



Universidade de Brasília
Faculdade de Comunicação Social
Departamento de Audiovisuais e Publicidade

RAFAELA BORGES DA COSTA SCHIMITT

LIVRO ABERTO: REFLEXÕES SOBRE A PRODUÇÃO DO LIVRO DIGITAL
“GUIA PARA APRENDIZES DE DIREÇÃO DE ARTE”

Brasília - DF
Maio de 2021

Rafaela Borges da Costa Schmitt

“GUIA PARA APRENDIZES DE DIREÇÃO DE ARTE”

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

Orientação da professora Denise Moraes.

Brasília - DF
Maio de 2021

RAFAELA BORGES DA COSTA SCHIMITT

Projeto aprovado em ___/___/___ para obtenção do grau de Bacharel em
Comunicação Social com habilitação em Audiovisual.

Banca Examinadora

Orientadora Professora Denise Moraes

Professora Mariana Souto

Professora Julia Maass

Suplente Professora Emília Silberstein

Brasília - DF
Maio de 2021

Agradecimentos

Desde o momento que escolhi fazer o Guia eu soube, e fui algumas vezes avisada pela querida orientadora deste projeto, que seria um grande trabalho. Felizmente contei com muitas pessoas que fizeram parte dessa trajetória, dentre elas Denise Moraes que aceitou me orientar mesmo perante toda a complexidade que o projeto exigia. Queria agradecer a todos que ajudaram com conteúdos, depoimentos e entrevistas para o Guia. Além disso, um agradecimento mais que especial ao Jota Pe que além de ter sido o artista por trás da diagramação e ilustração do livro, foi também um grande amigo, apoiando, ouvindo minhas lamentações e até mesmo opinando sempre que necessário. Ainda, um obrigada a todos meus amigos de João Pessoa e Brasília pelas tantas vezes me apoiando emocionalmente. Por fim, à minha família agradeço pelo amor incondicional, e à Manu pelas diversas vezes que me mimou com lanchinhos ao longo dos meses de produção intensa em frente ao computador.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	7
2. PROBLEMA DE PESQUISA	8
3. JUSTIFICATIVA	10
4. OBJETIVOS	12
4.1. Objetivo geral	12
4.2. Objetivos específicos.....	12
5. REFERENCIAL TEÓRICO	13
5.1 Ensino de Arte.....	13
5.2 Formato e Linguagem.....	14
5.3 Conteúdo.....	16
6. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	26
6.1 Entrevistas.....	26
6.2 Pesquisa Teórica.....	27
6.3 Definição dos Capítulos.....	29
6.4 Escrita e Produção do Conteúdo.....	31
6.5 Diagramação e Ilustração.....	33
7. CONSIDERAÇÕES FINAIS	38
BIBLIOGRAFIA	39
FILMOGRAFIA	41
APÊNDICE	42

RESUMO

O trabalho tem como finalidade apresentar um conteúdo acessível direcionado a novos ingressantes da produção cinematográfica no âmbito da Direção de Arte. O livro é dividido em cinco unidades com temáticas relevantes ao aprendizado do mercado, idealização artística e processos de realização na área. Os tópicos escolhidos são parte de uma pesquisa com diversos profissionais acerca de suas maiores dificuldades quanto à falta de informação disponível. Esta memória discorre a respeito dos objetivos que o livro deseja alcançar e três momentos de extrema importância na construção da obra: o levantamento e preparação dos tópicos, a escrita do conteúdo e a diagramação do livro. Dentro destas questões estão destrinchadas as vivências, experiências e frustrações de produzir um conteúdo com pouquíssima produção dissertativa objetiva a disposição e os resultados da elaboração de um conteúdo dinâmico e didático. O livro digital pode ser acessado em:

https://drive.google.com/file/d/1V-jqnZBpw9iW1bPDcdRNnyp_EiFzgj_x/view?usp=sharing.

Palavras-chave: Guia, Livro, Cinema, Audiovisual, Direção de Arte.

1. INTRODUÇÃO

O “Guia Para Aprendizes de Direção de Arte”¹ é um livro em formato de manual destinado a ensinar conceitos básicos de Direção de Arte e o funcionamento do Departamento de Arte em uma produção audiovisual a pessoas iniciantes na área. O livro conta com 200 páginas de ensinamentos, dicas, conteúdo histórico, direcionamento comercial e reflexões dentro de obras audiovisuais existentes.

O foco do trabalho foi criar um conteúdo primeiramente de fácil acesso nos quesitos: financeiros, sendo um livro sem retorno financeiro, com uma linguagem simples e didática, para um fácil entendimento e em língua portuguesa. Devido a escassez de materiais no setor que correspondam a um livro do gênero, o “Guia Para Aprendizes de Direção de Arte” tem algumas aspirações: ser pioneiro na criação de conteúdo do gênero, alcançar o público de jovens estudantes de universidade, iniciantes no mercado de Cinema no Brasil e qualquer curioso de outros departamentos do audiovisual que desejem entender a Direção de Arte e servir de instrumento didático e pedagógico no ensino de Direção de Arte no Brasil.

O desejo de escrever este livro remete ao início deste curso do qual me graduo em alguns dias, onde a dificuldade de encontrar conteúdo na área que desejava (e ainda desejo) seguir carreira, interferia não apenas no meu estudo individual, como de diversas outras pessoas que me deparei neste caminho. Sem saber por onde começar a pesquisar, que conceitos e modelos seguir, que metodologias utilizar para estudar e para trabalhar com Direção de Arte, a centelha de construir um conteúdo próprio que abarcasse todas (ou a maior parte) das dificuldades de informação sobre o Departamento cresceu e dominou meu querer, provavelmente muito ambicioso, de produzir este livro. O “Guia Para Aprendizes de Direção de Arte” é sobretudo um livro feito de aprendiz para aprendiz.

Porém, esta não poderia ser uma obra de composição solitária, para tornar o produto real contei com a participação de uma gama de pessoas, estudantes, iniciantes na área, profissionais, professores e amigos de outros setores para colaborar com a produção tanto do conteúdo do livro quanto da materialização da ideia didática que ele carrega.

¹ O trabalho pode ser visto em https://drive.google.com/file/d/1V-jqnZBpw9iW1bPDcdRNnyp_EiFzgj_x/view?usp=sharing.

2. PROBLEMA DE PESQUISA

Logo no início do meu interesse por Cinema e Audiovisual, antes mesmo da Graduação, percebi a pouca informação acerca das áreas que mais me atraíam o olhar nos filmes: vestes, locais, objetos, espaços... Algumas áreas do cinema, mesmo para leigos possuem grande destaque e popularidade nos conhecimentos gerais dos leigos, a pessoa com a câmera grava o filme, a Edição realiza a montagem das cenas, a orientação de toda a composição em tela é feita pela Direção, todavia, quem fazem o que os olhos vêem em cada uma das cenas, quem realiza os detalhes visuais, o botão da camisa, o objeto quebrado? O nome Direção de Arte é um vocabulário longe do público. Apesar das impressões que antecipavam a problemática, o início da graduação pôde provar a cada dia a inquietação que me permeava, onde estava a Direção de Arte? Não é encontrada nos livros, nas aulas, não é ensinada e apenas vagamente debatida.

A produção bibliográfica de Direção de Arte é escassa comparada a outros temas e áreas do Cinema. Dentre as poucas obras encontradas acerca do assunto, a grande maioria são provenientes de outras línguas, principalmente a inglesa, dificultando o entendimento, mas também relatando um estilo de produção diferente do brasileiro, acerca de modos de realização distantes da realidade do Cinema no Brasil. Com a baixa quantidade de obras, existe um reflexo no ensino da Direção de Arte também. O vazio se estende à inexistência de matérias específicas para o compartilhamento e orientação da área no âmbito da educação, tanto das universidades públicas e privadas, como da especialização em cursos específicos. Na própria Faculdade de Comunicação no Curso de Audiovisual, a matéria de Direção de Arte² não está no fluxograma de obrigatórias, habitando apenas as opções optativas do Curso e contando com a casualidade, não sendo ofertada todos os semestres. A maior parte dos estudantes de Audiovisual da FaC podem passar toda a sua graduação sem entrar em contato com nenhum conceito da Direção de Arte, entrando em um mercado sem o conhecimento da área.

² No curso de Audiovisual da Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília não existe uma matéria fixa de Direção de Arte, sendo a única uma matéria optativa dada quando há a disponibilidade de professores dispostos, incluindo a orientadora deste projeto, Denise Moraes.

A insatisfação com a falta de conteúdo e direcionamento na área tornou-se um assunto frequente entre meus colegas de universidade e profissão (dentre as poucas pessoas que se aventuram nos caminhos da Direção de Arte), e meu descontentamento tornou-se incentivo para criar aquilo que eu não conseguia encontrar. Assim, chegamos a este projeto. Ironicamente o motivo que baseia a produção do Guia é a maior dificuldade que ele enfrenta, como produzir um material acessível e didático sobre Direção de Arte se não existem materiais para se basear e serem referência? Não havendo livros sobre Direção de Arte nos moldes necessários para atender jovens estudantes brasileiros, construir um conteúdo completamente novo é o grande desafio enfrentado. Apesar do revés que se apresentava desde o início da ideia, a instigação de compartilhar conhecimento com mais estudantes de cinema e audiovisual tornou-se o objetivo do trabalho.

Dentro deste problema encontramos algumas ramificações que impulsionam a escrita da obra e permeiam as dificuldades do projeto: encontrar uma didática adequada para ensinar a Direção de Arte, construir uma coleção de assuntos que abrangesse as necessidades dos estudantes, localizar referências pertinentes para serem usadas no embasamento do conteúdo.

3. JUSTIFICATIVA

A importância da Direção de Arte para o Cinema é um fato neste trabalho, entretanto o descaso com a produção de conteúdo é um problema que afeta diretamente a produção de Cinema. Com a baixa profissionalização de especialistas em todas as áreas da Direção de Arte (figurinistas, cenógrafos, maquiadores e técnicos diversos) o mercado é diretamente comprometido. Os efeitos da negligência com o ensino do ramo podem gerar diversos problemas na máquina da produção audiovisual, como por exemplo o deslocamento de profissionais para a montagem de equipes de outros pólos, produtos audiovisuais com baixa qualidade, equipes despreparadas para a realidade do mercado.

