muito significativo para mim já há algum tempo, criou um ambiente adequado ao florescimento dos questionamentos que o filme buscava realizar.

Foi a partir dessas inspirações filosóficas que comecei minhas reflexões sobre as possibilidades de discurso narrativo através da cenografia, da ambientação e da caracterização dos personagens.

O romance ‘O Estrangeiro’ – o primeiro livro de Camus publicado – diferentemente do tratado filosófico em ‘O mito de Sísifo’, tem as nuances dos conceitos do Absurdismo aplicadas a uma narrativa de um romance literário.

No início do livro, Mersault, o personagem principal, viaja ao asilo onde morava sua mãe para seu funeral. Durante o velório, ele aparenta não expressar qualquer sentimento de luto e essa suposta percepção de falta de sensibilidade volta posteriormente na narrativa em caráter acusatório, quando Mersault é julgado por um assassinato. Sua aparência de frieza, nada correlata ao caso, é o que culmina por ser o argumento da promotoria que o condena a morte.

A cena do velório da mãe do personagem principal, quando narrada no começo do livro em primeira pessoa, exemplifica de maneira sutil a relação entre personagem e cenário/ambiente.

A princípio temos muito destaque para certos objetos e suas disposições e a ambientação, assim como algumas características físicas específicas dos outros personagens são descritas com detalhamento. Como se o foco disperso de Mersault nessas coisas pequenas o dissociasse da carga emocional daquela ocasião.

Entrei: Era uma sala muito clara, caiada, e coberta por uma vidraça. Mobilhavam-na

⁶ Texto original: “Bring to each project every bit of experience you can muster, no matter how esoteric it may seem at the time.” (PRESTON, 1994, P 70)

algumas cadeiras e cavaletes em forma de X. Dois deles, ao meio da sala, suportavam um caixão coberto. Viam-se apenas parafusos brilhantes, mal enterrados, destacando-se da madeira pintada de casca de noz. Perto do caixão estava uma enfermeira árabe, de bata branca, com um lenço colorido na cabeça. Neste momento, o porteiro entrou por detrás de mim. Devia ter corrido: Gaguejou. "Fecharam-no, mas eu vou desparafusá-lo, para que o senhor a possa ver". Aproximava-se do caixão, quando eu o detive. Disse-me: "Não quer?" Respondi: "Não". Calou-se e eu estava embaraçado porque sentia que não devia ter dito isto. Ao fim de uns momentos, ele olhou-me e perguntou: "Porquê?", mas sem um ar de censura, como se pedisse uma informação. Eu disse: "Não sei". Então, retorcendo os bigodes brancos, declarou sem olhar para mim: "Compreendo". O homem tinha uns bonitos olhos azuis claros e uma pele um pouco avermelhada. [...] A sala estava cheia de uma bonita luz de fim de tarde. Dois besouros zumbiam, de encontro à vidraça. E eu sentia-me invadido pelo sono. (CAMUS, 2016, p. 17)

Para o leitor, essas primeiras descrições desse episódio ajudam a formar a imagem mental daquele lugar e é muito natural que ao concebê-la, nós imediatamente a tomemos como a realidade daquele acontecimento, ainda que já se transpareçam indícios das subjetividades desse personagem.

Quando este mesmo acontecimento é recontado de forma posterior por terceiros no tribunal, de forma totalmente reestruturada, perdendo toda a ambientação dada pelo relato pessoal, é que nos damos conta do enorme papel das subjetividades do indivíduo na sua relação de ocupação de um espaço, e que sua relação ali, pode ser usada para traduzir uma manifestação do próprio estado do si.

Pensando na construção cenográfica, essa alternância representa muito das construções possíveis de externalização do íntimo do personagem, e como através da simples supressão de objetos no mesmo cenário em diferentes cenas ou enquadramentos, pode-se dar a entender de forma não explícita a troca de olhares e vivências de personagens na narrativa. São mecanismos de exposição da realidade fragmentada na narrativa.

De forma muito familiar 'A náusea' de Sartre – também um romance revestido do pensamento Existencialista – tem passagens que se apoiam completamente no olhar do personagem principal sobre objetos completamente ordinários - uma maçaneta, um papel de um caderno escolar no chão, sua relação com esses objetos se tornam metáforas para descrever uma sensação de desconforto e confusão existencial.

Folha sem data

O melhor seria anotar os acontecimentos dia a dia. Manter um diário para que se possam ser percebidos com clareza. Não deixar escapar as nuances, os pequenos fatos, ainda quando pareçam insignificantes, e sobretudo classifica-los. É preciso que diga

como vejo essa mesa, a rua, as pessoas, meu pacote de fumo, já que foi *isso* que mudou. É preciso determinar exatamente a extensão e a natureza desta mudança. (SARTRE, 2011, p.13)

O fato desses itens tão banais aparentarem ser distorcidos pela visão, chegando a se descolar do real, faz com que seus a relação de símbolo e signo se descole, sobrando ao personagem principal, um resto imagético, o vazio.

Quis me aprofundar um pouco, na explicação de ambos os romances para ilustrar como o referencial teórico e as inspirações para o projeto de arte podem ser diversas na construção do sentido.

Há inúmeras formas de explorar os elementos visuais e do universo filosófico, compreendendo suas sutilezas, e quis tentar na execução do projeto de alguma forma traduzir essas sensações e os sentimentos para o espectador, distorcendo a realidade construída pela Arte.

Sobre a questão dos olhares, a mim, sempre foi muito dicotômica a questão da dependência da Direção de Arte em relação aos planos e enquadramentos elegidos.

Apesar de uma relação muito frutífera e que agregada, pode multiplicar e ampliar os significados do filme, na perspectiva da criação e produção da Arte, há se saber terminar sua preparação e abdicar da forma como aquilo será capturado pela Fotografia a pedido da Direção e ainda repensado no processo da Edição.

O desprendimento do controle é muito necessário, e neste filme especialmente, tendo participado desde seus primórdios com uma visão muito própria, posso dizer que aprendi a entender e respeitar essa hierarquia de *set*, caso contrário nossos esforços e resultados sairiam prejudicados.

Isto posto, não consigo, analisando o produto final, medir até que ponto consegui colocar através da Arte essas intenções iniciais de ilustrar a estranheza do Protagonista perante seu mundo. Acredito que com o avanço da produção do filme elas tenham sido relegadas à um plano de fundo e transpareçam mais através do contraste entre as construções físicas *versus* a caracterização do personagem principal.

