

UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
CAMPUS CURITIBA
DEPARTAMENTO ACADÊMICO DE DESENHO INDUSTRIAL
CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM DESIGN DE MÓVEIS

LARISSA LATOH SKROBOT

ENTRE PORTAS: construção cenográfica para filme curta-metragem

TRABALHO DE DIPLOMAÇÃO

CURITIBA
2013

LARISSA LATOH SKROBOT

ENTRE PORTAS: construção cenográfica para filme curta-metragem

Trabalho de Conclusão de Curso de graduação, apresentado à disciplina de Trabalho de Diplomação, do Curso Superior de Tecnologia em Design de Móveis do Departamento Acadêmico de Desenho Industrial – DADIN – da Universidade Tecnológica Federal do Paraná – UTFPR, como requisito parcial para obtenção do título de Tecnólogo.

Orientador: Prof. Esp. Rodrigo André da Costa Graça

CURITIBA
2013

TERMO DE APROVAÇÃO
TRABALHO DE DIPLOMAÇÃO Nº 547

Título do Trabalho “ENTRE PORTAS: CONSTRUÇÃO CENOGRÁFICA PARA FILME CURTA-METRAGEM”

por

LARISSA LATOH SKROBOT

Trabalho de Diplomação apresentado no dia 10 de abril de 2013 como requisito parcial para a obtenção do título de TECNÓLOGO EM DESIGN DE MÓVEIS, do Curso Superior de Tecnologia em Design de Móveis, do Departamento Acadêmico de Desenho Industrial, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná. A aluna foi arguida pela Banca Examinadora composta pelos professores abaixo, que após deliberação, consideraram o trabalho aprovado.

Banca Examinadora: Prof. Esp. Marcos Varassin Arantes
DADIN - UTFPR

Prof. Dr. José Marconi Bezerra de Souza
DADIN - UTFPR

Prof. Esp. Rodrigo André da Costa Graça
Orientador
DADIN - UTFPR

Profª. MSc. Daniela Fernanda Ferreira da Silva
Professor Responsável pela Disciplina de TD
DADIN – UTFPR

AGRADECIMENTOS

Muitos foram os que contribuíram para a realização deste trabalho. Agradeço a todos que fizeram parte deste projeto sem medir esforços para sua concretização.

Agradeço pelo apoio e carinho recebido de toda minha família, em especial de meus pais, minha irmã e do tio Julio. Ao Tiago por estar sempre do meu lado. A todos os colegas gostaria de expressar minha gratidão pela contribuição na produção do filme.

Ao professor Rodrigo André da Costa Graça pela paciência na orientação e incentivo que tornaram possível a conclusão deste trabalho.

Agradeço também a todas as empresas e aos que apoiaram a realização do filme resultado deste projeto de pesquisa.

RESUMO

SKROBOT, Larissa Latoh. **ENTRE PORTAS: construção cenográfica para filme curta-metragem** 2013. 59f. : Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) - Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Curso Superior de Tecnologia em Design de Móveis, Curitiba, 2013.

O presente trabalho aborda o design de produção no cinema como elemento de construção do discurso fílmico, acrescentando camadas de significação a narrativa, tendo como principal elemento de criação o cenário. A cenografia evoluiu juntamente com o cinema e busca situar o espectador dentro do universo do filme, além de caracterizar os personagens que o habitam. Este tema vem à tona, pois desde os primórdios do cinema é possível notar preocupação com o envolvimento do espectador com o filme, onde a cenografia passou a desempenhar papel importante na construção narrativa. Procura-se estabelecer a relevância do design de produção e da cenografia ao longo da história do cinema elegendo alguns filmes para análise de como seus cenários influenciam na narrativa fílmica. Como aplicação dos conceitos desenvolvidos criou-se a cenografia para o filme curta-metragem “Entre Portas” a partir do estabelecimento de uma metodologia de trabalho para o designer de produção, elencando-se as etapas consecutivas de desenvolvimento a serem cumpridas e os elementos de composição cenográfica.

Palavras-chave: Design de produção. Cenografia. Cinema.

ABSTRACT

SKROBOT, Larissa Lato. **BETWIN DOORS: scenography creation to short film** 2013. 59f. : Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) - Federal University of Technology - Paraná. Curso Superior de Tecnologia em Design de Móveis, Curitiba, 2013.

It presents the production design in cinema as a construction tool of cinematic storytelling, adding layers of meaning to the story, having the main element of creating the scenario. The set design has evolved along with the movies and pursue to contextualize the spectator inside the universe of the film, besides featuring the characters who reside in it. This subject comes up because since de beginning of cinema it is possible to notice the concern about the involvement of the audiencewith the film, when the scenery began to play an important role as a narrative tool. It demands to establish the relevance of the production design and scenography throughout movie history by selecting some films to assay how their sets influence the cinematic storytelling. As an application of the concepts developed it was designed the sets for the short film "Entre Portas" from the establishment of a working methodology for production design, listing the consecutive stages of development and the elements of scenographic composition.

Keywords: Production design. Scenography. Cinema.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

| | |
|--|----|
| FIGURA 1 – VIAGEM A LUA | 19 |
| FIGURA 2 – FOTOGRAMA COLORIDO | 19 |
| FIGURA 3 – CABIRIA: TEMPLO DE MOLOCH | 20 |
| FIGURA 4 – MURALHA DA BABILÔNIA EM INTOLERÂNCIA | 20 |
| FIGURA 5 – HOLSTENWALL | 21 |
| FIGURA 6 – DR. CALIGARI NAS RUAS DE HOLSTENWALL | 21 |
| FIGURA 7 – CESARE E DR. CALIGARI | 22 |
| FIGURA 8 – CESARE SEQUESTRA JANE | 22 |
| FIGURA 9 – VISTA DE METROPOLIS – PRIMEIRA VERSÃO | 23 |
| FIGURA 10 – TORRE DE BABEL | 24 |
| FIGURA 11 – ESCRAVOS DE METROPOLIS | 24 |
| FIGURA 12 – ESCRITÓRIO DE JOH FREDERSON | 24 |
| FIGURA 13 – ESCADARIA DA MANSÃO DE ATLANTA | 25 |
| FIGURA 14 – SCARLETT E SEU PAI OBSERVAM O PÔR-DO-SOL | 25 |
| FIGURA 15 – TARA | 26 |
| FIGURA 16 – ESCADARIA DE TWELVE OAKS | 26 |
| FIGURA 17 – CASA MODERNA DE GERARD APEL | 27 |
| FIGURA 18 – CASA DO SR. HULOT | 27 |
| FIGURA 19 – PRIMEIRA PARTE: A AURORA DA HUMANIDADE | 27 |
| FIGURA 20 – ESTAÇÃO ESPACIAL | 28 |
| FIGURA 21 – QUARTO DE INSPIRAÇÃO NEOCLÁSSICA | 28 |
| FIGURA 22 – RAINHA VERMELHA E OS SAPOS – CHROMA KEY | 29 |
| FIGURA 23 – CENÁRIO FINAL EM COMPUTAÇÃO GRÁFICA | 29 |
| FIGURA 24 – IMAGEM DE REFERÊNCIA PARA MARIONETES | 42 |
| FIGURA 25 – IMAGEM DE REFERÊNCIA PARA SALA DO ESQUECIMENTO..... | 42 |
| FIGURA 26 – IMAGEM DE REFERÊNCIA PARA QUARTO DE FERNANDA | 43 |
| FIGURA 27 – IMAGEM DE REFERÊNCIA PARA DOCES DA SALA DO ESQUECIMENTO | 43 |
| FIGURA 28 – REFERÊNCIA PARA DOCES..... | 43 |
| FIGURA 29 – ESBOÇO DA MESA DA SALA DO ESQUECIMENTO | 44 |
| FIGURA 30 – ESBOÇO DA PORTA | 44 |
| FIGURA 31 – ILUSTRAÇÃO EM PLANTA DA SALA DO ESQUECIMENTO | 45 |
| FIGURA 32 – ILUSTRAÇÃO DA SALA DO ESQUECIMENTO | 45 |
| FIGURA 33 – ILUSTRAÇÃO EM PLANTA DO QUARTO DE FERNANDA | 46 |
| FIGURA 34 – PLANTA BAIXA DO QUARTO DE FERNANDA – 1ª VERSÃO | 46 |
| FIGURA 35 – PLANTA BAIXA DO QUARTO DE FERNANDA – 2ª VERSÃO | 46 |
| FIGURA 36 – PLANTA BAIXA DO QUARTO DE FERNANDA – VERSÃO FINAL..... | 47 |
| FIGURA 37 – SALA DO APARTAMENTO SELECIONADO | 48 |
| FIGURA 38 – SALA E CORREDOR DO APARTAMENTO SELECIONADO | 48 |
| FIGURA 39 – ESTÚDIO DA FAP | 48 |
| FIGURA 40 – PORTA DA SALA DO ESQUECIMENTO SENDO CONTRUÍDA | 49 |
| FIGURA 41 – BALCÃO DOS SONHOS | 49 |
| FIGURA 42 – MONTAGEM DA SALA DO ESQUECIMENTO | 50 |
| FIGURA 43 – MONTAGEM DO CENÁRIO DE MARIONETES | 50 |
| FIGURA 44 – SALA DO ESQUECIMENTO | 51 |
| FIGURA 45 – PRIMEIRA OPÇÃO DE TECIDO PARA REVESTIMENTO | 52 |
| FIGURA 46 – IDEIA PARA REVESTIMENTO DAS PAREDES | 52 |

| | |
|--|----|
| FIGURA 47 – DETALHE DA MESA DE DOCES | 52 |
| FIGURA 48 – BALCÃO DOS SONHOS | 53 |
| FIGURA 49 – ESTANTE DE BRINQUEDOS E PORTA DE ENTRADA | 54 |
| FIGURA 50 – QUARTO DE FERNANDA NO INICIO DO FILME | 55 |
| FIGURA 51 – PORTA DA SALA DO ESQUECIMENTO NO APARTAMENTO | 55 |
| FIGURA 52 – QUARTO DE FERNANDA AO FINAL DO FILME | 56 |
| FIGURA 53 – MARIONETES..... | 57 |
| FIGURA 54 – CENÁRIO DE MARIONETES | 57 |

SUMÁRIO

| | |
|---|-----------|
| 1 INTRODUÇÃO | 09 |
| 1.1 OBJETIVOS | 10 |
| 2 CINEMA COMO SUPORTE COMUNICATIVO | 11 |
| 2.1 SIGNIFICAÇÃO NO CINEMA..... | 13 |
| 3 O DESIGN DO FILME | 16 |
| 3.1 A EVOLUÇÃO DA CENOGRAFIA NO CINEMA | 17 |
| 4 METODOLOGIA DE TRABALHO NO DESIGN DE PRODUÇÃO..... | 30 |
| 4.1 ROTEIRO | 30 |
| 4.2 PESQUISA | 31 |
| 4.3 DESENHOS E MAQUETES | 32 |
| 4.4 ESCOLHA DE LOCAÇÕES | 34 |
| 4.5 FINALIZAÇÃO DA PRÉ-PRODUÇÃO | 34 |
| 4.6 ELEMENTOS DE TRABALHO | 35 |
| 4.6.1 A cor | 35 |
| 4.6.2 Textura | 37 |
| 4.6.3 Objetos de cena..... | 38 |
| 4.6.4 Arquitetura | 39 |
| 5 CONSTRUÇÃO CENOGRÁFICA DE ENTRE PORTAS | 40 |
| 5.1 ROTEIRO | 40 |
| 5.2 PESQUISA | 41 |
| 5.3 DESENHOS E MAQUETES | 44 |
| 5.4 ESCOLHA DE LOCAÇÕES | 48 |
| 5.5 FINALIZAÇÃO DA PRÉ-PRODUÇÃO | 49 |
| 5.6 CENÁRIOS | 51 |
| 5.6.1 Sala do Esquecimento | 51 |
| 5.6.2 Quarto de Fernanda | 54 |
| 5.6.3 Marionetes | 56 |
| 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS | 58 |
| REFERÊNCIAS | 60 |
| SITES CONSULTADOS | 63 |
| GLOSSÁRIO | 65 |
| ANEXOS | 66 |
| ANEXO A – Filme “Entre Portas” | 66 |

1 INTRODUÇÃO

O cinema é considerado a mais recente das artes, mas não deixa de ter um vasto conteúdo produzido em seus pouco mais de cem anos de existência. O processo de feitura do filme até sua exibição possui diversas fases, iniciando com a elaboração do roteiro literário que irá guiar todo o desenvolvimento da produção. Para transformar a história em imagens, se faz necessário construir conceitos para embasar a criação da visualidade do filme.

A ideia visual do filme é estabelecida principalmente pelo diretor, o qual conta com o trabalho do diretor de fotografia e do designer de produção para dar suporte visual ao conceito. A criação estética do filme baseia-se neste tripé, com o diretor de fotografia preocupando-se com o fator imaterial, a luz, e o designer de produção se responsabiliza pela materialidade e com os efeitos plásticos de texturas, composição, cenários, figurinos e maquiagem.

O papel do designer de produção é materializar conceitos e ideias abstratas, analisando e interpretando as informações contidas no roteiro junto da visão do diretor, em uma estrutura física onde a história será representada.

Nos primórdios do cinema a construção de cenários era o elemento do design de produção mais utilizado, considerando que este não ainda não estava configurado. Com o surgimento da linguagem narrativo-dramática no cinema, os filmes passam a ter outras funções além do entretenimento, focando na preocupação com as mensagens, o que inclusive alterou o seu público consumidor, alcançando novas esferas da sociedade, elevando-o para o status de arte.

A função do design de produção como é concebida atualmente só surgiu a partir do filme “E o vento levou” de 1939, pois a construção visual da narrativa sofreu forte influência de seus elementos de composição, com os cenários, figurinos e a paleta de cores empregada se destacando. Assume-se a partir de então um novo patamar considerando o design de produção como elemento criador de significação no filme.

Nos dias atuais o design de produção beneficiou-se do desenvolvimento tecnológico, que trouxe novas ferramentas para facilitar seu trabalho, como os programas para desenho. Mas também possibilitou uma nova vertente de criação. O *chromakey* possibilita a substituição do fundo verde ou azul por uma imagem inserida posteriormente no computador na fase de pós-produção. Essa característica técnica fez surgir os cenários de filmes criados através da computação gráfica.