Um simples exemplo que me recordo, de cerca de dois anos atrás, foram as gravações do filme Eduardo e Mônica³ (2020, Globo Filmes), com direção de René Sampaio. As cenas gravadas em Brasília contaram com o deslocamento dos profissionais de São Paulo e Rio de Janeiro, devido à carência de profissionais qualificados na capital brasileira, um gasto que poderia ter sido evitado. A equipe de maquiagem foi um dos departamentos que sofreu com a ausência de maquiadores especializados em cinema, procurando cansativamente por mão de obra para o filme.

Outras situações muito recorrentes no microespaço das produções audiovisuais é a sobrecarga da equipe de Arte. Sem profissionais suficientes e com pouco direcionamento teórico e prático de produção em cada departamento da Direção de Arte, os integrantes da equipe acumulam responsabilidades dentro e fora do set para abarcar com todas as necessidades da área. Outra decorrência é a desvalorização dos membros da Arte pela própria equipe do filme. Através da constante ignorância da área nos estudos, os outros departamentos da produção reproduzem o desmerecimento, tratando tanto a Direção de Arte como seus membros com menor importância e autoridade cênica.

Produzir um Guia com conhecimento básico para os iniciantes interessados na área é apenas um pequeno passo rumo a valorização da área e do profissional de Direção de Arte. Por isso, este projeto possui o singelo desejo de alcançar

³ Em 2018 o longa-metragem teve cenas gravadas na capital do Brasil.

estudantes e incentivá-los na sua jornada, possibilitando um amparo similar que outros guias das demais áreas do audiovisual, destinados a Roteiro, Fotografia, Direção, Edição oferecem a seus profissionais e estudantes e a grande importância no processo de aprendizado e facilitação de acesso ao conteúdo que eles proporcionam. Alguns exemplos destes livros são:

- “O Guia Completo do Storytelling” por Fernando Palácios e Martha Terenzio (2016);
- “Story: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro” por Robert McKee (2006);
- “Manual de animação: Manual de métodos, princípios e fórmulas para animadores clássicos, de computador, de jogos, de Stop motion e de internet” por Richard Williams (2001);
- “Os cinco Cs da cinematografia” por Joseph V. Mascelli (1965);
- “The Filmmaker’s Handbook” por Steven Ascher e Edward Pincus (1984);
- “Fundamentos de Produção Cinematográfica” por Jane Barnwell (2013);
- “Cinema. Primeiro Filme, Descobrimos, Fazendo, Pensando” por Carlos Gerbase (2012);
- “O cinema e a produção: Para quem gosta, faz ou quer fazer cinema” por Chris Rodrigues (2002).

4. OBJETIVOS

O projeto tem a finalidade de alcançar o público através de um guia básico, utilizando de uma linguagem e design lúdico e interativo. Por meio da construção de um pequeno guia com conteúdo introdutório e simplificado capaz de promover o repasse de conhecimento, o livro é uma obra despretensiosa feita de uma estudante para outros estudantes.

4.1. Objetivo geral

- Produzir um guia escrito acessível acerca da Direção de Arte no Audiovisual: por meio de livro digital reunir conteúdos relevantes e indispensáveis para estudantes no início da graduação em Cinema ou iniciantes no mercado da profissão.

4.2. Objetivos específicos

- Escrever o Guia reunindo tópicos imprescindíveis para um aprendiz de Direção de arte, repassando conhecimentos próprios adquiridos nos anos de faculdade e ao longo do trabalho em projetos na área da Arte, unido a uma ampla pesquisa bibliográfica.

- Propor uma linguagem fácil e didática em português e para contextos brasileiros, que possa contextualizar e até mesmo traduzir conceitos aplicando-os ao ambiente de produção do Brasil.

- Apresentar um layout e design do livro que seja interativo e atraente ao leitor, com ajuda de um designer, utilizando de uma grande quantidade de imagens, símbolos visuais, cores, formas e outros artifícios de design.

- Ajudar a profissionalização de novos aprendizes de Direção de Arte, a orientar acerca do mercado, história e modos de produção por meio da leitura do Guia, sendo um objetivo a longo prazo que deverá se concretizar após a disponibilização online e gratuita do livro⁴.

⁴ A disponibilização online ocorrerá após as devidas correções levando em consideração as críticas e ressalvas levantadas pela banca examinadora.

5. REFERENCIAL TEÓRICO

Encontrar o embasamento para o projeto diante da escassez de produção bibliográfica acerca da Direção de Arte não foi uma tarefa simples. Para isso visualizei os objetivos que o Guia deseja alcançar e procurei nas mais diversas áreas, desde outros setores da Arte, como as Artes Plásticas e o Teatro, como de territórios da Arquitetura, da Criatividade, da Publicidade, da Administração e tantas outras. No primeiro momento refletindo acerca da transmissão de conhecimento me deparei com recursos do Ensino das Artes, apesar de seguir um viés de artes plásticas, percebi que a orientação proposta pela educadora Ana Mae Barbosa (2010) encaixava-se perfeitamente com o conteúdo do Guia. A partir disso, parti para buscar que referências dariam arcabouço para a criação da linguagem lúdica de um formato de “manual”, chegando a alguns livros sobre criatividade, além de outros guias destinados ao cinema, citados no tópico anterior. Encontrar o que seria o conteúdo do livro foi certamente o maior desafio, chegando ao final do projeto com uma extensa bibliografia das mais diversas áreas e informações.

5.1. Ensino de Arte

Há algum tempo me deparei com os preceitos da educadora Ana Mae Barbosa, Mae foi aluna de Paulo Freire e idealizou um sistema para auxiliar no ensino das artes. Uma das minhas maiores preocupações ao criar o Guia foi como ensinar algo que eu fui vagamente ensinada, para isso me debrucei nos ensinamentos de Mae. Apesar de atualmente o curso de Audiovisual se encontrar na Faculdade de Comunicação, é impossível não conectar o Cinema e Audiovisual aos conceitos de arte, principalmente quando falamos de Direção de Arte, que nada mais é que a corporificação da arte em imagem. Dessa maneira acreditei fielmente que utilizar o método de Mae seria de grande ajuda para estabelecer um modo de ensinar Direção de Arte. Ana Mae desenvolveu a Abordagem Triangular como uma opção aos profissionais de educação da Arte, sendo uma proposta simples que pode ser modificada como bem entender para adequar-se aos contextos dos

educadores. A abordagem vem sendo aplicada desde os anos 80⁵ por Mae, e está em diversas de suas obras, sua produção mais recente “Abordagem triangular do ensino das artes e culturas visuais” de 2010 foi a base de estudo deste trabalho. A proposta funciona de maneira muito simples, se baseando em três pontos: conhecer a história, o fazer artístico, e a apreciação da obra de arte (BARBOSA; CUNHA, 2010).

Ao conhecer a história o aluno entraria em contato com os contextos sócio-culturais dentro do espaço tempo da história da humanidade. Compreender as conjunturas de produção artística, onde surgiram e como desenvolveram os acontecimentos que levaram até a arte contemporânea permite ao estudante uma visualização ampla e completa da arte. No eixo de prática artística Mae propõe o ensino da criação pessoal, da construção da própria arte do estudante. A formação de um artista só poderia se dar através da prática e manufatura de sua arte, trabalhando materiais, pensando na criação e elaboração de ideias para assim desenvolver o fazer artístico individual. A apreciação da arte está relacionada ao amadurecimento crítico e observativo do estudante, que por meio da análise de obras pode exercitar sua interpretação e entender como outros artistas expressaram em suas obras o conteúdo simbólico e as ideias de seus estilos pessoais.

Desta forma, decidi basear nestes três pontos toda a construção do conteúdo e da dinâmica do livro: passando ao leitor momentos históricos importantes para o desenvolvimento da Direção e Arte; oferecendo amparo prático ensinando acerca de materiais e técnicas além de sugerir exercícios em todas as Unidades sobre os assuntos explanados; e utilizando de obras audiovisuais diversas para ajudar o leitor a entender o conteúdo e assim poder perceber individualmente os aspectos da Arte nos filmes.

5.2. Formato e Linguagem

Ao decidir fazer um livro no estilo guia-manual com linguagem lúdica tive que buscar nas mais variadas obras e temas, livros que pudessem me inspirar e servir de fundamento para minha obra. Passeios por livrarias foram muito comuns nesse momento, em busca de obras que visualmente me atraíssem e servissem de apoio,

⁵ Ana Mae Barbosa conta com uma extensa bibliografia no ensino da arte onde passa conceitos, incluindo a Abordagem Triangular em diversos de seus livros.

entretanto não foi possível encontrar muitas obras que se assemelhavam ao que deseja para o Guia, apenas alguns livros me chamaram atenção. Entre eles está “Roube Como Um Artista - 10 Dicas Sobre Criatividade”, livro escrito por Austin Kleon (2012). Na obra Kleon constrói um diálogo com o leitor, com uma linguagem intimista e divertida usando de elementos visuais como fontes e diagramações mais lúdicas para dar dicas pessoais, baseadas em suas experiências, acerca da criatividade. A obra inspirou de tal maneira que seu conteúdo foi usado e citado no Guia para tratar dos assuntos de referências artísticas e criatividade.



figura 1 - Roube como um artista

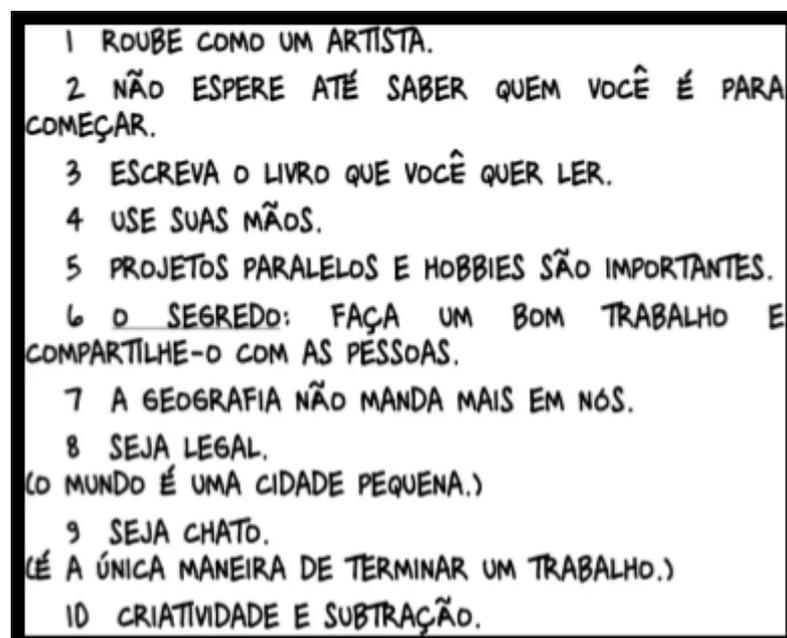


figura 2 - página do livro “Roube como um artista”

