



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO
COMUNICAÇÃO SOCIAL – AUDIOVISUAL
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO
ORIENTADORA: DENISE MORAES CAVALCANTE

CLARIANA MARTINS OLIVEIRA

Memórias

Um projeto de direção de arte do livro *Memórias de Minhas Putas Tristes*

BRASÍLIA-DF, JULHO DE 2013
UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA

CLARIANA MARTINS OLIVEIRA

Memórias

Um projeto de Direção de Arte do livro Memórias de Minhas Putas Tristes

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-DF, JULHO DE 2013

CLARIANA MARTINS OLIVEIRA
MEMORIAL DO PROJETO DE PESQUISA

MEMÓRIAS

Um projeto de Direção de Arte do livro Memórias de Minhas Putas Tristes

BANCA EXAMINADORA

Denise Moraes Cavalcante
Orientadora

Dácia Ibiapina da Silva
Membro 1

Erika Bauer de Oliveira
Membro 2

Isabela Lara Oliveira
Suplente

BRASÍLIA-DF, JULHO DE 2013

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais por tudo e mais um pouco, pois sem eles eu não seria nada e nunca chegaria até aqui. Amo vocês!

Aos meus irmão por sempre estarem presentes e me apoiarem em tudo que eu precisei.

À Veca, por seus lindos desenhos e por me ajudar à tornar esse produto no que ele é.

Ao Lahiri, pela ajuda constante e por segurar a minha barra durante todo esse tempo.

Dude, you are awesome!

Aos meus amigos por me apoiarem, por me dar forças nos momentos de desespero e por sempre estarem comigo. Eu não conseguiria sem vocês.

À Professora Denise Moraes, que me guiou nesse processo, e que sem a qual, esse produto não existiria.

Ao 2º/2008, por tudo que passamos juntos, e por saber que sem vocês, meus anos de universidade não seriam os mesmos.

Agradeço também, a todos que um dia passaram por minha vida, pois vocês, direta ou indiretamente, me ajudaram na execução desse projeto.

“Direção de Arte é um pouco como snowboard ou paraquedismo, a essência da atividade está no fazer.” (Michael Rizzo)

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	8
2. OBJETIVO DE PESQUISA	9
3. JUSTIFICATIVA	10
3.1 DOS PAINÉIS A UM LUGAR DE DESTAQUE	10
3.2 MAS E O ROTEIRO?	10
3.3 MOTIVAÇÃO PESSOAL	11
4. OBJETIVOS	12
5. REFERENCIAL TEÓRICO	13
5.1 SUBESTIMADA, MAS IMPORTANTE	13
5.2 AS CORES	13
5.3 O CENÁRIO	14
5.4 O FIGURINO	15
5.5 O LIVRO	16
6. METODOLOGIA.....	17
6.1 O PROCESSO.....	17
6.2 A HISTÓRIA DO ÁLBUM	18
7. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	27
8. REFERÊNCIAS	28
8.1 REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA	28
8.2 SITES CONSULTADOS.....	28
8.3 FILMES ASSISTIDOS	29
8.4 LISTA DE FIGURAS DO ÁLBUM	29

RESUMO

Esta é a memória da realização do projeto experimental, que apresenta com produto final um álbum contendo o projeto de Direção de Arte cinematográfico, baseado no livro Memórias de Minhas Putas tristes, do autor colombiano Gabriel García Márquez. No álbum, são apresentados o argumento e a escaleta da história, as referências visuais, paletas de cores de personagens e cenários e a ideia final da visualidade de figurinos e cenários.

PALAVRAS-CHAVE: Direção de Arte; Projeto de Direção de Arte; Memórias de Minhas Putas Tristes

1. INTRODUÇÃO

Tudo começou com a leitura de um livro.

No ano de meus noventa anos quis me dar de presente uma noite de amor louco com uma adolescente virgem. Lembrei de Rosa Cabarcas, a dona de uma casa clandestina que costumava avisar seus bons clientes quando tinha alguma novidade disponível. (MÁRQUEZ, 2005, p. 07)

O livro de Gabriel García Márquez conta a história de um velho senhor que nunca se apaixonou, e que no dia do seu aniversário de 90 anos, passa a noite com uma jovem prostituta virgem. Ao entrar no quarto, encontra a garota adormecida e não tem coragem de acordá-la. Quando vai embora, no dia seguinte, a menina continua intocada. Depois dessa noite, ele passa a encontrá-la com frequência, muda sua rotina e seu modo de encarar a vida, e vê-se apaixonado pela primeira vez por uma garota que apenas viu dormindo.

Essa história tomou formas e cores e na minha cabeça, vi um filme, e para contar sua história, optei por usar a Direção de Arte.

Como proposta de direção de arte, encaminhei o projeto no sentido de dar visualidade às palavras do autor colombiano. Para isso, entrei em um longo processo de pesquisa de filmes, livros, teses e referências visuais. Em seguida, comecei o processo de escolha de referências visuais e o procedimento de desenvolvimento do álbum. Nessa etapa desenvolvi paletas de cores, referências específicas para a construção de cenários e figurinos e desenhos que representassem seus estilos e visualidades finais. Após esse momento, me utilizei de programas voltados para edição e de imagem e diagramação para criar uma estética e finalizar o álbum.

Dessa forma idealizei o álbum como uma ferramenta para formar a estética visual do filme e ressaltar a relevância da Direção de Arte na criação de uma obra cinematográfica fictícia.

2. OBJETIVO DE PESQUISA

A Direção de Arte é parte essencial dentro de uma produção cinematográfica. Ela é responsável por organizar paisagem, cenário, objetos, roupas e o que mais for necessário para criar a visualidade do produto audiovisual.