As novas tecnologias digitais de captação da imagem se popularizaram. Percebe-se uma produção intensa de filmes de curta-metragem devido à facilidade de realização e menor custo abrindo caminho para a produção independente.

1.1 OBJETIVOS

O presente trabalho tem como objetivo propor a reflexão sobre as atribuições do design de produção na construção fílmica, estabelecendo uma metodologia de trabalho a partir do esquema proposto por Vincent LoBrutto (2002) em seu livro “*The Filmmakers Guide to Production Design*” adaptada à realidade de produção independente no Brasil. Também pretende criar a cenografia para o curta-metragem “Entre Portas” através da metodologia proposta. O filme realizado por estudantes de cinema, incluindo a própria autora deste trabalho, foi produzido de forma independente.

2 CINEMA COMO SUPORTE COMUNICATIVO

O cinema surgiu no século XIX como resultado de uma longa busca para dar movimento às imagens. Nota-se o fascínio ao longo da história do homem pela imagem. O termo popular "Uma imagem vale mais que mil palavras" não é gratuito. A sociedade atual utiliza-se abundantemente de imagens para se comunicar. Em todos os lugares encontram-se outdoors, revistas, jornais e demais mídias repletas de imagens. Vivemos sobrecarregados de informações visuais que surgem de todo lado. Interagimos cada vez mais através delas. Para Couto e Oliveira et al (1999, p. 14) as sociedades atuais se formaram através da capacidade do homem de acumular, registrar e transmitir seus conhecimentos e experiências. O homem está suscetível a uma imensurável quantidade de mensagens intertextuais, as quais modificam as relações culturais gerando uma universalização da cultura, obrigando o homem a ler formas, volumes, linhas, luzes, cores, ou seja, imagens.

A criação de imagens pelo homem vem desde o princípio das civilizações, pois a visão é o sentido, de todos que possuímos o mais utilizado pelo homem para explorar o mundo a sua volta. Para os homens do paleolítico com seus desenhos nas paredes das cavernas estas representações tinham valores místicos. As sociedades humanas se desenvolveram e com elas a utilização de imagens foi adquirindo importância e novos significados e funções. Manguel (2003, p.21) diz que somos "criaturas de imagens" e cita Aristóteles, o qual sugeria que todo processo de pensamento precisava de imagens, pois a alma necessita de uma imagem mental para pensar. Aumont (2001) reforça a explicação de Manguel sobre Aristóteles quando diz que "A percepção visual é, de todos os modos de relação entre o homem e o mundo que o cerca, um dos mais bem conhecidos. Há um vasto corpus de observações empíricas, de experimentos, de teorias, que começou a construir-se desde a antiguidade." (AUMONT, 2001, p.17). Manguel (2003) continua, falando da interação do homem com as imagens:

Mas, para aqueles que podem ver, a existência se passa em um rolo de imagens que se desdobra continuamente, imagens capturadas pela visão e realçadas ou moderadas pelos outros sentidos, imagens cujo significado (ou suposição de significado) varia constantemente, configurando uma linguagem feita de imagens traduzidas em palavras e de palavras traduzidas em imagens, por meio das quais tentamos abarcar e compreender nossa própria existência; As imagens que formam nosso mundo são símbolos, sinais, mensagens e alegorias. Ou talvez sejam apenas presenças vazias

que completamos com o nosso desejo, experiência, questionamento e remorso. (MANGUEL, 2003, p.21).

Quando nasce o ser humano utiliza primeiramente o tato, a audição, o olfato e o paladar para interagir com o mundo, mas logo passa a se organizar através da visão. De sentido simples, ver é uma forma de orientação "[...] de determinar com os próprios olhos que uma certa coisa está presente num certo lugar e que está fazendo uma determinada coisa" (ARNHEIM, 2002, p.35). Soa natural, simples, automático, pois não se faz esforço para ver. Acaba-se por priorizar a visão, por ser veloz e receberem-se infinitas informações simultaneamente. Também há outro fator importante para a priorização da percepção visual, pois ela aproxima do real. Quando se vê vivencia-se "o que está acontecendo de maneira direta" (DONDIS, 2011, p.13), passa-se a identificar, perceber, reconhecer e apreender um grande número de coisas.

Toda percepção visual não é um processo passivo, e utiliza-se de nosso repertório de vivências, experiências, das informações visuais que já captamos anteriormente para processar os novos elementos vistos a todo instante.

[...] o mundo das imagens não se satisfaz em imprimir-se simplesmente sobre um órgão fielmente sensível. Ao contrário, ao olhar para um objeto nós procuramos alcançá-lo. Com um dedo invisível movemo-nos através do espaço que nos circunda, transportamo-nos para lugares distantes onde as coisas se encontram, tocamos agarramos, esquadrihamos suas superfícies, traçamos seus contornos, exploramos suas texturas. (ARNHEIM, 2002, p.36).

Parte-se do geral para o específico, observando o objeto como um todo para depois determinarem-se suas características próprias. A experiência visual não é isolada e faz parte de um contexto espaço-temporal, além de sofrer influência do que está em volta do objeto observado e do repertório de cada indivíduo. Todo elemento que compõe a mensagem visual influencia sua interpretação, linhas, formas, cores, textura, a configuração dos elementos, direcionam para a criação do significado da imagem.

Martin (1990, p.21) destaca a importância da imagem fílmica e como ela é trabalhada dentro da linguagem cinematográfica, pois a imagem é seu elemento fundamental. Mas esta não pode ser interpretada isoladamente, apesar de reproduzir seu referencial com precisão, a imagem fílmica está carregada de significados atribuídos a ela, principalmente pelo espectador, mas também por seus realizadores de acordo com as escolhas estéticas feitas em

sua criação. A imagem no cinema é ambígua, resultado da reprodução mecânica do referencial real ela também se apresenta como uma manipulação dessa realidade de acordo com a intenção do diretor. "A imagem fílmica proporciona, portanto, uma reprodução do real cujo realismo aparente é, na verdade, dinamizado pela visão artística do diretor" (MARTIN, 1990, p.25).

Os filmes do primeiro cinema não se preocupavam com a transmissão de mensagens. Estes filmes eram o que foi chamado posteriormente pelo historiador Tom Gunning de "cinema de atrações", ou seja, "[...] formas de excitação do público marcadas pelo lúdico, não propriamente empenhadas na transmissão de mensagens ou na composição de lições morais" (XAVIER, 2003, p. 66). Com o surgimento da linguagem narrativo-dramática no cinema, os filmes passam a ter outras funções além do entretenimento, focando na preocupação com as mensagens. Toda manipulação vinculada ao cinema está ligada a criação de significados para as mensagens a serem transmitidas ao espectador.

2.1 SIGNIFICAÇÃO NO CINEMA

Segundo o minidicionário Luft (1999, p. 425) um dos possíveis significados da palavra linguagem é "sistema de comunicação" e assim pode-se definir a linguagem cinematográfica, como um sistema de comunicação que desenvolveu códigos de interpretação próprios para a transmissão de informações visuais e sonoras. Para Martin (1990):

Convertido em linguagem graças a uma escrita própria que se encarna em cada realizador sob a forma de um estilo, o cinema tornou-se por isso mesmo um meio de comunicação, informação e propaganda, o que não contradiz, absolutamente, sua qualidade de arte. (MARTIN, 1990, p. 16).

Há muita contradição na teoria do cinema quanto a este se tratar de uma linguagem, existindo quem defenda que esta não existe, sendo o cinema não mais que um meio de expressão. Mas no presente trabalho tratar-se-á o cinema como linguagem, devido a sua capacidade de contar histórias, utilizando-se de diversos meios de expressão (MARTIN, 1990, p. 16). Como explica Metz (1977) o cinema:

[...] pode ser considerado uma *linguagem*, na medida em que ordena elementos significativos no seio de combinações reguladas, diferentes daquelas praticadas pelos nossos idiomas, e que tampouco decalcam os conjuntos perceptivos oferecidos pela realidade [...]. (METZ, 1977, p.127, grifo do autor)

O cinema assim como todas as artes compõe-se de signos. Para Jakobson (2007) o cinema é tratado metaforicamente como linguagem pela “[...] essência sîgnica dos elementos cinematográficos [...]” (JAKOBSON, 2007, p. 154), desta forma o autor também afirma que “[...] todo fenômeno do mundo externo se transforma em *signo* na tela” (JAKOBSON, 2007, p. 155, grifo do autor). O real que é percebido pelo homem através dos sentidos já é uma representação. Como o cinema é a representação de uma realidade, ele se utiliza de objetos reais para criar o universo do filme. O objeto referente quando empregado desta maneira se torna signo.

Couto e Oliveira et al (1999) afirma que “o signo exerce a mediação entre o pensamento e o mundo em que o homem está inserido”, assim “pensamos com signos e em signos. O pensamento existe na mente como signo, mas para ser conhecido precisa ser extrojetoado pela linguagem” (COUTO; OLIVEIRA et al, 1999, p.17). O cinema como linguagem obedece a um conjunto de códigos que o torna inteligível pelo espectador. “Todo significado possível no cinema é *mediado* por um código que nos permite dar-lhe sentido” (ANDREW, 2002, p. 179, grifo do autor).

Andrew (2002) apresenta as conclusões de Christian Metz a respeito da transmissão de mensagens no cinema. Se um filme transmite mensagens codificadas, organizadas em um texto, sendo que o procedimento de codificação é um processo de comunicação humana, e essa comunicação é codificada culturalmente pela sociedade dominante, proprietária dos meios de produção do filme, não se transmite a realidade, mas sim se impõe uma visão de realidade. Martin (1990, p.27) fala sobre a possibilidade de se construir o conteúdo da imagem de forma diferenciada fazendo surgir um sentido, o qual a primeira vista parece a reprodução da realidade, mas está carregada de outros significados. A significação da imagem ou da montagem pode não ser entendida pelo espectador caso este não saiba ler o filme. Os códigos podem escapar ao entendimento quando não há repertoria para sua interpretação. Da mesma forma códigos diferentes podem ser entendidos pelo espectador conforme a cultura em que está inserido. A cor é um elemento de construção de sentido no filme que possui diferentes interpretações conforme a origem do espectador. Nas sociedades ocidentais o preto representa o luto, o que em algumas sociedades orientais é representado pela cor branca.

Desta forma todo e qualquer elemento de composição da imagem utilizado pelo realizador como forma de transmissão de mensagens é interpretado pelo receptor que criará significados para a imagem fílmica de acordo com seu repertório, construído ao longo de sua vida de acordo com a cultura onde está inserido e com aos conhecimentos que adquiriu.

O design do filme é um fator que repercute diretamente na criação de significados. Uma vez que ele é responsável por situar o espectador dentro do universo narrativo. O espaço identifica o contexto do personagem, o mundo em que ele vive, através de micro elementos de significação cenográfica. Dentro da visualidade de um filme, qualquer mínimo detalhe de composição está apto a gerar significados. Mas para que a verossimilhança aconteça, esses objetos cênicos (isso inclui o cenário como um todo) que derivam do conceito emocional do roteiro, devem ser construídos como uma unidade e não simplesmente desconectados entre si. E isso independe do teor realista ou fantasioso da história. O importante é criar um ambiente uniformemente conceituado e crível.

3 O DESIGN DO FILME

O cinema evoluiu rapidamente em pouco mais de um século de história e a importância da elaboração de um conceito visual para o filme acompanhou este progresso. Inicialmente denominada de “decoração de interiores” a função principal do departamento de arte recebeu a designação “direção de arte” em 1916 sendo alterada novamente para “design de produção” com a realização do filme “E o Vento Levou” (1939), quando o produtor David O. Selznick utilizou o termo para definir o trabalho realizado pelo diretor de arte William Cameron Menzies, que manteve através de *sketches* (esboços) conceituais e *storyboards* detalhados (desenhos seqüenciais criados para pré-visualizar o filme), a unidade visual do longa-metragem em meio à filmagem conturbada com a troca de diretores (RIZZO, 2005, p. 9).

No Brasil o termo “direção de arte” permanece equivalente ao “designer de produção” do cinema americano. A diferenciação feita atualmente nos Estados Unidos é que o “diretor de arte” é responsável por colocar em prática o conceito visual elaborado para o filme pelo “designer de produção”, coordenando a equipe durante as etapas de produção do filme (LoBRUTTO, 2002, p.44). Já no Brasil o diretor de arte acaba por concentrar ambas as funções considerando-se sempre o porte da produção do filme, quando também são assumidas outras posições dentro do departamento de arte.

O termo “design de produção” define bem o trabalho de transformação do roteiro cinematográfico em metáforas visuais. A própria palavra “design” como afirma Denis (2002) opera em dois níveis “atribuindo forma material a conceitos intelectuais” (DENIS, 2002, p.16). Desta forma um designer de produção é responsável por interpretar o roteiro e a visão do diretor para o filme traduzindo estas ideias em um conceito visual coeso, a partir do qual serão criados espaços físicos, guiados por uma paleta de cores, com período histórico e arquitetônico específico e recheados de objetos cenográficos, onde os atores podem desenvolver seus personagens e apresentar a estória. Ao mesmo tempo, o designer tem a função de coordenar o figurino, a maquiagem e o cabelo para manter a unidade visual do filme (LoBRUTTO, 2002, p.1). Para LoBrutto (2002, p.1) o designer de produção cria um esquema pictórico coeso que informa diretamente e sustenta a estória e seu ponto de vista.

Segundo Couto (2004, p. 8) o design do filme é um conjunto de ideias concebidas e planejadas para serem posteriormente executadas de forma ordenada e significativa dentro do espaço fílmico, constituindo-se um sistema de identidade visual.

Filmes além de entreter têm a capacidade de transmitir mensagens. Assim todo elemento colocado em quadro faz parte de uma composição visual com significados explícitos e implícitos, que buscam passar não apenas uma informação superficial sobre a história e seus personagens, mas também estabelecer relações com espectador, fazendo-o adentrar a narrativa. Dentre os elementos visuais, os mais significativos para criar a atmosfera visual da história são a cenografia, a luz e o figurino. Desta forma Garcia diz destacando a cenografia:

Em geral, a linguagem cinematográfica, seus códigos e sua mensagem não são experimentados isoladamente, pois o filme é o local da organização da mensagem e a cenografia o 'lugar' constituído de elementos para a criação dessa mensagem (GARCIA, 2011, p.89).

Ratto (1999, p.22) reforça este conceito tratando a cenografia como o lugar onde a ação dramática acontece que se compõem não apenas do espaço físico, mas igualmente dos elementos contidos nele.