A busca por conteúdo acerca de Direção de Arte me levou a dois livros com uma proposta parecida: ensinarem D.A. em forma de manual. Estes livros são “The

Art Direction Handbook for Film⁶” de Michael Rizzo (2005) e “The Filmmaker's Guide to Production Design” de Vincent LoBrutto (2002). Ambos os livros possuem ideias semelhantes ao Guia deste projeto, entretanto o que mais os distancia é o conteúdo localizado de outra geografia, que denota apenas ao mercado americano. Apesar das aparentes similaridades, o livro foca na Direção de Arte americana, que se distingue tanto em função quanto em significado, já que no mercado americano existem as áreas de Direção de Arte e de Design de Produção. O livro de Rizzo (2005) foca na função de Direção de Arte, que no sistema americano se refere apenas a questões de coordenação e produção da Arte. Enquanto que LoBrutto (2002), atenta ao Design de Produção, atribuindo somente a parte de produção artística de uma obra audiovisual. Além das dificuldades de funcionalidade e profissões, os livros contam com outra problemática: existem apenas em língua inglesa. Uma das maiores preocupações deste Guia é a adaptação ao mercado brasileiro, portanto os livros não são capazes de oferecer ao leitor brasileiro um conhecimento adaptado a sua conjuntura e língua. Apesar das problemáticas, muito conteúdo foi aproveitado, ajudando tanto na construção do sumário, quanto na produção do conteúdo que foi filtrado e adaptado ao contexto brasileiro. No entanto, Vera Hamburger escreveu uma das únicas obras brasileiras de destaque na área, sendo “Arte em cena: a direção de arte no cinema brasileiro” (2014). O livro apesar de estabelecer um importante panorama do mercado no país e ter sido fundamental na construção do Guia, também lida com o alto custo vinculado à aquisição da obra⁷.

Ademais, a falta de obras que pudessem respaldar o guia apesar de dificultar a produção, por outro lado incentivaram-me a continuar, agora sabendo que estaria produzindo um material original e inovador para um público que sofre da falta de referencial.

5.3. Conteúdo

Apesar dos conteúdos de “The Art Direction Handbook for Film” (2005) e “The Filmmaker's Guide to Production Design” (2002) auxiliarem em muitos assuntos e

⁶ Os estudantes que querem entrar em contato com os conteúdos ainda lidam com a dificuldade financeira, o livro The Art Direction Handbook for Film custa cerca de R\$400,00.

⁷ Arte em cena: a direção de arte no cinema brasileiro custa atualmente cerca de R\$230,00.

temas que seriam abordados no livro, somente estas obras não seriam suficientes. Para isso, realizei uma vasta pesquisa focando nos temas de cada uma das unidades e seus respectivos tópicos, buscando nas mais diversas áreas de conhecimento informações que pudessem basear. Devido a grande gama de conteúdos, não vou me ater aqui a apresentar minuciosamente cada artigo, texto, livro lido e utilizado no Guia, e sim explicar apenas acerca das principais obras que respaldaram a produção de cada unidade⁸.

Começando pela Unidade 1 de *História e Mercado*. Os capítulos que fazem parte da unidade são:

- *Breve história da Direção de Arte e Design de Produção*;
- *As principais áreas*, com o subcapítulo: *Funções/profissões de cada área*;
- E os capítulos que se relacionam de *Diferença Mercado e Universidade e Produzindo com baixo orçamento*.

Existem dois eixos nessa unidade, a história do setor da Direção de Arte, como ele surgiu e o desenrolar da evolução na área até os dias atuais e a contextualização atual das funções existentes dentro do Departamento de Arte, junto das principais diferenças de produção entre os ramos universitário e mercadológico. Além de apresentar um capítulo acerca das melhores maneiras, contendo dicas de trabalho para se produzir com baixo orçamento. As principais obras que fizeram parte desta unidade foram os conhecimentos do “The Art Direction Handbook for Film” (2005) acerca da história da D.A. e o artigo de Maria Eduarda Mato, “Reflexões sobre a Gambiarra como Alternativa para a Direção de Arte no Cinema” da Universidade Federal da Integração Latino Americana (2018). Na “Breve história da Direção de Arte e Design de Produção” temos a diferenciação dos dois termos e como eles surgiram na história do Cinema, por isso a obra de Michael Rizzo entra com o aparato desta explicação, traçando uma trajetória das primeiras vezes que os termos foram utilizados na indústria. Já o texto de Maria Eduarda Mato fora de grande ajuda para as explicações acerca da produção de baixo orçamento, levando a *gambiarra* como artifício de trabalho dentro de

⁸ Toda a bibliografia usada na produção do Guia está citada no final do livro.

realizações cinematográficas que lidam com as dificuldades de não conseguir obter equipamentos e itens equivalentes ao grande mercado. O artigo denota não apenas acerca da *gambiarra*, mas de outras questões das problemáticas do cinema de baixo custo.

Na Unidade 2, nomeada de *Dirigindo a Arte* temos os seguintes tópicos:

- *Responsabilidades e atributos*, com os subtópicos: *Construção de sentido, Líder da equipe e Qualidades e características*;
- *Antes, durante e depois de um projeto*.

Nesta parte do livro, apresento ao leitor como é estar na pele da cabeça de equipe do Departamento de Arte, passando pelas maiores atividades e demandas que a pessoa na função deve lidar, além de certas dinâmicas de equipe e a explicação detalhada de como funcionam as etapas da produção audiovisual para a Arte de um filme. As obras que contemplam esta unidade começa novamente pelo “The Art Direction Handbook for Film” (2005), que trata muito em seu conteúdo acerca da performance como coordenador da equipe de Arte, o que de fato neste momento do Guia, adequa-se perfeitamente apesar das distinções de mercado entre Brasil e EUA. Em seguida entro em um eixo de pesquisa dentro de temas administrativos, a fim de dar respaldo de outras áreas acerca do trabalho de Direção de Arte, que de certa forma também lida com situações de administração e organização de equipes. Para isso o artigo “Método Kanban como Ferramenta de Controle de Gestão” (2019) das autoras Jessica Belém da Silva e Francisca Alexandra de Macedo Anastácio, entram como embasamento para compreender alguns métodos de gestão de pessoas, neste caso, o método Kanban que serve de instrumento de trabalho para o responsável da Direção de Arte organizar e articular melhor sua equipe.

A escolha de seguir uma metodologia da administração foi muito influenciada pelos anos de observação do trabalho de meu irmão, Gabriel Schimitt, formado em administração e atuante na área de Design do Usuário. Quando ainda estava trabalhando na empresa júnior de audiovisual da FaC, a Pupila Audiovisual⁹ tentamos aplicar alguns de seus métodos nas equipes da empresa, incluindo a de

⁹ Durante os anos de 2016 a 2018 estive na Pupila Audiovisual, onde tive os primeiros contatos com o trabalho de Direção de Arte.

Arte, desta forma pude perceber que muitos dispositivos da área de Administração poderiam ser amplamente aplicados na gestão de equipes. Uso das palavras de Jessica Belém da Silva e Francisca Alexandra de Macedo Anastácio em seu artigo ao explicarem o por que da escolha de produzir seu conteúdo, para também explicar o porquê da minha preferência:

A escolha pelo tema se deu em virtude de uma didática e pela forma de fácil assimilação e implantação em qualquer empresa que utilize o sistema kanban. Concilia conteúdo rico com conceitos profundos que, com certeza criarão raízes duradouras para todos que tiverem a oportunidade de ler este trabalho. (SILVA; ANASTÁCIO, 2019)

Ainda sobre o conteúdo de desempenho na função de Direção de Arte, conto com o apoio de “Roube Como Um Artista - 10 Dicas Sobre Criatividade” (2012), e a vasta experiência de Austin Kleon ao repassar dicas de criatividade e produção de ideias aplicável nas mais diversas áreas. Kleon é um grande inspirador para qualquer pessoa que o leia, acredito que utilizar seu conhecimento no Guia também pode proporcionar parte dessa experiência. Na última parte, no capítulo *Antes, durante e depois de um projeto* utilizei grande parte do conteúdo de Chris Rodrigues no livro “O Cinema e a Produção” (2002) para explicar ao leitor as etapas da produção cinematográfica, apesar do livro ser focado no setor da Produção, ele pôde ser facilmente adaptado para a realidade da Arte.

A Unidade 3 conta com uma grande pesquisa bibliográfica, sendo uma das partes do livro mais “conteudistas”, pois apresenta informações concretas de várias áreas acerca dos temas tratados, sendo este *Os Elementos Visuais em cena*, que conta com os capítulos:

- Oferecendo um panorama acerca da definição de *Mise en scène*;
- E passando por alguns *Pilares da estética*, sendo eles: *Luz, Cor, Formas e Textura*.