Uma equipe de Direção de Arte é formada por vários integrantes: O diretor de arte, que coordena toda a equipe e determina (juntamente com o diretor e o diretor de fotografia) a linha estética e artística que será utilizado no vídeo; cenógrafos e cenotécnicos, responsáveis pela idealização e produção do cenário; figurinistas, maquiador e cabeleireiro, responsáveis por roupa, maquiagem, cabelo e todos os aspectos da direção de arte que estarão representadas no ator ou atriz; além de produtores de arte, produtores de objeto, pintores, assistentes, entre outros.

O principal objetivo desse produto final é elaborar um álbum que contenha o projeto de Direção de Arte para servir como base à um possível filme baseado no livro Memórias de Minhas Putas Tristes. E nessa orientação, o álbum deve conter todas as referências visuais, de cenários, objetos e figurinos que servirão como base para a criação e execução do visual dessa história.

3. JUSTIFICATIVA

3.1 Dos painéis a um lugar de destaque

A Direção de Arte está presente desde os primórdios do cinema. É só pensarmos nos filmes dos anos 1910 ou 1920, naqueles grandes painéis pintados que retravam os cenários ou nas fantasias teatrais que os atores usavam. Já ali, a direção de arte, por mais rústica que fosse, era grande responsável da visualidade do filme, ela ajudava a contar uma história.

Cineastas usavam telas pintadas e objetos simples para criar cenários básicos. Os primeiros diretores de arte não eram realistas em suas abordagens ou resultados, mas, de sua maneira, esses painéis eram representações genéricas que indicavam aonde a história se passava. (LOBRUTTO, 2002, p. 02)

Hoje, a Direção de Arte não é apenas um meio para situar a história em certo espaço/tempo narrativo. Ela evoluiu e se desenvolveu junto com o cinema. A “Direção de Arte é um elemento dramático fundamental na criação da atmosfera do filme, base estruturante do trabalho fotográfico, elemento fundamental da criação da imagem cinematográfica” (JACOB, 2006, p.01). O diretor de arte, agora é encarado como um personagem de grande importância no fazer cinematográfico. Ele está presente, desde a pré-produção de um filme, sempre em diálogo com o diretor e o diretor de fotografia, para juntos definirem o conceito visual da obra.

3.2 Mas e o roteiro?

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

O roteiro é o ponto de partida do diretor de arte. É aonde ele conhece o contexto da história, os personagens, os cenários e é aonde ele se situa no espaço e tempo. Mas mesmo sabendo disso, optei por elaborar esse projeto, não baseado num roteiro, e sim, em uma obra literária.

Na prática da criação cinematográfica, de forma geral, a referência textual será um dos primeiros elementos concretos de trabalho, seja configurada em roteiros específicos ou em qualquer outro tipo de referência textual, como a literária. (BUTRUCE, 2005, p.36)

O livro de García Márquez é muito rico em detalhes visuais. O autor descreve minuciosamente os locais em que a história se passa, seus personagens, suas roupas, texturas e cores. Por isso, me permiti encarar o livro como um roteiro, e ao mesmo tempo, como um diálogo com o diretor do filme e um possível diretor de fotografia, pelo fato de não estarem presentes no processo de execução desse projeto.

3.3 Motivação pessoal

Durante um ano e meio, fui membro da empresa júnior Pupila Audiovisual, uma das empresas juniores da Faculdade de Comunicação, na área de realização com enfoque em Direção de Arte. Por causa disso, me envolvi em várias produções e o tema foi frequente em meus trabalhos de faculdade, mesmo que não houvessem disciplina que focassem na área.

Direção de Arte a área que mais me enche os olhos dentro do cinema, por isso, resolvi que através dela contaria a história do livro que escolhi. Também, decidi seguir por essa área por causa de um incomodo que me acompanhou durante todo o meu período dentro da faculdade, que foi a falta de disciplinas que falassem sobre a área. Uma inquietação surgiu e eu me vi questionando o por que disso. Por que, em um curso de audiovisual, em que tem como objetivo nos preparar de forma completa, a Direção de Arte é uma área desmerecida? Por que é tão difícil encontrar uma bibliografia, teorias, ou até aulas práticas sobre esse assunto?

Conheci a Direção de Arte pela prática e meus primeiros contatos com a área foram nos meus anos de Pupila Audiovisual. A partir daí, tentei trabalhar no máximo de produções possíveis, para conhecer e entender cada vez mais o que era de fato a direção de arte. Porém uma coisa eu vi que era comum em quase todos os profissionais e interessados na área: suas salas de aula foram os sets de filmagem e eles aprenderam na prática.

Esse álbum surge como uma leve alfinetada e um lembrete de que a Direção de Arte é sim muito importante na construção de um filme ficcional. Que sem ela, um filme pode ficar desfalcado, e que com apenas ela, uma história poderá começar a ser contada.

4. OBJETIVOS

O objetivo desse produto é a elaboração de um projeto de Direção de Arte, baseado no livro Memórias de Minhas Putas Tristes, do escritor Gabriel García Márquez, trazendo todas as referências visuais necessárias para elaboração do conceito visual que seria utilizado em um possível produto audiovisual. Tem como objetivo, também, estimular as discussões sobre a Direção de Arte dentro do campo audiovisual e sua relevante importância dentro do contexto da realização de um filme de ficção.