LoBrutto (2002, p.27) vai além quando diz que os ambientes podem gerar impactos metafísicos na forma como o público percebe os personagens e a história, a qual pode ser visualmente interpretada de maneira a transmitir estados psicológicos gerados pela narrativa através do ponto de vista do diretor. Décio Pignatari (1984) segue a mesma linha de pensamento de LoBrutto:

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

3.1 A EVOLUÇÃO DA CENOGRAFIA NO CINEMA

Aqui se pretende expor breve análise a respeito da evolução das características da cenografia cinematográfica, cujo desenvolvimento se deu junto ao progresso técnico e teórico do cinema, adotando alguns filmes como exemplo.

A configuração do espaço teatral serviu de base para as primeiras composições cenográficas no cinema. A cenografia durante séculos esteve ligada diretamente ao teatro modificando-se de acordo com a evolução deste até o surgimento no século XIX do cinema que acabou por incorporar a *mise en scène* teatral como elemento de composição dos primeiros filmes produzidos.

Estes filmes curtos, chamados também de “cinema das atrações”, exibidos nos *vaudevilles*, assim como em feiras e parques de diversões, circos e nas exposições universais, se constituíam de atrações visuais diversas sem propriamente conterem uma narrativa. A falta de uma linguagem propriamente cinematográfica fez os primeiros realizadores buscarem nos espetáculos populares recursos para criar seus filmes. LoBrutto (2002, p.2) explica que o design de produção no primeiro cinema era mais uma representação genérica indicando onde a história se passava, sem ter uma abordagem ou resultados realistas. Em relação ao espaço cenográfico Mascarello et al(2008) explica:

Os cenários utilizados eram bastante simples e chapados, com painéis pintados e poucos objetos de cena. O deslocamento dos atores se dava pelas laterais, acentuando a sensação de platitude e de teatralidade (MASCARELLO et al, 2008, p.29).

O mágico francês Georges Méliès foi um dos mais bem sucedidos realizadores de filmes de atrações. Conhecido principalmente por “Viagem à Lua” (1902), Méliès se utilizava dos espetáculos e tradições populares para criar a ambientação de seus filmes e da trucagem chamada “parada para substituição”, para criar o efeito de desaparecimento ou troca de objetos em cena.

Méliès se tornou referência na criação da visualidade neste primeiro cinema, copiado por outros diretores, possuía um entendimento amplo sobre o processo cinematográfico, associando as técnicas disponíveis para a concepção da visualidade de cada filme. Foi o primeiro a criar figurinos e cenários especificamente para o cinema, combinando a técnica teatral às telas pintadas dos estúdios fotográficos. Construiu seu próprio estúdio de vidro para permitir entrada de luz solar necessária às filmagens, onde eram erguidos os cenários de painéis pintados, os quais foram aperfeiçoados de forma ser difícil distinguir os objetos verdadeiros dos falsos, pois como se utilizava apenas de luz natural, não possuía o recurso da luz artificial posicionada para modelar personagens e exprimir sensações (SADOUL, 1963, p. 30)

Visando controle sobre as cores da película, pois neste período o filme preto-e-branco era colorido à mão após sua revelação, os cenários e objetos de cena, assim como maquiagem e figurino, eram pintados em tons de cinza para garantir a transparência necessária na colorização (COUTO, 2004, p.12).



Figura 1 - A nave
Fonte: <http://www.folha.uol.com.br>



Figura 2 – Fotograma colorido
Fonte: <http://35.mostra.org>

A *mise en scène* teatral vai permanecer como modelo de representação para os filmes produzidos em estúdio até o desenvolvimento mais específico da linguagem cinematográfica. Com a introdução do conceito de montagem, as tendências ao naturalismo e ao voyeurismo passam a dominar culminando com o grande marco do estabelecimento dos procedimentos de linguagem na obra do cineasta americano David W. Griffith (MACHADO, 2007, p.98).

O próximo passo na evolução do cinema e de sua cenografia será a libertação da câmera, cujo posicionamento passa a variar dentro de uma mesma cena. Retirada do enquadramento central, a câmera então se move “para proporcionar sempre o ponto de vista mais adequado daquilo que acontece em cena” (MACHADO, 2007, p108).

No cinema europeu a tendência que se estabeleceu foi a utilização da profundidade do espaço com a encenação dentro do plano, diferenciando-se dos cineastas americanos que seguiam a tendência de David W. Griffith, ao priorizarem a montagem com planos cada vez menores. Exemplo desta distinção estilística é o filme italiano “Cabiria” (1914) de Giovanni Pastrone, cujos sofisticados cenários são invadidos pela câmera colocada em um carrinho, o chamado *travelling*, que os explora lentamente. (MASCARELLO et al, 2008). Em “Cabiria” os cenários pintados são deixados de lado para a criação de espaços tridimensionais grandiosos onde os atores podem interagir em diversas camadas, se afastando da noção de teatralidade. Os movimentos de câmera no cenário tridimensional proporcionaram ao espectador sentir o espaço, caminhar através do lugar junto dos personagens.



Figura 3 - Cabiria: Templo de Moloch

Fonte: <http://www.bigredhair.com/>

“Cabiria” é importante também por ter se tornado referência para Griffith realizar “Intolerância” (1916), filme composto de quatro histórias que se passam em épocas distintas. Utilizando-se de vários cenários para ambientar a narrativa, impressiona o trabalho realizado para criar a muralha da Babilônia, com 27 metros de altura e muitos detalhes de ornamentação, que procuravam imprimir veracidade a história (COUTO, 2004, p.15).



Figura 4 - Muralha da Babilônia em Intolerância

Fonte: <http://www.moma.org>

No cinema os cenários podem ser tanto paisagens quanto construções feitas pelo homem, independente de serem interiores ou exteriores, são divididos em locações reais (loais preexistentes ao filme) ou construídos em estúdio. Fazem-se cenários em estúdio, em geral, por três razões: verossimilhança histórica, economia de recursos e também para acentuar o simbolismo, a estilização e a significação (MARTIN, 1990). Este último motivo é o caso da cenografia dos filmes expressionistas alemães.

Avançando na história do cinema e da arte em si é na Alemanha do início do século XX que surge o movimento artístico expressionista, o qual terá sua vertente cinematográfica. O lançamento de “O Gabinete do Dr. Caligari” (1920) marca o cinema alemão recolocando o país no circuito cultural internacional, reabrindo o mercado cinematográfico externo, o qual se fechou para a Alemanha no início da primeira guerra (MASCARELLO et al, 2008, p. 55). E o sucesso de “Caligari” está diretamente ligado ao uso simbólico e estilizado de sua cenografia. Neumann (1999, p.7) afirma que o filme demonstra como a cenografia pode igualmente sustentar a narrativa e figurar ainda em importantes discussões artísticas atuais. Para Couto (2004, p17) este é o primeiro exemplo significativo do emprego dos princípios do design no cinema.

Os cenários de “O Gabinete do Dr. Caligari” foram construídos para expressar sentimentos, estados de espírito, sem a preocupação da representação realista. É através da perspectiva de Francis, paciente de uma instituição psiquiátrica, que se conduz a história da cidade de Holstenwall, agitada com a chegada do espetáculo do misterioso doutor Caligari e seu assistente, o sonâmbulo Cesare. Diversos crimes passam a atormentar a cidade até Cesare ser flagrado seqüestrando uma moça, Jane, namorada de Francis, que passa a investigar e descobre ser o próprio doutor Caligari o mandante dos crimes, controlando seu assistente através da hipnose.



Figura 5 - Holstenwall
Fonte: <http://www.archdaily.com>



Figura 6 - Dr. Caligari nas ruas de Holstenwall
Fonte: <http://www.archdaily.com>

A cenografia transmite a situação psicológica do enredo. As vistas pintadas, que distorcem a perspectiva dos locais de ação e os desequilibram, dão aos cenários a atmosfera claustrofóbica na qual os atores se movem como fantasmas (NEUMANN, 1999, p. 52). Conforme afirma Eisner (2002, p.26) a cenografia expressionista molda a interpretação dos atores.

Mesmo no tempo presente da ação, quando descobre-se que Francis alucina sobre sua real identidade, e o cenário, um jardim, se anseia realista, é mantida a unidade visual com os restante do filme, através de “um ambiente cheio de árvores secas, muitos galhos – que formam linhas cruzando a tela atrás e na frente dos personagens, criando um grafismo recorrente no filme – e o solo coberto de folhas” (COUTO, 2004, p.17).

A cidade de Holstenwall, onde se desenrola a maior parte da ação dramática, foi concebida através de painéis pintados, que apesar de bidimensionais apresentam, entretanto:

[...] certa profundidade advinda de perspectivas propositalmente falseadas e de ruelas oblíquas que se encontram bruscamente, em ângulos imprevistos; às vezes também a profundidade é dada por um pano de fundo que prolonga as ruelas com linhas onduladas – plástica audaciosa, reforçada pelos cubos inclinados das casas deterioradas (EISNER, 2002, p.28).

Pensado para ser mais econômico, o cenário constituído de painéis, acabou por mostrar-se nas mãos do cenógrafo Hermann Warm e dos pintores Walter Reimann e Walter Röhrig um elemento importante no estabelecimento do estado psicológico da trama. Reimann sugeriu construir a cenografia a partir dos princípios do movimento expressionista. Para Eisner (2002) este evento destaca “um dos princípios do cinema alemão: o papel essencial desempenhado pelo autor, pelo cenógrafo e pela equipe técnica” (EISNER, 2002, p.28).



Figura 7 – Cesare e Dr. Caligari
Fonte: <http://www.archdaily.com>



Figura 8 – Cesare seqüestra Jane
Fonte: <http://silentlondon.co.uk>

Alguns anos após “Caligari”, no fim do cinema expressionista alemão, Fritz Lang dirige “Metropolis” (1926) referência para os filmes de ficção científica. A futurística Metropolis é o pano de fundo para a história de Freder, filho de Joh Frederson, que controla a cidade, a qual se mantém do trabalho de um exército de escravos, os quais vivem em seu

subsolo e irão se revoltar contra a exploração causando danos a toda a estrutura social de Metropolis.

Para Neumann (1999, p.94) “Metropolis” é um filme de arquitetura fortemente metafórica, de visão contemporânea e um importante ponto de virada na arquitetura cenográfica, não deixando de representar o que se imaginava ser a Alemanha no futuro. Os primeiros desenhos feitos da vista geral da cidade já apresentavam muitas das características finais vistas no filme, sendo uma visão modernista do futuro arquitetônico das cidades. Nos primeiros esboços uma catedral gótica resiste em meio ao entorno de prédios modernos, o que não agradou Lang, que solicitou no lugar da catedral a torre de Babel. O novo desenho traz um arranha-céu no lugar da igreja, indo de encontro com a afirmação de arquitetos da época que comentavam serem as cidades no futuro dominadas por “templos do trabalho” ao invés de igrejas. Eisner (2002, p. 154) nesse sentido diz que o corpo humano é um elemento do cenário, que compõe a arquitetura do filme, compondo formas geométricas.

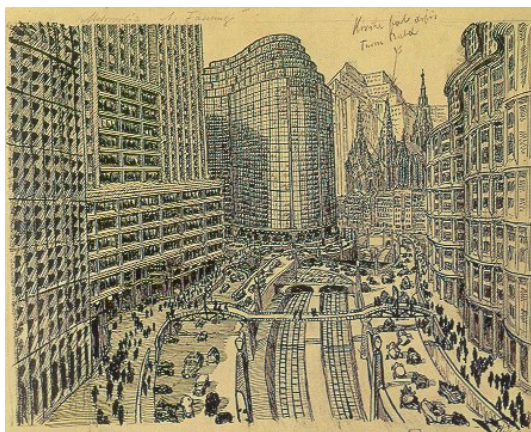


Figura 9 - Vista de Metropolis - primeira versão
Fonte: <http://www.uow.edu.au>

Neumann (1999, p.98) afirma que o trabalho de desenvolvimento do conceito visual de “Metropolis” mostra como o design dos cenários deve criar mais do que apenas um pano de fundo para a narrativa, devendo acompanhá-la reforçando-a visualmente, inclusive suscitando debates a respeito de sua arquitetura. Para LoBrutto (2002, p.96) o design de produção do filme contrasta a rica classe que controla a cidade futurista da massa de escravos que trabalham para mantê-la. As casas padronizadas, uniformes, reforçam a monotonia do mundo subterrâneo. Eisner (2002) descreve como a distinção foi criada visualmente com os habitantes subterrâneos retratados a partir das formas estilizadas do expressionismo: “seres

privados de personalidade, com ombros arqueados, acostumados a baixar a cabeça, submissos antes de lutar, escravos vestidos com roupas sem época” (EISNER, 2002, p.153).



Figura 10 - Torre de Babel
 Fonte: <http://www.archdaily.com>



Figura 11 - Escravos de Metropolis
 Fonte: <http://www.kinolorber.com>



Figura 12 - Escritório de Joh Frederson
 Fonte: <http://www.kinolorber.com>

Mesmo de grande impacto visual o cinema alemão tentava se reerguer após a primeira guerra, tentando criar uma cinematografia nacional contrária ao modelo americano dominante. O cinema clássico hollywoodiano se estendeu de 1917 até a década de 1960 quando começam a surgir os movimentos dos cinemas novos ao redor do mundo. Neste longo período de dominação mundial da indústria cinematográfica americana estabeleceu-se um padrão de narrativa que exerceu forte influência na maioria das cinematografias de outros países (RAMOS et al, 2005, p. 277). Desenvolveram-se os gêneros dos filmes e cada estúdio produzia de acordo com o perfil do público das salas de exibição que possuía (XAVIER et al, 1996, p. 51).

O cinema americano se configurou na forma de indústria estabelecendo uma estrutura de funcionamento que a manteve muito lucrativa durante anos, se equiparando à outras grandes indústrias como a automobilística. Neste sistema os produtores passaram a comandar os filmes no lugar dos diretores, os quais passam a serem tratados como funcionários que realizam sua função, mas não tem papel decisivo na versão final do filme (XAVIER et al, 1996).

David O. Selznick foi importante produtor obtendo a maior bilheteria da indústria americana com “E o Vento Levou” (1939). O filme foi dirigido por três diferentes diretores com a supervisão de Selznick que tinha a palavra final sobre a história. A direção de arte ficou a cargo de William Cameron Menzies, cujo trabalho reconhecido por David O. Selznick recebeu a denominação de design de produção.