Essa relação talvez seja vista de maneira bem sutil na primeira exibição do filme, já que se deu muito através da cor – o Protagonista é um ponto preto em meio ao espaço – mas gosto de pensar que talvez, numa percepção inconsciente, essas ideias possam ser absorvidas pelo público.

Abordando ainda as concepções mais iniciais, na busca por exemplos de narrativas com metalinguagem é impossível não citar como referência o filme ‘O show de Truman’, já que a trajetória do protagonista é o exato oposto de nossa história: ele, Truman, descobre que é a estrela de um reality show e que sua vida e realidade, são totalmente construídas e veiculadas na televisão para entretenimento do público.



Cena de ‘O Show de Truman’ onde um refletor de luz cai do céu e é encontrado pelo protagonista.

Esse foco nos esforços para a construção dos elementos de cena, acabou por me suscitar um fenômeno totalmente oposto desse aparato técnico e cinematográfico, que é o Teatro Mambembe.

Sua maneira de apresentar traz um improviso e pela adaptação de recursos criando um tipo muito único de linguagem e cena a partir dessas configurações de ressignificação, já que a mobilidade da trupe e a questão orçamentária não permitem uma construção formal de cenografia e figurino.



Cena do coletivo O Ser Tão Teatro com a peça 'Flor de Macambira'

Inspirada um pouco pela forma com a qual os elementos técnicos são mostrados para nós espectadores, nos inserindo na lógica de montagem cinematográfica para mostrar a construção artificial do mundo no filme 'O show de Truman', mas utilizando-se um pouco da estética mambembe de adaptação e ressignificação dos objetos e cenários pela ação dos atores, uma de minhas proposições iniciais era a de trabalhar a arte como um mecanismo de exposição da realidade consciência do personagem de seu papel, com o universo imagético todo despido dos artifícios tradicionais que visam maquiagem a ficção.

Para atingir tal resultado a Arte utilizaria de objetos falsos, construções de cenário que revelassem sua carcaça, locações unidimensionais e materiais como papelão, isopor e plástico. Os figurinos iriam ser os mesmos, como se os personagens não tivessem outras roupas, mas o fato das ações dos personagens continuarem incólumes validaria esse design, como se aquilo fosse de fato como é o real e não uma representação falsa dele.

Essa proposta foi refutada logo no começo, por uma sugestão astuta de minha orientadora, já que rompia com a tensão da revelação do final do filme, roubando o valor do ponto de virada e desvalidando a construção da tensão necessária a história.

Foi então que comecei a pensar como poderia fazer para representar as duas camadas do filme, respeitando o momento de revelação do roteiro, mas trazendo um pouco da mão absurda da criação na construção da história.

6.2.2 Configurando o conceito

O design de produção pega uma ideia e a traduz visualmente para comunicar ou comentar os temas da história através de uma **metáfora**. Um objeto ou uma imagem é transformado a partir de seu significado comum e substituído ou simboliza um aspecto da narrativa e, assim, acrescenta complexidade poética à história. [...] Usar um objeto ou imagem para transcender o propósito de sua realidade física é um desafio, porque a intenção metafórica pode parecer vaga. Pode ser difícil fazer com que o público entenda o objetivo narrativo da metáfora. Uma metáfora visual em um projeto de produção pode se comunicar com apenas parte de uma audiência ou ser acessível apenas a um crítico ou teórico. Uma metáfora visual pode atuar no nível subconsciente, enquanto o espectador segue conscientemente a trama, o desenvolvimento do personagem e a fisicalidade do design. Essas metáforas visuais subconscientes funcionam em outro nível, apresentando camadas sutis de imagens poéticas que podem transmitir ideias, conceitos e significados na narrativa. (LOBRUTTO, 2002, p. 25, tradução nossa⁷)

Para conseguir fechar o processo de concepção artística entorno de um conceito principal, a continuação de minha pesquisa deveria ser olhar para o público na tentativa de decifrar como se dariam seus processos cognitivos de assimilação da história e como a Arte poderia fazer essa ponte.

Decidi tentar analisar quais eram os níveis de manipulação estética dos produtos visuais que despertariam a percepção do espectador para o teor fictício do filme e que causariam uma ruptura de sua imersão naquele universo.

Pensei pesquisar os filmes brasileiros mais populares nas últimas décadas, e a partir deles analisar como era essa construção visual. Queria entender a partir dessas peças tão marcantes como havia sido construído o imaginário brasileiro acerca da imagem na tela, como eram feitas as representações do real.

Na faculdade acabamos por voltar nossa atenção a produção fílmica, quase majoritariamente, e esse era meu objeto de estudo, porém, continuando nessa minha proposição me dei conta de que deixava um vácuo enorme ao descontar a relação da cultura imagética

⁷ Texto original: “A production design **metaphor** takes an idea and translates it visually to communicate or comment upon the themes of the story. An object or an image is transformed from its common meaning and stands in for or symbolizes an aspect of the narrative, and thus adds poetic complexity to the story.[...] Using an object or image to transcend the purpose of its physical reality is a challenge, because the metaphorical intent may appear vague. It may be difficult to get the audience to understand the narrative objective of the metaphor. A visual metaphor in a production design may communicate to only part of a audience or only be accessible to a critic or theorist. A visual metaphor may act on the subconscious level while the viewer consciously follows plot, character development, and the physicality of the design. These subconscious visual metaphors work on another level, presenting subtle layers of poetic imagery that can impart ideas, concepts, and significance in the narrative.” (LOBRUTTO, 2002, p.25)

brasileira que se dá pelos materiais veiculados na televisão.

O grande público ainda consome muito mais os produtos televisivos que os de cinema, pelo simples fato do alcance e da gratuidade da televisão aberta. Mesmo os filmes brasileiros mais rentáveis dos últimos anos, são os feitos por produtoras que repetem o modelo televisivo de história e concepção artística.

Percebi que se eu desejava construir uma estética que fosse constituída de metáforas de fácil assimilação, deveria procurar estudar como se dava essa assimilação do conteúdo da TV, e de fato, pela proposição inicial desde o roteiro, traçar uma linha de distância entre o filme e o público seria invalidar todo seu tratamento e uso da metalinguagem na criação do universo fílmico. Afinal para quem se fazem os filmes, senão para um público?