5. REFERENCIAL TEÓRICO

5.1 Subestimada, mas importante

A Direção de Arte, durante muito tempo foi encarada como uma área secundária na construção da imagem dentro das produções cinematográficas:

É recente a assimilação do trabalho da Direção de Arte enquanto elemento de estruturação da imagem no cinema. Por muito tempo o trabalho desta equipe foi entendido por seus aspectos decorativos, ficando o trabalho de construção da imagem cinematográfica deslocados para outros departamentos tais como a fotografia ou Direção. Esta percepção da Direção de Arte tende a destacar os aspectos decorativos do trabalho plástico deixando à margem a importância conceitual e dramática do mesmo. (JACOB, 2006, p.49)

A valorização da Direção de Arte se deu principalmente por mudanças no modo de produção cinematográfico, que passou a ter como objetivo um produto final bem acabado. Segundo Jacob (2006) essas mudanças fizeram com que a Direção de Arte deixasse de estar apenas ligada a aspectos decorativos das obras audiovisuais. Em virtude dessas mudanças os profissionais da área de Direção de Arte passaram a ter mais visibilidade, ser mais respeitados e crescerem dentro da hierarquia das equipes de produção cinematográfica.

Praticamente tudo o que a câmera capta em uma obra audiovisual faz parte da Direção de Arte.

A Direção de Arte engloba os campos de trabalho que no cinema conceituam, realizam e apresentam soluções plásticas capazes de atender as demandas estéticas do filme. São elas: figurino, cenografia, caracterização, e, em alguns casos, efeitos especiais. (JACOB, 2006, p. 50)

Assim, pode-se entender como o papel da Direção de Arte, a criação da imagem visual expressiva de um filme, concretizar as intenções do Diretor e do roteiro em imagens, se utilizando de objetos, espaços construídos ou modificados e da caracterização dos personagens.

5.2 As Cores

Em uma obra audiovisual, as cores tem papel muito mais profundo do que apenas ajudar a construir uma imagem verossímil:

...cores influenciam nossas escolhas, nossas opiniões e nosso estado mental. Nossos sentimentos de euforia ou raiva, calma ou agitação podem ser intensificados ou subjugados pelas cores em nosso meio. Essa é uma informação poderosa nas mãos de um cineasta. (BELLANTONI, 2005)¹

O diretor de arte tem como uma de suas funções primordiais criar a paleta de cores para o filme. Essa paleta é um modo de mostrar e definir o mundo diegético, permitindo que as cores se coordenem ou contrastem com a narrativa, dependendo do objetivo almejado.

A paleta de cores pode ser a mesma, mas também pode variar dentro da mesma obra. Núcleos, espaços e personagens podem possuir paletas próprias de forma independente. Segundo Jacob (2006), a paleta pode variar de acordo com o sentimentos ou situações da história.

A escolha da paleta é um processo pensado e estudado, que leva em conta a narrativa do filme, os personagens, os sentimentos, situações, etc., mas também, pode ser feita pela intuição:

Pode ser um processo analítico mas eu acho que é instinto, com maior frequência. Normalmente é um “sentimento” de que algo está certo ou “parece certo”, e o que podia “parecer certo” na pré-produção pode não funcionar no dia da filmagem. O instinto pode superar a análise. (DEANKINS *apud* BELLANTONI, 2005)²

Mas as cores não devem ser escolhidas descuidadamente ou porque simplesmente aquela cor é desejada no filme, sem levar em conta seu real significado, pois como diz Bellantoni (2005), as cores tem uma linguagem própria, e ignorá-la, é como colocar o carro na frente dos bois.

5.3 O Cenário

Nos primórdios do cinema, grandes telas pintadas eram usadas para dar a sensação de profundidade e para situar o espectador no espaço/tempo da história. Essas telas foram os primeiros cenários do cinema.

A cenografia cinematográfica nasceu a partir de três formas de arte distintas: cenografia teatral, artes decorativas e arquitetura. Ela consiste no conjunto de

¹ Esta parte do livro não apresenta numeração de páginas.

² Idem.

intervenções feitas nos espaços externos, locações ou estúdios construídos para a montagem dos ambientes da história.

Os cenários delimitam os movimentos da câmera. Além disso, eles ajudam a situar personagens, criar uma atmosfera e construir a visualidade de um filme, indo muito além de um papel meramente decorativo.

O diretor de fotografia pode trazer a atmosfera de um conjunto através da aplicação de géis de cor, através da escolha de lentes, iluminação ou com fumaça e difusão, mas o design de produção deve fornecer os elementos físicos. (LOBRUTTO, 2002, p.28)

5.4 O Figurino

Vestir implica em se proteger, responder a rituais, transmitir uma determinada imagem, estabelecer vínculos sociais, além do desejo de beleza. A roupa permeia as relações entre a pessoa e o seu entorno, se constituindo em um sistema de representação. Ela altera a aparência e a forma do corpo definindo silhuetas específicas ao longo do tempo. O uso da roupa se patenteia numa manifestação sociocultural, a pessoa que a usa expressa a sua identidade e sua inserção em um determinado meio. (JACOB, 2006, p.47)

Os figurinos são uma retratação social, emocional e estética. Sua elaboração tem como objetivo retratar o universo dos personagens. O figurino não serve somente para caracterizar os personagens. Ele altera a percepção espacial, e como Jacob (2006) cita, “conforme forem vestidos os personagens, captaremos o de lugar e uma outra maneira e associaremos a eles diferentes conteúdos”.

O figurino representa um forte componente na construção do espetáculo seja no cinema, no teatro ou na televisão. Além de vestir os artistas, respalda a história narrada como elemento comunicador: induz a roupa a ultrapassar o sentido apenas plástico e funcional, obtendo dela um estatuto de objeto animado. Percorre a cena no corpo do ator, ganha a necessária mobilidade, marcará a época dos eventos, o status, a profissão, a idade do personagem, sua personalidade e sua visão de mundo, ostentando características humanas essenciais e visando à comunicação com o público (LEITE *apud* JACOB, 2006, p.48)

O figurino é formado por todas as roupas e acessórios que serão utilizados na caracterização dos personagens, geralmente, produzidos ou selecionados por um figurinista, com o aval do diretor de arte, seguindo as necessidades do roteiro e ajudando a compor a visualidade da história.