Para adentrar no conceito e na história da *mise en scène* três obras são de suma importância: “A estética do filme” (1995) de Jacques Aumont, “Figuras traçadas na luz: a encenação no cinema” (2008) de David Bordwell e “A Mise En

Scène No Cinema - do Clássico ao Cinema de Fluxo” (2016) de Luiz Carlos Oliveira Júnior. Todas as três obras traçam a trajetória do Cinema levando em consideração as modificações da ideia de *mise en scène* e da evolução na construção da cena cinematográfica. Uma das maiores preocupações do Guia era conseguir apresentar um panorama histórico da *mise en scène*, trazendo à luz de onde surgiu a ideia de montar uma cena, e por quê utilizar da Direção de Arte. Para isso retorno ao teatro grego clássico, passando pelas modificações da encenação no teatro até o final do século XIX, quando posso enfim tratar do Cinema e de como a *mise en scène* dá seus primeiros passos neste novo formato, até encaixar-se aos moldes atuais de cena. Construir essa trajetória exigiu uma grande pesquisa e leitura a fundo nas obras dos três autores, principalmente no livro “A Mise En Scène No Cinema - do Clássico ao Cinema de Fluxo” (2016), que tornou-se um livro de cabeceira durante todo o período de escrita do Guia. Quanto às áreas de Elementos Estéticos conto com o uso de cinco obras de muita referência para os assuntos: “Fazer Um Filme de Federico Fellini, Writing With Light” (2002) de Vittorio Storaro, “The filmmaker's guide to production design” (2005) de Vincent LoBrutto, “If It's Purple, Someone's Gonna Die: The Power of Color in Visual Storytelling” (2005) de Patti Bellantoni, “Doutrina das Cores” (1810) de Goethe. Para falar de Luz, Cor, Formas e Textura é preciso respaldo e pesquisa, não somente pela importância cênica dos elementos, mas pela carga milenar que cada um dos elementos traz consigo. Apesar dos livros serem de grande importância para explicar os assunto, a filmografia serve de grande escopo para exemplificar o conteúdo de maneira efetiva.

A procura por filmografia para o Guia certamente foi uma das questões que mais levou tempo de pesquisa, encontrar frames de filmes que representassem exatamente o que a explicação do conteúdo precisava, necessitou tempo e dedicação, com horas de pesquisa entre filmes. Para isso, muitas vezes debrucei-me em algumas de minhas obras favoritas como “Chungking Express” (1994) de direção de Wong Kar-Wai e Suspiria (1977) de direção de Dario Argento.

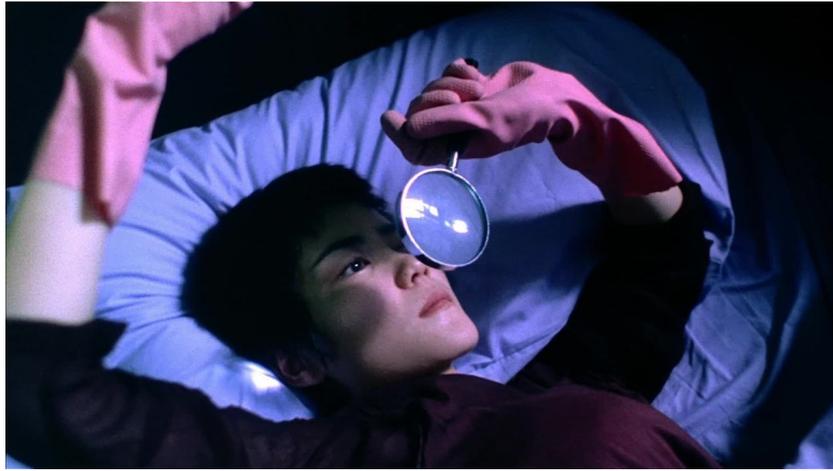


figura 3 - frame do filme *Chungking Express*



figura 4 - frame do filme *Suspiria*

Escrever sobre alguns assuntos do Guia exigiam grande responsabilidade, apenas ter domínio do assunto não seria suficiente, por isso convidei alguns amigos especialistas para fazerem parte da criação do conteúdo. No capítulo de *Cor* conto com a ajuda da especialista em coloração pessoal, Denise Mesquita, para auxiliar a explicar conceitos básicos de cor como contraste, profundidade e intensidade.

Na Unidade 4, está o eixo de Processos Criativos abordando a prática artística individual. Com essa unidade o leitor é capaz de aprender alguns utensílios e ferramentas simples para utilizar, em especial na criação do Plano de Arte, e como criar este documento de extrema importância na construção da Direção de Arte de um filme. Desta maneira, os tópicos tratados na unidade são:

- *Processo de criação, com o subtópico de Outras ferramentas;*

- *Plano de arte* onde são apresentados os subtópicos *Proposta semântica, Paleta de cores, Das áreas e Organização do documento.*

Escrever acerca de processos criativos demandava a utilização de autores especializados em criatividade para esta tarefa decidi migrar para áreas vizinhas, sobretudo para a publicidade e retornando para a administração. As obras que mais me auxiliaram na construção da temática de *Processo de criação* foi o livro de Katja Tschimmel, “Processos Criativos: A emergência de ideias na perspectiva sistémica da criatividade” (2011) que traz mecanismos simples a serem aplicados na dinâmica de equipe e na produção de ideias. Além de Katja Tschimmel, em específico o autor Alex Osborn me auxiliou a encontrar uma metodologia que pudesse se adequar ao sistema de produção criativa da Direção de Arte e assim construir uma sugestão de processo criativo individual para o leitor. Osborn é conhecido pelo seu método que se sustenta da seguinte maneira (OSBORN, 1987):

- 1) Orientação
- 2) Preparação
- 3) Análise
- 4) Ideação
- 5) Incubação
- 6) Síntese
- 7) Avaliação

Cada uma das etapas de Osborn encaixava-se em uma etapa da criação do Plano de Arte. Criar a união da metodologia demandou trabalho e pesquisa, não poderia apenas compartilhar um processo criativo pessoal, e sim algo que fizesse sentido ao trabalho de Direção de Arte. Por isso, a sugestão de método é associada a respostas das entrevistadas. Quando questionadas acerca de quais os pilares da criação estética que elas consideravam mais importantes ambas responderam de maneira muito parecida, elencando estas respostas:

- pesquisa indiscriminada de referências;
- filtragem das ideias;

Ao estudar sobre a metodologia percebi que a ideia dada por Osborn (1987) encaixava perfeitamente nas respostas das entrevistadas e do meu próprio conceito de criação pessoal do momento de construção do Plano de Arte. Dessa maneira relacionei conceitos de Osborn e criei a sugestão:

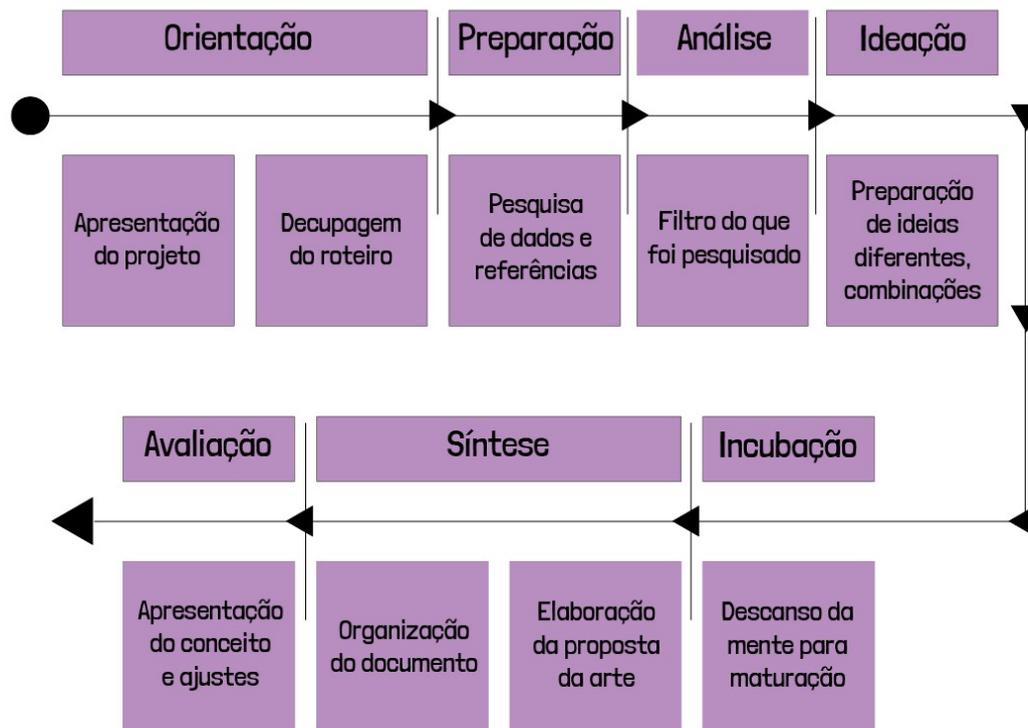


figura 5 - Metodologia de Osborn na Direção de Arte

Apesar de ser apenas uma proposta, o leitor pode se debruçar em uma metodologia simples e alterá-la à sua maneira, podendo também aplicar em outras áreas do processo criativo do Departamento de Arte. Em seguida trago duas ferramentas auxiliares: o *Brainstorm* e o *Moodboard*. Para apresentar tais utensílios criativos, utilizo o livro de Katja Tschimmel (2011) e o artigo “Problem Interpretation And Resolution via Visual Stimuli: The Use Of 'Mood Boards' In Design Education” (2001) dos autores Garner e McDonagh.

Por fim, a última parte do livro, mas não menos importante, a Unidade 5 nomeada de *As grandes áreas da Arte*. Nesta unidade tinha o propósito de repassar conhecimentos práticos acerca de cada uma das áreas do departamento sendo elas: Cenografia, Produção de Objetos, Figurino e Maquiagem/Cabelo divididas em

dois setores, a Ambientação e a Caracterização. Para isso apresento em detalhes o funcionamento das áreas, passando pelas dinâmicas particulares de cada uma, unindo a dicas e pequenos ensinamentos das melhores ferramentas de trabalho. Para isto utilizei os seguintes tópicos:

- Na parte de *Ambientação* está:
 - *Cenografia*, com os subtópicos: *Imaginando um cenário*, *Locação*, *Construção em estúdio*, *Dressing*, *Ferramentas essenciais* e *Desenhos técnicos*.
 - E a *Produção de Objetos*, com os subtópicos de *Props* e *Design gráfico*.
 - Ao final da parte de *Ambientação* há uma *Listagem de utensílios* acerca de algumas ferramentas e produtos usuais das áreas de Cenário e Produção de Objetos.

- Em *Caracterização* estão as áreas:
 - *Figurino*, com os subtópicos: *Imaginando um figurino*, *Figurino de garimpo* e *Figurino concebido*.
 - E o setor de *Maquiagem e Cabelo*, com o subtópico *Make de efeitos*
 - Ao final da parte de *Caracterização* há uma *Listagem de utensílios* acerca de algumas ferramentas e produtos usuais das áreas de Figurino e Maquiagem/Cabelo.