O principal artifício utilizado por Menzies para a composição visual do filme foi a cor, razão pela qual recebeu o reconhecimento da Academia com um prêmio especial por seu trabalho (COUTO, 2004, p. 37). O objetivo era reproduzir a época da narrativa se mantendo o mais fiel possível ao livro que deu origem ao filme. Atentava-se muito aos detalhes, sendo até a terra vermelha característica do sul dos Estados Unidos reproduzida triturando-se cerâmica vermelha (COUTO, 2004, p. 38).

O filme se passa no sul dos Estados Unidos na época da guerra civil e retrata os conflitos vividos por Scarlett O’Hara, seu relacionamento complicado com Rett Butler a derrota do sul escravocrata, abalando a sociedade sulista.



Figura 13 - Escadaria da mansão de Atlanta
Fonte: DVD



Figura 14 - Scarlett e seu pai observam o pôr-do-sol
Fonte: DVD

O design de produção de “E o Vento Levou” opera fortemente na constituição do universo dos personagens, construindo três espaços principais que representam seus respectivos habitantes, Tara representa Scarlett O’Hara, que será destruída com a guerra, mas irá se recuperar, Twelve Oaks representa Ashley Wilkes, de idéias sulistas destruídos na

guerra e a mansão de Atlanta traz o universo de Rett Butler, e a nova organização da sociedade após a guerra. Estes espaços são três luxuosas mansões com características arquitetônicas diferentes que revelam a personalidade de seus habitantes. O filme tem três períodos narrativos, sendo o antes, durante e depois da guerra civil. Cada período da história retratada apresenta mudança cromática, bastante visível nos figurinos utilizados (COUTO, 2004). Este exemplo retrata uma pequena parte do trabalho realizado por Menzies para criar unidade visual no filme, razão pela qual a designação de designer de produção.



Figura 15 - Tara
Fonte: DVD



Figura 16 - Escadaria de Twelve Oaks
Fonte: DVD

O cinema francês conta com Jacques Tati para contar histórias através do design de seus filmes. Os cenários se destacam por serem elementos narrativos, como em “Meu Tio” (1958) onde a cenografia serve para reforçar as diferenças entre dois mundos bem distintos. De um lado a casa ultramoderna, toda automatizada, onde Gerard Arpel mora com seus pais. Em oposição a este cenário rígido em formas está a vizinhança onde mora Mr. Hulot, tio de Gerard, um típico subúrbio parisiense da época. Neumann (1999, p.136) fala que as características modernistas dos anos 1920 ainda celebradas nos anos 1950 dão forma a casa de Gerard, onde os objetos assumiram tal importância que o carro ocupa o espaço mais importante e a colocação do portão na garagem é motivo de celebração. Através dos elementos da cenografia, Tati, dá forma a narrativa que opõe a sociedade de consumo, na qual bens materiais se impõe sobre a vida dos personagens, a realidade de Mr. Hulot, homem excêntrico e simpático, que parece não se importar e não se adaptar a essa nova vida moderna.



Figura 17 – Casa moderna de Gerard Apel
Fonte: DVD



Figura 18 - Casa do Sr. Hulot
Fonte: DVD

A relação entre cenário e narrativa envereda por diversos caminhos de acordo também com o gênero do filme. A ficção científica era um gênero já conhecido quando “2001: Uma odisséia no espaço” foi lançado em 1968. Stanley Kubrick retrata a história da evolução da humanidade dos tempos primitivos até o futuro espacial, onde a narrativa se desenrola. No século XXI dois astronautas são enviados a Júpiter para investigar o monólito misterioso, encontrado por primatas na pré-história. A nave espacial utilizada para a viagem é controlada pelo computador HAL 9000, o qual no decorrer da missão assume vontade própria de controle da nave, causando panes no sistema para poder assumir a direção.



Figura 19- Primeira parte: A Aurora da Humanidade
Fonte: <http://revistasombra.com>

Com poucos diálogos a narrativa se constrói muito visualmente. Kubrick, junto do designer de produção, baseou-se em pesquisas científicas para construir os cenários do futuro da humanidade em sua luta contra a tecnologia que tenta dominá-la, não se tratando apenas da

imaginação de seus criadores (LoBrutto, 2002). Trata-se segundo Garcia (2011) de “uma profecia das novas relações entre o ser humano e os avanços da tecnologia” (GARCIA, 2011, p.97). Num primeiro momento o design do filme reflete o contraste entre o ambiente terrestre primitivo e o surgimento do elemento espacial estranho que irá ligar passado e futuro. Depois os cenários vão se moldando conforme a evolução da história, transmitindo emoções conforme os acontecimentos narrados. O interior da nave retratada no início do filme é segundo Garcia (2011) composto de superfícies lisas e brancas para criar a ideia de assepsia do local. Já o espaço cenográfico das cenas finais filme é de inspiração neoclássica, “com mobiliário de linhas retas, de estrutura delgada e ornamentos simbólicos como coroa de louro, capitéis, frisos, nichos com escultura, todos os elementos estão posicionados rigidamente em relação ao espaço, um forte apelo à razão” (GARCIA, 2011, p. 113).



Figura 20 – Estação espacial
Fonte: <http://www.hermannaudrey.com/>

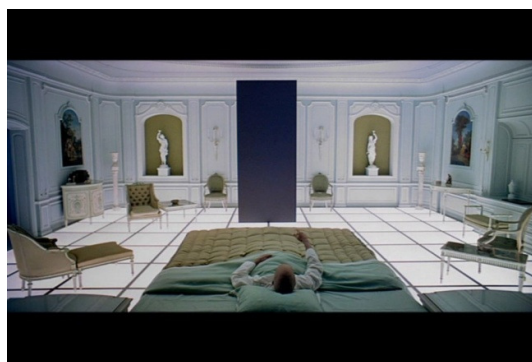


Figura 21 - Quarto de inspiração Neoclássica
Fonte: <http://revistasombra.com>

Os avanços tecnológicos também influenciam na construção cenográfica dos filmes. Cada vez mais são utilizados efeitos especiais, sendo que em alguns filmes, como em “Alice no País das Maravilhas” (2010) de Tim Burton o cenário fantástico é criado digitalmente,

trazendo a atmosfera da animação para o filme. Ainda assim é função do designer de produção criar os conceitos visuais do filme, que terão apenas sua forma de execução alterada, pois sua visão cria a unidade visual do trabalho realizado. LoBruto (2002, p. 169) diz que os filmes sempre irão de uma história para contar, sendo ela tradicional ou não, de personagens e de cenários. Eles serão sempre dirigidos, fotografados e projetados. Novas ferramentas irão sempre surgir, trazendo novos conceitos e soluções para os filmes.



Figura 22 - Rainha vermelha e os sapos – Chromakey
Fonte: <http://www.moviepicturedb.com>

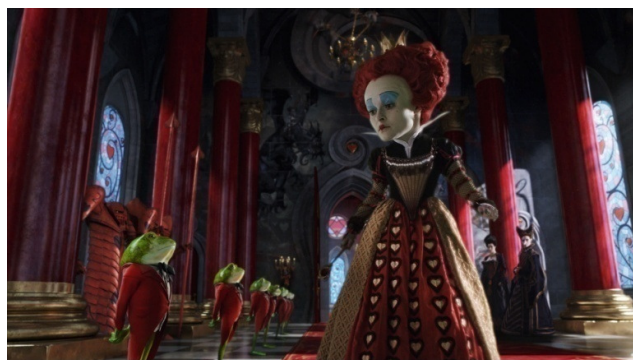


Figura 23 - Cenário final em computação gráfica
Fonte: <http://www.moviepicturedb.com>

4 METODOLOGIA DE TRABALHO NO DESIGN DE PRODUÇÃO

Entende-se até aqui o design de produção como elemento fundamental para a construção plástico-emocional de cada cena. Para o desenvolvimento da identidade visual do filme o designer cumpre diferentes etapas, desde a elaboração do primeiro conceito visual até sua materialização na forma de cenários, figurinos e maquiagens.

Na criação dos cenários para o curta-metragem “Entre Portas”, a ser apresentado na seqüência, buscou-se seguir as etapas de produção identificadas por Vincent LoBruto em seu livro “*The Filmmaker’s Guide To Production Design*”, desde a pesquisa até a finalização da pré-produção. Este processo de trabalho em geral se mantém na maioria das produções cinematográficas, sofrendo pequenas variações conforme a necessidade apresentada. Além de estabelecer uma metodologia de desenvolvimento, serão discutidos também os elementos de trabalho destacados pelo autor na composição dos cenários.

LoBrutto (2002) trata as etapas de produção conforme o modelo clássico norte-americano, o qual sofre variações em outros países de acordo com a necessidade do filme e também dos recursos disponíveis, este último sendo o fator que mais interfere na realização do trabalho. Identificaram-se cinco etapas a serem descritas na seqüência conforme a ordem cronológica de execução: roteiro, pesquisa, desenhos e maquetes, locações e finalização da pré-produção.

4.1 ROTEIRO

O cinema é tratado por muitos como a única força criativa capaz de englobar todas as artes: escrita, fotografia, pintura, dança, música, representação e arquitetura. Destes elementos o primeiro a ser utilizado de maneira geral será a escrita através do roteiro cinematográfico.

O roteiro é para o design de produção a premissa inicial na idealização imagética da história. Em sua primeira leitura o designer atenta-se ao desenrolar da narrativa dramática, buscando identificar os primeiros dados que situam a história visualmente: espaço, tempo e tema. Geralmente o designer de produção integrará a equipe de trabalho desde a pré-produção, logo após a versão final do roteiro ser concluída, compondo assim em conjunto

com o diretor e o diretor de fotografia o que LoBrutto (2002, p.6) chama de trindade de criação visual do filme.

Após a leitura do roteiro o designer, em geral, recebe da direção o posicionamento quanto aos rumos estéticos pretendidos para o filme, processo este que se assemelha ao *briefing* do design em geral, no qual devem constar informações relativas ao projeto a ser executado, com o objetivo claramente definido e a quem ele se destina. Funciona também “como roteiro a ser seguido durante o desenvolvimento do projeto, definindo as várias etapas intermediárias desse projeto” (PHILLIPS, 2009, p.14). Löbach (2001, p.143) trata esta primeira fase do design como o conhecimento do problema, o qual passará no segundo momento pela coleta de informações que colaborem para sua solução.

4.2 PESQUISA

A evolução da primeira concepção visual do filme gerada pelo designer após a leitura do roteiro está diretamente ligada à pesquisa de referências de todas as origens que possam enriquecer o trabalho.

O roteiro traz apenas informações iniciais para a construção visual da narrativa. Cabe assim à pesquisa realizada pelo departamento de design de produção trazer subsídios adicionais, refinando a imagem que define a ideia central do filme.

LoBrutto (2002, p. 33) reforça a necessidade da pesquisa para evitar o design de produção genérico. Para ele este é um dos aspectos mais interessantes no trabalho do designer, pois abre a possibilidade de adquirir novas informações, sendo sempre um acréscimo de conhecimento.

Com a pesquisa é possível selecionar os principais aspectos que irão nortear o trabalho do departamento de design de produção e enriquecerão visualmente o filme. É a partir do material pesquisado que muitos detalhes são adicionados ao desenvolvimento do projeto, os quais dão novas camadas de significação. Para Rizzo (2005, p.53) a pesquisa abrevia palavras em símbolos, metáforas.

A pesquisa é recheada de imagens, mas também contém outras fontes de informações que são igualmente importantes. Utiliza-se de todos os recursos disponíveis para adicionar dados: fotos, pinturas, livros, vídeos, filmes, internet, museus, bibliotecas. Segundo Löbach (2001) “Na primeira fase do processo de design, é muito importante recolher todas as

informações que se possam conseguir e prepará-las para a fase posterior de avaliação” (LÖBACH, 2001, p. 143).

É possível receber da direção do filme materiais de referência para a criação visual da narrativa, os quais direcionam o trabalho de pesquisa, não devendo limitá-lo, pois como fala LoBrutto (2002, p.33), a pesquisa é o momento de deixar a imaginação fluir sem limites para num segundo momento filtrar as possibilidades reais de execução das idéias.

É importante organizar em um arquivo as informações pesquisadas. Aqui este compilamento de dados é feito em uma pasta de referências, contendo imagens e argumentos a respeito dos elementos de interesse para a construção visual do filme. Esta pasta de referências, devidamente aprovada pelo diretor e em acordo com a direção de fotografia, guiará o trabalho do designer durante todo processo de criação, servindo de base também para o restante do departamento de design de produção, incluindo figurino e maquiagem.

Outra etapa que ocorre junto da pesquisa é a análise técnica do roteiro, quando são listados todos os locais e objetos contidos no roteiro cena a cena. Esta decupagem técnica será refinada num segundo momento conforme as necessidades apresentada após a finalização do conceito visual pelo designer. A análise técnica é um guia para a montagem dos cenários, evitando a falta de objetos essenciais durante as filmagens.

4.3 DESENHOS E MAQUETES

O processo de pré-produção é o momento para criação e o primeiro passo será o desenvolvimento de desenhos conceituais, unindo todo o trabalho de pesquisa às concepções do diretor. LoBrutto (2002, p. 57) diz que o designer pensa através dos desenhos, para isso todas as ferramentas disponíveis podem ser empregadas para criar os primeiros *sketches* do filme. Este conceito vai de encontro às definições de Löbach (2001, p.141) para o processo de design, o qual considera um método criativo e também de solução de problemas. A etapa de desenhos conceituais se aproxima assim a geração de alternativas para solucionar o problema, as quais serão julgadas conforme critérios definidos.

É possível receber da direção, assim como imagens, desenhos de referência para a construção visual do filme. LoBrutto (2002, p.57) cita alguns cineastas, como Alfred Hitchcock, que entregou ao designer de produção esboços da vista da janela para um dos

cenários de “Um Corpo Que Cai” (1958), nos quais demonstrava como gostaria que fosse a vista do apartamento do personagem principal.

Os desenhos conceituais são apresentados ao diretor para discutir idéias, definindo os elementos de composição para o design do filme. Segundo LoBrutto (2002, p. 55) é comum o diretor mudar de opinião durante a pré-produção (as vezes até mesmo durante as filmagens) e ser necessário alterar o trabalho realizado pelo designer. Exemplo é o filme “Dr. Fantástico” (1964) de Stanley Kubrick, o qual aprovou inicialmente o cenário chamado “quarto de guerra”, mas antes que o trabalho fosse realizado, solicitou ao designer de produção Ken Adam que desenvolvesse outro conceito, para criar uma metáfora visual apresentando possibilidades dramáticas para a câmera e efeitos de luz para ir de encontro com o conceito de Kubrick para a cena.