5.5 O livro

Memórias de Minhas Putas Tristes conta a história de um velho escritor, prestes à completar 90 anos de idade, e para comemorar, ele decide se dar de presente uma noite com uma adolescente virgem. Ao final da noite, em vez de desvirginar a garota, como bem pretendia, o Velho se apaixona, e por amor a menina, resolve preservá-la pura.

A história, segundo Leite (2011), vaga entre os caminhos do sexo, do erotismo e do amor. O primeiro é uma constante na vida do velho narrador, e como ele mesmo admite, nunca se deitou com mulher alguma sem pagar. O segundo, quando ao encontrar Delgadina dormindo, descobre os prazeres de contemplar o corpo de uma mulher adormecida sem se preocupar com os estorvos do pudor. E por último, o amor entra em cena depois de alguns encontros do velho com a menina adormecida, e o próprio narrador encara isso como um milagre: o primeiro amor de sua vida.

Depois de ter percorrido todos os três caminhos o velho escritor termina sua narrativa, mas com a consciência de que iniciou “uma nova vida, e numa idade em que a maioria dos mortais está morta” (MÁRQUEZ, 2005, p.09).

6. METODOLOGIA

6.1 O processo

O primeiro passo para estruturação desse trabalho se deu pela seguinte questão: como criar um projeto de direção de arte a partir de uma obra que não seja um roteiro? A resposta veio durante minha leitura do livro de García Márquez, e a ideia de fazer um projeto de Direção de Arte me pareceu pertinente. Após conversas com minha orientadora, onde expliquei meu objetivo, a ideia de apresentar esse projeto em forma de álbum surgiu e casou com minhas intenções.

Com o formato do projeto decidido, entrei em um processo de pesquisa exploratória onde examinei vários filmes que tinham a velhice como tema principal e assisti seus *making ofs*, focando em suas partes que falavam da construção da Direção de Arte. Analisei alguns velhos álbuns de fotografia de família e comecei minha dura busca por uma base teórica.

Com a conclusão da pesquisa exploratória, me deparei com outro obstáculo: a necessidade de uma referência textual, além do livro de García Márquez. Como não havia um roteiro cinematográfico da história para me basear na construção do projeto, usei o livro como base para desenvolver um argumento, e a partir dele, uma escaleta³ com a estrutura da narrativa.

Após essa etapa, comecei a pesquisa de referências que seriam usadas no álbum, primeiro as gerais onde comecei a formar a ideia da paleta de cores, e depois as específicas para cada personagem e cada cenário. Quando todas já estavam estabelecidas, construí um storyline⁴ me utilizando dessas referências visuais. Concluída essa parte, procurei uma desenhista que pudesse auxiliar na criação dos croquis de figurinos e cenários.

Com os desenhos já em mãos, comecei o processo de execução do álbum. Essa etapa foi encarada com muito cuidado, pois meus conhecimentos das ferramentas utilizadas para sua construção são muito básicos, são elas: *InDesing* e *Photoshop*.

Finalizar o álbum foi uma etapa complexa que exigiu bastante atenção, pois além de extenso, possui muitos detalhes. Finalizado o álbum, foi a hora de levá-lo para

³ A escaleta é a estrutura do roteiro onde constam as cenas em ordem e suas ações.

⁴ Storyline é o elemento que estrutura as diretrizes para o desenvolvimento da história. É ele que indica a linha que a história deve seguir.

impressão e pedir a primeira versão. Com a prova em mãos, pude fazer ajustes e adaptações que não eram visíveis com o álbum em meio digital.

6.2 A história do álbum

6.2.1 Referência textual

A falta de um roteiro, mostrou que seria necessário uma base textual da história além do livro *Memórias de Minhas Putas Tristes*. Com isso em mente, analisei a história do livro e desenvolvi um argumento. Nele, me foquei no enredo principal da história, no velho protagonista, na virgem adormecida e na cafetina veterana, Rosa Cabarcas, que apesar de ser uma personagem coadjuvante, possui grande importância na história.

Com o argumento finalizado, desenvolvi a escaleta da história. Optei por dividir a história em sequências, e cada uma delas foi dividida em cenas que compunham aquela sequência. Ao final, me deparei com onze sequências compostas por 32 cenas.

6.2.2 Referências Gerais

Como o álbum é composto principalmente por referências visuais, o trabalho de pesquisa permaneceu durante todo o processo de execução. Mesmo assim, logo no início, foram definidas três imagens que serviriam de base para a composição visual desse projeto.

Memórias de Minhas Putas Tristes é uma história de grande variação de clima e emoções. O Velho, protagonista, apesar de sempre ter vivido em um *status quo* emocional, passa a vivenciar um furacão de humores que não lhe eram comuns pelos quase 90 anos de sua vida.

De sua já conhecida monotonia, o Velho passa a sentir alegria, euforia e paixão. Depois, com o desenvolvimento da história, as emoções positivas se veem transformadas em depressão, preocupação, raiva e ciúmes. Por fim, ele volta à felicidade, alegria, calma e, pela primeira vez, amor.

Tendo essa oscilação emocional em mente, as imagens de referência gerais foram procuradas e dessa forma, seus humores foram enxergados como três blocos distintos (monotonia, alegria e tristeza) tendo uma imagem de referência para cada um deles.

