

UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE
IACS - INSTITUTO DE ARTES E COMUNICAÇÃO SOCIAL
CINEMA E AUDIOVISUAL

**DIREÇÃO DE ARTE: TEORIA E PRÁTICA.
UMA REFLEXÃO.**

DALILA TAIS DE MORAES AGUIAR

Orientador:
INDIA MARA MARTINS

Niterói
2016

UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE
IACS - INSTITUTO DE ARTES E COMUNICAÇÃO SOCIAL
CINEMA E AUDIOVISUAL

DALILA TAIS DE MORAES AGUIAR

**DIREÇÃO DE ARTE: TEORIA E PRÁTICA.
UMA REFLEXÃO.**

Monografia apresentada ao Curso de Graduação em Cinema e Audiovisual da Universidade Federal Fluminense, como requisito parcial para obtenção do Grau de Bacharelado em Cinema e Audiovisual.

Orientadora: India Mara Martins

Niterói, RJ
2016



Universidade
Federal
Fluminense

IACS - Instituto de Arte e Comunicação Social
Departamento de Cinema e Vídeo

PARECER DE PROJETO EXPERIMENTAL

Aluno:	DALILA TAIS DE MOURAS ARAÚJO		
Curso:	CINEMA E AUDIOVISUAL	Matrícula:	110570117
Título			
DIREÇÃO DE ARTE: TEORIA E PRÁTICA COMO REFLEXÃO			
Banca Examinadora			
Prof. Orientador	INDIA AMOR MOURA		
	MOLINA TEDESCO		
	DANIEL PINNA		
Data de Apresentação			
Parecer			
A banca ressalta a importância do tema pesquisado para o campo do cinema e elogia a fluência do texto. Sugere melhoramentos para alguns aspectos do TCC, em especial para pontos do 3º capítulo, por conta do imediatismo do tema. A banca aprova o TCC mediante algumas correções.			
Nota Final	10,0		
Assinaturas da Banca			
Prof. Orientador			

AGRADECIMENTOS

Agradeço a todas as mulheres que conheci ou não, que tiveram coragem de se posicionar no ambiente machista audiovisual.

Agradeço às mulheres que se mostraram tão boas no que fazem que têm seus nomes citados, suas artes vistas mundialmente, e agradeço mais ainda pela força das que não tiveram o mesmo espaço, mesmo trabalhando tão bem quanto essas mulheres e muitas vezes muito melhor que tantos homens famosos pelos seus trabalhos.

Agradeço às mulheres de tempos passados que tiveram ideias, tiveram vontade, sonharam, mas não chegaram a realizar filmes, vídeos e fotografias mas colocaram, de alguma forma, seus talentos e sonhos no cotidiano que lhes era possível.

Agradeço às mulheres produtoras que carregam com tanta força as produções audiovisuais para que os projetos de diretores homens sejam realizados e existam como obra pra gente hoje.

Obrigada Débora Butruce, Fabiana Egrejas, Ana Muylaert e Michele Sobral pelos exemplos que são e pelas conversas que tivemos, pela dedicação, por mostrarem que é possível. E é engraçado!

Obrigada Mayra Sérgio, Mariana Januzzi, Beatriz Goldenberg, Tereza Azambuja, Maribel Espinoza, Bene Moraes, Adriana Cussiol e à Produtora Dois Moleques por confiarem tanto em mim. Grande parte de cada sucessinho meu foi em agradecimento ao que já fizeram por mim e à confiança que tiveram no meu trabalho <3

Obrigada India Martins pelo exemplo, por me conduzir, apoiar e abrir tantas portas pra mim. Obrigada por acreditar e ter tanta paciência e compreensão. Obrigada por esperar tanto tempo para essa monografia ficar pronta e ser defendida, anos em que estive me aprofundando na realidade apresentada por esse trabalho. Obrigada pra sempre!

Obrigada à banca fofa, escolhida pelo carinho e interesse que sempre vi desses professores, Nina e Daniel, pelos seus respectivos trabalhos. Vocês serão inspiração pra sempre, pra muitos alunos com certeza. Parabéns, queridos!

Obrigada Keren Betsabe por me ajudar na tradução em espanhol do meu resumo. Não faria sentido fazer esse trabalho que se volta à resistência da direção de arte no Brasil com resumo traduzido na língua que representa o imperialismo e a indústria predatória do cinema. Obrigada também, Keren, por me ajudar e me apoiar tanto quando precisei estudar inglês para realizar esse trabalho.

Agradeço a cada mulher que desafiou qualquer regra imposta ao seu sexo e ajudou a melhorar nosso espaço. É por vocês e pelas meninas de hoje que desafiamos também!

Obrigada a meus queridos pais e irmãos que me apoiaram em tudo que puderam e me ensinaram a ser forte pra suportar o que não puderam me salvar.

Obrigada por me ensinarem todas as partes boas e ruins dos nossos trabalhos como *freelancers*, obrigada por cada escolha profissional de vocês que me tornaram a profissional de hoje, capaz de realizar essa monografia. Obrigada pela compreensão carinhosa e pela companhia que me deixa tão feliz!

Obrigada Josué por sermos uma família, por estar comigo de verdade com tanta atenção e carinho nossa vidinha inteira. Obrigada por escolher compartilhar tanto comigo, obrigada pelas nossas escutas. Sou muito feliz por termos nos encontrado <3 Ah, e obrigada pela ajuda nessa monografia, é claro que você faz parte dela!

Obrigada aos meus grandes amigos, vocês são meus pais, meus filhos, meus apoios e meus problemas, vocês são meu espelho, eu me vejo, me entendo e me construo por estar com de vocês.

Sucesso pra gente! :-)

RESUMO

Esse trabalho busca relacionar a prática atual da Direção de Arte em alguns produtos audiovisuais brasileiros contemporâneos, como filmes e programas ficcionais de televisão, com as informações sobre esse departamento cinematográfico existente em bibliografias estrangeiras. A partir de entrevistas com diretores de arte atuantes no mercado audiovisual, temos acesso a informações sobre como é de fato a prática desse trabalho no Brasil. Refletiremos e faremos uma comparação entre tal prática no Brasil com a prática estadunidense, registrada em bibliografias estrangeiras.

Palavras-chave: Direção de arte, design visual, cenografia, cinema brasileiro.

RESUMEN

El presente trabajo examina la práctica de dirección de arte en algunas producciones audiovisuales brasileñas contemporáneas, como películas y programas ficcionales de televisión. Además, analiza la teoría desarrollada en la bibliografía extranjera, acerca de ese departamento cinematográfico.

A partir de entrevistas realizadas con directores de arte que trabajan en el mercado audiovisual contemporáneo, accedemos a informaciones sobre cómo se desarrolla esa actividad en Brasil. En seguida, reflexionaremos y compararemos el ejercicio de la dirección de arte en Brasil con el de los Estados Unidos, registrado en bibliografías extranjeras.

Palabras clave: Dirección de arte, dirección de arte audiovisual, escenografía, diseño de producción, cine brasileño.

SUMÁRIO

LISTA DE FIGURAS	9
INTRODUÇÃO	10
1 O PRODUCTION DESIGNER.....	13
2 HISTÓRIA DA DIREÇÃO DE ARTE NO BRASIL	27
Direção de arte - Panorama histórico	28
3 PRÁTICAS DA DIREÇÃO DE ARTE NO BRASIL	45
3.1 A tecnologia e a direção de arte no Brasil	48
3.2 A relação dos diretores de arte entrevistados com seus respectivos trabalhos	53
CONCLUSÃO.....	60
ANEXO: Breves currículos dos diretores de arte entrevistados	64
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	70

LISTA DE FIGURAS

Figura 1- <i>Still</i> do filme <i>O Céu de Suely</i>	21
Figura 2- <i>Frame</i> do filme <i>Bye Bye Brasil</i>	22
Figura 3- <i>Still</i> do filme <i>A Máquina</i>	23
Figura 4- <i>Frame</i> do filme <i>A Máquina</i>	24
Figura 5- <i>Still</i> da série <i>Hoje é dia de Maria</i>	25
Figura 6- <i>Still</i> da Série <i>Castelo Ra-Tim-Bum</i>	26
Figura 7- <i>Still</i> da Série <i>Castelo Ra-Tim-Bum</i>	26
Figura 8- <i>Still</i> do filme <i>Os Óculos do Vovô</i>	29
Figura 9- <i>Still</i> do filme <i>O Cangaceiro</i>	36
Figura 10- <i>Frame</i> do filme <i>Deus e o Diabo na Terra do Sol</i>	37
Figura 11- <i>Frame</i> do filme <i>O Dragão da Maldade Contra o Santo Guerreiro</i>	39
Figura 12 - Projeto de cenário <i>de pernas pro ar 2</i>	52
Figura 13 - Cenário concluído <i>De pernas pro ar 2</i>	52

INTRODUÇÃO

Antes de qualquer referência bibliográfica, minha atuação na área e o desenvolvimento do projeto *A influência da tecnologia nos processos da direção de arte no cinema brasileiro pós-retomada (anos 90)*¹ com a professora Índia Mara Martins são os principais materiais dessa monografia, visto que o objeto se concretizou a partir de algumas inquietações minhas sobre a profissão e os relatos de diretores de arte entrevistados ao longo do processo.

Considerando a inexistência de uma indústria cinematográfica no Brasil e considerando também os caminhos e o sucesso que o audiovisual tem no país, percebemos a importância de documentar e refletir sobre o singular trabalho da direção de arte nos produtos audiovisuais brasileiros, sobretudo no cinema. Infelizmente há pouco material publicado para estudo do tema no país e, durante muitos anos, nem mesmo a função definida como *production designer* existiu.

Vemos que hoje há diretores de arte vindo das mais diversas áreas (belas artes, artes plásticas, design, arquitetura, etc), contribuindo de maneira bastante rica e diversa, em um claro movimento de convergência em direção ao processo de realização cinematográfica e adaptando seus saberes para esse tipo de trabalho, trazendo-lhe características singulares.

Reforçando a necessidade de material de estudo para suprir o interesse de alunos que como eu se dedicaram a aprender a trabalhar com a direção de arte no audiovisual, consideramos a importância de organizarmos e debatermos dados sobre o assunto nessa monografia, que partirá de uma pesquisa bibliográfica sobre a teoria da direção de arte nos esquemas industriais clássicos, como o hollywoodiano. Cruzando dados de alguns manuais e teorias sobre a profissão do *production designer*, vamos entender as diferenças entre o cargo exercido no exterior e no Brasil.

¹ MARTINS, Índia e AGUIAR, Dalila, projeto realizado com financiamento Edital Universal/CNPQ 2011 PIBIC-UFF

No primeiro capítulo é apresentada a teoria encontrada em bibliografia estrangeira que define e detalha o campo do *production design* nas produções audiovisuais. Como fonte principal, temos o manual *The filmmaker's Guide to Production Design* (LoBrutto, 2002). É a partir dessa obra que informações são obtidas sobre o método de trabalho dos *production designers* em produções industriais internacionais. Também há grande atenção ao livro *Diseño de producción & dirección artística cine* (Ettedgui, 2001), que se trata de uma série de entrevistas com *production designers* de países como Estados Unidos, Itália, China, França e Inglaterra, mostrando as diferenças e semelhanças no desenvolvimento do departamento de arte em cada país.