Mesmo que o filme fosse exibido em festivais para audiências especializadas, a base de nossa construção formativa de imagem ainda se dá muito através da televisão, e especificamente nela o produto mais memorável é a novela, ela fez e faz parte de uma linguagem que fora do país é assumida como tipicamente brasileira.

Contemplando esse fenômeno das novelas, com o ponto de vista da linguagem cinematográfica, me dei conta de um detalhe sobre a Direção de Arte.

Ao contrário do que discorri sobre a busca da invisibilidade pela Direção de Arte nos filmes, nas novelas o mesmo não ocorre, os cenários e a caracterização dos atores são muito mais idealizados e aperfeiçoados do que no real.



Cenas da novela 'A lei do amor' (2016)

Na linguagem televisiva a estética ainda carrega a bandeira de representar a plasticidade e a beleza imagética acima do tido como normal e padrão. No entanto, esse traço de desconexão raramente se sobrepõe de maneira a incomodar e remover o público da história que está sendo transmitida.

Percebi que adotando a estética da televisão no filme eu poderia enfim casar dois conceitos totalmente opostos, pois se no filme a Arte se percebe facilmente, pela bagagem geral

do público da televisão, a leitura da marcação do que é falso, ganha muito mais margem.

Como eu estaria transmutando o lugar dessa linguagem, a percepção desse universo montado se faria mais presente no primeiro momento, até porque os filmes realizados por essas produtoras para o cinema não seguem o formato de curta-metragem.

Porém, esse estranhamento ou seria esquecido, e a estética da Arte normatizada após algumas cenas, ou visto como um erro de tom na escolha estética da Direção de Arte, mas não o suficiente para revelar a mensagem da criação artificial do universo antes que essa seja feita pela acusação do protagonista.

Seguindo essa linha resolvi adotar alguns clichês – na criação dos elementos que compõe a cuidadora especialmente – porque eles são a síntese do que é assimilado de maneira automática. Enquanto na Arte o movimento é sempre de tentar fugir da reprodução padrão, quis abraçar a ideia deles para passar a mensagem que queria de forma direta ao subconsciente do espectador.

O conceito final da arte pode ser resumido como a representação do real - significando que os objetos, cenários e figurinos não fogem da lógica habitual – mas de um real organizado a partir de elementos que contenham um toque de artificialidade e manipulação, um aspecto de muito “certinho”, como uma existência pré-concebida e decorada.

Para atingir tal resultado me fundamentei muito pelas cores com uma designação restritiva para o figurino de cada personagem e do cenário. Tentei também manter os cenários com um aspecto mais arrumado, ordenado e com a presença de elementos decorativos para revelar mais essa plasticidade.

6.3 A produção

6.3.1 O orçamento

Uma das maiores dificuldades para atingir essa estética de uma aura que foge do cotidiano, revelando inconscientemente ao público as próprias funções da equipe da Direção de Arte, foi a quantidade de verba que dispunha para o projeto.

Meu orçamento era de cerca de 1.200 reais, juntados através de minha bolsa de estágio, e com esse dinheiro em mãos, estabeleci as prioridades e dificuldades de aquisição de cada item da produção.

Eu e Tom optamos por realizar o filme as nossas custas e não quisemos entrar com nenhuma ação de financiamento coletivo, já que o projeto era algo de interesse individual e não social.

No planejamento, tive que abrir mão, de certa forma, da execução impecável dessa estética, afinal precisaria trabalhar com objetos emprestados, as locações que fomos capazes de conseguir e que já continham suas características estruturais, e a aquisição de móveis e roupas usadas para conseguir fechar o orçamento.

Conseguimos todas as locações por parcerias e tanto para a locadora, quanto a loja de TVs usadas, minha solução foi utilizar bastante dos elementos já existentes e tentar maquiar os lugares com arrumação, limpeza e a incorporação de alguns detalhes decorativos.

Já os cenários da casa do Protagonista, foram todos feitos do zero, pois no apartamento cedido por colegas quase não havia mobiliário. A construção desses cenários foi o principal destino da verba tanto para pintura das paredes, a compra de móveis (que foi o que consumiu grande parte do dinheiro disponível, cerca de 800 reais), de alguns *props*⁸ e outros elementos decorativos.

Alguns dos objetos como as colchas da cama, almofadas e o tapete, que poderiam ter sido bem dispendiosos, tive a sorte de conseguir emprestados de familiares e o melhor é que estes se encaixavam completamente na proposta.

Também acabei tendo que alugar a cadeira de rodas, a cadeira especial utilizada na cena de banho, consegui emprestada.

⁸ Tradução: objeto que o ator toca ou usa em cena.

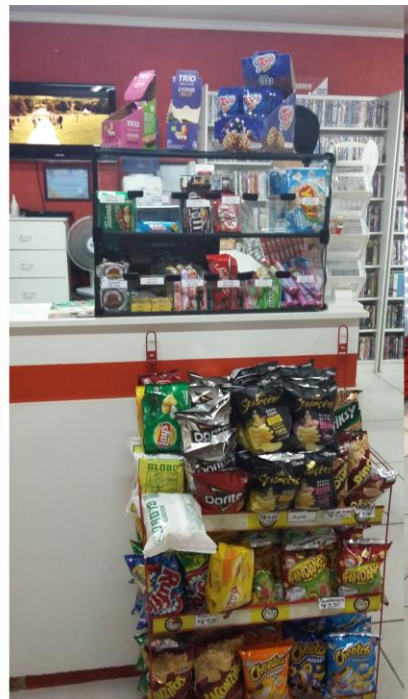
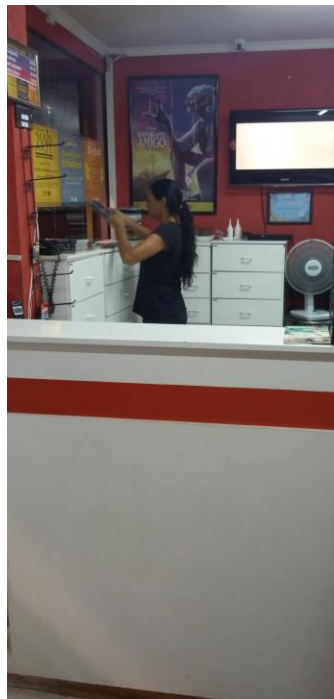
Os figurinos, com exceção do uniforme do protagonista – que continha uma logo bordada a partir de uma criação minha e teve que ser confeccionada – foram fruto de compras de brechó, lojas de departamento e empréstimo de familiares ou dos próprios atores.