6.2.1.1 MONOTONIA

A primeira imagem é a da monotonia. É a pintura *Salão na Rue des Moulins* de Toulouse-Lautrec. O quadro retrata um possível salão de bordel, com algumas mulheres sentadas pelos sofás. As cores são sóbrias e de pouca saturação, e o clima passado pelas mulheres é de desinteresse. Seus tons de verde e vermelho trazem uma sobriedade à imagem ao mesmo tempo que passam um certo ar de promiscuidade. Assim é feita uma clara associação temática com a vida do Velho, que, durante toda sua vida, apenas se envolveu com prostitutas.

6.2.1.2 ALEGRIA

A segunda imagem é a da alegria. Dessa vez, o quadro escolhido foi *Bordel de Di Cavalcanti*. Nele, são retratadas várias mulheres seminuas dentro de um quarto, algumas deitadas numa cama, outras em pé, e outras duas se abraçando. Coincidentemente, a locação do primeiro quadro é a mesma do segundo, mas, para o Velho, a alegria se manifestou no mesmo lugar que a monotonia, em casas de prostituição. Contrastando ao primeiro, o segundo quadro é mais vivo, com cores mais quentes, mais iluminado. O verde ainda é presente, só que mais vibrante, os vermelhos aparecem mais suaves, e o azul ganha espaço, trazendo uma aura de tranquilidade a imagem. A sensação passada pelas mulheres retratadas, é de prazer.

6.2.1.3 TRISTEZA

Por último, a imagem da tristeza. Ela é o quadro *No Limiar da Eternidade* de Vincent Van Gogh. Ao contrário das outras imagens, com grande número de mulheres, essa representa um homem solitário, angustiado, provavelmente chorando. Ela é expressiva, com tons frios e terrosos. Os marrons e laranjas são sem brilho, e o azul reforça a melancolia da imagem. Toda a solidão e tristeza retrata bem os momentos do Velho longe de sua amada.

Tendo as três imagens definidas, as ideias de paleta de cor e de sentimentos que seriam passados em cada momento que essas emoções estivessem em voga na história foram sendo formadas. Todas as paletas de cor de cenários e figurinos foram tiradas das imagens de referência, sempre tendo uma paleta base, e uma secundária, de acordo com o bloco vigente no momento. As referências de objetos foram pesquisadas tendo em

mente o bloco de emoção presente na cena em que eles aparecem. A ideia é criar uma unidade visual nas cores, cenários e objetos, porém, levando em conta as diversas emoções apresentadas ao longo da história.

6.2.3 A Paleta de Cor

Ao assistir os filmes que tinham a velhice como tema principal, e analisá-los, prestei bastante atenção em suas cores e cheguei a seguinte conclusão: a velhice não é visualmente “brilhante”. Suas cores não são saturadas. Há sempre uma predominância de cores frias, terrosas ou pastéis. A velhice com cores vibrantes é quase sempre associada a loucura ou decadência.

Levando isso em consideração, iniciei o processo de elaboração das paletas de cores. Primeiro pensei nas paletas dos cenários, que são: o escritório, a sala do bordel, o quarto do bordel, a loja de bicicletas e o jardim de Casilda Armena. Em minha análise dos cenários, os separei em dois grupos: os que sempre estiveram presentes na vida do velho protagonista e os que eram ambientes novos em sua história.

No primeiro grupo estão o escritório, a sala e o quarto de bordel. Para esses, me utilizei de paletas similares, com tons de verdes e vermelhos mais fechados e marrons. O quarto apresenta uma paleta complementar, pois é transformado ao longo da história durante os momentos de alegria do velho. Nessa paleta complementar, usei tons de amarelo. No segundo grupo, utilizei tons pastéis de azul, verde, rosa e amarelo, para reforçá-los como lugares incomuns na vida do protagonista.

A construção das paletas dos personagens foi o processo mais trabalhoso, principalmente por sua quantidade extensa. Primeiro, desenvolvi as paletas do velho protagonista. Optei usar tons de marrons e bege em sua paleta base, pois são cores sóbrias associadas com a monotonia sempre presente em sua vida. Para ele, também elaborei duas paletas complementares: uma para os momentos de alegria e uma para os momentos de tristeza. Na primeira paleta complementar, utilizei tons pastéis de azul, rosa, verde e amarelo, cores que associo com o sentimento de satisfação com a vida. Na segunda paleta, utilizei tons frios, como azul escuro e cinzas, que vejo como cores que retratam frieza, tristeza ou angústia.

As paletas da personagem Delgadina foram as segundas a serem desenvolvidas. Para ela, não dividi em paletas base e complementares, pois seus figurinos variam de estilo durante a história. Sua primeira paleta, defini por tons pastéis de amarelo, lilás e rosas, para ressaltar seu ar virginal. As quatro paletas seguintes são de figurinos

caricatos, de fantasias. Suas cores são condizentes aos clichês de cada uma: as de noviça, branco e azul escuro; as de puta, vermelho e preto; as de santa, azuis claras e brancos e as de rainha da Babilônia, tons de amarelo. Por fim, pensei em sua última paleta. Para ela, usei azul royal e vermelho. Optei por essas cores, principalmente para contrastar com a primeira paleta, para quebrar a ideia de menina virgem e pura.

A paleta de Rosa Cabarcas foi a mais simples, pois na história há a indicação de que a cafetina vive em constante luto, então, para sua paleta, me utilizei das cores preta e vermelha.

Damiana é a empregada do protagonista e sempre está de uniforme. Minha intenção inicial era usar tons claros de laranja e branco, mas analisando sua história, reparei que ela viveu em constante sofrimento por causa de decepções amorosas, o que associei a um luto psicológico, então, sua paleta final foi formada pelas cores azul escuro e branco.