Ao final do primeiro capítulo, é apresentada a rica referência de Tim Bergfelder, Sue Harris e Sarah Street no livro *Film architecture and the Transnational Imagination Set Design in 1930s European Cinema* (Bergfelder et al, 2007) sobre a interessante classificação de Charles e Mirella Affron das técnicas de concepção da direção de arte quanto à sua relação com a narrativa do filme.

No segundo capítulo, tem-se uma pesquisa histórica da prática da direção de arte desde produções ainda artesanais, de construções de cenários e produção de objetos, a caminho da atual produção industrial internacional. Tal pesquisa baseia-se no panorama histórico desenvolvido por Débora Butruce em sua dissertação de mestrado *A Direção de Arte e a Imagem Cinematográfica. Sua inserção no processo de criação do cinema brasileiro dos anos 1990* (Butruce, 2005).

Esse capítulo é comentado e aprofundado por dados encontrados em verbetes dedicados a cenografia e fichas técnicas de filmes brasileiros encontrados na *Enciclopédia do Cinema Brasileiro* (Ramos e Miranda, 2000) organizada por Fernão Ramos e Luiz Felipe Miranda. O panorama é encerrado com o fim da década de 90, momento em que a retomada do cinema brasileiro é ricamente discutida por diretores de arte brasileiros entrevistados, a ser visto no capítulo seguinte.

O terceiro e último capítulo visa refletir sobre as práticas de direção de arte no cinema brasileiro pós-retomada e contemporâneo, com exposição dos processos de

criação e produção. Em seguida, encontra-se uma análise sobre a influência do progresso tecnológico na prática da direção de arte no Brasil.

Nesse último capítulo as obras citadas são utilizadas de maneira indireta, salvo a ampla participação de entrevistas retiradas do livro de Peter Ettedgui. A principal referência do terceiro capítulo são as entrevistas realizadas pela orientadora India Martins, Luiza Drable e por mim para o projeto de iniciação científica *A influência da tecnologia nos processos da direção de arte no cinema brasileiro pós-retomada (anos 90)* e o artigo *Design visual no cinema brasileiro e a tecnologia digital*, apresentado e escrito por mim para o CONECO - Congresso de Estudantes de Pós-Graduação em Comunicação em 2013.²

Por fim, é feita uma reflexão sobre a atual prática de alguns diretores de arte que, além de criação artística, unem o passado histórico e técnicas próprias de criação e execução na produção em audiovisual no Brasil.

² Devido à grande importância das entrevistas a alguns diretores de arte brasileiros na motivação para esse trabalho, em anexo estão breves currículos de todos os diretores de arte entrevistados para o projeto *A influência da tecnologia nos processos da direção de arte no cinema brasileiro pós-retomada (anos 90)*.

1. O PRODUCTION DESIGNER

Este primeiro capítulo apresentará a teoria estabelecida que define o trabalho do *production designer*, profissional do audiovisual que não possui um termo em português para definir sua função, visto que a simples tradução para “desenhista de produção” não teria o mesmo sentido. Nesse trabalho, utilizaremos o termo “*production design*” como o conceito que engloba toda a visualidade fílmica, da pré à pós-produção, aos moldes estadunidenses. Já o termo “direção de arte” se referirá ao trabalho limitado à concepção em conjunto com o diretor do filme de cenários, objetos, figurinos e caracterização, realizado na pré e na produção.

Devido à situação industrial da produção cinematográfica nos EUA e em alguns países europeus as equipes de produção audiovisual contam com uma estrutura diferente da brasileira referente ao departamento de concepção e construção da visualidade fílmica. Além do trabalho ser dividido por um maior número de pessoas, uma diferença fundamental é a existência desse profissional, denominado no exterior por *production designer*.

Tal nomenclatura foi atribuída pela primeira vez a William Cameron Menzies, nos créditos do filme *E o vento levou* (1938, Victor Fleming), quando houve uma compreensão que Menzies fez mais que a criação de cenários e objetos:

Selznick (produtor de *E o vento levou*) reconheceu que Menzies fez muito mais que desenhar os cenários e a decoração; ele criou um projeto para fotografar todas as imagens do *storyboard* do filme. Em sua visualização detalhada incorporou cores e estilo em cada cena de *Gone with the Wind*, abrangendo enquadramentos, composições e movimentos de câmera para cada plano no filme épico. A contribuição de Menzies promoveu a expansão da função do diretor de arte para além da criação de cenários e paisagens, incluindo a responsabilidade sobre a visualização de uma imagem em movimento. Como resultado de sua visão extraordinária, William Cameron Menzies é reconhecido como o pai do termo *production design*.³(LoBrutto, 2002 p. 1)

³ Tradução nossa de “Selznick recognized that Menzies did much more than design the sets and décor; he created a blueprint for shooting the picture by storyboarding the entire film. His detailed visualization of *Gone with the Wind* incorporated color and style, structured each scene, and encompassed the framing, composition, and camera movements for each shot in the epic film. Menzies’ contribution helped expand the function of the art director beyond the creation of sets and scenery, to include the responsibility for visualizing a motion picture. As a result of his extraordinary vision, William Cameron Menzies is recognized as the father of production design. (LoBrutto, 2002 p. 2)

Derivado da necessidade, o *production designer* é o profissional responsável pelo desenvolvimento de toda a visualidade do filme. Não só cenários, objetos, figurinos, mas também a iluminação e os efeitos visuais, incluindo possivelmente o ritmo do produto audiovisual e, em casos especiais, acompanha o projeto visual dos subprodutos licenciados (jogos, DVDs, Blu-Rays, etc). Desse modo, faz uma ponte direta entre a direção e todas as outras equipes que participam da concepção e realização do aspecto visual de um filme.

Desse modo, o *production designer* comunica as intenções estéticas da direção para a equipe de arte, para a direção de fotografia, para a direção de produção e até para os profissionais que trabalham na pós-produção audiovisual, tendo um papel muito mais decisivo para a concepção e conclusão do filme do que o chamado diretor (ou diretora) de arte no Brasil.

No caso de filmes com equipes grandes e mais estruturadas, o cargo da direção de arte é mantido e, após a implementação do trabalho do *production designer*, os diretores de arte passaram a supervisionar todo o trabalho no set, como as construções de cenários.

LoBrutto diz ainda que:

O *production designer* investiga o mundo em que o filme se passa para estabelecer um senso de autenticidade. Ele deve interpretar e transformar as histórias, personagens e temas da narrativa em imagens que abrangem arquitetura, decoração, espaço físico, tonalidade e textura. Os *production designers* usam esboços, ilustrações, fotografias, modelos e detalhados *storyboards* para planejar cada plano, do menor ao maior detalhe. Os *production designers* são os chefes do departamento de arte, gerenciando uma equipe criativa que inclui diretores de arte, decoradores, responsáveis por objetos de cena, pintores, carpinteiros, artesãos e outros profissionais especializados. ⁴(LoBrutto, 2002 p. 2)

⁴ Tradução nossa de “The production designer researches the world in which the film takes place to establish a sense of authenticity. The production designer must interpret and transform the story, characters, and narrative themes into images that encompass architecture, décor, physical space, tonality, and texture. Production designers use sketches, illustrations, photographs, models, and detailed production storyboards to plan every shot from microscopic to macroscopic detail. Production designers are the heads of the art department and manage a creative team that includes art directors, set decorators, property masters, painters, carpenters, and specialty crafts people.” (LoBrutto, 2002 p.1)

Sendo responsável pelo projeto visual do filme, após a leitura do roteiro o *production designer* participará da criação de toda a visualidade do filme com a direção. Assim, as ideias são compartilhadas e posteriormente enriquecidas pelo *production designer* a partir de pesquisas de referências além das apresentadas pela direção e os fundamentais esboços de criação, dos quais participam desenhos, colagens, fotografias, pinturas e até maquetes. Tais esboços funcionam como matéria prima para desenhos técnicos e outros materiais que culminarão no cenário final, buscando total domínio do que será realizado antes da construção do cenário real e de aquisição de materiais.

Os esboços são o primeiro estágio de materialização do projeto visual, seguidos por desenhos mais detalhados, como plantas baixas e croquis, materiais que podem ser não só utilizados para ilustrar a discussão das idéias sugeridas com a direção como também para o diálogo com as equipes. As plantas baixas, por exemplo, são fundamentais para o trabalho da cenografia, mas também são usadas tanto pela equipe de fotografia na definição da posição dos refletores, da câmera e de sua movimentação, como pela equipe de som na disposição de seu equipamento.

Segundo LoBrutto, o *production designer* tem a importante e complicada tarefa de “extrair” da direção informações que irão compor diretrizes para a realização de seu trabalho, sempre lidando com condições específicas, pois cada diretor (ou diretora) conduz a relação com seu *production designer* à sua própria maneira, muitas vezes de acordo com cada novo projeto e fase da carreira. Há diretores que preferem possuir total domínio sobre o projeto a ser realizado. Outros apresentam conceitos orientadores e colocam uma parte da criação ao trabalho conjunto com seus *productions designers*, muitas vezes solicitando inovações desses profissionais. Em outro extremo, há casos em que o *production designer* é o criador da visualidade filmica, que apresenta um projeto da direção de arte para aprovação da direção. De qualquer modo, a cada filme as experiências são incorporadas, tornando cada projeto uma experiência única.

Durante a criação, muitos *production designers* se satisfazem com a confecção de maquetes dos cenários propostos. Atualmente, há ferramentas digitais que

melhoram o desempenho do *production designer* no planejamento do espaço a ser filmado e a apresentação das ideias para a direção do filme, possibilitando a projeção exata de como será um cenário depois de montado em programas de desenho em 3D, como o *SketchUp*⁵. Com o cenário desenhado em 3D em mãos, tanto a direção do filme quanto as equipes técnicas podem ter maior entendimento de como ficará o cenário muito antes de ser montado, reduzindo assim a possibilidade de erros e inadequações. Igualmente, objetos também podem ser projetados em 3D antes de serem feitos, encomendados, etc.

Por sua vez, os desenhos do filme “plano a plano”, denominados *storyboard* exibem claramente como a câmera irá retratar a relação entre os personagens e seu ambiente, indicando como efetivamente o trabalho da direção de arte será visualizado de acordo com cada tipo de enquadramento e movimentação da câmera.

Entretanto, as condições para a criação da obra cinematográfica muitas vezes e, sobretudo em filmes em que há de fato espaço para a criação da equipe de arte, depende da existência de um orçamento e sua administração. A conciliação do roteiro com o orçamento disponível é um dos mais sérios compromissos do *production designer*, visto que esse profissional precisa definir em conjunto com a direção de produção quanto custará para realizar todo o seu trabalho, dos projetos à desprodução, e trazer soluções viáveis para atingir esse objetivo.

Como parte dessa missão há a escolha de como serão construídos esses espaços e se eles serão construídos em estúdios ou criados a partir de locações preexistentes. É claro que a decisão entre estúdio ou locação depende da intenção estética para o filme, mas, em muitas produções, sobretudo de menor orçamento, a escolha é também orientada pela economia de recursos.