Apesar de ser uma unidade de muito conteúdo prático, foram usados uma grande quantidade de conteúdos bibliográficos. É certa a dificuldade de encontrar obras específicas das áreas do departamento de Arte, entretanto felizmente, após buscas intensas foi possível encontrar algumas obras que serviram de grande aparato, mesmo muitas não sendo relacionadas ao mercado brasileiro. Diante dessa disparidade, adaptei os conteúdos utilizando meus conhecimentos de experiências pessoais no mercado e também de meus colegas de profissão, avaliando os conteúdos e adaptando para o contexto do Brasil. As seguintes obras foram de extrema importância para a construção dessa unidade:

- No quesito de Ambientação: a obra do cenógrafo, figurinista e arquiteto teatral Aldo Calvo, “A cenografia do TBC: minha experiência de trabalho” (1980); “Signagem da televisão” (1984) de Décio Pignatari e o livro que considero ou tesouro achado “The Prop Building Guidebook: For Theatre, Film, and TV” (2017) de Eric Hart.
- Em Caracterização as obras que mais auxiliaram foram: “A linguagem das roupas de Alison Lurie, Figurino, uma experiência na televisão” (2002) das grandes profissionais Adriana Leite e Lisette Guerra e “Costume design: the business and art of creating costumes for film and television” (2010) de Richard La Motte.

Além dos conteúdos destas obras contei com a ajuda de um profissional de arquitetura para participar da parte de desenhos arquitetônicos. As maiores dificuldades relatadas pelas minhas entrevistadas foi a falta de conhecimento prático acerca da leitura de plantas baixas e outros desenhos técnicos. Apesar de também não deter esse conhecimento, resolvi buscar o profissional e amigo pessoal, Victor Santos para me ensinar como ler e fazer plantas de maneira simplificada e assim ser possível repassar esse conteúdo dentro do Guia.. Outro setor importante da Ambientação ajudado pelo arquiteto foram os ensinamentos acerca dos principais programas de arquitetura.

6. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Os processos adotados em prol da realização do livro foram:

- 1) A realização de entrevistas exploratórias para encontrar as dificuldades e principais tópicos dos estudantes e profissionais da área de Direção de Arte;
- 2) A busca pelo embasamento teórico para a produção do conteúdo do Guia;
- 3) A definição das seções que viriam a se tornar as unidades e tópicos do sumário, definindo assim como se organizaria o pensamento;
- 4) A produção do conteúdo através da escrita;
- 5) A determinação do conceito visual e layout do livro que interferiria na diagramação e ilustrações que o compõem.

Os passos para a realização do Guia iniciaram no primeiro trimestre de 2020, sendo um processo que se estendeu até o determinado momento (Maio de 2021) em decorrência da Pandemia Global de Coronavírus. A idealização do cronograma do projeto seria inicialmente finalizado em Dezembro de 2020, com o atraso do semestre letivo 1/2020, o Guia teve mais seis meses adicionados ao seu calendário. As primeiras atividades tiveram seu começo com as entrevistas e o recolhimento teórico para o embasamento do conteúdo em Março de 2020, estes processos foram paralisados devido o Covid-19 e só tiveram retorno a partir de Outubro do mesmo ano, quando o período letivo da UnB voltou em atividades remotas. As pesquisas e definição dos capítulos duraram até o final de Novembro, e assim, a partir da metade de Dezembro de 2020 até o final de Abril de 2021 a produção do conteúdo foi realizada. As atividades de diagramação e ilustração foram realizadas pelo Designer Gráfico Jota Pe Corvuja no período de Abril e Maio de 2021.

6.1. Entrevistas

Na busca de levantar tópicos, dificuldades e assuntos para serem apresentados no livro, foram realizadas entrevistas a duas profissionais distintas da área de Direção de Arte. A fim de auxiliar nas entrevistas, algumas questões foram

previamente elaboradas com o objetivo de direcionar e conduzir a conversa, apesar disto, o diálogo com as entrevistadas foi baseado na liberdade de assuntos e temáticas que poderiam surgir. Desta maneira, convidei a profissional e ex-aluna da FaC, hoje residente no Rio de Janeiro, Nina Perez e a professora de Direção de Arte da disciplina acadêmica no curso de Cinema da Faculdade Lesb de Brasília, Julia Maass. As entrevistas foram realizadas virtualmente através de videochamadas.

Os resultados¹⁰ de ambas as conversas levaram a respostas muito similares, apontando dificuldades parecidas em suas jornadas e levantando tópicos que gostariam de terem sido ensinadas, porém, não tiveram a oportunidade de aprender em sala de aula, além de não encontrarem os conteúdos em livros e outras produções bibliográficas. As entrevistas foram de grande auxílio, colaborando com a identificação de possíveis assuntos. Além disso, parte das respostas das entrevistadas foram utilizadas ao longo do Guia na seção de Entrevistas e Depoimentos, localizado ao final de cada unidade.

6.2. Pesquisa Teórica

Encontrar o aparato bibliográfico para a produção do guia foi uma das atividades mais complexas e difíceis. O levantamento de livros, artigos e textos começou após a entrevista e contou com o auxílio das entrevistadas, que indicaram e compartilharam comigo livros e conteúdos muito relevantes. Após pesquisas, decidi adquirir alguns livros específicos que não seriam possíveis encontrar gratuitamente em formato digital e seriam investimentos bibliográficos para toda a vida, por estas razões comprei as seguintes obras: “The Art Direction Handbook for Film” (2005) de Michael Rizzo, “Doutrina das Cores” (1810) de J. W. Goethe e “A Mise en scène no cinema: Do clássico ao cinema de fluxo” (2016) de Luiz Carlos Oliveira Jr..

¹⁰ O modelo de entrevista e as respostas de ambas as entrevistadas podem ser visualizadas no Apêndice.

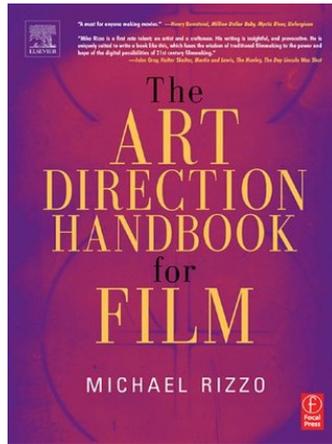


figura 6 - *The Art Direction Handbook for Film*

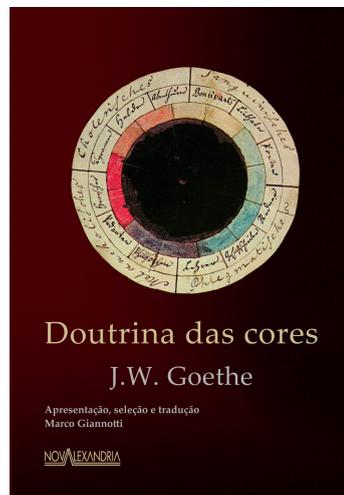


figura 7 - *Doutrina das Cores*



figura 8 - *A mise en scène no cinema*

A aquisição dos livros foi de extrema importância para a escrita, e auxiliaram inúmeras vezes a produção do conteúdo e até mesmo a organização do livro. A obra “The Art Direction Handbook for Film” (2005) de Michael Rizzo, como já informado, se assemelha muito a ideia deste projeto, e serviu de grande inspiração para a definição dos tópicos que seriam abordados. A procura pelo embasamento teórico não se limitou a livros, muitos artigos, trabalhos de conclusão de curso, trabalhos de doutorado e afins foram recolhidos e estudados. Apesar da vasta pesquisa, após o começo da escrita do conteúdo ainda senti a necessidade de assuntos específicos para basearem os tópicos que estavam sendo expostos, para isso, durante todo o processo de produção do Guia, mais bibliografias foram constantemente pesquisadas e adicionadas. Os mais diversos conteúdos e origens foram percorridos em prol da fundamentação do livro, assim, uma longa e diversificada lista foi montada atravessando assuntos como Criatividade, Métodos de Administração, Construção Civil, Física, entre outros.

6.3. Definição dos Capítulos

Após a primeira fase da pesquisa teórica, comecei a preparar e definir os assuntos que seriam explanados no Guia com maior precisão, construindo o sumário¹¹ contendo todos os tópicos que eu gostaria de expor no livro. O sumário serviu como uma espécie de roteiro ao longo do processo de escrita do conteúdo, guiando a organização do pensamento apresentado. Inicialmente, listei todos os tópicos que gostaria de expor, unido às dificuldades que tive ao longo da faculdade e das experiências de trabalho, e também às necessidades citadas pelas duas entrevistadas.

A abordagem de Ana Mae Barbosa (2010) é incluída desde a idealização dos assuntos, assim, também são inseridos tópicos de contextualização histórica e prática artística. Para abranger a parte histórica, inclui capítulos que relatam o progresso da Direção de Arte na história do Cinema, sendo a primeira parte a ser exposta no livro. A contextualização histórica aparece no interior do conteúdo de outros capítulos, sempre considerando conjunturas dentro da história ao dissertar sobre um assunto. Os segmentos de prática artística fazem parte dos tópicos que

¹¹ As principais versões do sumário e a versão atual podem ser visualizadas no Apêndice.

instruem os indivíduos no exercício do trabalho de Direção de Arte. Um exemplo disso é o tópico de Plano de Arte, que orienta o leitor a como montar sua proposta artística para um filme. Além dos tópicos de conteúdo, ao final de cada unidade é reservado um momento de reflexão do que foi informado junto de algumas sugestões de atividades para exercitar o conteúdo e o pensamento de prática artística.