Enxergo Casilda Armena como uma personagem que achou a tranquilidade no fim da vida. Na história, há poucas informações sobre seu dia-a-dia, mas em meu imaginário, a vejo como uma senhora que gosta de jardinagem e passa horas cuidando de suas flores. Por isso, usei cores que combinem com ambientes naturais. Sua paleta é formada por lilases, beges e verdes.

Por fim, a paleta do Diretor do Jornal. Por ser um homem corporativo, me ative a tons que são associados a esse meio. Sua paleta foi formada pelas cores preta, azul escuro, cinza e branco.

6.2.4 O Storyline

Com as referências gerais e as paletas definidas, fui à procura das referências específicas. Com elas definidas, comecei a montagem do storyline. Em sua construção, optei por dividi-lo em sequências, as mesmas definidas na escaleta. Em cada sequência, apresentei referências visuais, de cenários, objetos, figurinos e paletas de cores, presentes naquela parte da história.

6.2.5 Os Figurinos

Antes de entrar no processo de procura de referências específicas e criação de paletas para o figurino de cada personagem, a necessidade de uma análise de cada um deles se mostrou presente. Seis personagens são retratados no álbum, e eles são: o Velho protagonista, Delgadina (a virgem adormecida), Rosa Cabarcas (a cafetina),

Damiana (a empregada), Casilda Armena (velha prostituta aposentada) e o Diretor do Jornal.

6.2.3.1 O VELHO

O Velho protagonista é uma pessoa solitária e sempre viveu sozinho desde a morte dos pais, tendo como companhia apenas Damiana, sua empregada. Ele mora na mesma casa em que nasceu e se criou.

Trabalha no mesmo jornal como telegrafista e escritor de colunas sociais há mais de quarenta anos, tentou ser professor mas como ele mesmo admite, não era bom nisso. Possui uma rotina e segue-a à risca. Sua vida amorosa se resume a casos de prostituição, e nunca se envolveu emocionalmente com ninguém. É bastante inteligente, cético, sarcástico, irônico, mas também é vaidoso e possui uma mente muito fantasiosa. Se diz moralista mas tem ciência que seus princípios são maleáveis. Foi uma pessoa sentimentalmente indiferente e desapegada até conhecer Delgadina.

Fisicamente, se considera feio, tímido, e anacrônico, mas por conta de sua teimosia sempre tenta se mostrar o contrário disso. Foi charmoso durante sua juventude e todas as prostitutas gostavam dele, era considerado um cliente de primeira. Manteve o mesmo estilo de roupas que usava em sua juventude e nunca sentiu necessidade de mudar.

Após conhecer Delgadina, em seu aniversário de 90 anos, o Velho descobre outros sentimentos. Descobre o que é ser alegre de verdade, descobre a paixão e o amor. Se vê um romântico, coisa que nunca imaginou que seria. Mas também descobre a tristeza e a depressão, vê que também pode ser um homem temperamental e ciumento.

Delgadina, mesmo adormecida o ensina a viver. Ela aflora seu melhor lado, apaixonado, paternal, mas também traz a tona seu pior, desconfiado e possessivo, coisas que o Velho nunca pensou que seria.

6.2.3.2 DELGADINA

Delgadina é uma menina de quatorze anos e a jovem musa do Velho protagonista. Ela provem de uma família pobre, com vários irmãos mais novos e uma mãe doente. Por isso, tão nova, é a responsável de sua casa.

A garota trabalha em uma fábrica, pregando botões, mas só isso não era o suficiente para sustentar os seus, então, aceitou vender sua virgindade e virar prostituta. É uma pessoa sem estudo, não sabe ler nem escrever, leva uma vida simples e difícil.

Suas poucas posses são seus vestidos surrados, sua sandália gasta e sua pulseira da virgem.

Delgadina é um pseudônimo lhe dado pelo Velho, que nunca quis saber seu nome verdadeiro. Sempre dormindo, a menina não aparece acordada em momento algum da história, com exceção dos momentos de fantasias do Velho, e todas as informações que este tem sobre ela, foram lhe dadas por Rosa Cabarcas.

Observando-a dormir, o protagonista conclui que a jovem é uma moça geniosa, teimosa e que não gosta de receber ordens, mas é carinhosa e inteligente.

Ela é mulata, magra, com corpo começando a tomar formas de mulher, seus cabelos são grandes, ondulados e negros. Carrega na pele sinais da vida difícil que leva, mas não deixa de ser delicada por conta disso.

6.2.3.3 ROSA CABARCAS

A velha cafetina é a dona de um antigo bordel que fora muito famoso em seus tempos áureos, mas nos dias atuais percebe-se sérios sinais da decadência.

Por causa de seu trabalho e sua história de vida, teve seus sentimentos endurecidos, sua moral conturbada e parou de acreditar na existência da pureza. Não tem meias palavras, é irônica, sarcástica e oportunista, mas também não deixou de ser paciente, prestativa e leal à aqueles que gosta.

Rosa Cabarcas perdeu o marido e filho, e por isso, vive em eterno luto, sempre vestida de preto. Mesmo assim é elegante, corpulenta e de cabelos sempre bem penteados. Apesar de tudo, os sinais da velhice não deixam de aparecer, pois é apenas alguns anos mais nova do que o protagonista.

6.2.3.4 DAMIANA

Damiana é a empregada do Velho. Ela trabalha em sua casa a anos, desde sua juventude quando ainda era bela. Por muito tempo foi apaixonada por ele, mas desistiu depois que percebeu que seu amor nunca seria correspondido. Mesmo assim, continuou trabalhando na casa e nunca perdeu o carinho que tinha por seu patrão.