Adquiri também o material de maquiagem, tanto para preparação básica da pele dos atores, quanto para recriar a aparência de doença do Pai.

Apesar de reconhecer as limitações, afinal não teria os recursos nem de articulação de produção nem de verba para recriar o visual impecável produzido pela televisão, continuei objetivada a tentar reproduzir nesta nossa realidade de baixo orçamento esse conceito estético. Mesmo que ele não se realizasse de forma plena por todo o filme, a metáfora desse contraste da representação do real ainda poderia ser pincelada.

6. 3. 2 A cenografia

I. Locadora



A locadora foi um dos cenários que tive pouca chance de modificar, filmamos na Cult Vídeo, na 215 sul e a última locadora ainda ativa no Plano Piloto na época, tendo infelizmente encerrado suas atividades no começo deste ano.

Visitei a locação antes para me preparar e conhecer as possibilidades. Como a maioria das estruturas era fixa e não poderia fazer modificações na disposição do espaço optei por focar no que poderia ser feito através dos elementos decorativos.

Meu trabalho maior foi de organizar mais assiduamente os elementos do balcão, remover o excesso dos displays de comida e a geladeira de picolés, além de adicionar pequenos enfeites de bala, a claquete, os baldes de pipoca, os pôsteres colados na vitrine e o aviso ao fundo do monitoramento da câmera (placa de acrílico com a frase: sorria você está sendo filmado). Também abaixo do balcão inseri uma mangueira de luz para criar uma luz indireta no espaço e ressaltar os elementos decorativos do balcão.





Apesar de seguir funcionando para as devoluções de clientes naquele dia, o dono autorizou nossa presença e cedeu o espaço para que pudéssemos preparar o *set*. As filmagens foram realizadas em apenas uma diária e a preparação do cenário foi feita no mesmo dia, mais cedo.

Alguns cartazes colados não podiam ser removidos e equipamentos eletrônicos que não

podiam ter seus fios desconectados geraram uma pequena bagunça visual que se vê presente ao fundo de alguns planos.

Na cena do fechamento da locadora, que é vista pela parte externa da rua, essa bagunça visual se faz ainda mais clara, temos a parede com tinta descascada, os cartazes de propaganda e a sujeira no toldo da loja. Esta composição entra em conflito com a organização exigida pelo conceito.



Na tentativa de controlar melhor essa área externa, imprimi alguns pôsteres de filmes clássicos que evocavam a metalinguagem e o cinema de autor, mas no plano que se encaixou melhor no filme, parte das cortinas metálicas já haviam sido fechadas e a vitrine da loja, onde se encontravam colados, não é vista.



Num olhar mais crítico revisitando o trabalho, posso afirmar que o produto final das cenas do filme, nessa locação, não ficaram satisfatórias para mim. Se tivesse conseguido realizar uma composição mais limpa teria apresentado um resultado melhor.

II. Loja de TVs antigas





A loja de TVs antigas se mostrou bastante complexa em sua preparação. A locação era

numa loja pequena, na comercial da 412 norte, e como o local reparava diversos produtos eletrônicos, havia dentro e fora muitas peças, partes soltas, muitas televisões montadas e desmontadas, pilhas enormes de equipamento agrupadas, de maneira geral, o local estava bastante entulhado e sujo.

Apenas a limpeza e o carregamento dos materiais para desocupar o espaço e montar a cena levaram mais da metade de nosso tempo de preparação na primeira diária.

Também havia visitado a loja antes para checar as suas possibilidades, mas mesmo assim acabei surpreendida pela quantidade de tempo que seria necessária para montar o cenário e a Arte teve um pequeno atraso.

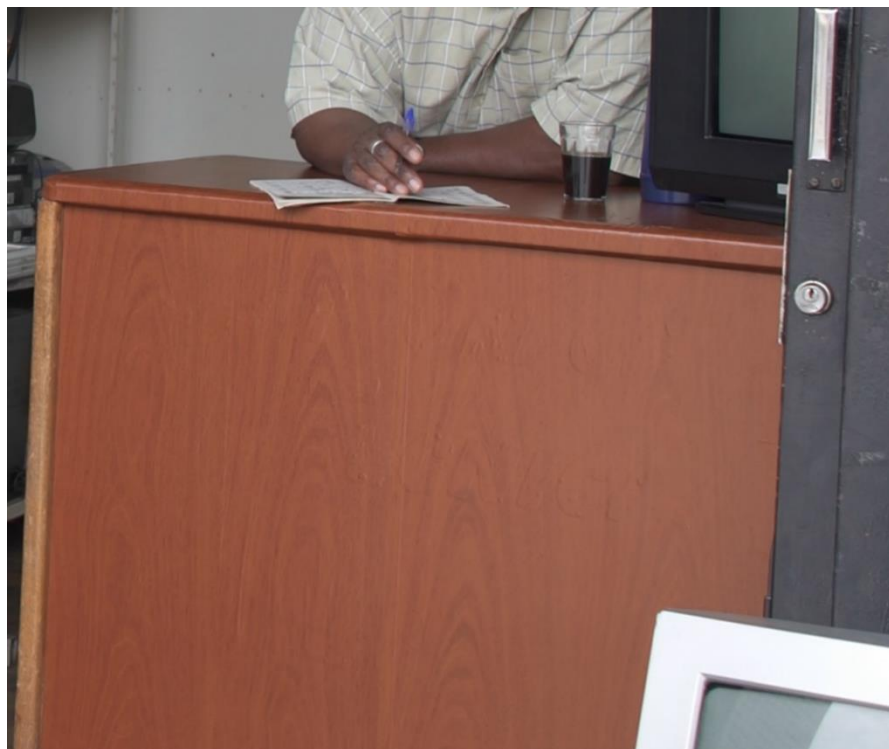
Essa primeira diária teve que ser descartada por conta da captação de som que foi prejudicada pela música dos bares próximos, e sabendo das dificuldades que tivemos, na refilmagem, além de negociar com o dono para poder ter um período maior para a organização da cena, contei com o auxílio de duas das minhas assistentes na montagem: Nathália Mendes e Júlia Sá.