Retornando ao processo de organização, após a decisão dos tópicos, decidi reunir em unidades os assuntos que continham similaridades e as mesmas linhas de raciocínios. Apesar das mudanças e versões que o sumário sofreu, as unidades nunca passaram de seis divisões que trazem questões como: história, funcionamento do mercado audiovisual, conceitos básicos de estética, o trabalho de Direção de Arte, as áreas que compõem o Departamento de Arte, dinâmicas de equipe e um apêndice com modelos de documentos usados no trabalho da Arte. Inicialmente o roteiro de capítulos contou com três versões, as diferenças entre cada uma são pequenas, todavia, alteram a linha de raciocínio que a leitura traria. As modificações no sumário continuaram acontecendo mesmo após o começo da escrita, sempre que necessário um capítulo era removido ou alterado de lugar de acordo com o que faria sentido e melhor se adequava a proposta do Guia. A versão final foi concluída com a finalização da escrita, desta maneira o livro possui cinco unidades:

- História e Mercado;
- Dirigindo a Arte;
- Elementos visuais em Cena;
- Processos Criativos;
- As Grandes Áreas da Arte.

Além disso, ao longo das orientações com a Professora Denise durante a apresentação das Unidades que ocorriam quinzenalmente, novas ideias surgiram e assim, foi adicionada mais uma seção ao final de cada Unidade, sendo esta a de Entrevistas e Depoimentos. Nesta parte são reunidas declarações de vários profissionais do Cinema, entre estas as entrevistadas Nina e Julia, junto de outros colegas e amigos da área. Juntamente a esta seção há também o Resumo da Unidade e Atividades, onde são reunidos alguns dos principais pontos discutidos no

capítulo, fazendo uma síntese do conteúdo para o leitor, além da sugestão de alguns exercícios relacionados ao tema da Unidade, com o objetivo de trabalhar a questão da prática artística. Ainda, a última parte do livro conta com um Apêndice de documentos essenciais no dia a dia da Arte.

6.4. Escrita e Produção do Conteúdo

A escrita iniciou-se assim que a terceira versão do sumário foi aprovada pela orientadora. Para entrar no ritmo da escrita e testar a ideia de linguagem que seria usada, decidi começar pela Unidade 4, que na época era chamada de Vivendo a Direção de Arte, atualmente ela é respectiva à Unidade 2 tendo o nome de Dirigindo a Arte. A decisão de começar por esta temática foi por julgar o conteúdo mais intuitivo e menos informativo, e que portanto seria um bom assunto para testar a escrita. Ela contou com doze páginas e cinco tópicos, sendo estes:

- Nem tudo são flores: responsabilidades e atributos
- Líder da equipe
- Qualidades e características
- Antes/durante/depois de um projeto
- Construção de sentido

A tentativa da Unidade foi de grande importância para entender a linguagem que seria usada, perceber os prós e contras do estilo que escolhi seguir e o que precisava ser feito para construir um livro de fato. Apesar da Unidade trazer conteúdos relevantes, os capítulos ficaram confusos e com excesso de informações desnecessárias ou vagas no raciocínio, sem conseguir focar no que realmente era importante. Esta primeira investida foi um pontapé inicial para meu processo de escrita, mas acabou sendo totalmente excluído e reescrito tempos depois. Ao perceber os problemas da Unidade decidi mudar os métodos de escrita e a lógica diante do conteúdo. Percebi que havia muito conteúdo que eu gostaria de escrever, mas ainda não entendia como construir o pensamento em palavras, para isso decidi alterar toda a dinâmica adotando algumas medidas:

- 1) Recomeçar seguindo o sumário como meu roteiro de escrita através da ordem das Unidades;
- 2) Ao invés de ter uma escrita fluida decidi topicalizar em temas menores dentro de cada tópico, reunindo em pequenos grupos os conteúdos que eu gostaria de passar;
- 3) No início de cada unidade passo a aplicar um processo de revisão das referências e pesquisa dos subtópicos. Assim, eu ficava em torno de quatro dias anotando e organizando o conteúdo, construindo pequenos roteiros da unidade com recortes dos livros previamente pesquisados, citações, conteúdos e referências que seriam expostas.
- 4) Ter um calendário de escrita que aumentava o tempo de produção gradualmente ao passar dos dias;

Neste momento de modificação de todo o decurso, uma nova versão do sumário surgiu, esta tornou-se a principal durante o tempo de produção, ocorrendo poucas modificações até o final do processo de escrita no final de Abril. Desta maneira, comecei novamente a escrever o Guia, iniciando pela Unidade 1 de História e Mercado e seguindo a ordenação dos capítulos do novo sumário.

Ao realizar pesquisas de subtópicos no início de cada Unidade, percebia que as referências que tinha não eram suficientes e portanto, mais embasamento seria necessário, por isso foi necessário adicionar uma grande quantidade de assuntos e referências bibliográficas diversas com o andar do processo de escrita. Os filmes foram outra questão importante tanto para meu raciocínio de criação de conteúdo quanto da própria explicação do assunto. A *apreciação* que é parte da abordagem de Ana Mae Barbosa (2010) é encontrada aqui ao usar os filmes como suporte do pensamento, servindo de metodologia de escrita e de ensino também. Durante todo o conteúdo do Guia, trago as obras cinematográficas como exemplificação do assunto tratado, levantando sempre a importância de se observar outros filmes e também outros tipos de arte.

A gradação do tempo de escrita se deu da seguinte maneira: nas primeiras semanas do novo processo, eu passava em torno de quatro a cinco horas diárias escrevendo. Mais do que isso, o pensamento não tinha fluidez. Com o andamento da produção passei a escrever cerca de oito a dez horas diárias, nos últimos dias da fase de escrita o tempo chegou a alcançar uma marca de doze horas. A escolha de

escrever progressivamente foi de grande ajuda, e funcionava melhor do que estabelecer metas diárias com números de páginas ou quantidade de capítulos, com esse método a fluidez da escrita teve seu próprio ritmo.

Outra preocupação, levantada durante as orientações com a professora Denise Moraes, e percebida ao longo da escrita foi a necessidade de abarcar outros tipos de corpos e gêneros. Desta maneira, decidi optar pelo uso de palavras que não denotem algum gênero. Como por exemplo, ao invés de utilizar a palavra “o diretor” aplicar o termo “a direção”. Entretanto, em muitos momentos havia a inevitabilidade de aplicar uma palavra relacionada a algum profissional, nestas situações a língua portuguesa não se apresentava suficiente. Por isso, quando a única opção era retratar uma palavra com artigo, decidi usar a Linguagem Neutra. Um exemplo do Guia foi a palavra "camareira" que me gerou grande insatisfação por não existir o termo em outros gêneros, senão o feminino, para a mesma função. Nesta situação a palavra foi modificada para “camareire”, atendendo assim as especificidades da Linguagem Neutra. Este sistema vem ganhando força nos âmbitos LGBTI+, apesar de ainda não ser aceito nos termos da língua portuguesa. Optar pela Linguagem Neutra em determinados momentos do Guia pareceu um dever a ser cumprido, felizmente a linguagem e formato não acadêmico do livro permitiu seu uso.

6.5. Diagramação e Ilustração

Uma das premissas do Guia era ser lúdico e interativo, para isso, um bom uso de linguagem visual e design seria necessário. Para realizar a tarefa de diagramar o texto e ilustrar as interações com o leitor, convidei meu grande amigo ilustrador, designer gráfico e estudante de Publicidade da FaC, Jota Pe Corvuja. Apesar de ter ideias sobre o estilo visual que o livro teria, queria dar o máximo de liberdade criativa ao Jota Pe, já que meu maior motivo de chamá-lo para o projeto é a grande confiança em seu trabalho e no seu bom gosto para o Design. Para isso apresentei a ele as necessidades do livro, quais os objetivos que a linguagem visual possui para o Guia e algumas referências visuais no intuito de inspirá-lo na sua criação sem restringi-lo de aplicar e mudar da maneira que ele quisesse ao longo do seu processo de criação. Reuni as referências de ilustração e diagramação na plataforma de imagens Pinterest para que estivesse sempre a disposição de ambos.

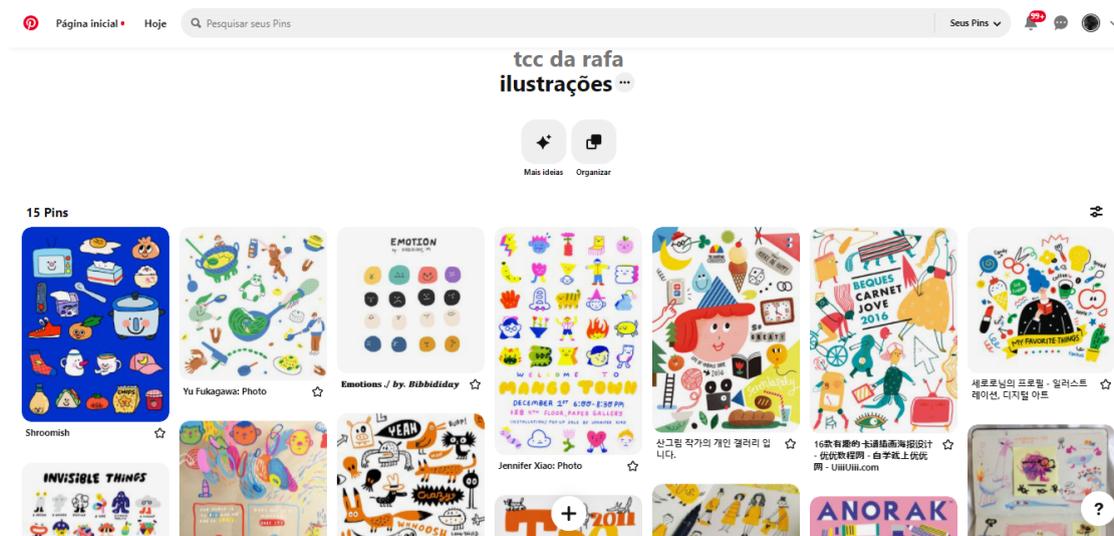


figura 9 - inspirações de ilustração no Pinterest



figura 10 - inspirações de diagramação no Pinterest

A ideia de linguagem do Guia desde o início contava com o uso da interação entre texto, leitor e um terceiro atuante que deveria estar às margens do texto citando informações, curiosidades e destacando questões importantes do conteúdo. Para concretizar a ideia através de ilustrações, sugeri inicialmente ao Jota Pe o uso de pequenos *doodles*¹² que acompanhariam o texto e representariam algo que seria referido no conteúdo. Exemplo: se eu estivesse escrevendo sobre roupas, o texto seria acompanhado de uma ilustração de roupa. Além disso, as informações que

¹² Os *doodles* são desenhos simples, que se assemelham a rabiscos e são construídos de maneira básica sem tanta conexão com a realidade.

estariam nas margens das páginas precisariam de desenhos como balões e flechas, que repetiriam ao longo do livro. Quanto a diagramação apenas informei que gostaria que os desenhos conversassem com o texto de maneira divertida, e fossem usadas fontes e cores com destaque, entretanto com o cuidado para que não se tornasse um livro infantil.