Com o passar dos anos, sua beleza foi embora. Damiana ficou gorda e com marcas de uma vida simples. Ela é negra, de cabelos grisalhos, sempre vestida com seu uniforme e o mesmo penteado. Faz seu serviço com esmero e não se incomoda em ter que tomar conta de seu senhor, mas não admite mais seus abusos.

6.2.3.5 CASILDA ARMENA

Casilda Armena, por muitos anos de sua vida, foi prostituta. Teve o Velho como cliente e o conhece bem, a ponto de considerá-lo um amigo. Depois de aposentada, se casou com um hortelão chinês, parte por amor e parte por medo de morrer só. É feliz na medida do possível, mas se arrepende de não ter quietado na vida mais cedo.

Casilda conserva o vigor de quando era jovem, mas abraçou sua idade real, 73 anos. Tem cabelos curtos, não usa maquiagem e usa roupas simples e confortáveis. Com o velho amigo não tem meias palavras e não tem medo de lhe dar conselhos. Casilda deseja a ele a mesma tranquilidade que ela encontrou na vida.

6.2.3.6 DIRETOR DO JORNAL

Provindo de família rica, o Diretor do Jornal chegou ao cargo que ocupa muito cedo, pois é herdeiro do jornal. Está chegando aos 30 anos, porém possui um ar despojado e gosta de mostrar seu status social pelas marcas de roupas e acessórios que usa.

O Diretor gosta de seu trabalho, apesar de ser bem estressante as vezes, mas lida bem com isso. Ele é competente, respeita e admira o trabalho de seu velho funcionário.

6.2.6 Os Cenários

Assim como os figurinos, os cenários possuem paletas próprias e referências específicas de imagens. Na hora de escolher os que seriam retratados nesse projeto, levei em consideração sua relevância para a história. Eles são: o escritório da casa do Velho, a sala de entrada do bordel, o quarto do bordel, a loja de bicicletas e o jardim de Casilda Armena.

Os três primeiros são de extremamente importância para o desenvolvimento da história e estão presentes do início ao fim da narrativa. Além de ser escolhido por sua relevância óbvia, o quarto do bordel está entre os cenários retratados, pois é um ambiente que é transformado no decorrer da história. Os dois últimos foram escolhidos por serem ambientes presentes em momentos de clímax da história.

6.2.7 Os Croquis

Com todas as referências de imagens, tanto gerais quanto específicas selecionadas, e com as paletas definidas, chegou o momento dos encontros com a desenhista.

Com ela, foi definido a estética que seria usada nos desenhos. Para a dos figurinos, desenhos semelhantes à croquis⁵ de moda, ou seja, com pouca retratação do personagem desenhado, mas com enfoque em suas roupas, acessórios e cabelo; e para os cenários, um desenho mais cartoonizado, no entanto com inspiração em obras impressionistas⁶, como as de Van Gogh.

Com os croquis em mãos, me utilizei da ferramenta *Photoshop* para vetorizar⁷ e colorir as imagens, sempre tendo como guia as análises de personagens, suas paletas e as paletas dos cenários.

6.2.8 A construção do álbum

Com a conclusão de todas as etapas anteriores, era hora de montar o álbum, então foi necessário pensar em seu *layout*⁸ e certificar que ele combinaria com a visualidade estabelecida pelo projeto de Direção de Arte.

Como o formato escolhido para o projeto foi um álbum, e ele seria composto por várias imagens, achei conveniente estruturá-lo como uma álbum de fotografias antigo. A capa foi pensada para parecer a capa de um livro antigo, e seu o miolo, para aparentar ser um álbum de fotografias, com as páginas envelhecidas. As imagens, com molduras brancas, fazem uma alusão às antigas fotos tiradas em câmeras Polaroides⁹. A tipografia utilizada foi a *Paulinho Pedra Azul*, uma fonte manuscrita e rebuscada, utilizada para ilustrar enunciados. A fonte *Times New Roman* também foi utilizada no álbum, mas apenas em textos grandes e corridos.

⁵ Croquis são caracterizados por desenhos de moda ou esboços de ambientes ou de um desenho qualquer.

⁶ Impressionismo foi um movimento artístico que surgiu na pintura francesa do século XIX.

⁷ Vetorização é uma forma de codificação de imagens através de vetores. Imagens vetorizadas podem ser ampliadas, reduzidas e manipuladas sem perda de qualidade.

⁸ Layout é, de forma resumida, a ideia, a forma, o arranjo ou a composição dos elementos gráficos de uma página, em qualquer suporte.

⁹ Polaroid Corporation é uma empresa de fotografia dos Estados Unidos, fundada em 1937 por Edwin Land e que ficou famosa por suas câmeras instantâneas.

PAULINHO PEDRA AZUL

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R R S T U V X Z

a b c d e f g h i j k l m n o p q r r s t u v x z

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

. : , ' " (?) + - */ =

TIMES NEW ROMAN

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V X Z

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v x z

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

. : , ; ' " (?) + - */ =

Terminada a estruturação, me utilizei do *InDesing* para ordenar as páginas do álbum. Após sua finalização em meio digital, o álbum foi encaminhado para impressão. Por fim, amostras de tecidos foram selecionadas e anexadas ao álbum, referentes às peças de figurinos de cada personagem.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Executar esse trabalho foi uma experiência enriquecedora e de extrema importância para minha formação pessoal e profissional. Fazer uma monografia ou produzir um curta-metragem talvez significasse me arriscar menos, pois estaria trabalhando dentro de minha zona de conforto. Com esse projeto, pude encarar a Direção de Arte de forma nunca antes pensada por mim.