Começamos pela desocupação dos espaços e a limpeza e selecionamos quais seriam as televisões que estariam em cena para compor os produtos da loja e as organizamos e desempoeiramos posicionando nos lugares ideais.

A televisão de tubo que o personagem compra (um objeto que já havia prospectado) foi levada para a locação e posicionada na frente da loja e posta em posição de destaque na cena externa dos reflexos.



O local tinha um balcão já muito desgastado e com a autorização do dono cobri sua superfície com um papel *contact* que imitava madeira. Como *prop* para o personagem do vendedor e a decoração da cena foram adicionados uma garrafa térmica com um copo de café e uma revista de palavras-cruzadas.



Os planos que permaneceram no filme da parte interna da loja são do mesmo ângulo lateral, visto abaixo:



III. A casa

Os cenários da casa, tanto a sala, quanto o quarto, foram mais desenvolvidos comparativamente a locadora e a loja de TVs usadas, por três motivos muito pontuais:

- Tinha a liberdade para modificar o espaço, afinal as outras locações eram lojas ativas e qualquer tipo de mudança precisava do aval dos donos;

- Tive mais tempo para preparar a cenografia da casa, já que nesses comércios dispunha apenas de algumas horas antes de precisarmos começar nossas filmagens;

- Optei por concentrar os poucos recursos dando prioridade a composição da casa, que é onde acontecem a maior parte das cenas e é o espaço onde as ações da relação do pai e filho se demarcam.

A locação da casa foi num apartamento da 406 norte, cedido como um grande favor pelo nosso colega e meu assistente na Arte, Hugo Rocha, e os moradores Gabriel Pena e Bianca Carrari que aceitaram dispor do espaço para que pudéssemos conseguir realizar o filme. Essa ajuda foi fundamental já que não tínhamos nenhuma condição de alugar um outro espaço.

A casa possuía uma sala bem grande que conseguiu acomodar bem o posicionamento dos móveis que precisávamos para alguns planos, além do quarto do Hugo, que foi utilizado como quarto do protagonista, e sendo o primeiro do corredor, possibilitava uma cena em plano sequência que havia sido estabelecida na decupagem.

Durante a pré-produção visitei a casa algumas vezes tanto com Tom e Elisa, nossa diretora de fotografia, quanto sozinha para medir bem os espaços e planejar seu aspecto geral.

Como eu dependia da sorte de encontrar os móveis usados adequados que se encaixassem na estética e na condição que procurava, as medidas eram um guia fundamental para conseguir manter a planta que a decupagem exigia.

Quis de alguma forma, trazer para a identidade da casa um pouco da estética de estúdio no falseamento das construções, um dos artifícios para tentar traçar essa associação foi utilizar a mesma cor da cortina tanto para a sala quanto para o quarto, fazendo com que o espectador perdesse um pouco da noção de espacialidade dentro do lugar.

Outra solução que encontrei foi manter essas cortinas fechadas, não revelando quase em nenhum momento o lado de fora, o que também contribuía para essa ideia de não conseguir localizar espacialmente a casa.

A) Sala





Na história do filme, a sala do protagonista funciona como um espaço da casa meio adaptado. Anteriormente, quando o pai era saudável ele e o filho dividiam o único quarto da casa, mas conforme a doença progrediu e a televisão servia como um acalanto para ele, o protagonista, sem condições de mudar para um apartamento de dois quartos, acaba fazendo modificações na casa para colocar a cama do pai na sala, já que não havia o espaço para levar a televisão para o quarto dos dois.

O design da sala precisava levar em conta essa dupla função e mostrar como era esse espaço que tinha sido ressignificado, utilizei de alguns elementos chave que marcariam essa fase.

Mantive a mesa de jantar na cena, a ideia era que ela representasse algo que antes era utilizada para a refeição dos dois e em momentos de convívio da relação, mas que agora, no momento que se passa o filme, não serve para nada além de apoio de objetos. Em cima dela são colocados os *props* dos personagens que entram e saem da casa.

Além disso há um cesto de frutas de plástico, algo de caráter estritamente decorativo e que evoca a sensação do artificial através da subjetividade.

Ao fundo da sala, na parede da porta, há uma cadeira de rodas, mesmo que não fosse utilizada diretamente na cena, ela era fundamental para ilustrar o momento de transição pelo qual aquele ambiente passava e o estágio da doença no qual o pai se encontrava.

Sobre os demais elementos, preciso ressaltar a importância do caráter decorativo de algumas escolhas para o cômodo, queria evocar com esses pequenos objetos o absurdo e a manipulação do ambiente.

Criei uma composição de objetos no rack de TV com uma mistura de estátuas, enfeites de porcelana e pequenos vasos com buchinhos artificiais. Tirando o cesto com a coleção de filmes antigos (que era importante para evocar o passado da relação dos personagens), nenhum deles fazem qualquer sentido no *living*⁹ daquela casa nem em seu uso passado e muito menos agora quando aparentam ser, ainda mais deslocados. Há também um tapete no meio da sala, que reforçava essa ideia, mas pela altura dos planos ele não é visto.

Do lado do rack, duas mesinhas que o emolduram uma com um cachepô grande com mais flores artificiais, somando ao sentido dos demais objetos e outra com um telefone fixo e

⁹ Tradução: termo que diz respeito a forma como uma casa é estruturada e adaptada ao estilo de vida de seus moradores.

pilhas de lista telefônica velhas, um elemento que pensei ser bom para remontar a ideia subjetiva de algo já anacrônico, mas que segue mantido na rotina quebrada da casa.

Na parede da cama há um quadro genérico de uma natureza morta apelando novamente ao decorativo. Em realidade, este quadro fazia par com um outro que ficaria exatamente em cima da mesa e sendo uma composição de natureza morta com um cesto de frutas muito similar ao usado da cena. Infelizmente, momentos antes de filmarmos a primeira cena, ele caiu e quebrou de sua moldura.

No canto desta parede temos uma mesinha com um abajur, um relógio, um porta algodão, uma caixa de acrílico com divisão de pílulas e um copo com tampa e canudo. A doença na cenografia é isolada para os cantos e ainda sim de forma bem higienizada e maquiada.