Há *production designers* mais conservadores, como Richard Sylbert (*Chinatown*, 1974 e *O bebê de Rosemary*, 1976, ambos de Roman Polanski) e Stuart Craig (*The Elephant Man*, David Lynch, 1980 e *The English Patient*, Anthony Minghella, 1996) que chegam a considerar que um *production design* de verdade depende da construção em

⁵ Software digital gratuito e de fácil utilização, destinado à produção de maquetes digitais.

estúdio, visto que só assim se pode controlar os mínimos detalhes, como por exemplo o tamanho e localização de uma porta ou janela em relação à fonte de luz. Richard Sylbert também afirma que, quando um cenário é composto por uma locação, sua ornamentação qualquer decorador poderia dar conta do trabalho (Ettedgui, 1999 p. 38).

Já outros *production designers* como Cao Jiuping (*Red sorghum*, 1987 e *Keep cool*, 1997, ambos dirigidos por Zhang Yimou) defendem que o uso de locações pode colaborar com a atmosfera fílmica⁶. Assim, as locações são precisamente pesquisadas e escolhidas, além de muitas vezes serem alteradas. Nesse caso, o *production designer* trabalha com os atributos existentes e os controla através de intervenções e incrementações para formar o espaço que será filmado e transformado em plano da imagem cinematográfica, o produto final⁷. Assim, escolhe-se o espaço utilizado para traduzir uma intenção descrita no roteiro ou do interesse da direção através das imagens a serem vistas na tela.

Outra questão para o *production designer* é a relação do filme com o realismo e a suspensão da descrença⁸ para os espectadores. A busca pelo realismo pode se dar em diferentes níveis e modos, mas em geral é utilizada para causar verossimilhança. Desde pequenos detalhes em ambientes que poderiam ser reais a criações de espaços improváveis, infinitas nuances de realismo podem ser definidas e buscadas no desenho

⁶O conceito de “atmosfera” é desenvolvido por Ines Gil em *A atmosfera no cinema. O caso de A Sombra do Caçador, de Charles Laughton. Entre onirismo e realismo.* (2005). Segundo Ines Gil, a atmosfera fílmica pode ser definida como “um espaço mais ou menos energético, composto por forças visíveis ou invisíveis, que têm o poder de desencadear sensações e afetos nos receptores.”

Segundo a autora, a atmosfera fílmica se divide em duas sub-categorias: atmosfera concreta e atmosfera abstrata. Sendo a primeira de natureza material, é essa que interessa mais a direção de arte, pois se constitui de fatores em sua maioria trabalhados pelo *production design*. Desse modo, componentes físicos, como chuva, sujeira, vento e etc. trazem ao espectador sensações psicológicas, como tristeza, medo, nojo, tranquilidade, etc.

⁷ O trabalho da construção de espaços para um produto audiovisual composto por imagens enquadradas em muito se difere do trabalho de um decorador de interiores reais.(cf Butruce, 1990 p. 27)

⁸ Vontade de um leitor ou espectador, de aceitar como verdadeiras as premissas de um trabalho de ficção, mesmo que elas sejam fantásticas, impossíveis ou contraditórias. É a suspensão do julgamento em troca da premissa de entretenimento. O termo é tradicionalmente aplicado na literatura, no teatro e no cinema, embora também possa ser considerado nos videogames. A expressão foi registrada em 1817 pelo poeta inglês Samuel Taylor Coleridge. SUSPENSÃO da descrença. in: Wikipedia: A enciclopédia livre. Disponível em <http://pt.wikipedia.org/wiki/Suspens%C3%A3o_de_descren%C3%A7a> Acesso em: 12 mar 2015

de produção de uma obra audiovisual. Se pintores criam uma realidade própria num quadro, *production designers* fazem o mesmo em seus filmes.

O *production designer* Ken Adam (*Goldfinger*, Guy Hamilton, 1964 e *Mr. Strangelove*, Stanley Kubrick, 1964) defende a possibilidade de se criar “realidades estilizadas”, situações reais dentro da fantasia do filme, mesmo que irreais para o mundo em que vivemos. Ken Adam explica que:

Quando *Goldfinger* estreou, recebemos cartas de pessoas que nos perguntávamos como conseguimos entrar em Fort Knox se não foi permitido nem sequer a entrada do presidente dos Estados Unidos. A verdade é que não rodamos nenhuma sequência no interior do Fort Knox. Recebi autorização para examinar o exterior, o qual reproduzimos em set nos estúdios Pinewood, mas o interior foi pura invenção. Na realidade, o ouro é muito pesado para ser empilhado tal como aparece no cenário, mas acreditei que se mostrássemos aos espectadores o interior do maior depósito de lingotes de ouro do mundo era mais que provável que desejaríamos ver torres de ouro de dezenas de metros de altura.⁹ (Ettedgui, ibidem p. 26)

Acrescenta-se ainda o que diz Dante Ferretti (*The name of rose*, Jean-Jacques Annaud, 1986 e *La nave va*, Federico Fellini, 1983):

Fellini também me ensinou uma impagável lição sobre o modo de manejar o realismo. Nos inícios de nossa colaboração, tive que desenhar um cenário em que havia um lavatório. Desenhei todos os detalhes da pia, como os grifos e os encanamentos. Enquanto via os desenhos, Fellini disse: Livre-se dos encanamentos.”. Ele concebia os filmes como sonhos, e argumentava que quando alguém sonha, nunca é como a realidade. Uma pessoa só vê aquilo que é fundamental dentro da ação de um sonho.¹⁰ (Ettedgui, Ibidem p. 51)

⁹ Cuando se estrenó *Goldfinger*, recibimos cartas de gente que nos preguntaba cómo habíamos obtenido permiso para entrar en *For Knox* cuando ni siquiera tenía permitido el acceso el presidente de los Estados Unidos. Lo cierto es que no rodamos ni una sola escena en el interior de *Fort Knox*. Recibí autorización para examinar el exterior, el cual reprodujimos en el plató de los estudios Pinewood, pero el interior fue pura invencion. En realidad, el oro es demasiado pesado para ser apilado tal y como aparece en el decorado, pero pensé que si mostrábamos a los espectadores el interior del mayor depósito de lingotes de oro del mundo era más que probable que desearan ver torres de oro de decenas de metros de altura.

¹⁰ Tradução nossa do livro originalmente em inglês traduzido para o espanhol: “Fellini también me enseñó una lección impagable sobre el modo de manejar el realismo. En los inicios de nuestra colaboración, tuve que diseñar un decorado en el que aparecía un fregadero. Con el fin de ser lo más realista posible, dibujé todos los detalles del lavamanos, como los grifos y las tuberías. En cuanto vio mi dibujo, Fellini dijo: “Olvídate de las tuberías”. Él concebía las películas como sueños y argumentaba que cuando uno tiene un sueño, nunca es como la realidad. Uno sólo “ve” aquello que resulta fundamental dentro de la acción del sueño.”

Dentro dos processos de realização cinematográfica, podemos ainda apontar a participação do *production designer* na pós-produção, tratando imagens com correção de cor, controle rítmico do filme durante a montagem, inserções e, atualmente em desuso, criando o design gráfico dos créditos do filme¹¹. Atualmente as equipes possuem profissionais específicos para tais trabalhos, mas defende-se o total acompanhamento do *production designer* nessa etapa capaz de fazer profundas modificações na imagem do produto, como alterações das cores de um cenário durante a correção de cor, tratamento de imagens, inserções de efeitos visuais, etc, oferecendo ao *production designer* novas áreas de atuação e soluções alternativas para levar à tela o que se deseja.

A questão que permeia a relação da imagem cinematográfica com o realismo vai além da intenção de criar realidades que conquistem o espectador. Admitindo que o cinema tomou um caminho diverso ao do teatro ou da pintura, por exemplo, em que profundos desafios à realidade são expostos, a busca (ou não) por uma possibilidade realista possui tendências próprias da linguagem cinematográfica estabelecida e atinge diretamente a prática da direção de arte.

No prefácio do livro *Film Architecture and the Transnational Imagination Set Design in 1930s European Cinema* (Bergfelder et al, 2007) é exposta a opinião de André Bazin sobre filmes que utilizam a direção de arte para criar ambientes e realidades improváveis, como no caso de *Das Cabinet des Dr. Caligari*¹² (Robert Wiene, 1920): “O realismo do cinema provém diretamente de sua natureza fotográfica(...) O cinema é inteiramente dedicado à representação, se não da realidade natural, pelo menos, de uma realidade plausível a qual se identifica com a realidade conhecida pelo espectador.” (Bergfelder et al, 2007, apud. Bazin, 1967 p. 108)¹³

Em seguida, desenvolve o autor do prefácio:

¹¹ Em filmes com maior dedicação à construção e manutenção da atmosfera fílmica, esse trabalho é ainda mais intenso e importante.

¹² Production designers: Walter Reimann, Walter Röhrig e Hermann Warm.

¹³ Tradução nossa de ‘the realism of the cinema follows directly from its photographic nature’ and goes on to argue that ‘cinema is dedicated entirely to the representation if not of natural reality at least of a plausible reality of which the spectator admits the identity with nature as he [sic] knows it’

Dada essa premissa, Bazin considera os experimentos expressionistas com o espaço e a cenografia como em *Das Cabinet des Dr. Caligari* (Wiene, 1920) e *Die Nibelungen* (Fritz Lang, 1924) como fracassos, visto que esses filmes desenvolvem suas estéticas sob a influência do teatro e da pintura e, como tal, violam a natureza intrínseca e a proposta do meio. As "deformidades da iluminação e decoração" desses filmes constituem para Bazin apenas um efeito barato e superficial.¹⁴

Devemos considerar o contexto e a época em que Bazin afirma tal posicionamento, visto que a teoria de que o realismo cinematográfico seria derivado da sua natureza fotográfica foi superada. India Martins explica:

Este debate entre um cinema que busca a representação da realidade — entendida como reprodução mecânica e objetiva da natureza tal como ela se apresenta — e o cinema que se vale do imaginário, se estende por toda história do cinema e ganha ênfase em função das características do aparato tecnológico de cada época. Em certa medida, estes dois estilos de representação almejam o mesmo resultado: alcançar o real — que para um se configura no realismo físico (reprodução e potencialização da natureza tal como ela é), para outro no imaginário (entendido neste contexto como uma recriação do real a partir da imaginação do cineasta). (2013, p.51)

Diante de diversos textos sobre a procura por realismo no cinema podemos entender o forte envolvimento do *production designer* nessa busca. Sendo o “desejo de real”¹⁵ e a criação da visualidade fílmica tão interligados, consideramos interessante apresentar a taxonomia proposta por Charles e Mirella Affron em *Sets in Motion: Art Direction and Film Narrative* (Affron, 1995), que em cinco categorias classifica diversas formas de criação do *production design* a partir de sua relação com a narrativa do filme, abordando nuances possíveis entre a fidelidade à realidade e a criação de imaginários.