Na prática, as ideias sugeridas para o Designer acabaram sofrendo mudanças e melhorias. A liberdade criativa do Jota Pe foi de grande importância para o processo de ilustração e diagramação do livro, resultando no surgimento de novas ideias e usos da linguagem visual. Uma das principais ideias do Jota Pe foi a criação da personagem que acompanharia o livro e faria os comentários em terceira pessoa acerca do conteúdo, que ele carinhosamente nomeou de “Rafaelinha”. A personagem tornou-se de extremo valor para o texto, sendo uma espécie de comentadora e guia do livro.



figura 11 - esboços da “Rafaelinha” por Jota Pe Corvuja

Outra ideia provinda do Designer foi a utilização de cores específicas em cada Unidade, construindo assim um conceito visual, usando as cores para a diferenciação dos assuntos do livro. Em cada Unidade existe uma coesão monocromática da mesma cor, com tons diferentes, sendo respectivamente:

- Unidade 1 - História e Mercado : amarelo;
- Unidade 2 - Dirigindo a Arte : laranja;
- Unidade 3 - Elementos Visuais em Cena : vermelho;

- Unidade 4 - Processos Criativos : roxo;
- Unidade 5 - As Grandes Áreas da Arte : azul.

A fim de melhorar a comunicação com Jota Pe e auxiliar nos apontamentos que seguiriam o texto resolvi desde o início da escrita do conteúdo usar a plataforma de Documentos do Google, a decisão veio pela praticidade que o site oferece e a possibilidade de colocar comentários ao lado do texto que todos que abrissem o documento pudessem ver. Os comentários passaram a servir como indicações ao Jota Pe acerca dos elementos presentes nas margens como a presença de balões com curiosidades, indicações de livros, sugestões de ilustrações e desenhos, legendas das imagens e nomes dos filmes.



figura 12 - imagens da escrita do livro no Google Docs



figura 13 - imagens da escrita do livro no Google Docs

O processo de produção do Jota Pe foi feito com muita rapidez, nossa dinâmica constava em me apresentar a Unidade terminada, assim eu deliberava a ele que pontos deveriam ser alterados ou que opções eu preferia dentre o que ele me expunha. Seu tempo de realização durou um pouco mais de um mês, ocorrendo do início de abril até a segunda quinzena de Maio.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O Guia surgiu para mim como a única opção de projeto final desde cerca da metade do curso de Audiovisual. Relato como a única opção pois nenhuma outra ideia seria capaz de me satisfazer pessoalmente, o Guia era a única maneira de poder acabar a graduação deixando algo que ajudasse os demais estudantes e futuros profissionais de Direção de Arte. A insatisfação de não ter a Direção de Arte, minha paixão e profissão que escolhi seguir, abarcada nas universidades, cursos e livros, é mais profunda que qualquer projeto que eu fizesse pelo puro esmero estético de produzir um vídeo ou qualquer outro produto audiovisual como projeto de fim de curso. O Guia tornou-se uma obrigação e um compromisso comigo mesma.

Diversas vezes ao longo da produção me vi insatisfeita, preocupada se aquele livro continha informações suficientes acerca de tudo que gostaria de tratar. Acredito que nem com toda a pesquisa do mundo, seria suficiente para explicar e transmitir a experiência devastadora que é trabalhar com Direção de Arte. O Guia tem a intenção de servir como um pontapé inicial para aqueles que estão perdidos, assim como eu estive e ainda fico diversas vezes nesta trajetória.

Entretanto, não só de conteúdo esse projeto precisava ser feito, ele deveria apresentar meu estilo e ter minha energia emanando através dele para que fosse uma obra minha. Talvez as escolhas de estilo, linguagem e diagramação podem não ter sido as melhores, mas foi através delas que pude colocar o toque de “Rafaela”. O que não seria possível sem a ajuda do incrível designer envolvido na produção do Guia, dando as melhores sugestões sendo com a presença da “rafaelinha”, com as divisões coloridas ou com desenhos divertidos.

O trabalho do Guia certamente não acaba aqui, ele demandará diversas correções antes de vir para mundo, entretanto o maior desejo que o acompanha é de poder ajudar pelo menos um estudante, um jovem, um profissional da Arte na sua busca por conhecimento de Direção de Arte.

BIBLIOGRAFIA

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

AZEVEDO, F. A. G. **A Abordagem Triangular no ensino das artes como teoria e a pesquisa como experiência criadora**. Tese de Doutorado - Universidade Federal de Pernambuco. Recife. 2014.

BARBOSA, A. e CUNHA, F. (orgs.) **Abordagem triangular do ensino das artes e culturas visuais**. São Paulo: Cortez, 2010.

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

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

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

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

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

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

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

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

HAMBURGER, Vera. **Arte em cena: A direção de arte no cinema brasileiro**. 1. ed. São Paulo: Senac São Paulo, 2014.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

STORARO, Vittorio. **Vittorio Storaro: Writing with Light**. 1. ed. [S. l.]: Aperture, 2004. v. Volume 1: The Light.

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

FILMOGRAFIA

CHUNGKING Express. Direção: Wong Kar-Wai. Hong Kong: Miramax, 1994. Disponível em: Prime Video. Acesso em: 15 abr. 2021.

SUSPIRIA. Direção: Dario Argento. Estados Unidos: 20th Century Fox International Classics, 1994. Disponível em: Prime Video. Acesso em: 16 abr. 2021.

APÊNDICES

entrevista

Entrevista

- 1- Como você passou a se interessar pela profissão ? E como se tornou um profissional da sua área.
- 2- Hoje em dia, após sua experiência adquirida na profissão, como você define a Direção de Arte.
- 3- Quais são suas referências de cabeceira para te ajudar (livros, sites, personalidades)?
- 4- O que você acredita ser os principais pilares na criação estética de uma mise-en-scene?
- 5- Como você gosta de compor a sua equipe para os seus trabalhos?
- 6- Em situações em que precisa estar com uma equipe reduzida, para você quais profissionais são indispensáveis* para seus projetos?
- 7- Quais as características psicológicas você acredita ser importante em profissionais que trabalham em uma equipe de Arte?
- 8- O que você gostaria de ter aprendido ou ter sido ensinada no início da sua carreira que acredita ser indispensável para sua profissão?
- 9- Após sua experiência, consegue me dar algumas dicas que usa no seu dia a dia no trabalho? (ex.: andar sempre com fita crepe.)
- 10- Que conteúdos você gostaria de ler em um livro acerca da Direção de Arte?
- 11- Descreva o seu kit básico para estar em set.

Entrevista Nina Perez

1- Ao mesmo tempo que descobriu o cinema, comecei no jornalismo, a primeira experiencia foi como diretora de arte na matéria de Obav, comecei com o estagio de figurino, com a Maira, assim eu comecei como figurinista, a moda foi meu primeiro canal.

2- Além da estetica, a DA impulsiona a narrativa, mostra o que está além do visto. Pra cada pessoa é diferente, é a movimentação da história, além disso.

3- Livros que eu amo, If its purple someone gonna die, a artista Ekaterina Popova, gosto muito de ambientes interiores(sua estética), em filmes, Agnes Varda Sem teto nem casa, o Vagabond, Mormaço e Benzinho.

4- Primeiro pesquisa, muita pesquisa, pesquisar mil referências, fazer um power point só com referências, começa com máximo e vai diminuindo, passando o filtro, e excluindo. Em segundo colocar na minha parte autoral, filtrar o que faz parte do meu estilo ou não e o que combina com o que ta sendo proposto no projeto, filtrar com o que eu gosto de fazer, encontrar o equilíbrio até com que eu não gosto muito de fazer. Em terceiro conversar com as pessoas, com a equipe toda, a troca de ideias ajuda, é importante incorporar as ideias dos outros.

5- É importante a afinidade com a equipe, saber se as pessoas são capazes, se são boas no que fazem, e ver o primeiro sentimento, se há conexão com a pessoa, se vai rolar química.

7- É preciso uma criatividade absurda, saber se virar nos 30, tirar ideia do buraco, ser bom em resolução de problema, e principalmente ter calma, são funções estressantes e para isso também é necessário confiança quando se é chefe da equipe, para saber delegar as funções e ter confiança de que as pessoas vão fazer de acordo com o que foi pedido. Além disso muita organização.

8- Número 1 : as funções são muito mais que chefe de equipe, na arte tem mil funções que a gente n aprende, existe uma deficiência de explicar quais as funções do departamento e quais que você vai passar pra chegar lá no topo. Número 2: aprender a usar o sketchup ou algum tipo de modelagem em 3d, além disso aprender a ler plantas, como desenha uma ista, uma planta, coisas arquitetonicas. Número ter gostaria de receber em livros tabelas, modelos básicos de decupagem, análise técnica, de cronograma. Além disso gostaria de saber como apresentar suas ideias, saber se comunicar.

9- Tem que listar tudo e ver com quem precisa de cada coisa, pra passar pras outras pessoas. Colocar em planilha tudo, tudo que preciso falare fazer no dia. É preciso ainda saber se desligar do trabalho, saber se preservar.

11- Na base de trabalho : pc, caderno, caneta, marca texto, roteiro, mouse, e para ir para set: nylon, fita crepe, dupla face, vhb, pregador de roupa, mini abraçadeira, liguinha de borracha, marca texto, canetão, bloco de notas, tesoura, grampeador, estilete.

Entrevista Julia Maas

1- Sempre gostei de moda desde criança, achava chata a indústria, na época do colégio descobri o cinema/audiovisual, e aprendi que poderia mexer com roupa sendo figurinista, mexendo com a imaginação. Dentro do curso sempre gostei muito do trabalho manual, e então fui consolidando a ideia, meus trabalhos da faculdade foram em arte, mas acabei indo pro lado acadêmico.