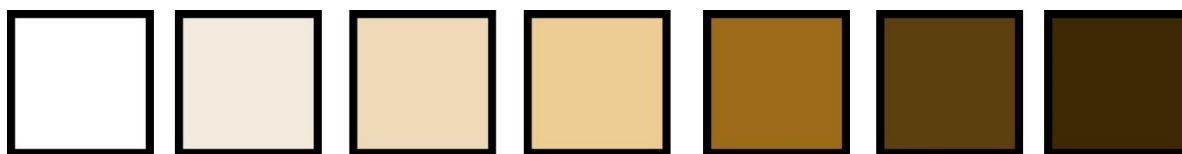
A cama foi sem dúvidas o móvel mais importante da sala, queria muito encontrar um conjunto de camas de solteiro e precisava que fossem ou brancas ou de madeira bem clara, para que não fugissem da paleta de cores.

A escolha do conjunto de camas era remeter a organização anterior do espaço, quando pai e filho dividiam o mesmo quarto. Depois de buscar muito as encontrei num grupo online de móveis usados.

A ideia do conjunto das almofadas pequenas era trazer um pouco da ideia do sofá da casa que agora havia sido substituído por essa cama.

Sobre as cobertas da cama, elas são trocadas duas vezes entre as cenas em que o pai se urina, são duas versões, uma em branco e outra em bege, mas o material e o tear são exatamente iguais.

O conceito inicial para criar a sala foi através das cores, quis que ela tivesse uma predominância dos tons de bege e branco, tons mais claros que pudessem se destoar do figurino escuro do protagonista e não carregassem o impacto das subjetividades de outras cores mais marcantes. Quase sempre o bege é tido como neutro, e, num ambiente que buscava ser mais decorativo que identitário, optei por pintar as paredes num tom de creme que criaria uma imersão sensitiva nessa harmonização de tons da cenografia.



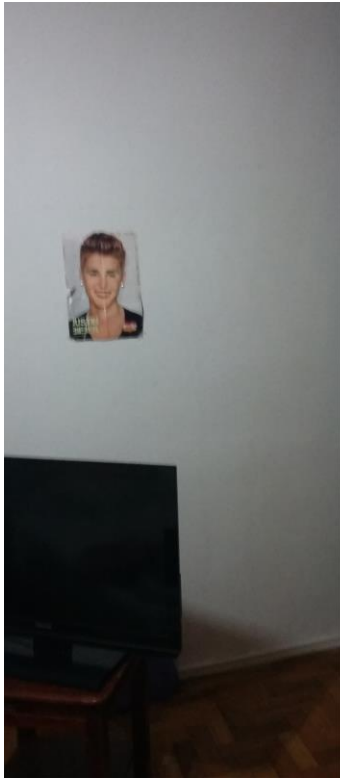
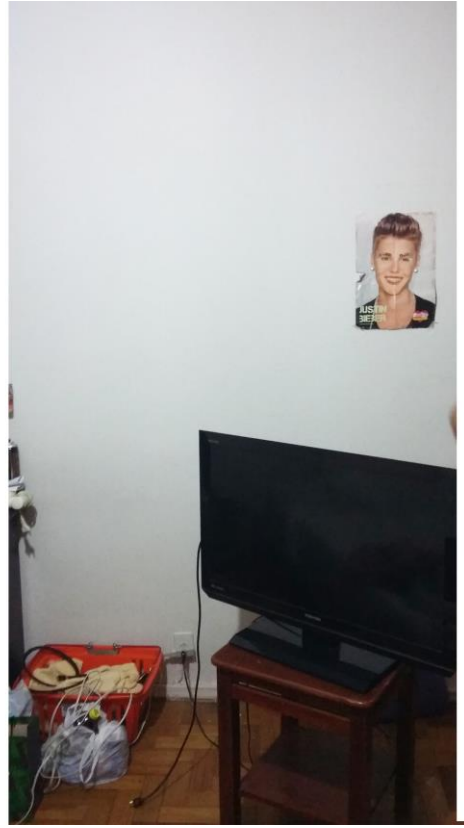






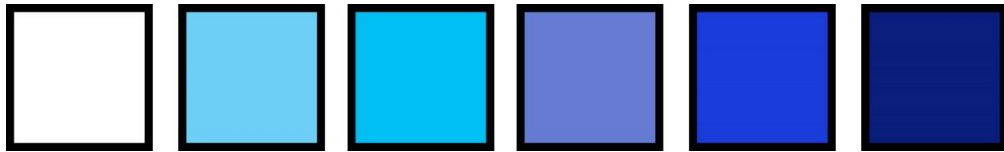
B) Quarto do protagonista





O quarto do protagonista tenta reproduzir a mesma impressão de uma redoma, queria representar um paralelo simbólico entre seu cenário e aquário de seu peixe de estimação.

Utilizei das mesmas cores, tons de azul diversos e o branco e pequenos detalhes de verde (na estampa da colcha e na pasta em cima da mesa) para criar um ambiente que se fecha nele mesmo, o azul da parede é um tom bem claro, para trazer essa sensação fria e distante que a cor evoca, assim como se destacar da sobriedade do preto do personagem.



Não existem elementos na cenografia que sirvam como ponte para remeter a nada do protagonista, sua personalidade e gostos se mantêm ocultos. Tudo é muito minimalista, a escrivaninha e demais elementos em cima são claramente decorativos, já que o personagem em momento nenhum aparenta estudar e a pilha de pastas e porta lápis se vê o tempo todo intocada.

O quarto tem um leve ar de inutilizado e arrumado em excesso, a colcha da cama, as almofadas, o único elo do protagonista com aquele ambiente é o seu peixe.

Abordando especificamente o peixe, para produzir a cena em que este deveria estar morto, eu iria usar um sedativo natural o animal, a base de óleo de cravo. Por acaso, no dia que filmaríamos todas as cenas suas cenas, um dos exemplares que havia comprado amanheceu morto, e ele foi o utilizado na cena. O peixe do começo do filme e do final, é o mesmo animal, essa foi uma escolha minha e da Direção para manter a ideia da vida do filme se repetindo de maneira cíclica.

A cama como mencionada anteriormente, faz par com a mesma utilizada por seu pai na sala.





C) Banheiro

No banheiro não foram realizadas mudanças significativas, apenas coloquei duas lâmpadas nas soquetes presentes do lado do espelho e adicionei os *props* de xampus e sabonetes para o banho.

Há também um cadeira especial adaptada para o banho, mas como o corte final do filme ficou acima da cintura dos personagens, ela não aparece nas cenas.