A primeira categoria, intitulada “denotação”, seria aquela na qual o trabalho da direção de arte consiste num conjunto de sinalizações convencionais, genéricas à narrativa. Busca-se o efeito realístico em sua essência. Além disso, tal categoria se

¹⁴ Tradução nossa de “Given this premise, Bazin deems expressionist experiments with space and set design, such as *Das Cabinet des Dr. Caligari* (Robert Wiene, 1920) and *Die Nibelungen* (Lang, 1924) as failures, not least because these films developed their aesthetics under the influence of theatre and painting, and as such contravene the intrinsic nature and purpose of the medium. The “deformities of lighting and décor” these films employ constitute for Bazin merely a cheap and shallow effect.”

¹⁵ O termo é de Hans Ulrich Gumbrecht. Citado por India Martins no artigo “*Desejo de Real*” e busca pelo “*Realismo*” publicado na ECO-PÓS - Vol. 15, nº03, 2003, Rio de Janeiro.

apoiaria também no fato de que o que é frequentemente visto na tela tem maior aceitação pelo espectador como "crível" e, portanto, real. Com a repetição, o modo causa uma impressão de que os cenários "parecem certos" para o gênero em que o filme se encaixa, ressaltando-os em contrapartida. Não há exemplo citado dessa categoria no prefácio de Bergfelder, mas odemos apontar como exemplo a direção de arte do filme *O Céu de Suely* (Karim Ainouz, 2015)¹⁶.

Fig. 1: *Still* do filme *O Céu de Suely*¹⁷.



A segunda categoria, "pontuação", já apresenta alguma intervenção declarada na obra. Essa categoria de presença da direção de arte nos produtos audiovisuais marcaria pontos da narrativa, como momentos e personagens, convidando à leitura da parte do espectador, traz à tela elementos em geral discretos, mas que fugiriam do realismo casual em que nada necessariamente participaria ativamente da narrativa, do que é encenado. De qualquer forma, sua função está totalmente ligada à narrativa apresentada através do roteiro num filme, funcionando como uma espécie de "apoio"

¹⁶ Direção de arte de Marcelo Pedroso

¹⁷ Disponível em <http://www.adorocinema.com/filmes/filme-128291/> Acessado em 20/03/2017

ao texto, trazendo ênfase a pontos específicos. Um filme que pode ser considerado dessa categoria é *Bye Bye Brasil* (Cacá Diegues, 1980)¹⁸.

Fig. 2: *Frame* do filme *Bye Bye Brasil*. Cena da chuva de “coco ralado” dentro do circo.



Para as próximas categorias em que há maior interferência da direção de arte no resultado final dos filmes, argumenta-se sobre cenários que não buscam a realidade, mais próximos do que é executado no teatro, apresentando obviamente uma construção especial para o produto audiovisual. Dessa maneira, a cenografia de fato chama a atenção do espectador, mostrando obrigatoriamente a ele a presença de um trabalho de criação, representação e comunicação.

Um cenário categorizado por Charles Affron e Mirella Jona Affron como “embelezamento” possui ainda mais intensidade de design, contendo imagens realmente poderosas que além de fazerem parte da narrativa, organizam a narrativa de forma mais intensa do que uma simples pontuação de momentos e personagens.

Segundo os autores, este tipo apresenta um elevado nível de retórica. O realismo é relativamente contido em cenários que têm seus respectivos valores para a narrativa, carregando o espectador para que percebam o *production design* como uma

¹⁸ Direção de arte de Anísio Medeiros.

necessidade singular e específica da narrativa. Podemos exemplificar com o filme brasileiro *A Máquina* (João Falcão, 2005)¹⁹.

Fig. 3: *Still* do filme *A Máquina*²⁰.



Fig. 4: *Frame* do filme *A Máquina*.

¹⁹ Direção de arte de Marcos Pedroso.

²⁰ Disponível em: <http://arquivo.cinemaemcena.com.br/plus/modulos/filme/ver.php?cdfilme=3612>
Acessado em 20/03/2017.



Em seguida, chegamos à categoria dos cenários "artifício", que se aprofundam a ponto de fazer metáforas em relação à narrativa. Sendo notavelmente peculiares, os cenários obrigam o espectador a atentar-se em sua existência e singularidade, promovendo assim a importância da direção de arte. Filmes como o emblemático *Das Cabinet des Dr. Caligari* (Robert Wiene, 1920) apresentam essa forte intenção expressiva por parte dos cenários sempre em comunhão com a narrativa, nunca desafiando o que é proposto no roteiro, mas ambientando de maneira expressiva o que se passa narrativamente no filme. Os cenários aparentam obviamente terem sido construídos para a imagem cinematográfica não só por uma diferença com o "mundo real", mas também pela intenção em trazer à tela um ambiente alternativo ao que seria real, sendo cuidadosamente criado, geralmente de forma a aparentar improvável e lúdico. Como exemplo, temos a Série *Hoje é dia de Maria* (Luiz Fernando Carvalho, 2005)²¹.

²¹ Direção de arte de Lia Renha, com Raimundo Rodrigues como artista plástico.

Fig 5: *Still da série Hoje é dia de Maria*²².



Por fim temos a última categoria identificada pelos Affrons de intensidade de design é a chamada pelo autor de "narrativa", pois corresponde aos filmes que têm o *production design* como parte integrante da história contada, como um personagem. Os cenários são marcadamente delimitados, pois são, assim como personagens, apresentados ao espectador (e detalhadamente assimilados por estes) como uma figura existente para a narrativa como parte integrante da mesma. Mesmo nos cenários mais complexos, esses ambientes se tornam totalmente familiares ao espectador, que é capaz de descrever ricamente esse "ambiente-personagem". O exemplo citado é o filme *Rope*²³ (Alfred Hitchcock, 1948). Também a direção de arte da série *Castelo Rá-Tim-Bum* (Cao Hamburger, 1994)²⁴ representa essa categoria.

²² disponível em <https://www.flickr.com/photos/65757360@N03/6109612275> Acessado em 20/03/2017

²³ Não há crédito de *production designer*. Há somente o crédito de *Art Director*, atribuído a Perry Ferguson.

²⁴ Sem créditos de direção de arte.

Fig. 6: *Still da série Castelo Ra-Tim-Bum*²⁵.



Fig. 7: *Still da série Castelo Ra-Tim-Bum*²⁶



²⁵ Disponível em: <http://cmais.com.br/castelo/lana-e-lara> Acessado em 20/03/2017

²⁶ Disponível em: <http://www.spescoladeteatro.org.br/noticias/ver.php?id=2233> em 20/03/2017

2. HISTÓRIA DA DIREÇÃO DE ARTE NO BRASIL

Mesmo havendo escasso material bibliográfico sobre a direção de arte no Brasil, algumas obras que tratam da história do cinema brasileiro em geral trazem comentários sobre o tema. Dessas diversas obras Débora Butruce extraiu informações históricas e com elas construiu parte de sua dissertação de mestrado para o Programa de Pós Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense - PPGCOM. Apesar de estar focada no estudo da direção de arte no Brasil durante a década de 90, Débora pesquisou esses fragmentos da história da direção de arte e assim montou um panorama histórico que contém uma interessante “compilação de trechos” dedicados ao tema.

Esse capítulo é basicamente uma leitura de parte do trabalho de Débora Butruce, também se apoiando em informações contidas na Enciclopédia do Cinema Brasileiro (Ramos e Miranda, 2000), onde algumas informações básicas sobre o assunto foram encontradas. Contudo, a dissertação de Débora Butruce apresenta interessantes reflexões sobre as relações do cinema brasileiro de cada época com a execução da direção de arte.

Débora Butruce apresenta dados, reflexões e comentários em ordem cronológica e defende a importância de se considerar alguns fatores que sempre marcaram a direção de arte nas produções brasileiras, como a influência do teatro, de países estrangeiros e de avanços tecnológicos. Além da pesquisa e das reflexões da autora, esse capítulo busca apresentar uma leitura atual desse panorama, apoiada nas entrevistas realizadas com diretores atuais que também participaram e participam de alguma forma da construção dessa história pouco preservada. Parte dos filmes citados foram vistos para este trabalho. Contudo, alguns não foram encontrados ou não foram preservados.

Direção de arte - Panorama histórico

A proliferação de filmes de cunho jornalístico que reconstituíam e documentavam crimes até os primeiros anos do século XX pode ter sido responsável, ao menos no Brasil, pela representação realista que o audiovisual procura até os dias de hoje em seus diversos departamentos e estéticas. Segundo Débora, os documentários e reconstituições eram muito mais comumente realizados de maneira a buscar o realismo, ao menos até 1908 a inserção de alguma cenografia não foi identificada, surgindo apenas no lançamento de *Os Estranguladores* (Francisco Marzullo, 1908)²⁷. O filme não foi preservado e há poucas fotos, mas Débora Butruce comenta em sua pesquisa uma certa atenção à cenografia, com multiplicidade de cenários e algum cuidado estético na construção da visualidade do filme.

A autora sugere que o cuidado perceptível em relação às texturas, profundidade de campo e objetos cênicos têm origem na procura pela unidade visual do filme, que utiliza imagens captadas em interiores e exteriores, além de imagens de arquivo. E é nesse fato que vemos a influência de técnicas oriundas do teatro trazidas por profissionais da área. Técnicas como o *trompe d'oeil* (utilização de painéis como “cenários” planos pintados com técnicas de perspectiva na pintura para causar sensação de profundidade) e conteúdos como o teatro filmado, operetas e números de mágica são algumas das influências teatrais que se pode perceber na época.

O filme *Os Estranguladores* foi produzido pela produtora Photo-Cinematographia Brasileira que, ao contrário de outras produtoras da época, possuía estúdios próprios e quadro fixo de profissionais, figurando neste inclusive o cenógrafo italiano Francisco Marzullo, de origem teatral.

Com a inevitável presença teatral de diversas formas, a produção audiovisual tomou o rumo dos “filmes cantantes”, em que cantores e músicos sonorizavam o filme ao vivo. Tal prática obteve grande sucesso no país, e trazia algum incremento aos painéis com móveis e colunas. Diante do sucesso de filmes com melhor planejamento

²⁷ Considerado o primeiro filme de ficção no Brasil. Cenografia por Emílio Silva.

de cenários instaurou-se entre as produtoras da época a intenção de cativar o espectador através do trabalho da direção de arte. Nos anos seguintes filmes produzidos fora dos grandes centros de produção como o pelotense *Os Óculos do Vovô* (Francisco Santos, 1913)²⁸, apresentavam boas concepções visuais e construções espaciais para a época, com utilização de locações.

Fig. 8: *Frame* do filme *Os Óculos do Vovô*²⁹.



Conclui-se na pesquisa que a utilização no Brasil de técnicas trabalhadas anteriormente em outros países se relacionava com a presença forte de profissionais estrangeiros vindos de diversas áreas na indústria cultural da época. Tal influência condicionou a produção audiovisual do período (e várias seguintes) a seguir padrões consagrados na Europa e nos Estados Unidos, negligenciando o surgimento de vanguardas que se apresentou posteriormente.