Como disse anteriormente, meu contato com a Direção de Arte se deu pela prática. No entanto, por mais experiência que tive na realização e produção de filmes de ficção, ver um projeto de Direção de Arte se concretizar, por mim, em um possível produto audiovisual, possibilitou meu enriquecimento como uma profissional mais completa.

Por sempre ter participado de produções universitárias ou de baixo custo, mesmo que nessas o trabalho com referências de imagens, ideias de figurinos e cenários fossem existente, não existia a necessidade de um projeto de Direção de Arte com tal nível de estruturação, devido, essencialmente, à questão de adaptação orçamentária.

Ao trabalhar nesse produto fui capaz de descobrir como uma boa estruturação de um projeto de Direção de Arte, bem como ter uma ideia visual concreta da forma em que a história será retratada, é de vital importância.

8. REFERÊNCIAS

8.1 Referência bibliográfica

BELLANTONI, Patti. *If It's Purple, Someone's Gonna Die: The Power of Color in Visual Storytelling*. Londres: Focal Press, 2005.

BUTRUCE, Débora Lúcia Vieira. *A Direção de Arte e a Imagem Cinematográfica: Sua inserção no processo de criação do cinema brasileiro dos anos 1990*. 2005. Tese (pós-graduação em Comunicação, Imagem e Informação) – Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2005.

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.

LEITE, Graziela de Oliveira. *Amor e Erotismo, Realidade e Ficção: a diversidade em Memórias de Minhas Putas Tristes de Gabriel García Márquez*. 2011. Tese (mestrado em Letras Neolatinas) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2011.

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

MÁRQUEZ, Gabriel García. *Memórias de minhas putas tristes*. Rio de Janeiro: Editora Record, 2005.

8.2 Sites consultados

<http://www.portal.ufpr.br/normalizacao.html>

<http://www.mz.usp.br/portugues/biblio/servicos/diretrizes.pdf>

<http://www.dafont.com>

<http://www.slideshare.net/ricardorezalmeida/como-diagramar-o-seu-livro>

<http://revistapacheco.blogspot.com.br/p/como-diagramar-seu-livro.html>

<http://www.good-tutorials.com>

<http://www.youtube.com/watch?v=03X5Nk1j6vU>

<http://vimeo.com/10661527>

<http://loveequalsproduction.wordpress.com/designprojects/>

<http://www.colourlovers.com>

8.3 Filmes assistidos

AMOUR. Direção: Michael Haneke. Produção: Margaret Ménégoz, Stefan Arndt, Veit Heiduschka, Michael Katz. Canal+/France3/Wega Film/Lês Films du Losange/X-Filme Creative Pool, 2012, 126min, son, color.

MINHAS TARDES COM MARGUERITTE. Direção: Jean Becker. Produção: Louis Becker, Gérard Depardieu. ICE3/K.J.B. Production, 2010, 82min, son, color.

O QUARTETO. Diretor: Dustin Hoffman. Produção: Fiona Dwyer, Stewart MacKinnon. Headline Pictures/BBC Films/DCM Productions/Finola Dwyer Productions, 2012, 98min, son, color.

TODA FORMA DE AMOR. Direção: Mike Mills. Produção: Leslie Urdang, Lars Knudsen, Dean Vanech, Jay Van Hoy, Miranda de Pencier. Olympus Picture/Parts & Labor, 2010, 105min, son, color.

UP – Altas Aventuras. Direção: Pete Docter. Produção: Jonas Rivera. Pixar Animation Studios. Animação, 2009, 96min, son, color.

8.4 Lista de figuras do álbum

Figura 1 – Desenho de Delgadina, por Ana Verônica de Sá Resende.

Figura 2 – Salão na Rue des Moulins, por Toulouse-Lautrec.

Figura 3 – Bordel, por Di Cavalcanti.

Figura 4 – No Limiar da Eternidade, por Van Gogh.

Figura 5 – Croqui 1 do velho, por Ana Verônica de Sá Resende.

Figura 6 – Croqui 2 do velho, por Ana Verônica de Sá Resende.

Figura 7 – Croqui 3 do velho, por Ana Verônica de Sá Resende.

Figura 8 – Croqui 4 do velho, por Ana Verônica de Sá Resende.

Figura 9 – Croqui 1 de Delgadina, por Ana Verônica de Sá Resende.

Figura 10 – Croqui 2 de Delgadina, por Ana Verônica de Sá Resende.

Figura 11 – Croqui 3 de Delgadina, por Ana Verônica de Sá Resende.

Figura 12 – Croqui 4 de Delgadina, por Ana Verônica de Sá Resende.

Figura 13 – Croqui 5 de Delgadina, por Ana Verônica de Sá Resende.

Figura 14 – Croqui 6 de Delgadina, por Ana Verônica de Sá Resende.

Figura 15 – Croqui de Rosa Cabarcas, por Ana Verônica de Sá Resende.

Figura 16 – Croqui de Damiana, por Ana Verônica de Sá Resende.

Figura 17 – Croqui de Casilda Armena, por Ana Verônica de Sá Resende.

Figura 18 – Croqui do Diretor do Jornal, por Ana Verônica de Sá Resende.

Figura 19 – Desenho do escritório, por Ana Verônica de Sá Resende.

Figura 20 – Desenho da sala do bordel, por Ana Verônica de Sá Resende.

Figura 21 – Desenho do quarto do bordel, por Ana Verônica de Sá Resende.

Figura 22 – Desenho do quarto do bordel alegre, por Ana Verônica de Sá Resende.

Figura 23 – Desenho da loja de bicicletas, por Ana Verônica de Sá Resende.

Figura 24 – Desenho do quarto do jardim, por Ana Verônica de Sá Resende.

Figura 25 – Desenho do velho, por Ana Verônica de Sá Resende.