Após os desenhos conceituais serem aprovados é feito o *storyboard* do filme, para visualizá-lo cena a cena. Nesta etapa é necessário já estar informado a respeito dos enquadramentos e como a direção e a direção de fotografia pretendem realizá-los. O *storyboard* não tem necessidade de ser um desenho elaborado, podendo ser feito até de “bonecos palito” (LoBrutto, 2002, p.62). Rizzo (2005, p.59) não trata o *storyboard* como item essencial na produção, mas este ajuda a visualizar o filme sendo muito empregado.

Na seqüência são projetados os desenhos arquitetônicos, com todo o planejamento dos cenários a serem construídos, de acordo com as normas de desenho técnico. O principal desenho é a planta baixa com as dimensões do espaço para situar a direção de fotografia e a direção no posicionamento dos equipamentos e dos atores, mas as elevações também são desenhadas. É importante frisar que para realizar todo o planejamento dos desenhos técnicos, os espaços, sejam locações ou estúdios, devem estar escolhidos. Não é raro mudanças inesperadas quanto às locações, que podem acontecer a qualquer momento na produção do filme, assim sendo os projetos precisam ser reestruturados.

A partir dos desenhos técnicos pode-se optar por construir modelos tridimensionais ou maquetes que possibilitam melhor visualização espacial favorecendo o trabalho em conjunto com a direção de fotografia e a direção. Com as maquetes é possível estudar o posicionamento de câmera e a movimentação dos atores e equipe técnica no cenário com maior precisão, não se tratando de uma exigência para a realização do filme. Sua construção irá variar com a necessidade de produção e também de acordo com o tempo e verba disponível para a realização do trabalho (LoBrutto, 2002, p. 62).

4.4 ESCOLHA DE LOCAÇÕES

A busca por locações ocorre quando não é possível ou viável construir em estúdio os cenários pretendidos. No Brasil o processo mais comum no cinema, pois se dispõe geralmente de menos recursos, é a utilização majoritária de locações em razão dos altos custos de construção dos cenários. Na televisão, pelo tempo de gravação e o volume de recursos, a maioria dos cenários são construídos em estúdio (Pignatari, 1984, p.72). Mas para Lumet (1998) é preciso se atentar a outro detalhe, pois “não apenas locação *versus* estúdio, mas locação *versus* locação pode influir enormemente sobre o custo do filme” (LUMET, 1998, p.97, grifo do autor).

O designer não necessariamente visita todas as locações. Quando há um membro da equipe responsável por buscar locações, este documenta as características de cada espaço para que a direção em conjunto com o designer de produção e o diretor de fotografia definam qual lugar atende melhor a necessidade de todos (LoBrutto, 2002, 70-71). Outro fator importante é a condição acústica do espaço a qual necessita ser analisada para não inviabilizar a gravação do som direto.

Fotografa-se o ambiente geral e seus detalhes, além de medir todo o espaço caso não haja a planta baixa do local. O designer de produção irá examinar as fotos para verificar o estilo arquitetônico, período de construção e outros itens que façam parte do conceito planejado. É importante nesta etapa informar-se sobre a utilização dos objetos que façam parte das locações nas gravações, se os donos dos espaços não impõem limitações no uso do ambiente e seus componentes (LoBrutto, 2002, p.71).

4.5 FINALIZAÇÃO DA PRÉ-PRODUÇÃO

Para o departamento de design de produção a pré-produção compõe grande parte do trabalho. Dependendo das possibilidades há casos quando o filme é rodado logo após o primeiro *set* ser finalizado, desta forma é necessário seguir o cronograma estando sempre um passo a frente em cada novo *set* a ser montado (LoBrutto, 2002, p.75).

Antes do início das filmagens é importante verificar a decupagem do roteiro e as lentes que serão utilizadas pela fotografia para averiguar se os sets suportam todos os

enquadramentos planejados. Este procedimento é o ideal para evitar possíveis problemas durante as gravações, que geram atrasos e aumentam os custos de produção (LoBrutto, 2002, p. 73).

É importante revisar o roteiro se atentando aos detalhes citados, como objetos a serem manipulados pelos atores em cena, para averiguar se não há falhas, não comprometendo o desenrolar das filmagens.

Na indústria cinematográfica norte-americana, em geral, o trabalho do designer de produção se encerra com o início das filmagens, quando o diretor de arte guiará o trabalho no *set*. Como no Brasil estas duas funções são basicamente exercidas pela mesma pessoa, o designer acaba por permanecer durante as filmagens coordenando toda a equipe do departamento de design de produção.

4.6 ELEMENTOS DE TRABALHO

Para o desenvolvimento do design de produção as etapas de trabalho foram estabelecidas anteriormente. Na sequência serão apresentados elementos que contribuem para composição, focando-se na cenografia: cor, textura, objetos de cena e arquitetura.

4.6.1 A cor

O homem compreende o mundo em que vive também através dos elementos visuais, compostos por cores e formas, pois sempre que acordado, com os olhos abertos, este é bombardeado de forma contínua e ininterrupta por informações ópticas (KÜPPERS, 1995, p. 7). Como ferramenta de análise, a cor é essencial para entender a composição dos espaços. Capaz de transmitir sensações ao homem, a cor representa um elemento de composição importante no processo de criação da atmosfera do ambiente. Barros (2006) diz “A cor representa uma ferramenta poderosa para a transmissão de ideias, atmosferas e emoções, e pode captar a atenção do público de forma forte e direta, sutil ou progressiva [...]” (BARROS, 2006, p.15).

A percepção das cores está ligada ao órgão da visão e a recepção das informações visuais pelo cérebro, onde ganham significados. Segundo Silveira (2011, p.17) “a cor participa da construção simbólica perceptiva de todas as pessoas, porém essas pessoas podem

sentir essa construção de maneiras diferentes”. Porque depois dos raios luminosos serem decodificados no órgão da visão, as informações visuais são acrescidas de significados culturais a partir do repertório construído por cada indivíduo ao longo de sua vida. Silveira (2011, p.121) utiliza o termo “lente” para designar a inserção de informações culturais à percepção cromática, o que interfere diretamente na construção simbólica de significados da cor.

São três aspectos importantes no estudo da teoria da cor: as características fisiológicas do homem, a construção física da cor e os aspectos simbólicos e culturais da cor. A cor por si só não existe no plano material, dependendo de fatores externos, ela é uma sensação provocada no cérebro sob a ação da luz. “Os aspectos físicos definem a cor como uma sensação percebida em certas organizações nervosas a partir do estímulo da luz, isto é, a cor seria o resultado da ação da luz sobre os olhos primeiramente” (SILVEIRA, 2011, p.18). Mas é apenas com a “lente” proporcionada por aspectos culturais que a sensação da cor se tornará percepção cromática.

No design de produção a cor desempenha muitas funções, não sendo usada apenas para atingir verossimilhança nas imagens é uma ferramenta poderosa que age subliminarmente, contando histórias e definindo personagens. Os cenários são interpretados pelo seu uso da cor. Ela pode comunicar tempo e espaço, definir personagens e estabelecer emoções, estado de espírito, humor, atmosfera e sensibilidade psicológica. No narrar visualmente a história, a cor com seus significados simbólicos intrínsecos, é um dos grandes recursos do cineasta. (LoBRUTTO, 2002, p.77).

O designer de produção cria uma paleta de cores para definir o universo do filme, a qual pode agir complementando ou contrastando seus significados com a narrativa. O uso da cor não segue neste caso a lógica da decoração de interiores, sendo usada no filme de acordo com seu impacto dramático. Na criação da paleta de cores é necessário informar-se sobre o suporte de gravação do filme, pois há diferenças sutis no resultado final das cores quando filmado em película ou vídeo. Desta forma o contato com a direção de fotografia sempre eleva o trabalho com as cores a um nível de qualidade superior, tornando o resultado afinado com a narrativa. Para LoBrutto (2002, p. 79) as cores devem operar em nível subconsciente, transmitindo ideias e sentimentos sem se sobreporem a história atentando-se ao fato de a percepção da cor ser subjetiva e individual, pois cada indivíduo tem uma reação própria a cada cor.

Os estímulos físicos geradores da sensação cromática dividem-se em dois tipos, as cores-luz e as cores-pigmento. Entende-se por cor-luz a faixa de radiação luminosa visível ao

olho humano, que tem como resultado da soma das cores primárias, a luz branca, sendo o sol a fonte mais conhecida e que possui todos os matizes existentes. As cores-luz são consideradas aditivas, pois é a partir da soma dos espectros luminosos das três cores primárias, o vermelho, o verde e o azul-violáceo que se tem como resultante a luz branca. (PEDROSA, 2003, p.17)

A cor-pigmento diferente da cor-luz possui características materiais, e segundo Pedrosa (2003, p.17) “conforme sua natureza, absorve, refrata e reflete os raios luminosos componentes da luz que se difunde sobre ela”. A cor que se percebe depende da qualidade da luz refletida. Quando enxerga-se o amarelo, o corpo amarelo absorveu os demais raios de luz, refletindo apenas o amarelo. A mistura das cores-pigmento primárias produz por síntese subtrativa o cinza-neutro, tanto no caso das cores-pigmento opacas, onde as primárias são o azul, o amarelo e o vermelho, como nas cores-pigmento transparentes, que tem como primárias o magenta, o amarelo e o ciano. Na síntese subtrativa não é possível obter o preto como resultado, pois as cores que compõe a tríade primária o amarelo não absorve completamente as outras faixas de luz incidente (SILVEIRA, 2011, p.55).

No cinema emprega-se na fotografia o princípio das cores-luz e no design de produção as cores-pigmento. Ambos necessitam entender suas relações para atingir o resultado desejado. LoBrutto (2002, p. 84) salienta que em filmes rodados em preto e branco a paleta de cores é substituída pela paleta de tons de cinza, sendo necessário entender como cada cor corresponde a um tom específico de cinza.

Após a produção do filme as imagens passam pelo processo de correção de cor, onde podem ser alterados o tom, matiz, intensidade e valor para atingir o efeito desejado (LoBRUTTO, 2002, p. 85). Em geral o designer de produção não participa do processo de pós-produção quando será realizada a correção de cor sendo importante o diálogo com a direção e direção de fotografia para que as cores cumpram seu papel no design de produção sem perder seu poder de expressão na pós-produção.

4.6.2 Textura

A textura é essencial para dar autenticidade a cenário e objetos. Ela indica visualmente o estado dos materiais que compõem os cenários. Dondis (2011, p. 70) trata a textura, quando sendo um elemento visual, como a substituição do sentido tátil. As texturas informam diferentes propriedades conforme seu emprego e promovem contraste, complementaridade e adicionam realismo e sensações táteis. Mas a textura precisa transmitir

veracidade seja ela real ou criada. Para LoBrutto (2002, p.89) a superfície do objeto precisa refletir que este foi utilizado ou que existiu no tempo para gerar a impressão de realidade.

Um dos trabalhos do designer é criar a aparência realista dos materiais na direção de arte. Para criar texturas inúmeras técnicas e materiais são empregados, gerando elementos autênticos que corroborem com a história sem soarem artificiais.

Segundo LoBrutto (2002, p.89) materiais e texturas são um mecanismo para contar a história, pois carregam informações visuais indicando classe social, tempo e espaço e as condições político-sociais da narrativa.

4.6.3 Objetos de Cena

LoBrutto (2002) distingue os objetos manipulados pelos atores em cena e os demais que compõem a decoração dos cenários. Neste trabalho ambos serão tratados como objetos de cena.

Os objetos de cena fazem parte da composição visual do filme. Interagem com os atores, criam camadas de significados para personagens e espaços, contam histórias. A observação a respeito dos objetos cotidianos de Deyan Sudjic (2010) tem a mesma conotação no cinema. “Os objetos são a maneira de medir a passagem de nossas vidas. São o que usamos para nos definir, para sinalizar quem somos, e o que não somos” (SUDJIC, 2010, p.21). Löbach (2001) segue o mesmo pensamento e afirma “o homem como indivíduo é um ser que atua e que através de sua atuação exerce uma ativa influencia em seu meio ambiente e o modifica” (LÖBACH, 2001, p.24). Assim também opera do design de produção do filme, quando se utiliza de objetos para criar uma atmosfera, transmitindo mensagens através de volumes, formas e cores para mostrar a interação personagem com o espaço físico que o cerca.

Em meio aos objetos de cena há uma distinção entre os que podem ser usados durante as filmagens, como um isqueiro para acender um cigarro em cena e os objetos que funcionam apenas como decorativos. Caso não haja nenhuma necessidade de operação do objeto na filmagem, este não precisa estar funcionando, muito comum com artefatos antigos, difíceis de serem encontrados em perfeitas condições de uso (LoBRUTTO, 2002, p.73).

No moldes brasileiros de produção existe a possibilidade de se ter uma pessoa na equipe responsável apenas pelos objetos de cena, o produtor de objetos, mas novamente é a relação necessidade versus verba que irá delimitar a equipe do projeto, sendo a função absorvida por outra pessoa no departamento de design de produção.

4.6.4 Arquitetura

LoBrutto (2002, p.93) destaca a arquitetura como elemento de maior influência no surgimento do design de produção. Ela influenciou o cinema principalmente a partir dos anos 1920 com a arquitetura moderna, a qual foi muito adotada pelos grandes estúdios como forma de transmitir uma mensagem positiva e esperançosa para o mundo.

O processo de desenvolvimento do trabalho do designer, desde as idéias iniciais até o cenário construído, é o mesmo de um projeto arquitetônico, com a diferença que no cinema esta estrutura é temporária. Como os demais elementos do design de produção, as idéias para os cenários devem estar de acordo com a visão do diretor, sendo cinematográficas, ou seja, que se incorporem visualmente ao filme. Os esboços aprovados pelo diretor irão se transformar em desenhos detalhados, com dimensões e características construtivas para serem executados na seqüência. (LoBRUTTO, 2002, p.99)

Os personagens existem dentro de um contexto expresso pelo cenário. O espaço pode transmitir uma série de emoções através da relação espaço-personagem. Duas questões são relevantes dentro da arquitetura cênica: a reconstrução de espaços e a criação de uma realidade inexistente. Ambientes recriados necessitam de atenção à detalhes, estudando-se aspectos construtivos para não parecerem falsos. Já a criação de novas realidades, com ambientes nunca vistos, como em filmes de ficção científica, busca-se comumente referências no passado para criar o futuro (LoBRUTTO, 2002, p.99).