Entrando na Bela Época do cinema brasileiro³⁰, com o domínio de Francisco Serrador e a tentativa acentuada de industrialização e controle de distribuição e

²⁸ Não tivemos acesso aos créditos do filme para nos informarmos sobre seu cenógrafo. Os fragmentos restaurados do filme encontram-se no site: PELOTAS, Capital Cultural in: Resgatando os óculos do vovô <<http://pelotascultural.blogspot.com.br/2012/04/resgatando-os-oculos-do-vovo.html>> Acesso em 12 mar 2015.

²⁹ Disponível em <http://pelotascultural.blogspot.com.br/2012/04/resgatando-os-oculos-do-vovo.html> Acessado em 20/03/2017

exibição, destacou-se para a cenografia da época a atuação como cenógrafo do diretor Luiz de Barros, tendo inclusive o domínio da criação de toda a visualidade dos filmes que dirigia, somando tarefas da cenografia à direção. “Sempre se responsabilizando pela autoria da obra, assim como pela sua produção, montagem, roteiro, cenografia e eventualmente fotografia”³¹. Tendo estudado cenografia em Milão, Luiz de Barros possuía e cultivava uma formação comparável aos diretores de companhias de teatro da época, produções que possuem até hoje divisões de trabalho em departamentos menos rígidas.

Nesse período, tentativas de adaptação do cinema produzido no exterior podiam ser encontradas, apesar da diferença orçamentária perceptível ao se comparar cenários do cinema de D. W. Griffith com o que era produzido no Brasil. Contudo, diversas técnicas cinematográficas dos Estados Unidos foram incorporadas nessa época, em sua maioria oriundas da imitação do que se via nas telas (enquanto a influência européia se aplicava mais ao teatro). Com referências estrangeiras, filmes brasileiros passam a inovar (entre os parâmetros internos) na linguagem, que até então era estruturada com frequência simplesmente a partir de quadros de ação completa e letreiros explicativos entre eles.

Em *Brasa Dormida* (Humberto Mauro, 1928)³² encontram-se enquadramentos e iluminação inovados por referências estrangeiras, além de algum encadeamento visual de planos, dependendo menos de letreiros para conduzir a narrativa. Débora identificou o interesse de composição dos quadros e expressão da narrativa através de objetos de cena. A autora percebe que, durante esse e os seguintes períodos, a caracterização por cenários, figurinos e objetos era quase exclusivamente para indicar classes sociais na intenção de simplesmente servir à narrativa.

³⁰ Período compreendido entre 1908 e 1911.

³¹ Retirado do verbete “Luiz de Barros” (Ramos e Miranda, 2000 p 48).

³² Cenografia também executada por Humberto Mauro.

Apesar da influência e até de certos investimentos, frequentemente havia grande despreparo de muitos técnicos dentro desse sistema, como podemos verificar no trecho de Maria Rita Galvão:

Fazia-se cinema sem ter a menor ideia do que fosse fazer cinema a não ser tentar imitar o que se via na tela vindo de fora; sem conhecimentos técnicos mais que amadorísticos; sem maquinária e material adequado; e sobretudo sem respeitáveis capitais. (...) Frequentemente os interiores eram filmados nos próprios quintais das casas dos produtores. (...) Alguns dos nossos técnicos, muitas vezes semi ou totalmente analfabetos, ficaram famosos entre os seus companheiros por sua extraordinária e inventiva capacidade de resolver problemas imprevistos durante as filmagens; dotados de grande habilidade mecânica, o cinema exercia sobre eles uma fascinação que os levava a procurar entender o funcionamento das máquinas, transformava-os em autodidatas. (Galvão, 1981, apud Butruce, 2010 p. 70)

Com um olhar crítico, é possível refletir sobre a formação de uma marca, mesmo que restrita às execuções técnicas, de uma prática de trabalho importante. Se Maria Rita Galvão se refere até ao reconhecimento dentro do ambiente de trabalho de certos profissionais, isso se daria através de uma prática comum no Brasil do aprendizado e admiração através da experiência, da ousadia e da criatividade. Fatores esses que, pode-se afirmar, ainda encontramos na relação de atuais diretores de arte brasileiros, que superam a falta não só de publicações escritas e manuais, mas também de cursos específicos sobre a profissão. Oriundos de diversas profissões e conhecimentos, arquitetos, designers e artistas plásticos “resolvem problemas” (como se refere Maria Rita Galvão) e produzem obras muitas vezes marcadas por estéticas importadas, mas de certa maneira (re)nascidas regionalmente³³.

Por sua vez, Débora Butruce observa a característica comum ao teatro que aparece nas produções cinematográficas do período: no trabalho cenográfico da maioria das obras pode ser visto que grande parte da ação se dá em alguma sala de visitas, sendo o núcleo narrativo do filme. Tal constituição era comum no palco, visto

³³ Apesar da reserva do atual capítulo ao panorama histórico, considero importante nesse momento a presença de uma reflexão a partir da citação de Maria Rita Galvão em seu texto de 1975 e a projeção desse tipo de atuação profissional na contemporaneidade, antecipando de maneira breve uma das questões tratadas no capítulo seguinte, ressaltando a importância do presente capítulo de abordagem histórica.

que dificilmente haveria mais de um ambiente até então dentro do teatro. Porém, o mesmo não se verificava em filmes com exploração de situações exteriores, em que a cenografia em geral era simplificada.

Assim, temos um cinema que apesar da incessante busca dos padrões estadunidenses é precário cenograficamente, causando insatisfação ao espectador que, influenciado pela estética realista em voga nas produções norte-americanas, encontra no cinema brasileiro uma cenografia “teatral” no sentido de restrita, sem profundidade e ao mesmo tempo de representação simbólica, precária. Devemos considerar também que o cinema sonoro ainda não havia se instalado no Brasil, facilitando o encaminhamento do consumo para produções estrangeiras.

Diante do interesse por filmes estrangeiros por volta de 1930, produtoras como a Cinédia, a Brasil Vita Films e a Sonofilms investiram em melhorias de estúdios e equipamentos, rumo à industrialização. Com equipes seguindo o modelo industrial e se adaptando ao cinema sonoro vindo de fora, em conjunto com a possibilidade de manutenção do *star system* corrente através de músicas populares já conhecidas pela população, o som trouxe uma nova oportunidade às produtoras, que se apoiaram em características nacionais para criarem filmes que muitas vezes se baseavam em números musicais, com cenografia de palco e estilização dos cenários, novamente tendo como referência estética o que podia ser encontrado no teatro de revista.

No quesito estético/cenográfico, *Bonequinha de seda*³⁴ (Oduvaldo Viana, 1936) é considerado um marco no cinema brasileiro por introduzir inovações técnicas num sofisticado trabalho cenográfico, conseguindo atingir (sobretudo cenograficamente) os padrões ditados pela revista *Cinearte*³⁵. O filme apresentava planos filmados com grua, maquetes, cenários construídos de forma mais realista que o comum para época, trucagens e *Back projection* (Ramos e Miranda, 2000, p.565) objetos de decoração,

³⁴Cenografia de Hipólito Collomb, caricaturista português que aderiu à cenografia no Brasil na década de 30. HIPOLITO Collomb. In: Lambiek Comiclopedia. Disponível em: <https://www.lambiek.net/artists/c/collomb_hipolito.htm> Acesso em 13 mar 2015

³⁵ Revista brasileira dedicada a debates sobre o cinema mundial, com edições de 1926 a 1942.

estilos e inspirações que compunham um ambiente sofisticado que situava a narrativa de maneira muito competente.³⁶

Estimulado pelo sucesso de *Bonequinha de Seda*, A Cinédia produz *24 horas de sonho* (Chianca de Garcia, 1941), com cenários e figurinos também de Hipólito de Collomb. Débora Butruce diz que os acabamentos dos cenários construídos em estúdio de maneira minuciosa são superiores aos já elogiados em *Bonequinha de seda*, apresentando texturas, volumes e profundidades com muito talento. Além disso, os cenários foram construídos não somente para enquadramentos calculados de acordo com a decupagem estabelecida anteriormente para o filme; os espaços possuem grande profundidade e detalhamento, trazendo muito mais possibilidades para enquadramentos e movimentações da câmera. Segundo a autora, o filme é considerado o primeiro a possuir cenários com teto no Brasil. (Butruce, 2010 p 85). A autora ainda afirma: “a cenografia em termos modernos nasce no Brasil nessa época.”

Desse marco na produção do país também participa *Argila*³⁷ (Humberto Mauro, 1940), da produtora Brasil Vita Films, filme que enfatiza nos cenários aspectos que vão além das distinções das classes sociais, auxiliando na caracterização psicológica dos personagens. Nesse filme a personagem principal é rica e mora em um palacete que não recusa a representação de uma classe social, mas também possui detalhes que o caracteriza como “um espaço referente à personagem”, com objetos decorativos de cerâmica, arte declaradamente apreciada pela personagem e que de certa forma traz informações a respeito dela.

Posteriormente, a mesma produtora daria origem ao filme *Inconfidência Mineira*³⁸ (Carmen Santos, 1948), filme que utilizou detalhada pesquisa de reconstituição histórica. Débora Butruce defende que, buscando muito realismo histórico, o filme deixa a desejar no quesito criatividade ao se render à fidelidade dos registros. Apesar de explorar texturas e efeitos gráficos, o filme apresenta cenários

³⁶ Retirado do verbete “Oduvaldo Viana” (Ramos e Miranda, 2000 p. 565).

³⁷ Filme sem crédito de cenografia nos créditos iniciais. Não tivemos acesso a créditos finais. Watson Macedo e Hipólito Collomb são creditados em “Montagem”.

³⁸ Cenografado por Watson Macedo.

construídos em tamanho natural, naquele momento impossíveis de serem enquadrados pela câmera com as lentes disponíveis. Assim, apesar dos ricos detalhes e pesquisas, no produto final todo esse trabalho acaba por ser pouco aparente, comprovando a necessidade do conhecimento específico da direção de arte, ou ainda o *production designer*, profissional que além de projetar espaços reais, os projeta também para o enquadramento da câmera, fazendo de seu trabalho uma produção específica que vai além do trabalho de um arquiteto, por exemplo (cf. Flaksman, 2010).

Com a criação da produtora Atlântida, em 1941, temos uma nova tentativa de desenvolver uma indústria cinematográfica no país. Em *Moleque Tião*³⁹ (1943) podemos destacar uma estética que se aproxima do neorrealismo italiano, com a utilização de locações e a valorização de uma ambientação mais popular. A busca de realismo se revela numa cenografia voltada à caracterização de classes sociais a partir dos ambientes do filme. Com uma pré-produção cuidadosa, o filme foi feito com base num detalhado *storyboard* produzido pelo cenógrafo Alcebíades Monteiro Filho, racionalizando a produção de maneira que contribui para um modo industrial de fazer cinema. No caminho dessa padronização, criam-se filmes que se voltam à comédia musical carnavalesca. Com cenários, fotografia e enquadramentos dedicados a contribuir para o desenrolar das cenas, muitas delas espetáculos musicais, a cenografia ao mesmo tempo se distancia da minuciosidade e se aproxima das estruturas teatrais, com fundos falsos e maquinária de espetáculo, desapegada da verossimilhança e do realismo, representando cenários e figurinos surreais que em alguns casos eram parte da narrativa, apresentando sonhos e devaneios dos personagens fantasiosos e estilizados.