A cena do desenho no espelho exigiu que o embaçássemos artificialmente, usamos ferros a vapor, o que foi relativamente simples, mas que exigia muita manutenção entre os *takes*, já que o vapor se dissipava rapidamente.



6.3.3 A caracterização dos personagens

IV. Protagonista





O figurino do protagonista se mantém quase o mesmo por todo filme, com exceção da roupa que usa no momento de dormir, uma calça moletom cinza e uma camisa preta, ele passa a maior parte do filme com sua camisa de uniforme, uma calça jeans de lavagem escura e um casaco moletom grafite, alternando apenas o modo de uso do casaco.

A escolha de sua roupa se deu muito pelo simbolismo da cor preta, ele precisava se destacar do restante do mundo do filme e revelar como estava dissociado daquilo tudo. O preto também traz o simbolismo de ser contrário, ser resistente, ser algo oculto e à margem.

Preto é a cor da individualidade.

A roupa preta concentra a impressão que uma pessoa produz em seu rosto, que é o centro da individualidade. [...] o existencialismo foi, por volta de 1950, uma moda e uma filosofia, em dois sentidos: a visão de mundo se deixou reproduzir também na maneira de se vestir – os existencialistas se vestiam de preto. (HELLER, 213, p.142)

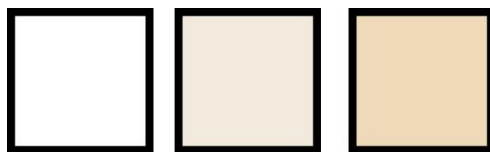
A escolha por manter esse cabelo e maquiagem foi a de trazer um pouco essa resistência ao perfeito ao muito arrumado.

Na teorização do personagem, seu corpo seria sua zona de resistência ao imposto, não

como se ele tivesse um controle sobre si ou sobre o que iria usar, mas como um espaço onde se manifesta uma insatisfação calada.

O uso do uniforme como item constante reforça a falta de conhecimento que o público tem do personagem, só se sabe o que ele faz, onde gasta parte de seu tempo, mas nada disso comunica quem ele é de fato e o que pensa.

V. Pai



“O branco como cor destituída de cor – é nesse sentido que o branco é a cor do luto [...] Assim como o uso de roupas pretas o luto branco também imprime a renúncia ao cultivo da imagem por parte de quem o usa.” (HELLER, 2013, p.164)

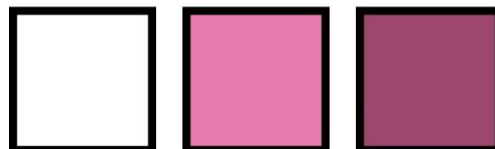
O figurino do pai foi pensado de modo a fazê-lo desaparecer em meio ao estado agravado da doença, suas roupas seguem combinadas com as trocas das colchas da cama, afogando-o no meio das cobertas e almofadas, há um apagamento do eu, que é simbólico da doença do Alzheimer.

Seu traje alterna entre camisas brancas de manga curta e longa, um casaco bege e calças de moletom.

O branco e o bege claro como cores da cena entram trazendo um tons mais frios, que remetem a ausência e ao distanciamento.

A maquiagem é feita para caracterizar sua doença, um sinal de abatimento na face, sem no entanto a ressaltar muito ou estar comprometida a ser muito fundada no real. Idealmente o ator não levaria barba, mas por conta de um compromisso em outro filme que gravava, Wellington Abreu não pode removê-la.

VI. Cuidadora



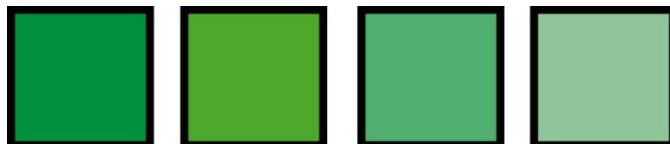
“Onde os sonhos estão o rosa também está. Rosa é o tom irrealista, em todas as suas formas e matizes: cor do *kitsch* e da romantização” (HELLER, 2013, p. 218)

Para criar a cuidadora me baseei no imaginário clichê sobre as senhoras religiosas, há uma predileção por vestidos, combinações de blusas mais comportadas com saias no joelho, casaquinhos, sapatilhas, poucos adornos. “As mulheres mais velhas apreciam o rosa como cor da juventude” (HELLER, 2013, p. 215)

Seu figurino foi composto por uma blusa estampada branca com rosa e uma saia marrom e por um vestido num tom rosa queimado com casaco de lã branco. Quanto aos acessórios, leva apenas um brinco pequeno na orelha e usa óculos de leitura, a bolsa é a mesma nas duas cenas, bem discreta em bege e de ombro. Usa o jaleco como caracterização de sua função.

Sua maquiagem é bem básica, apenas para uniformizar a pele do rosto.

VII. Vendedor da loja de TVs antigas e cliente da locadora



Ambos são caracterizados como se fossem figurantes na história, o nome *extra*, a tradução do termo no inglês, remete mais a essa característica desprendida, que pode ser tirado e posto da cena.

Na estética da arte, estes personagens foram imaginados sem atributos que exaltassem suas características individuais.

A cor verde entra como simbolismo dessa sua natureza dupla, substituível, assim como a ideia da tela verde na qual se projeta a imagem que se deseja, sua roupagem remete a ideia de que são postigos, colocados para interagirem com o protagonista apenas projetando as reações e interações que o criador deseja para a história, sem existirem de fato além daquele momento em que servem sua função. “O verde é a cor intermediária nas mais diversas dimensões.” (HELLER, 2013, p.106)

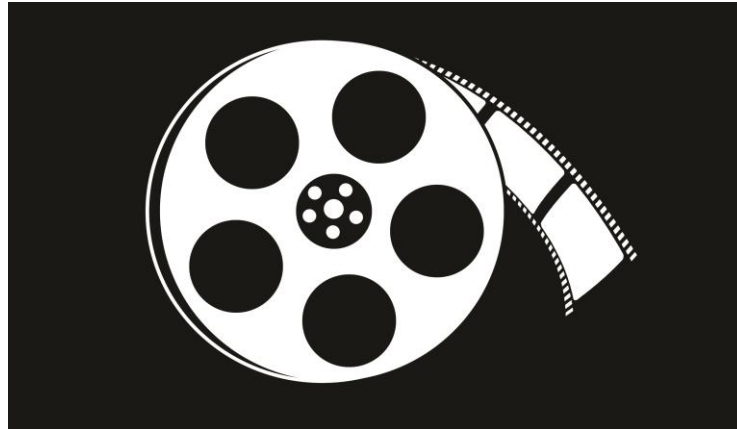
6.3.4 Peças gráficas

VIII. Horóscopo do metrô



Para criar a peça da mensagem do horóscopo do metrô, tentei fazer um *layout* bem genérico, como a maioria dos avisos em transporte público que levam um *design* bem comum. Para tal, utilizei um fundo simples de constelação, que combinava com a temática dos signos e uma fonte padrão sem serifa em caixa alta na cor branca, para dar contraste, e facilitar a leitura.