“2001: Uma Odisséia no Espaço” (1968) se tornou referência para design de outros filmes de ficção científica. Utilizando-se da tecnologia disponível para criar mundos nunca vistos, o design de produção de “2001: Uma Odisséia no Espaço” estabeleceu novo patamar para os filmes do gênero de gerações posteriores, com modelos altamente detalhados, o movimento de vôo foi realisticamente retratado (LoBRUTTO, 2002, p.101).

5 CONSTRUÇÃO CENOGRÁFICA DE ENTRE PORTAS

A construção de cenários no cinema compete ao departamento de design de produção, que desenvolve o conceito artístico do filme, sempre em consonância do departamento de fotografia e da direção do filme. Dentro do departamento de design há a subdivisão das atividades, mas muitas vezes mais de uma tarefa é absorvida por um indivíduo. É comum no Brasil, em especial em produções independentes o designer de produção também elaborar a cenografia do filme.

Para a construção do design de produção do curta-metragem “Entre Portas” buscou-se seguir as etapas definidas anteriormente. Na seqüência descrever-se-á todo o processo, focando primeiro nas etapas de produção, para depois se analisar os quatro cenários do filme de acordo com os elementos de composição estabelecidos anteriormente.

5.1 ROTEIRO

“Entre Portas” conta a história de uma jornalista, Fernanda, cansada de seu trabalho, que encontra um mundo fantástico recheado de memórias de sua infância que a levam a ressignificar sua vida.

A etapa inicial do trabalho foi realizar a primeira leitura do roteiro, atentando-se principalmente a narrativa, sem se deter a detalhes técnicos, os quais serão analisados na decupagem técnica durante a fase de pesquisa. Buscou-se identificar os espaços onde se passa o filme, o tempo da narrativa, que ocorre no tempo presente e o tema da história a ser contada. Desta forma o filme se divide em três espaços principais, um deles apenas sugerido no roteiro, o qual será posteriormente definido. Dentre os ambientes o cenografia do quarto de Fernanda acompanha o desenvolvimento narrativo do filme.

A narrativa clássica da história se apóia em elementos fantásticos para criar o universo principal do filme, o cenário chamado de “sala do esquecimento”, que opera como contraponto da realidade da personagem. Decepcionada com a situação de sua vida atual, a casa de Fernanda reflete seu estado de espírito e a sala do esquecimento suas memórias perdidas da infância.

5.2 PESQUISA

Como parte do processo para elaborar o conceito visual do filme na primeira parte da etapa de pesquisa foi realizada a decupagem de arte, uma análise técnica do roteiro para estabelecer as principais necessidades do departamento design de produção, identificando os espaços (locações ou cenários a serem construídos), personagens, objetos de cena, figurinos e maquiagens.

Estabeleceu-se através da decupagem a divisão do roteiro em quatro cenários, sendo um deles o mesmo cenário, mas apresentando características diferentes de decoração por se tratar de dois momentos diferentes de tensão da história. A história se inicia no quarto da personagem, passando em seguida para a sala do esquecimento. Na seqüência conforme indicação do roteiro haveria um cenário que não estava pré-estabelecido, mas deveria servir como elemento de transição da história na volta da personagem para o mundo real, após a cena da sala do esquecimento.

A primeira reunião com a direção do filme estabeleceu alguns critérios a serem seguidos, apresentando imagens de referência para o design de produção e a direção de fotografia. A paleta de cores foi pré-estabelecida, tendo o amarelo e o vermelho como cores principais do cenário fantástico, denominado “sala do esquecimento” e no quarto da personagem principal a predominância de tons frios.

Com os principais elementos de composição apresentados no roteiro já identificados, junto das primeiras referências da direção, iniciou-se a pesquisa por referências visuais. Um arquivo foi criado para organizar as imagens selecionadas formando uma pasta de referências para o filme, a qual guiou todo o processo de criação dos cenários. Foi graças a pesquisa aliada a sugestão da direção de criar o terceiro cenário para a emprego de marionetes, que no decorrer do trabalho encontrou-se uma solução visual que atendeu melhor a necessidade do filme. O terceiro cenário inicialmente seria em escala para a utilização de bonecos, mas a ideia foi adaptada para ser representada pelos atores após a seleção de imagens de referência apresentadas pelo departamento de design de produção à direção do filme. Nos demais cenários as imagens pesquisadas funcionaram para estabelecer parâmetros que guiaram a busca dos objetos necessários na fase de finalização da pré-produção.

A última etapa realizada foi organizar em uma listagem todos os objetos a serem empregados para montar os cenários. A decupagem técnica do roteiro evita que objetos fundamentais do roteiro possam ser eventualmente esquecidos. Na lista de itens é útil

acrescentar informações complementares, como a origem do objeto, caso seja emprestado e a data de devolução. Em posse da lista e das referências é possível sair em busca dos objetos e produtos necessário a construção do cenário. Assim compram-se materiais, além de objetos e figurinos. É recorrente, como no caso de “Entre Portas” o empréstimo ou aluguel de objetos e figurino para não onerar a produção. Muitos objetos foram emprestados de membros da equipe e alguns outros alugados, como a estante de fundo do cenário da sala do esquecimento, o balcão holandês no canto direito do mesmo espaço, o gramofone e a caixa registradora. Para “Entre Portas” a busca por objetos afetou principalmente os móveis utilizados. Não foram muitas as opções encontradas para empréstimo, então se optou pela busca em lojas de aluguel de objetos e móveis para encontrar melhores opções que se adequassem a proposta do cenário.

Os objetos alugados foram selecionados a partir da necessidade de preenchimento do espaço com itens antigos e de madeira e que estivessem dentro das possibilidades orçamentárias do filme. Pois todo o material precisou ser transportado até o estúdio da FAP, localizado em Quatro Barras – PR, onerando ainda mais a produção.

O processo de pesquisa ocorre paralelo a realização de desenhos e maquetes, caso haja necessidade de alteração em função da mudança de conceito, a decupagem técnica auxilia a organização das alterações, que irão afetar objetos e materiais.

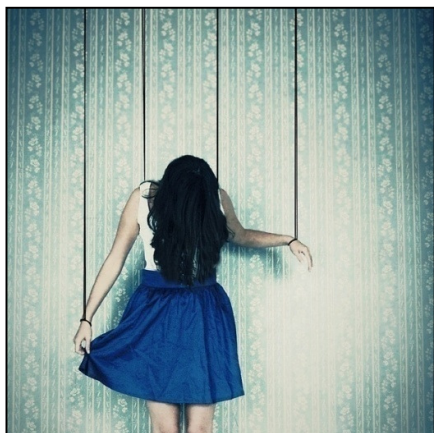


Figura 24 - Imagem de referência para marionetes
Fonte: <http://dev.zupi.com.br>



Figura 25 – Imagem de referência para sala do esquecimento
Fonte: <http://thebayfieldbunch.com>



Figura 26 – Imagem de referência para quarto de Fernanda
Fonte: <http://bedroomsetsview.com>



Figura 27 – Imagem de referência para doces da sala do esquecimento
Fonte : DVD



Figura 28 – Referência para doces
Fonte: <http://nikssii.wix.com>

5.3 DESENHOS E MAQUETES

Os primeiros esboços da concepção visual do filme surgiram durante a fase de pesquisa, unindo conceitos das imagens de referência às idéias discutidas com a direção. Os *sketches* foram apresentados às diretoras junto com a pesquisa de imagens de referência dos espaços, objetos de cena, figurinos, maquiagens, cores e texturas. Durante a segunda reunião estes foram aprovados, sendo possível dar continuidade ao projeto dos cenários.

As plantas-baixas dos cenários foram desenhadas com as indicações de posicionamento dos móveis e com as dimensões do espaço. A partir destes desenhos a direção de fotografia pode posicionar os equipamentos de luz e câmera e a direção do filme estudar o melhor posicionamento dos atores. Para a sala do esquecimento além da planta-baixa foi desenhada a elevação da parede com a porta de entrada para possibilitar sua construção.



Figura 29 – Esboço da mesa da sala do esquecimento
Fonte: a autora

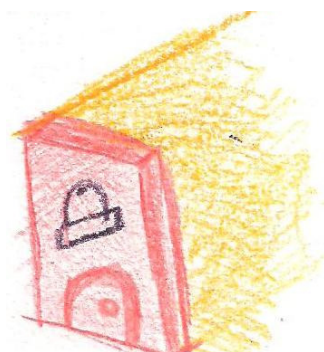


Figura 30 – Esboço da porta
Fonte : a autora

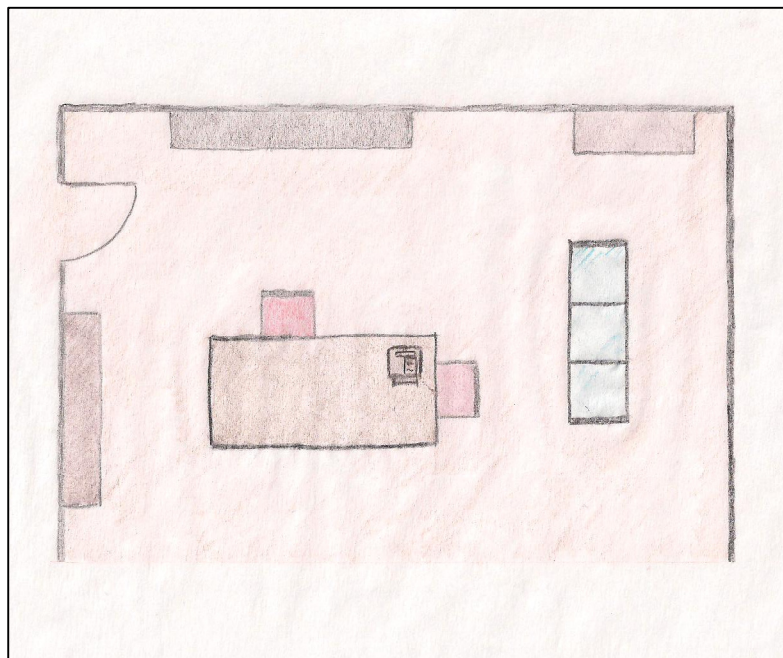


Figura 31 - ilustração em planta da sala do esquecimento
Fonte: a autora

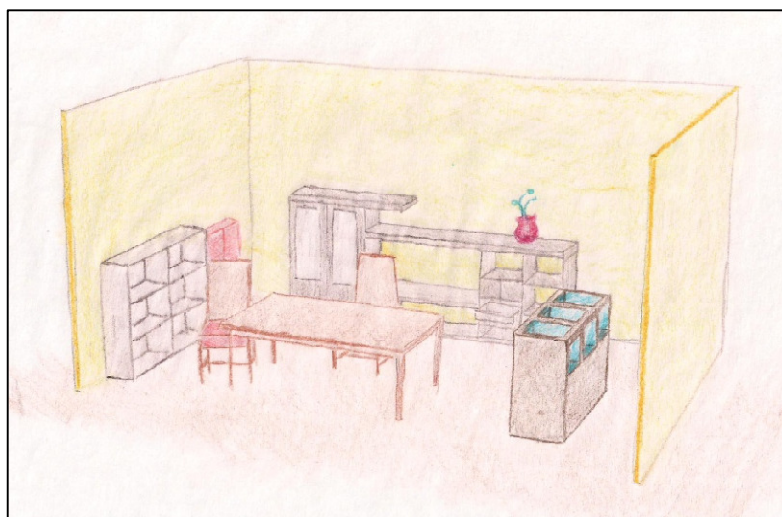


Figura 32 - Ilustração da sala do esquecimento
Fonte: A autora

Não foi executado o *storyboard* do filme em razão do curto espaço de tempo entre a definição dos planos de filmagem com a data efetiva de gravação. As idéias de enquadramento foram elaboradas a partir das plantas-baixas. Também não foram construídas

maquetes dos cenários em função do tempo disponível, passando-se para a execução dos cenários.

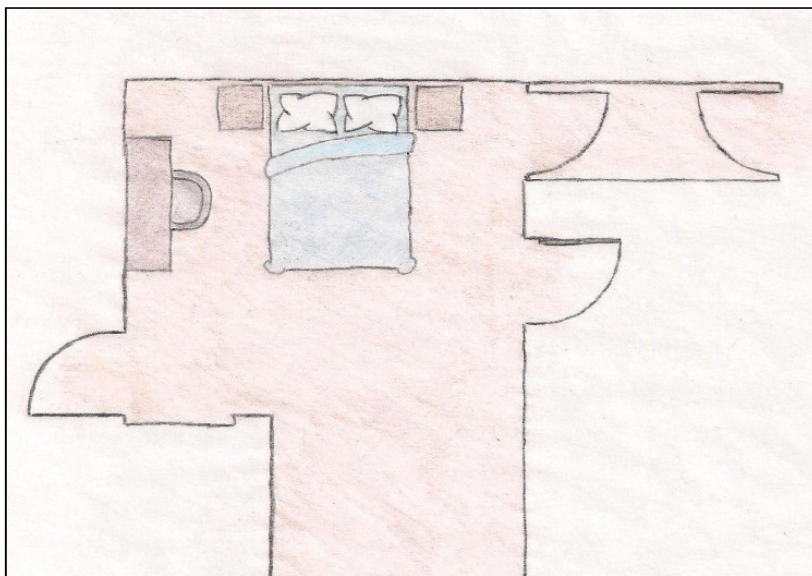


Figura 33 - Ilustração em planta do quarto de Fernanda no início do filme
Fonte: A autora