Nesse novo caminho do cinema brasileiro posteriormente guiado por Severiano Ribeiro e suas claras intenções industriais, os cenários dos filmes passam a se encaminhar pra tal finalidade. Com custos reduzidos, os espaços presentes nos filmes

³⁹ Cenografia de Alcebíades Monteiro Filho. Nascido em Portugal e filho de artistas, o cenógrafo modernizou a técnica cenográfica ao utilizar estruturas de madeira e gesso. Foi assistente de Hipólito Collomb.

são poucos e genéricos, voltados para o desenvolvimento narrativo de maneira bastante funcional.

A época descrita é icônica para o cinema brasileiro, levando para o espectador a alternativa brasileira ao tradicional filme épico estrangeiro: os filmes carnavalescos e de paródia. Com ambientes temáticos como a Grécia Antiga, carnaval e *western*, muitos filmes conseguem se afirmar como sucesso de público com profunda estilização, como a existência de telefone e rádio dentro de histórias bíblicas, como em *Nem Sansão nem Dalila*⁴⁰ (Carlos Manga, 1954).

Com sucessos gigantescos, os filmes muitas vezes possuíam baixíssimos orçamentos, gerando assim dificuldades para a cenografia. Além de prazos curtos para montagem, materiais e mãos de obra mais baratas traziam resultados inferiores, causando assim a desaprovação da crítica, que voltava sua atenção à recém criada Companhia Cinematográfica Vera Cruz, em 1949.

Considerando a rejeição das produções destinadas ao público mais popular, uma elite paulista começou a produzir um cinema que satisfizesse o gosto mais apurado da classe alta. Com mão de obra européia e modelo de produção norte americano, a produtora possuía padrão internacional de qualidade em todos os departamentos, inclusive dos cenários e figurinos, produzidos por técnicos de outros países contratados por Alberto Cavalcanti. Contando com equipamentos e estúdios sofisticados, o Brasil sediou produções com nível de excelência até então inexistentes no país graças ao interesse da companhia.

Contudo, tal interesse elitizado da Vera Cruz era acompanhado de produções com acabamentos requintados que o realismo permitiria. Débora Butruce conta que para o filme *Tico Tico no Fubá*⁴¹ (Adolfo Celi, 1952) uma cidade cenográfica foi construída pela primeira vez no Brasil, mas os ambientes que representariam uma simples cidade do interior acabavam por se descaracterizar realisticamente para sustentar ricos acabamentos, com ruas demasiadamente limpas e harmonia

⁴⁰ Cenografia de Cajado Filho e figurinos de Both Vellez.

⁴¹ Cenografia de Aldo Calvo e Pierino Massenzi, ambos italianos.

arquitetural exacerbada. (Butruce, idem, p. 97). O mesmo pode-se dizer sobre o aclamado filme *O Cangaceiro*⁴² (Lima Barreto, 1953), com figurinos impecáveis, grande quantidade de cavalos (raros na realidade do cangaço) e filmado no interior de São Paulo, o filme muito se assemelha a produções do gênero *Western* em diversos aspectos, como roteiro, fotografia, montagem etc. Ismail Xavier comenta em *Sertão Mar* (2007, p. 151) que “Enquanto no filme de Glauber [*Deus e o Diabo na Terra do Sol*] o sertão é mundo dentro da história (...) em *O Cangaceiro* o sertão é mundo fora da história.”

Fig. 9: *Still* do filme *O Cangaceiro*⁴³.



⁴² Cenografia de Caribé e Pierino Massenzi. Os créditos do filme mostram muitos nomes estrangeiros, sobretudo nos cargos superiores.

⁴³ Disponível em <http://dooutroladodatela.com.br/cinema-brasileiro/o-cangaceiro/> acessado em 20/03/2017

Fig.10: *Frame* do filme Deus e o Diabo na Terra do Sol⁴⁴



Na década de 50, novos filmes de produções mais modestas que os luxuosos paulistanos pareciam se aproximar novamente do neorrealismo. O apelo popular se mostra nas caracterizações da realidade suburbana carioca, enaltecendo a simplicidade e dignidade do povo. Como exemplo temos *Agulha no Palheiro*⁴⁵ (Alex Vianny, 1952), em que a maioria das ações ocorrem no interior de uma casa de cômodos não muito delimitados, trazendo além do realismo das casas populares uma rica tridimensionalidade dos cenários, com ações distintas e em ambientes diferentes, mas num mesmo quadro. Texturas em papéis de parede e figurinos contribuía para a riqueza gráfica da direção de arte. Além disso, os elementos que constituíam os ambientes muitas vezes retratavam os personagens, seus hábitos e interesses. No filme, há uma boate irreverente que trabalha uma integração entre uma casa noturna convencional na época com elementos africanos, havendo números musicais típicos e ornamentos em palha.

⁴⁴ Disponível em <http://tvbrasil.ebc.com.br/cinenacional/episodio/deus-e-o-diabo-na-terra-do-sol> acessado em 20/03/2017

⁴⁵ Cenografia de Alcebiades Monteiro Filho.

Em 1951, temos o primeiro filme encontrado nessa pesquisa cenografado por uma mulher (Ramos e Miranda, 2000, p. 110)⁴⁶. O infantil *O Saci* (Rodolfo Nanni, 1951) tem como cenógrafa Tereza Nicolao, esposa do diretor Rodolfo Nanni e mãe do futuro cenógrafo dos anos 80 Pedro Nanni. O filme também é pioneiro entre os filmes dirigidos ao público infantil no país.

Nesse momento, podemos já perceber um encaminhamento das criações cinematográficas rumo ao retrato mais fiel do povo brasileiro, que mais tarde culminaria no movimento do Cinema Novo, havendo uma ruptura importantíssima com o cinema de estúdio de raízes estrangeiras.

A evolução tecnológica também muda a maneira de se produzir cenários. Novas possibilidades de enquadramentos, movimentações e locações se tornam possíveis e mais baratas com câmeras menores e mais leves, sendo necessário que os cenários atendam a essa mobilidade da câmera. A cenografia em estúdio se mostra incapaz de retratar a realidade nessa nova prática cinematográfica, levando a uma preferência das produções por locações.

Na geração do cinema novo, a procura por uma “brasilidade”, se caracteriza por uma maior dedicação à escolha de locações que levem à tela paisagens e construções essencialmente brasileiras, em especial ambientes naturais ensolarados e construções “artesanais” reais. Um destaque para o filme em cores *O Dragão da Maldade contra o Santo Guerreiro*⁴⁷ (Glauber Rocha, 1968). Filmado em negativos *Eastmancolor*, um dos primeiros tipos de negativo colorido do tipo *tri-pack*, possui cores vivas de boa definição.⁴⁸

⁴⁶ Retirado do verbete “Cenografia” (Ramos e Miranda, 2000, p. 110).

⁴⁷ Cenografia e figurinos de Helio Eichbauer, Gil Soares e Paulo Lima.

⁴⁸ ENCYCLOPAEDIA Britannica. In: Eastmancolor. Disponível em <<http://www.britannica.com/EBchecked/topic/177464/Eastmancolor>> Acesso em 13 de mar 2015.

Fig. 11: *Frame do filme O Dragão da Maldade contra o Santo Guerreiro*⁴⁹.



A fotografia dos filmes desse movimento era frequentemente muito bem trabalhada. Dando destaque à luminosidade solar, o cinema novo apresenta desde grandes contrastes de luz como no emblemático *Vidas Secas*⁵⁰ (Nelson Pereira dos Santos, 1963) a delicadas nuances como em *Terra em Transe*⁵¹ (Glauber Rocha, 1967), exibindo estéticas ousadas como a perda de informação a partir da luz estourada de *Vidas Secas*.

Terra em Transe também é uma importante obra do período para análise da direção de arte ao apresentar composições muito bem trabalhadas em locações. Com enquadramentos muito calculados e construção de linhas de força, foram produzidos diversos quadros de interessante profundidade e arranjo de elementos. Embora haja grande cuidado com a visualidade, não é a partir da pura cenografia que esse interesse se expressa, mas sim pelo posicionamento da câmera, sendo os elementos cenográficos mais utilizados como caracterização dos ambientes. Assim como em muitos outros casos, o filme não possui crédito de cenografia.

Outra obra icônica desse momento é o filme *Macunaíma*⁵² (Joaquim Pedro de Andrade, 1969). Com elementos do tropicalismo e da chanchada, os cenários trazem a

⁴⁹ Disponível em <http://www.cinemateca.gov.br/sessao/o-drag-o-da-maldade-contra-o-santo-guerreiro> acessado em 20/02/2017.

⁵⁰ Não há o crédito de cenografia e/ou figurinos nos créditos iniciais do filme.

⁵¹ Cenografia de Paulo Gil Soares, parceiro de Glauber Rocha em diversos projetos.

⁵² Cenografia e figurinos de Anísio Medeiros.

brasilidade de forma alegórica, sem buscar representar a realidade presente no país como almejava o Cinema Novo, mas construindo ambientes e figurinos improváveis a partir de referências regionais e da cultura popular. A partir de técnicas como a paródia, o filme se revela especialmente trabalhado no quesito visual. A exemplo da criação paródica temos o figurino do personagem principal ao se tornar um príncipe. Com a inegável base medieval, o figurino vai além do clichê monárquico ao utilizar cores, estampas e texturas quase “folclóricas” brasileiras. Já nos ambientes, podemos destacar o palácio do gigante Venceslau, que ostenta riqueza de maneira muito peculiar, como a decoração com estátuas humanas, havendo uma caricatura do que poderia ser um sujeito muito rico e soberbo.

Muitos outros pontos poderiam ser comentados nesse filme, que apresenta um trabalho cenográfico especialmente dedicado e saturado de objetos, cores, referências e intenções narrativas através do visível, em contraste com outras obras da época e do movimento artístico que se insere.

Aproximadamente na mesma época, temos também o cinema marginal, cenograficamente marcado por locações reais pouco trabalhadas para os filmes e montagens em estúdio de maneira bastante artificial e representativa. Filmes policiais como *O Bandido da Luz Vermelha*⁵³ (Rogério Sganzerla, 1968) trazem o ambiente urbano e a burguesia consumista de maneira caricata em montagens fragmentadas e de ritmo rápido. Participando da não-linearidade de vários aspectos do filme, os espaços também são fragmentados e retratados por enquadramentos incomuns.

Com o fim da década de sessenta e o recrudescimento do regime militar no Brasil, vemos o cinema brasileiro tomando um novo rumo que levaria ao advento das pornochanchadas, comédias de baixo orçamento que atraíam o público com popularidade e erotismo. Esse cinema de mercado produzido com baixos custos é quase sempre composto por cenografia precária, muitas vezes sem sequer ter profissionais da área citados em créditos dos filmes.

⁵³ Cenografia de Andrea Tonacci <3, além de autor de diversos filmes, fotógrafo premiado do curta *Documentário* (1966), também de Rogério Sganzerla.

De certa forma, a economia de recursos nas pornochanchadas e nos filmes categorizados como “boca do lixo” acabou por afirmar a estética desses gêneros, hoje reconhecíveis também pela característica dos cenários toscos, figurinos pouco trabalhados (e em alguns momentos inexistentes!) e frequentemente caracterização de personagens muito rudimentar.