IX. Logo do uniforme da locadora



Ao decidir no plano de arte que o figurino do protagonista seria composto majoritariamente de seu uniforme de trabalho, percebi a importância que este ganharia na cena e busquei providenciar algo que levasse o conceito proposto.

Não apenas porque não combinava no mundo fictício termos uma loja com uma base na realidade, caso utilizássemos a logo da Cult, mas porque a logo da camisa seria não apenas uma representação da marca, mas pela permanência em cena, passaria a ser um símbolo do próprio personagem.

Criei uma logo que é na verdade uma película de filme. E que, ao mesmo tempo, remetesse a ideia relacionada a locadora (num sentido direto) e a de metalinguagem do filme (num sentido mais abstrato), representando também, o movimento de espiral infinito que é a subida e descida da montanha por Sísifo, um símbolo que remetesse a ideia de ciclo. A espiral do rolo de filme e sua movimentação que ora provoca a progressão da história, ora a rebobina.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nem montanha, nem pedra, nem Sísifo.

É sempre um exercício peculiar quebrar os ciclos para parar e olhar para trás relembando a sua trajetória. Neste último curta-metragem de minha graduação, posso afirmar com certeza que vivi esta etapa final com toda a intensidade.

O que fica no balanço geral dos acontecimentos é a infinidade de conhecimentos que pude acumular, e por essa oportunidade sou muito grata.

Numa análise crítica, há uma série de coisas que vejo que não saíram como previstas da Direção de Arte e que gostaria de poder corrigir, mas entendo que são coisas que exigissem uma atenção, que, no momento do fazer, seja pela correria do trabalho ou mesmo a falta de visão, não tive. Espero, no entanto, que algo da intenção da Arte tenha permanecido e se revelado à percepção sutil de quem assiste.

Não acredito que este curta defina toda minha experiência na Universidade de Brasília, nem no campo da Direção de Arte, mas ele demarca esse espaço tempo de aprendizados e tentativas, erros e acertos muito claramente.

A oportunidade de finalizar esta etapa abordando esse tema metalinguístico e voltando a repensar os discursos, linguagens e metáforas do ponto de vista de criadores de universos foi extremamente enriquecedora. Como havia comentado anteriormente, meu contato com a Direção de Arte se deu de forma muito imediata, quase sempre pela prática.

E sinto que ao retomar um pensamento mais teórico do fazer, ganhei uma perspectiva fresca e muito bem vinda para minha vida profissional. Termino esse projeto com a vontade de continuar meu crescimento na área para poder exercer cada vez melhor os domínios da Direção de Arte.

REFERÊNCIAS

Bibliografia

CAMUS, Albert, **O Estrangeiro**, 2ª ed – Porto: Livros do Brasil, 2016.

CAMUS, Albert. **O mito de Sísifo**. 5ª. ed. - Rio de Janeiro: BestBolso, 2014. HAMBURGUER, Vera. **Arte em cena – A Direção de Arte no cinema brasileiro**. São Paulo: Senac São Paulo, 2014.

HELLER, Eva. **A psicologia das cores**. 1ª ed. – São Paulo: Gustavo Gili, 2013.

JACOB, Elizabeth Motta. **Um lugar para ser visto: a Direção de Arte e a construção da paisagem do cinema**. 2006. Tese (pós-graduação em Comunicação, Imagem e Informação) – Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2006.

LOBRUTTO, Vincent. **The Filmmaker’s Guide to Production Design**. New York: Allworth Press, 2002.

SARTRE, Jean Paul. **A náusea**. Ed. Especial Col Saraiva de Bolso. Rio de Janeiro: Nova fronteira, 2011.

PRESTON, Ward. **What an Art Director Does**. 1ª ed. Los Angeles: Silman-James Press, 1994.

WILSON, Colin. **O outsider: o drama moderno da alienação e da criação**. São Paulo: Martins Fontes, 1985.

Filmografia

WEIR, Peter. O Show de Truman. [Filme] 103 min, 1998.

Imagens

Cenas da novela ‘A lei do amor’ (2016), disponíveis em:

<http://blog.modadenovela.com.br/2017/03/2-fotos-do-luciane-da-aline-dia-8-de.html>

Cena do coletivo O Ser Tão Teatro com a peça 'Flor de Macambira', disponível em:

<https://oglobo.globo.com/cultura/grupos-mambembes-sobrevivem-com-ajuda-da-internet-patrocinio-de-empresas-11319221>

ANEXO

O curta-metragem 'Um Filme Absurdo' encontra-se disponível através do link:
<https://youtu.be/iwHRbl1seIY>

Ficha técnica da equipe:

Direção e roteiro - Tom Motta

Primeiro assistente de direção - Maurício Ferreira

Segundo assistente de direção e continuísta - Matheus Lima

Preparadora de elenco - Jemima Bracho

Direção de produção - Thay Limeira

Assistente de produção - Pedro Buson

Direção de arte - Isabela Morum

Assistentes de arte - Hugo Rocha, Julia Sá e Nathália Mendes

Direção de fotografia - Elisa Souza

Assistentes de fotografia - Thiago Campello e Vivi Morais

Fotógrafa still - Ana Carolina Nicolau

Som direto - Martha Suzana

Assistente de som direto - Diego Sales

Edição e mixagem - Henrique Esteves Laterza

Tratamento de cor - Matheus Bastos

Trilha sonora - Henrique Esteves Laterza e João Morais

Protagonista - Gregório Benevides

Pai - Wellington Abreu

Cuidadora - Leo Thilé

Cliente - Emanuel Lavor

Dono da loja de televisões usadas - Fausto José