2- É o processo, a área que vai pensar a estética do filme, não é um trabalho sozinho, é feito em equipe. A DA são os elementos plásticos, a beleza do filme.

3- O importante é ter bagagem, ter conhecimento em artes plásticas em geral, saber de arte, do clássico ao contemporâneo, consumir coisas que não tem o hábito de consumir. Amo diretores como Tim Burton, Michel Gondry, Wes Anderson.
As minhas influências: Lars von Trier, em Figurino/moda, minha inspiração é no McQueen, Valentino, Iris van Herpen, Dries van Noten, nas artes plásticas- Matisse, Francis Bacon. Também as coisas japonesas, o olhar deles pra tudo, explorar culturas orientais.

4- A bagagem cultural é tudo, você tem que ter referências, beber de todas as fontes. Na questão de definir uma estética também, ter o conhecimento de outras linguagens, saber do que você gosta. É muito importante ter proximidade com a direção e a fotografia do filme, discutir muito a visão do roteiro, ter plena harmonia e conexão, ter tudo bem mastigado do roteiro, bem compreendido. Acho importante ter um olhar psicológico sobre tudo ao seu redor, sobre as pessoas, a sensibilidade de olhar a vida em geral, trazer elementos do real, seu personagem precisa ser crível, tem que dar credibilidade no figurino e no espaço. A experiência de vida é essencial, se você tiver a sensibilidade de ver vai poder reproduzir.

7- A sensibilidade no olhar, ter criatividade, em resolver problemas, em criar. A criatividade se apresenta de várias formas, é necessário ter jogo de cintura e muita, muita organização.

8- A falta estrutural de curso, de entender os materiais, aprender sobre eles e como usar, queria ter sido ensinada sobre as técnicas de construção de cenário, pintura de cenário e desenho de moda.

9- Acho que se deve se ir pro set com uma mala de mãe, pensar tudo que imaginar que possa precisar, do alfinete a chave de fenda, alicate, de bagulhos que possam servir, levar sempre extra, principalmente o que servir para remendar. É preciso ter um relacionamento bom com as pessoas, se possível trabalhar com pessoas que você admira, estar em um ambiente amigável. Coloque tudo no papel, listar, organizar tudo, e ter essas planilhas sempre impressas do seu lado. Antes do dia da gravação deve-se separar tudo e deixar tudo preparado, o espaço organizado. Se tiver no figurino leve muitos acessórios, brinco, colar, é importante levar sempre a mais do que você precisa. Por fim, organize muito bem seu espaço de trabalho.

10- O livro ideal seria um compilado de: parte técnica, análises de obras e história da direção de arte.

11- Alfinetes de segurança. canetas marcadores, lápis, fita crepe fina e grossa, fita dupla face, canivete, tesoura.

12- A Vera Hamburger, os livros do Israel Pedrosa é bem introdutório no universo da cor, o livro If it's Purple, Entre tramas rendas e fuxicos, A História do vestuário no ocidente, Antitratado de cenografia, Bibliografia da matéria, Máquina para os deuses cenografia.

versão 1 - sumário

Primeira versão - Capítulos/Tópicos

1 Unidade - O que é D.A.

- breve história da DA e DP (direção de arte e design de produção)
- mise en scene
- pilares da estética
 - luz
 - cor
 - forma e textura

2 Unidade- O Mercado

- as principais áreas (lembrar de falar da pre, realização e pós)
- quais são as funções/profissões de cada área
 - diferença mercado e universidade

3 Unidade- Sendo um Diretor de Arte

- responsabilidades e atributos
 - o líder da equipe
 - qualidades e características
 - construção de sentido
- plano de arte
 - proposta semântica
 - questões da 1unid
 - paleta de cores (as vzs tipografia de creditos, titulo, artes graficas
 - cenário, figurino, maquiagem e afins

4 Unidade- As grandes áreas: Ambientação e Caracterização

- introdução
- produzindo com baixo orçamento
- ambientação
 - dressing(e dressing fino)
 - locação
 - construção de cenário
 - montando um ambiente
 - ferramentas essenciais
 - lendo e fazendo plantas
 - beaba dos materiais

- caracterização
 - figurino
 - figurino de garimpo
 - figurino original, parido, criado, nascido, concebido
 - maquiagem e cabelo
 - o camarim
 - ferramentas essenciais
 - croquis
 - o beaba dos materiais: de tecidos aos aviamentos
- produção de objetos
 - props
 - dressing fino

5 Unidade- Trabalhando e Criando

- montando uma equipe
 - a família da arte
 - os melhores amigos da Arte (outros profissionais importantes dentro e fora do set)
- processo de criação
 - ideias e referências
- organização e documentação
- antes/durante/depois de um projeto

Apêndice - documentos e planilhas

- todos os documentos essenciais
 - ambientação
 - cenário
 - prod de objetos
 - caracterização
 - figurino
 - doc dos atores
 - ordem do dia do figurino
 - doc de romaneio
 - doc do figurinista
 - maquiagem
 - decupagem de maquiagem

versão 2 - sumário

Segunda versão - Capítulos/Tópicos

1 Unidade - História e Mercado

- breve história da DA e DP (direção de arte e design de produção)
- as principais áreas
 - quais são as funções/profissões de cada área
- diferença mercado e universidade
 - produzindo com baixo orçamento

2 Unidade- Arte e conceitos básicos

- mise en scene
- pilares da estética
 - luz
 - cor
 - forma e textura

3 Unidade- Sendo um Diretor de Arte

- responsabilidades e atributos
 - o líder da equipe
 - qualidades e características
 - construção de sentido
- plano de arte
 - proposta semântica
 - paleta de cores
 - áreas- cenário, figurino, maquiagem e afins

4 Unidade- As grandes áreas: Ambientação e Caracterização

- introdução
- ambientação
 - dressing
 - locação
 - construção de cenário
 - montando um ambiente
 - ferramentas essenciais
 - lendo e fazendo plantas
 - beaba dos materiais

- caracterização
 - figurino
 - figurino de garimpo
 - figurino concebido
 - maquiagem e cabelo
 - o camarim
 - ferramentas essenciais
 - croquis
 - o beaba dos materiais: de tecidos aos aviamentos

- produção de objetos
 - props
 - dressing fino

5 Unidade- Trabalhando e Criando

- montando uma equipe
 - a família da arte
 - os melhores amigos da Arte (outros profissionais importantes dentro e fora do set)
- processo de criação
 - ideias e referências
- organização e documentação
- antes/durante/depois de um projeto

Apêndice - documentos e planilhas

- todos os documentos essenciais
 - ambientação
 - cenário
 - prod de objetos
 - caracterização
 - figurino
 - doc dos atores
 - ordem do dia do figurino
 - doc de romaneio
 - doc do figurinista
 - maquiagem
 - decupagem de maquiagem

(documentos ainda está em aberto)

Terceira versão - Capítulos/Tópicos

1 Unidade - It's a wonderful world - História e Mercado

- breve história da DA e DP (direção de arte e design de produção)
 - as principais áreas
- quais são as funções/profissões de cada área
 - diferença mercado e universidade
 - I'm gonna pop some tags, Only got twenty dollars in my pocket
- :produzindo com baixo orçamento

2 Unidade- Arte e conceitos básicos

- mise en scene
- pilares da estética
 - luz
 - cor
 - forma e textura

3 Unidade - Processos criativos

- processo de criação
 - ideias e referências
- organização e documentação
- antes/durante/depois de um projeto

4 Unidade- Vivendo a Direção de Arte

- nem tudo são flores: responsabilidades e atributos
 - líder da equipe
 - qualidades e características
 - construção de sentido
- plano de arte
 - proposta semântica
 - paleta de cores
 - áreas- cenário, figurino, maquiagem e afins

5 Unidade- As grandes áreas: Ambientação e Caracterização

- introdução
- ambientação
 - dressing
 - locação
 - construção de cenário

- montando um ambiente
- ferramentas essenciais
 - lendo e fazendo plantas
 - beaba dos materiais
- caracterização
 - figurino
 - figurino de garimpo
 - figurino concebido
 - maquiagem e cabelo
 - o camarim
 - ferramentas essenciais
 - croquis
 - o beabá dos materiais: de tecidos aos aviamentos
- produção de objetos
 - props
 - dressing fino

6 Unidade - Trabalhando em equipe

- montando uma equipe: geral e específicas
 - a família da arte
 - os melhores amigos da Arte (outros profissionais importantes dentro e fora do set)

Apêndice - documentos e planilhas

- todos os documentos essenciais
 - ambientação
 - cenário
 - prod de objetos
 - caracterização
 - figurino
 - doc dos atores
 - ordem do dia do figurino
 - doc de romaneio
 - doc do figurinista
 - maquiagem
 - decupagem de maquiagem
- (documentos ainda está em aberto)

versão definitiva

Versão Final - Capítulos/Tópicos

1 Unidade - História e Mercado

- Breve História da Direção de Arte e Design de Produção
- As Principais Áreas
 - Funções & Profissões de cada área
 - Diferença Mercado e Universidade
 - Produzindo com baixo orçamento

2 Unidade- Dirigindo a Arte

- Responsabilidades e Atributos
 - Construção de sentido
 - Líder da equipe
 - Qualidades e Características
- Antes, durante e depois de um projeto

3 Unidade - Elementos Visuais em Cena

- Mise en scène
- Pilares da estética
 - Luz
 - Cor
 - Formas
 - Textura

4 Unidade- Processos Criativos

- Processo de Criação
 - Outras ferramentas
- Plano de Arte
 - Proposta Semântica
 - Paleta de Cores
 - As áreas
 - Organização do documento

5 Unidade- As grandes áreas da Arte

- Ambientação
 - Cenário
 - Imaginando um cenário
 - Locação

- Construção de set
- Dressing
- Ferramentas essenciais
 - Desenhos técnicos
- Produção de Objetos
 - Props
 - Design Gráfico
- Listagem de utensílios
- Caracterização
 - Figurino
 - Imaginando um figurino
 - Figurino de garimpo
 - Figurino concebido
 - Maquiagem e cabelo
 - Make de Efeitos
- Listagem de utensílios

Apêndice - documentos e planilhas

decupagem do roteiro/análise técnica
listagem de cenários
lista de objetos
relatório de visita de locação
ordem do dia de caracterização
documento de romaneio