Com o incentivo financeiro vindo do Estado, filmes históricos foram produzidos, num esforço para a promoção de filmes que não possuíssem o erotismo popular da época. *Independência ou morte*⁵⁴ (Carlos Coimbra, 1972) é resultado desse projeto concebido pela ditadura militar e sua moralização. Ostentando cenários e figurinos de qualidade técnica, o filme de época que teve como cenógrafo e figurinista o renomado Campelo Neto não vai além da fidelidade à época que retrata, sem inovação artística na escolha estética do filme.

Estando as produções televisivas em crescimento na década de setenta, Débora cita a teoria de Ortiz Ramos (apud. Butruce, 2010), que considera duas tendências distintas para a produção cinematográfica brasileira na época: as de baixo orçamento, que se dedicavam à comédia erótica, e as de maior orçamento, promovidas por profissionais oriundos da televisão, como cenógrafos, roteiristas e atores, participando do *star system* e apresentando roteiros que se assemelhavam com o que se via na televisão. Entre esses filmes, *A estrela sobe* (1974) e *Dona Flor e seus dois maridos* (1976), ambos de Bruno Barreto e ambos com crédito de cenografia atribuído a Anísio Medeiros, além das primeiras comédias para o cinema do grupo “Os Trapalhões”, direcionadas para o público infantil e produzidas de maneira industrial.

Com essa onda de projetos comerciais e direcionados ao mercado através do enquadramento televisivo (se apoiando no *star system* e com linguagem semelhante à da televisão), podemos perceber que a cenografia passa a receber um cuidado mais dedicado e produzida por uma nova geração de cenógrafos especializados. Torna-se

⁵⁴ Cenografia de Campelo Neto, cenógrafo de superespetáculos históricos e, aos anos 80, de pornochanchadas.

frequente a utilização de estúdios e objetos de cena de maneira conceituada, baseada no estudo dos personagens, ambientes e atmosferas.

Entrando na década de oitenta temos *Pixote, a lei do mais fraco* (1980), dirigido por Hector Babenco, um filme relevante por trazer ao público uma estética diversa da oriunda da Boca do Lixo e do cinema de mercado que visava a industrialização. No aspecto estético, *Pixote* traz influências do gênero policial, com cenografia realista e mais dedicada à composição de ambientes e caracterização de atores, pretendendo formar uma estética quase documental, mas sendo atenta a questões visuais como paleta de cores e atmosfera.

Quatro anos depois um filme do mesmo diretor, *O beijo da mulher aranha* (1984) é o primeiro a apresentar crédito de “Diretor de arte” para Clóvis Bueno⁵⁵. Sendo uma co-produção estadunidense, o termo utilizado desde a década de trinta chegou a uma produção brasileira, trazendo compreensão e repercussão do trabalho do profissional diretor de arte em um filme brasileiro. Tal filme mostra que além do reconhecimento, a direção de arte possui um bom espaço na experiência fílmica. Carregando diversos códigos de gêneros e caracterização por meio do trabalho de espaços, objetos e maquiagem, o filme ainda apresenta de forma sutil no figurino representações do que se passa na narrativa.

Débora Butruce considera que os anos oitenta foram marcados por filmes não realistas, requisitando profissionais capacitados para criar e realizar cenários, figurinos e caracterizações de personagens que vão além do real e do comum. Contudo, após o fim da Embrafilme (Empresa Brasileira de Filmes Sociedade Anônima) e do CONCINE (Conselho Nacional de Cinema), em 1990, há um brusco corte nas produções não pornográficas devido à impossibilidade de se conseguir recursos financeiros para realização.

⁵⁵ Diretor de arte dos filmes *Pixote, a lei do mais fraco* (1980) e *O beijo da mulher aranha* (1984). Relatos e imagens dos dois filmes, bem como sobre a carreira de Clóvis Bueno se encontram no livro de Vera Hamburger *Arte em cena - A direção de arte no cinema brasileiro*.

Com a instauração da Lei do Audiovisual e o prêmio Resgate do Cinema Brasileiro, nos anos de 1993 e 1994 novas produções cinematográficas brasileiras começaram a se iniciar, movimento que foi chamado de “a retomada do cinema brasileiro”. Contudo, as novas produções muitas vezes são caracterizadas por um cinema asséptico, inofensivo devido à seleção para obtenção de financiamento e investimento que envolvia escolhas de órgãos públicos e grandes empresas financiadoras. Pode-se também apontar uma preocupação com a boa apresentação dos filmes, característica que cria um julgamento de valor muito forte sobre o projeto visual.

Observando que a direção de arte dos filmes brasileiros da época se aproximava cada vez mais do modelo televisivo, Butruce apresenta uma hipótese baseada em depoimentos de diretores de arte em mesa no seminário da edição de 2013 da *Semana ABC* promovido na Associação Brasileira de Cinematografia em 2003. Para ela essa nova possibilidade orçamentária relativamente mais consistente recairia sobre a direção de arte dentro dos orçamentos dos filmes. Tal verba frequentemente foi investida na construção de cenários, aquisição e aluguel de objetos, figurinos e material para caracterização, sempre seguindo um modelo de investimento que priorize o aspecto publicitário e assim atraindo o público pela verossimilhança e bom acabamento, escolhas seguras de comunicação com o espectador. Tal atitude vai em direção contrária ao incentivo autoral e de criação de cenários que tragam novas experiências ao espectador.

Um filme do período que traduz esse interesse da época, além de *Carlota Joaquina*⁵⁶ (Carla Camurati, 1995), é *Guerra de Canudos*⁵⁷ (Sérgio Rezende, 1997), que apresentava expressão fidedigna do tempo e local históricos, e também cenários, figurinos, objetos e caracterizações de acabamento notável. O filme foi considerado

⁵⁶ Direção de arte de Emilia Duncan e Tadeu Burgos, que juntos a Marcelo Pies fizeram também o figurino do filme.

⁵⁷ Direção de arte de Claudio Amaral Peixoto.

uma superprodução de grande orçamento e atraiu o interesse da Rede Globo de Televisão, que o exibiu em formato de minissérie dentro da programação.

Posteriormente, em *Central do Brasil*⁵⁸ (Walter Salles, 1998), temos uma direção de arte muito expressiva e simbólica, que atenta para os símbolos que as locações, figurinos, cores e texturas trazem para a obra final. Com trocas de figurinos que acompanham momentos de mudança para os personagens, locações marcadas por diferenças sociais da cidade do Rio de Janeiro e cores e texturas que acompanham os sentimentos e sentidos dos personagens principais durante a viagem, o filme traz ao espectador a prazerosa experiência de prestigiar uma direção de arte completa, que além de sustentar a narrativa, se revela como construtora de diversas atmosferas e caracterizações de personagens que formam o conjunto do filme. Débora Butruce aponta diversas passagens do filme que mostram esse trabalho minucioso da direção de arte em *Central do Brasil*. Destaca ao fim: "Central do Brasil confirma que mesmo que o trabalho da arte esteja imbricado, a priori, com a materialização de certa concepção fílmica, sua atuação permanece expressiva" (Butruce, 2010, p. 154).

⁵⁸ Direção de Carla Caffé e Cassio Amarante, ambos entrevistados para o *A influência da tecnologia nos processos da direção de arte no cinema brasileiro pós-retomada (anos 90)*.

3. PRÁTICAS DA DIREÇÃO DE ARTE NO BRASIL

Este terceiro capítulo origina-se da pesquisa teórica e de campo sobre a direção de arte no Brasil. Temos como recorte relatos sobre a prática de alguns diretores de arte contemporâneos, que ao revelarem detalhes de seus trabalhos e métodos apresentaram amostras interessantes do exercício da profissão no Brasil. Esses relatos heterogêneos de profissionais que produzem diferentes obras exibem a relação da direção de arte com a produção audiovisual, com diversas linguagens, formatos, intenções e orçamentos. Assim, apresentaremos fragmentos dos relatos sobre o trabalho da direção de arte que dialogam muito entre si e nos levam a interessantes reflexões sem a pretensão de traçar uma prática geral brasileira, visto a impossibilidade de se generalizar um trabalho tão heterogêneo.

Compararemos aqui a prática da direção de arte no audiovisual industrial estrangeiro, de grandes orçamentos e com grandes equipes, descrita em manuais e em entrevistas transcritas, com o exercício da profissão no Brasil, analisada por meio de entrevistas executadas por mim e pela orientadora India Martins para o projeto *A influência da tecnologia nos processos da direção de arte no cinema brasileiro pós-retomada (anos 90)*, visitas, estágios e estudo bibliográfico, além do levantamento histórico da participação da direção de arte em filmes brasileiros do século XX.

Uma das mais importantes questões que permeiam as diferenças da direção de arte pesquisada no Brasil com a praticada dentro de grandes produtoras se traduz na diferença conceitual entre "diretor de arte" (ou diretora de arte) e *production designer*. Entendemos nessa pesquisa que a participação de um *production designer* estrangeiro numa produção industrial norte americana, por exemplo, é muito mais preservada e extensa que a comum influência da direção de arte no Brasil. Em diversas entrevistas com estrangeiros podemos depreender que o tempo e orçamento para pesquisa de referências e intenções, desenhos e até a construção de maquetes são em geral muito maiores que o disponibilizado pelas produções relatadas por brasileiros. Fabiana Igrejas, diretora de arte do filme *De pernas pro ar 2* (Roberto Santucci, 2012) confessa

dificuldades para obter tempo, dinheiro e conversas com a direção para a pré-produção, e reclama, assim como Paulo Flaksman, que nunca foram convidados para acompanhar uma pós-produção.

Sabemos que orçamentos mais modestos podem ser a origem dessas dificuldades, que já se tornaram um costume, afastando o profissional de se dedicar a todo o processo de criação da visualidade fílmica. Assim, mesmo com toda a dedicação criativa dos diretores de arte, o trabalho de *production designer* muitas vezes acaba por se limitar ao trabalho da cenografia, se dedicando apenas à concepção e construção de cenários a serem filmados.

Como reflexo dessa tendência, vemos que os diretores de arte entrevistados apresentam uma preocupação em negociar tempo, dinheiro e participação criativa que pouco se encontra em relatos de *production designers* estrangeiros, os quais em sua maioria exibem descrições sobre longos projetos, maquetes e pesquisas, além da participação na escolha da iluminação e montagem.

Mais que qualquer diretor (ou diretora) de arte estrangeiro(a) pesquisado(a), os diretores de arte brasileiros assumem que o orçamento e o tempo de pré-produção impostos para eles muito raramente é confortável para a invenção de realidades, criação de atmosferas, construção de cenários e intervenção nos espaços existentes. Com cronogramas reduzidos e orçamentos apertados, Fabiana Egrejas explica que muitas vezes sugere à direção e produção dos filmes uma menor variedade de cenários para poder investir mais tempo e dinheiro em um menor número de espaços, mas construídos com mais cuidado.