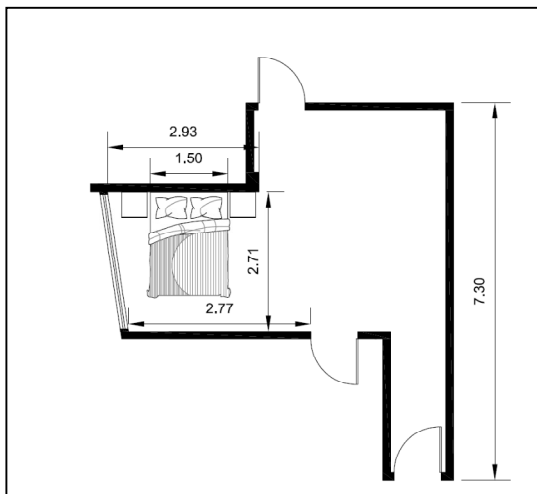


Figura 34 – Planta Baixa do quarto de Fernanda – 1ª versão
Fonte: A autora

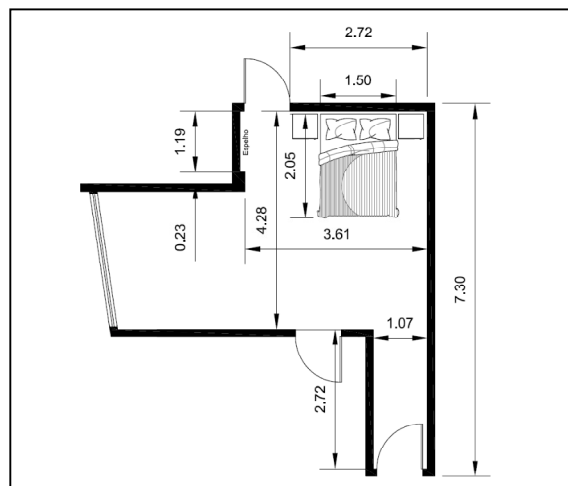


Figura 35 - Planta baixa do quarto de Fernanda – 2ª versão
Fonte: A autora

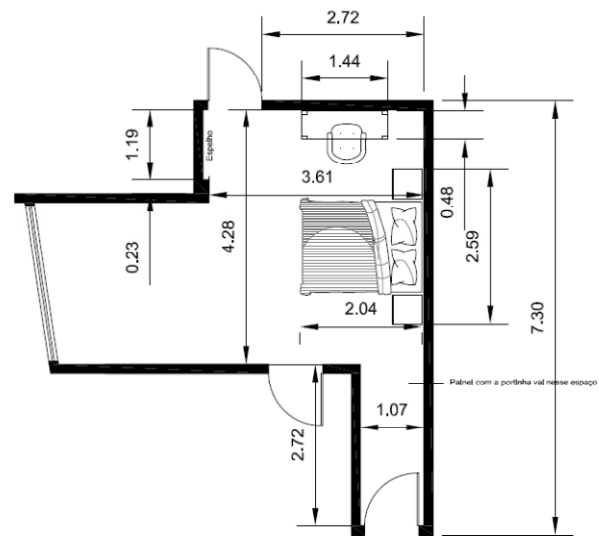


Figura 36 – Planta baixa quarto de Fernanda - final
Fonte: A autora

5.4 ESCOLHA DAS LOCAÇÕES

A pesquisa de possíveis locais para as gravações ficou a cargo da produção do curta-metragem, que buscou espaços disponíveis na data de gravação, mas também que apresentavam características mínimas solicitadas pelo departamento de design de produção e fotografia para comportar os cenários. Os ambientes encontrados foram fotografados e medidos para aprovação e posteriormente desenhar a planta baixa do espaço.

Para o quarto de Fernanda foi escolhida a sala de um apartamento no centro de Curitiba, que foi emprestado para a gravação, pois esta tinha tamanho suficiente para se colocar os móveis do cenário e montar a porta de entrada para a sala do esquecimento. Outras locações foram pesquisadas, mas não apresentavam características suficientes para suprir as necessidades do design de produção.

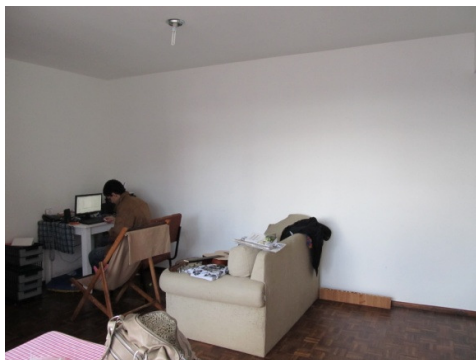


Figura 37 - Sala do apartamento selecionado
Fonte: A autora



Figura 38 - Sala e corredor do apartamento
Fonte: A autora



Figura 39 - Estúdio da FAP
Fonte: A autora

Para as cenas da sala do esquecimento e do cenário de marionetes a opção mais viável foi a utilização de estúdio diante da realidade fantástica do cenário. Não havia local que comportasse a estrutura para gravação e ao mesmo tempo fosse possível modificar suas características, como a pintura de paredes. O estúdio escolhido foi o do curso de cinema e vídeo da Faculdade de Artes do Paraná – FAP –, cujo espaço comportava a construção dos dois cenários necessários ao mesmo tempo e possui toda a estrutura para os equipamentos de luz e gravação de áudio.

5.5 FINALIZAÇÃO DA PRÉ-PRODUÇÃO

Na finalização da pré-produção a lista de objetos resultante da decupagem técnica foi detalhadamente conferida para verificar se havia objetos faltantes da cenografia. Com tudo conferido, separado, identificado e embalado para o transporte, pode-se então comprar no dia anterior as gravações os itens perecíveis, no caso os sonhos que compunham o cenário.

A última etapa da pré-produção do filme foi a montagem efetiva dos cenários nas locações escolhidas. As gravações ocorreram com intervalo de uma semana entre a locação do apartamento e a filmagem no estúdio.



Figura 40 - Porta da sala do esquecimento sendo confeccionada
Fonte: A autora



Figura 41 - Balcão dos sonhos
Fonte: A autora

Os cenários preparados no estúdio levaram dois dias para ficarem prontos. A prioridade de montagem foi a sala do esquecimento que além de conter mais objetos cenográficos, apresentava um processo de construção mais complexo, em virtude da necessidade de montagem das paredes, aplicação do tecido para recobri-las e posicionamento do grande volume de objetos de cena. A construção da porta de entrada atrasou a preparação do cenário, pois precisou ser pintada duas vezes para atingir a cor vermelha desejada, assim foi o último item posicionado. Após a gravação das cenas no estúdio, durante a semana seguinte, o apartamento que serviu como locação foi organizado para a montagem do quarto da personagem. Todos os objetos referentes ao quarto precisaram ser levados para a locação e montados, processo que levou mais dois dias. Por apresentar mais limitações de uso que o estúdio, o cenário do quarto de Fernanda, apesar de conter menos detalhes levou o mesmo tempo para ser produzido. Havia limitações de horário para a entrega dos móveis e a montagem da porta vermelha.

Para o cenário de marionetes foi utilizada uma estrutura metálica com rodízios emprestada da Faculdade de Arte para prender os tecidos que compunham a cortina de fundo do espaço cenográfico. No caso dos personagens, as estruturas que prendiam os fios das marionetes foram feitas com ripas de madeiras presas na estrutura metálica existente no teto do estúdio, geralmente utilizada para o posicionamento de luzes.



Figura 42 - Montagem da sala do esquecimento
Fonte: A autora



Figura 43 - Montagem do cenário de marionetes
Fonte: A autora

5.6 CENÁRIOS

Os cenários foram divididos em três conforme o espaço utilizado para sua construção, unindo as duas fases do quarto de Fernanda em um mesmo capítulo. Serão abordados os quatro elementos de composição cenográfica propostos no capítulo anterior, salientando sua função narrativa no filme.

5.6.1 Sala do esquecimento

O cenário da sala do esquecimento foi construído em estúdio com três paredes e uma porta de entrada na lateral esquerda. A sala tem móveis antigos de madeira escura e muitos objetos espalhados, mas com o ponto de atração principal na parede oposta da porta onde se localiza o balcão de sonhos e se encontra o personagem do vendedor, o qual entrará em conflito com Fernanda. A solicitação da direção foi para que a personagem circulasse através do ambiente, antes de ser confrontada, desta forma foi estabelecida a posição do balcão de sonhos.



Figura 44 - Sala do esquecimento
Fonte: A autora

Para as paredes do espaço foram utilizadas tapadeiras de madeiras emprestadas para a criação de cenários, cada uma com 2,75 m de altura por 1,84 m de largura, posicionadas lado a lado e presas por ripas de madeira no topo. A porta foi confeccionada para ser presa nas laterais das tapadeiras, pois depois foi removida e instalada na locação onde foi gravada a cena do quarto. A utilização das tapadeiras emprestadas limitou as possibilidades de mudanças, pois não era possível pintá-las ou utilizar pregos em sua superfície, apenas no topo e nas laterais.



Figura 45 – Primeira opção de tecido para revestimento
Fonte: A autora

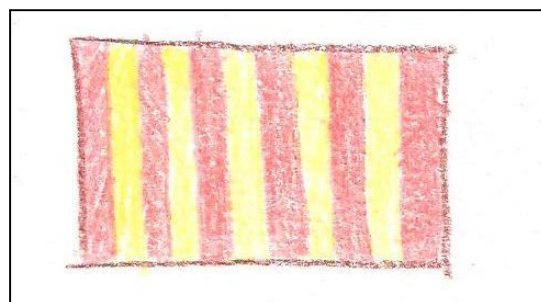


Figura 46 – Ideia para revestimento das paredes
Fonte: a autora



Figura 47 - Detalhe da mesa de doces
Fonte: A autora

A solução encontrada e mais viável foi a aplicação de tecido, pois seria possível removê-lo sem danificar a superfície das tapadeiras. Para revestimento das paredes foi utilizado tecido amarelo *oxford* grampeado nas tapadeiras e emendado com fita dupla face entre uma peça de tecido e outra, o qual foi passado depois de aplicado para diminuir as marcas de dobra. O piso emborrachado com padrão imitando madeira foi apenas posicionado no chão antes da colocação das tapadeiras e foi emprestado por outros alunos de cinema.

Em relação aos móveis, as estantes foram emprestadas e alugadas, assim como a mesa e as cadeiras presentes no espaço. O balcão de doces foi confeccionado de acordo com referências pesquisadas pela equipe de arte, neste caso sem considerar uma referência histórica específica, mas sim as características necessárias para a exposição dos doces conforme o conceito estabelecido junto com a direção. A madeira do balcão foi escurecida com betume, pois os demais móveis são escuros. Houve um problema com o betume durante a gravação em função da grande quantidade de luzes ligadas, pois o calor fez o betume evaporar e impregnar parte dos doces do balcão.



Figura 48 - Balcão de sonhos
Fonte: A autora

O cenário é dividido em áreas com a concentração maior de objetos específicos. Na lateral esquerda há uma estante com brinquedos, em especial bichos de pelúcia. Na mesa localizada no centro do espaço encontram-se muitos doces assim como no balcão a direita de quadro. A estante localizada no fundo do cenário concentra objetos antigos, muito mais velhos que a personagem, em uma alusão as memórias da casa da avó. O ambiente da sala do esquecimento é como seu nome já indica um local antigo recheado de memórias a muito esquecidas, mas que quando trazidas a consciência agradam a personagem, pois esta passa por um momento de questionamento a respeito de sua vida.

O local não é totalmente esquecido no tempo, pois a figura do vendedor de sonhos é o responsável por manter ainda viva, mesmo que adormecida, a memória de um passado recheado de boas lembranças. Assim a textura do ambiente esquecido no tempo é aparente nos móveis gastos, nos objetos antigos, hoje peças de museu, nos brinquedos da infância vivida.



Figura 49 - Estante de brinquedos e porta de entrada
Fonte: A autora

No ambiente predominam o vermelho, o amarelo e o marrom escuro dos móveis, formando assim a base do cenário que é recheado com objetos das mais diversas cores, pois o colorido das balas e dos brinquedos remete a infância. O amarelo predomina como cor quente para que o ambiente seja mais aconchegante em comparação ao quarto de Fernanda. O vermelho também é uma cor quente e de forte presença, mas que representa a ligação entre os dois universos, simbolizada pela porta.

As cores dos brinquedos e dos doces são diversas, condicionadas a ter-se recebido apoio de empresas que deram os produtos para a realização do filme. As balas de coco remetem as festas infantis, quando era um item decorativo e também comestível bastante usado nas festas de crianças.

Já os brinquedos são emprestados e foram separados grosseiramente de acordo com sua cor. De um lado mais amarelo e marrom de outro o azul e o roxo.

5.6.2 Quarto de Fernanda

O cenário do quarto da personagem principal foi elaborado a partir da sala da locação escolhida. Em relação a arquitetura do espaço este se apresenta de forma simples, retangular e sem a indicação do período histórico de construção. A parede branca é neutra e possibilita o uso do espaço em diferentes composições com os objetos. Não havia a possibilidade de interferência em nenhum elemento como paredes, portas ou janelas. Apenas os móveis existentes foram removidos e a tapadeira da porta de acesso a sala do esquecimento foi encaixada no corredor de entrada do apartamento.

Todos os móveis existentes foram retirados e os móveis específicos para montar o quarto, trazidos para compor o espaço. Na parede maior encontra-se a cama e a mesa de cabeceira e ao lado está a mesa de trabalho da personagem. A ideia principal era apresentar uma personagem que ocupa seu tempo basicamente trabalhando, sendo neste caso a mesa de trabalho uma extensão da cama. Desta forma no cenário predominam objetos referenciando o trabalho da personagem, com livros espalhados, o jornal em cima da mesa, o computador.

O cenário tem como base a cor branca para que através dos objetos fosse mostrada a mudança interna da personagem. Inicialmente não há muitas cores, com o branco, o preto, o marrom dos móveis e o cobertor azul predominando o espaço. A sensação é de vazio, de falta de animo da personagem com sua realidade.



Figura 50 - Quarto de Fernando no início do filme

Fonte: A autora



Figura 51 - Porta da sala do esquecimento no apartamento

Fonte: A autora

Com a modificação da personagem o cenário também se altera, adquirindo mais cores, buscando um tom mais alegre e suave. A cor aqui se apresenta como o principal

elemento de mudança na percepção da personagem com o mundo ao seu redor e a transformação de sua vida cotidiana. Alguns objetos da sala do esquecimento também foram incorporados, como o cata-vento e o urso de pelúcia, para reforçar a mudança sofrida pela personagem.

A gravação começou com o quarto no primeiro momento, mais hostil, e depois da captura de todas as cenas da porta vermelha, a cama e os demais móveis foram reorganizados para a cena final, conforme a figura 42, ocasionando uma pausa de meia das gravações, pois não foi possível, devido ao pouco espaço, preparar o segundo momento do cenário com antecedência, assim a decoração acabou reelaborada no momento de montagem, ocasionando a falta de alguns elementos. As fotos que aparecem presas na parede próximas a cabeceira foram deveriam preencher mais espaço, mas não houve tempo hábil para melhor posicionamento.



Figura 52 - Quarto de Fernanda no final do filme
Fonte: A autora

5.6.3 Marionetes

Para a cena de transição entre os dois mundos apresentados no filme, há uma pequena representação dos atores como marionetes. O terceiro cenário assim como a narrativa busca criar o elo na história entre os dois espaços cênicos apresentados anteriormente. Também narra visualmente o conflito existente entre os personagens de forma simplificada, quando há a transformação interna de Fernanda que irá refletir no cenário seguinte com o quarto modificado.

De inspiração teatral desde o a ideia inicial, a grande transformação foi passar do projeto do cenário para bonecos de marionetes para uma ampliação do conceito e da dimensão do espaço, admitindo os próprios atores como marionetes e redimensionando a espacialidade da construção cenográfica.

Assim como no palco do teatro buscou-se utilizar poucos elementos para o arranjo cenográfico, apresentando apenas objetos básicos para a compreensão espacial e narrativa da cena. A composição do quadro centralizada norteou a disposição dos objetos de cena, assim como no teatro, apenas alguns poucos artefatos compuseram o espaço. Desta forma tem-se o batente da porta, o fundo vermelho que dá unidade ao espaço e remete a cortina do teatro, a poltrona com a mesa lateral e o vaso de flores, além do algodão-doce para determinar as características da personagem feminina em oposição ao personagem do vendedor de sonhos que tem apenas a cesta com os sonhos como objetos de cena.



Figura 53 – Marionetes
Fonte: A autora



Figura 54 - Cenário de marionetes
Fonte: A autora

As principais cores da composição são o azul e o vermelho. No caso do vermelho sua função é representar a cortina de fundo como no teatro. Já o azul é utilizado nos objetos, no caso a poltrona e a porta que tem destaque principal neste cenário para criar a ligação com as cores frias do primeiro cenário, quando a personagem de Fernanda se encontra desiludida com sua vida. Neste cenário a marionete feminina assume a primeira postura de Fernanda na sala do esquecimento quando é arredia a aproximação do vendedor, mas se modifica conforme a necessidade da personagem em estabelecer novos vínculos.

Assim se compõem o último dos três espaços cenográficos de “Entre Portas”. Busca-se passar através da cenografia o estado de espírito da personagem e sua interação com os diversos aspectos de sua vida dentro da atmosfera fantástica oferecida pelo roteiro.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O cinema é uma ferramenta de expressão de ideias e transmissão de mensagem importante e amplamente difundida. Com o avanço tecnológico o acesso aos meios de produção foi facilitado, gerando cada vez mais filmes que possibilitam compreender como a visualidade da narrativa é importante para a construção de significados.

O trabalho de pesquisa com a revisão histórica do papel do designer de produção no cinema trouxe exemplos bem sucedidos de como soluções visuais contribuíram para a narrativa cinematográfica. Além de fornecer parâmetros da cenografia cinematográfica com resultados distintos dos conceitos aplicados e auxiliar na construção conceitual do cenário desenvolvido neste trabalho para o curta-metragem “Entre Portas”. A comparação de diferentes estilos favorece a elaboração do conceito estético do filme, função do designer de produção.

O método norte-americano descrito por Vincent LoBrutto é o ideal para organização das etapas de produção, mas é necessário adaptá-lo à realidade econômica e necessidade de produção de cada projeto individualmente.

O designer de produção é fundamental na criação visual no cinema. Suas atribuições o tornaram essencial desde o início do projeto do filme para que haja coerência visual na narrativa. Percebe-se na prática diária do design de produção como conhecimentos do campo do design influenciam o cinema. O uso da cor, de texturas e das ferramentas disponíveis engrandece o filme.

Dentro desta perspectiva foi possível demonstrar a função da cenografia como principal elemento de trabalho, sem deixar de lado a importância do figurino e da maquiagem. Ela é capaz de expressar diferentes informações, como período histórico, classe social dos personagens, sentimentos e estados de espírito, resumidos em cor, textura, arquitetura e objetos de cena. Percebe-se como em “Entre Portas” a cenografia interfere na construção narrativa da história, onde a personagem interage com o cenário e com seus significados, atingindo a intenção inicial, de buscar através dos objetos a memória da infância.

Através realização do curta-metragem foi possível ampliar as noções do papel do designer no cinema. Nota-se que a organização no desenvolvimento de cada etapa do projeto, através da metodologia de trabalho é fundamental para que todos os subsídios sejam empregados, não havendo falhas nos cenários, figurinos e maquiagens, mesmo considerando

que estes dois últimos itens não serão executados pelo designer de produção, devendo este apenas coordená-los para corroborarem com a proposta visual do filme.

A produção de “Entre Portas” contou com a colaboração de toda a equipe para manter a visualidade proposta do design de produção. Pode-se notar a necessidade dos integrantes da equipe de design de produção ter funções pré-estabelecidas ajudando a acelerar o desenvolvimento do trabalho e como diante da realidade de produção encontrada se organizar dentro da metodologia especificada para suprir as diversas demandas do departamento sem atrasar a realização do filme. As múltiplas necessidades para a construção da cenografia cinematográfica possibilitam ao designer adquirir conhecimentos novos, evoluindo seu trabalho a cada novo filme.

Com a realização deste trabalho foi possível compreender toda a grandeza e extensão do trabalho do designer dentro departamento de design de produção no cinema e sua importância histórica, que transformou a cenografia de simples adendo a personagem na história.

REFERÊNCIAS

ANDREW, James D.; OTTONI, Teresa (tradução). **As principais teorias do cinema**: uma introdução. Rio de Janeiro: J. Zahar, 2002.

ARNHEIM, Rudolf. **Arte e percepção visual**: uma psicologia da visão criadora. São Paulo: Pioneira, 2002.

AUMONT, Jacques. **A imagem**. 5. ed. Campinas: Papirus, 2001.

BARROS, Lilian R. M. **A cor no processo criativo**: um estudo sobre a Bauhaus e a teoria de Goethe. São Paulo: Ed. SENAC São Paulo, 2006.

COUTO, Claudia S. C. **O Design do filme**. 2004. 147f. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) – Curso de Mestrado da Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais, 2004. Disponível em:<<http://www.bibliotecadigital.ufmg.br/dspace/handle/1843/VPQZ-73BKFS>>. Acesso em: 14 set. 2012, 23:17.

COUTO, Rita M. S. (Org.); OLIVEIRA, Alfredo J. (Org.). **Formas do design: por uma metodologia interdisciplinar**. Rio de Janeiro, 2AB, 1999.

CUARÓN, Alfonso. **Harry Potter e o prisioneiro de Azkaban**. EUA: Dist. Warner Home Vídeo, 2004. DVD

DENIS, Rafael Cardoso. **Uma introdução à história do design**. São Paulo: E. Blücher, 2000.

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da linguagem visual**. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2011.

EISNER, Lotte H. **A tela demoníaca**: as influências de Max Reinhardt e do expressionismo. 2. ed. São Paulo: Editora Paz e Terra Ltda, 2002.

FLEMING, Victor. **E o vento levou**. EUA: Dist. Warner Home Vídeo, 1939. DVD (223 min.)

GARCIA, Sueli. **Arquitetura do espaço cenográfico**: cinema e ficção científica. São Paulo: Blucher Acadêmico, 2011.

MASCARELLO, Fernando (Org.). *História do cinema mundial*. Campinas, SP: Papirus, 2008.

JAKOBSON, Roman. **Linguística, poética, cinema**. São Paulo: Perspectiva, 2007.

KUPPERS, Harald. **Fundamentos de la teoria de los colores**. 5. ed. Naucalpan (Mexico): Ediciones G. Gili, 1995.

LÖBACH, Bernd. **Design Industrial: Bases para a configuração dos produtos industriais**. São Paulo: Edgar Blücher, 2001.

LoBRUTTO, Vincent. **The filmmaker's guide to production design**. New York: Allworth Press, 2002.

LUFT, C. P. **Minidicionário Luft**. 17. ed. São Paulo: Ática, 1999.

LUMET, Sidney. **Fazendo filmes**. Rio de Janeiro: Rocco, 1998.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas & pós-cinemas**. 3. ed. Campinas: Papirus, 2005.

MANGUEL, Alberto. **Lendo imagens: uma história de amor e ódio**. São Paulo: Companhia das Letras, 2003.

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. São Paulo: Brasiliense, 1990.

METZ, Christian. **A significação no cinema**. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 1977.

NEUMANN, Dietrich (ed.). **Film Architecture: set designs from Metropolis to Blade Runner**. Munich: Prestel Verlag, 1999.

PEDROSA, Israel. **Da cor à cor inexistente**. 9. ed. Rio de Janeiro: L. Christiano, 2003.

PHILLIPS, Peter L. **Briefing: a gestão do projeto de design**. São Paulo: Editora Blucher, 2009.

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

RAMOS, Fernão P. (Org.). **Teoria contemporânea do cinema**. São Paulo: Ed. Senac São Paulo, 2005. 2v.

RATTO, Gianni. **Antitratado de Cenografia**: variações sobre o mesmo tema. São Paulo: SENAC, 1999.

RIZZO, Michael. **The art direction handbook for film**. Burlington: Focal Press, 2005.

SADOUL, Georges. **História do cinema mundial**. São Paulo: Livraria Martins Editora, 1963. 1v.

SILVEIRA, Luciana Martha. **Introdução à teoria da cor**. 1. ed. Curitiba: Ed. UTFPR, 2011.

SUDJIC, Deyan. **A linguagem das coisas**. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2010.

TATI, Jacques. **Meu tio**. França: Dist. Continental, 1956. DVD (117 min).

XAVIER, Ismail (Org.). **O cinema no século**. Rio de Janeiro: Imago, 1996.

XAVIER, Ismail. **O olhar e a cena**: melodrama, Hollywood, cinema novo, Nelson Rodrigues. São Paulo: Cosac & Naify, 2003.

SITES CONSULTADOS

35ª Mostra Internacional de Cinema. Disponível em: <<http://35.mostra.org/filme/le-voyage-dans-la-lune/#!/prettyPhoto/0/>>. Acesso em: 27 fev. 2013.

BED Room Sets View. Disponível em: <<http://bedroomsetsview.com/tag/blue-for-a-bedroom>>. Acesso em: 28 fev. 2013.

BIG Red Hair. Disponível em: <<http://www.bigredhair.com/movies/cabiria.html>>. Acesso em: 28 fev. 2013.

CANDY Shop. Disponível em: <<http://nikssii.wix.com/candy-shop>>. Acesso em: 28 fev. 2013.

D. W. Griffith's *Intolerance*. The Museum of Modern Art, Nova Iorque, 24 nov. 2009. Disponível em: <http://www.moma.org/explore/inside_out/2009/11/24/d-w-griffiths-intolerance>. Acesso em: 28 fev. 2013.

KINOLORBER. Disponível em: <<http://www.kinolorber.com/metropolis/gallery.html#gal>>. Acesso em: 27 fev. 2013.

LOVERA, Javier. Douglas Trumbullon 2001 Space Odyssey. Industry Insight. Toronto, 12 set. 2010. Disponível em: <<http://www.hermannaudrey.com/douglas-trumbull-2001spaceodyssey/>>. Acesso em: 28 fev. 2013.

MOVIE Picture Data Base. Disponível em: <<http://www.moviepicturedb.com/picture/a0bfe63a?qid=2>>. Acesso em 28 fev. 2013.

_____. Disponível em: <<http://www.moviepicturedb.com/picture/6257df59?qid=2>>. Acesso em 28 fev. 2013.

PORTILLA, Daniel. Films&Architecture: “The Cabinetof Dr. Caligari”. ArchDaily, 04 dez. 2012. Disponível em:< <http://www.archdaily.com/300945/films-architecture-the-cabinet-of-dr-caligari/>>. Acesso em: 26 fev. 2013.

_____. Films&Architecture: “Metropolis”. ArchDaily, 29 mai. 2012. Disponível em:< <http://www.archdaily.com/237385/films-architecture-metropolis/>>. Acesso em: 26 fev. 2013.

SALEM, Rodrigo. MIS recebe mostra inédita no país com invenções de Méliès. Folha de São Paulo. São Paulo, 02 jul. 2012. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/1113515-mis-recebe-mostra-inedita-no-pais-com-invencoes-de-melies.shtml>>. Acesso em: 26 fev. 2013.

THE BAYFIELD Bunch. Disponível em: <http://thebayfieldbunch.com/2009_11_01_archive.html>. Acesso em: 27 fev. 2013.

THE CABINET of Dr Caligari with Martyn Jacques at the Soho Theatre, July & August 2012. Silent London, Londres, 24 jun. 2012. Disponível em: <<http://silentlondon.co.uk/2012/06/24/the-cabinet-of-dr-caligari-with-martyn-jacques-at-the-soho-theatre-july-august-2012/>>. Acesso em: 27 fev. 2013.

ZUPI. Disponível em: <<http://dev.zupi.com.br/fotografias-surrealistas-de-julie-de-warquier/>>. Acesso em: 27 fev. 2013.

GLOSSÁRIO

| | |
|----------------------|---|
| Chorma key | Técnica de efeito visual que consiste na inserção de imagens sobre outras anulando a cor padrão utilizada como fundo, em geral verde ou azul |
| Sketches | Esboço, rascunho |
| Storyboard | Desenhos ou imagens organizados em seqüência cronológica para pré-visualização da imagem em movimento |
| Mise en scène | Colocar em cena; refere-se a encenação teatral ou cinematográfica |
| Vaudeville | Tipo de entretenimento popular nos Estado Unidos no final do século XIX e início do século XX. Eram lugares onde as pessoas podiam se encontrar, beber e assistir apresentações musicais entre outras realizações artísticas. |
| Travelling | Movimento em que a câmera se movimenta em um trilho |
| Briefing | Conjunto de dados coletados para a realização de um trabalho e que cria um roteiro para a solução do problema apresentado. |
| Set | Nome dado ao espaço onde ocorre a gravação de um filme. |
| Tapadeira | Estrutura em geral de madeira utilizada como parede para construção de cenários. |
| Oxford | Tecido |

ANEXOS

ANEXO A – Filme “Entre Portas”

O filme está em fase finalização, portanto a versão contida no anexo é o primeiro corte realizado.