A questão orçamentária parece também influir de forma muito negativa na possibilidade de escolha da direção de arte entre montar um cenário em estúdio ou adaptar uma locação já existente para construir um cenário a ser filmado. Nos relatos dos entrevistados brasileiros, é o orçamento que define se o filme será rodado em estúdio ou locação, transferindo essa escolha fundamental muitas vezes para a produção do filme. Na minha experiência em estágios de produções brasileiras para televisão (sem considerar filmes universitários) não imaginara que a direção de arte

poderia escolher se pretende montar um cenário em estúdio ou usar uma locação, visto que o custo mais baixo sempre venceria. Na maioria das vezes as locações são mais baratas, e o estúdio só é cogitado em situações muito específicas do roteiro.

Richard Sylbert (*Chinatown*, 1974 e *O bebê de Rosemary*, 1976, ambos de Roman Polanski), um diretor de arte de tendência conservadora, participante de projetos de orçamentos mais generosos, defende categoricamente a montagem exclusiva de cenários em estúdio para as filmagens. Segundo ele, “cada tomada se baseava nos seus *storyboards* e o filme podia ser rodado integralmente sem necessidade de sair do estúdio. Aquilo sim era *production design*”⁵⁹.

Já Allan Starski (*Schindler's List*, Steven Spielberg, 1993 e *Washington Square*, Agnieszka Holland, 1997) considera interessante a possibilidade de utilizar os dois tipos de cenários, sempre dando atenção ao fato de que em muitas locações as autorizações para alterações são restritas, muitas vezes impossibilitando a utilização do local. Segundo o *production designer*, de nada serve uma locação incrivelmente bonita se o proprietário proíbe qualquer alteração.

Sob outro ponto de vista, o *production designer* chinês Cao Jiuping (*Red sorghum*, 1987 e *Keep cool*, 1997, ambos dirigidos Zhang Yimou) alega se interessar pelo realismo, e defende a utilização de locações para seus cenários ao perseguir a estética realista. Segundo o diretor, o encontro com a locação faz parte de seu processo criativo, que se baseia nas características existentes da locação para inventar o cenário, que conta com o realismo de locais que possuem sua história, suas marcas do tempo e vivências. Segundo o diretor, um set de filmagem vazio não lhe proporciona inspiração para o desenho do filme.

Apesar das diferentes opiniões e argumentos dos diretores de arte estrangeiros, entre os diretores de arte brasileiros entrevistados somente Paulo Flaksman apresenta um claro posicionamento de preferência entre locações e estúdio, muito pautada na possibilidade orçamentária, mas que ao menos traz a possibilidade de diálogo sobre

⁵⁹Tradução nossa de " Cada toma se basava en sus storyboards y la película pudo rodarse integralmente sin necesidad de salir del estudio. Aquello si que era diseño de producción"

essa escolha com a produção do filme, algo que não é relatado por outros diretores de arte entrevistados. Para Paulo, a escolha entre locação e estúdio como set de filmagem não deve ser automaticamente ignorada, considerando simplesmente que o dinheiro gasto em locação seria sempre menor. Segundo ele, no caso de longas produções filmadas em grande parte num mesmo estúdio, a praticidade de se filmar mais tempo num só local gera uma economia para a produção dos custos de transporte de materiais e de equipes. Contudo, Paulo vê nesse argumento uma chance de negociar o uso de estúdios, mas não a autonomia de definir qual tipo de espaço será utilizado.

Mas apesar das aparentes restrições impostas pelos baixos orçamentos, nem sempre o relativo pouco dinheiro é o vilão que cerca o trabalho criativo da direção de arte. No subcapítulo a seguir pode-se entender que a necessidade de custos mais baixos caracteriza a direção de arte em diversos aspectos, levando inclusive à amplitude de possibilidades dentro do departamento e uma mais aprofundada participação em outras áreas da construção da visualidade fílmica.

3.1. A tecnologia e a direção de arte no Brasil

De maneira superficial, pode-se afirmar que os avanços tecnológicos recentes (após a retomada do cinema brasileiro ocorrida nos anos 90) diminuíram vários custos para as produções audiovisuais. Armazenamento de material filmado digitalmente, inserção de imagens, computação gráfica, animações e muitas outras facilidades anteriores como o essencial telefone celular reconfiguraram não só os orçamentos, mas diversas etapas da produção cinematográfica, influenciando até na constituição das equipes e em seu relacionamento.

De maneira peculiar, diretores de arte brasileiros comentaram sobre como a tecnologia trouxe autonomia e maior abrangência no trabalho da direção de arte.

Paulo Flaksman, em momento não gravado da entrevista, comentou sobre a democratização da visualização do plano filmado em tempo real. Durante a maior parte da história do cinema, apenas quem via o que estava sendo filmado era o(a)

operador(a) da câmera (às vezes, nem sequer a direção de fotografia). Sem a visualização, era difícil para os diretores de arte manterem o domínio da organização do espaço criado em um plano fílmico. Hoje equipes maiores mesmo que com orçamentos modestos podem contar com mais de um *videoassist*, em que a direção de arte pode ver com conforto o que está de fato sendo enquadrado, além dos efeitos da iluminação em seus cenários. Desse modo, seu trabalho se estende, ao menos no momento da gravação, ao cuidado com toda a visualidade fílmica, podendo então de certa forma alcançar parte da atividade de um *production designer*.⁶⁰

Anos após a conquista da visualização em tempo real, outra conquista mais recente foi causadora de uma profunda e importantíssima mudança que ainda está em evolução no Brasil, levando a direção de arte em direção ao posto de *production design*. Em entrevista (Ettedgui, 1999 p. 190), o *production designer* Nigel Phelps (*Pearl Harbor*, Michael Bay, 2001) conta sobre sua autonomia para acrescentar em seus esboços definições sobre a iluminação de um plano. Sem perspectiva dessa abrangência no Brasil pelo caminho da revisão dos costumes, é o avanço tecnológico que traz ao audiovisual brasileiro uma participação da direção de arte também na iluminação do filme. Com câmeras modernas que captam imagens sem precisar de potentes refletores, é recorrente a utilização de luzes inseridas em elementos do cenário e cada vez menos importante a iluminação pesada e cara do passado. Fabiana Egrejas relata que:

As câmeras novas digitais precisam de muito pouca luz. Antigamente, tinha muito refletor, muita luz externa, luz que não aparece, luz que não era cenográfica. Hoje em dia os fotógrafos estão tendendo a trabalhar muito com a luz da cena (...) Chega o diretor de fotografia e fala "eu não vou usar luz externa, toda a luz que eu vou usar é a luz da cena, então eu preciso de mais

⁶⁰ Essa colocação foi retomada posteriormente durante a entrevista com o diretor de arte Jean Louis-Leblanc: "(...)É muito pertinente sua pergunta (sobre antes da "democratização" dos *video-assist*), porque isso é uma coisa que a classe, os diretores de arte, sempre reclamaram e continuam reclamando. A gente muitas vezes fica quase sem acesso à imagem que está sendo filmada, gravada. Tem esse problema de você não poder controlar o quadro, não saber exatamente, mas o problema é que você como diretor de arte, fica quase como um contrarregra. Porque eles estão embaixo do pano preto e falam "põe uma cadeira lá embaixo da janela".Aí perde-se a lógica, perde-se o pensamento, perde-se a sabedoria, perde-se tudo, porque você não está vendo o quadro." LEBLANC, Jean Louis, entrevista realizada no dia 5 de julho de 2013, Rio de Janeiro.

três abajures, preciso que aquela luz seja fria ou quente...” Aí você começa a ter que desenhar a luz para imprimir, que não é a luz só de desenho, de desenho de arquitetura, e isso é uma coisa que eu tenho visto que está aumentando. (...) Na busca de perfeição e eficiência eu tenho acrescentado aos meus orçamentos e à minha equipe essa parte de fotografia também, porque a demanda é cada vez mais presente. Eu já entendi que eu tenho que fazer isso também.⁶¹

Adicionalmente, é importante considerar outras influências da tecnologia na direção de arte no Brasil, como a facilidade com que se utiliza camadas inseridas digitalmente, computação gráfica e planejamento por maquetes digitais. Na primeira técnica, o uso do *Chroma Key*⁶² facilitou muito a criação de cenários. Fabiana Igrejas nos explica que se antes o ambiente externo visível através de uma janela tinha que ser real ou um *Skyline*⁶³, hoje um bom *Chroma Key* pode ser instalado e bem iluminado com custos bem inferiores aos das soluções antigas, para posteriormente ser substituído por qualquer imagem, de maneira muito realística e quase imperceptível mesmo para os mais atentos espectadores. Assim, com espaços, custos e tempo reduzidos, maior é a mobilidade de orçamento e prazo para os diretores de arte atuais.

Também dentro do relato da diretora de arte Fabiana Igrejas estão a utilização de CGI⁶⁴ para incorporação de animações ao plano filmado tanto de maneira estilizada quanto realista e a utilização de softwares de construção de maquetes digitais, como o *SkechtUp*. Esse último traz ao diretor (ou à diretora) de arte de projetos com baixo orçamento e pouco tempo para realização a possibilidade de criar plantas em 3D a um custo muito menor, exigindo menos tempo de trabalho na construção. No livro *Diseño de producción & dirección artística: Cine* (Ettedgui, idem), alguns diretores de arte

⁶¹EGREJAS, Fabiana, entrevista realizada no dia 4 de fevereiro de 2013, Rio de Janeiro.

⁶² *Chroma key* é uma técnica de efeito visual que consiste em colocar uma imagem sobre uma outra através da anulação de uma cor padrão, como por exemplo o verde ou o azul. O objetivo é eliminar o fundo de uma imagem para isolar os personagens ou objetos de interesse que posteriormente são combinados com uma outra imagem de fundo. CHROMA Key. In: Wikipedia: a enciclopédia livre. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Chroma_key> Acesso em: 12:mar 2015.

⁶³ Uma grande paisagem desenhada ou impressa posicionada atrás de uma janela cenográfica, para representar um plano de ambiente externo. Para um bom funcionamento da técnica, é necessária uma distância de pelo menos quatro metros entre a janela cenográfica e o painel *skyline*.

⁶⁴ *Computer-generated imagery*, conhecida no Brasil como computação gráfica.

também relatam a importância de se construir maquetes para ter uma melhor visualização do que se pensa. Muitos a definem como essencial para a continuidade do projeto, para, como diria Wynn Thomas (*Do the Right Thing*, 1989 e *Malcon X*, 1992, ambos de Spike Lee), “elaborar um vocabulário visual comum (à equipe)”.

Entretanto, poucos produtos audiovisuais contemporâneos contam com a facilidade de diálogo que as maquetes trazem, devido ao tempo e custo demandados para sua produção. Sendo o *SkechtUp* um *software* de fácil operação, é comum encontrarmos diretores de arte que utilizam a ferramenta com frequência, melhorando assim a comunicação com os profissionais da equipe e com outras equipes. A exemplo temos imagens cedidas pela diretora de arte Fabiana Egrejas: a primeira imagem foi criada na pré-produção do filme *De pernas pro ar 2* como maquete digital. A segunda é o cenário produzido pela equipe de arte, com base no documento gerado digitalmente.

Fig. 12: Projeto de cenário *De pernas por ar 2*.

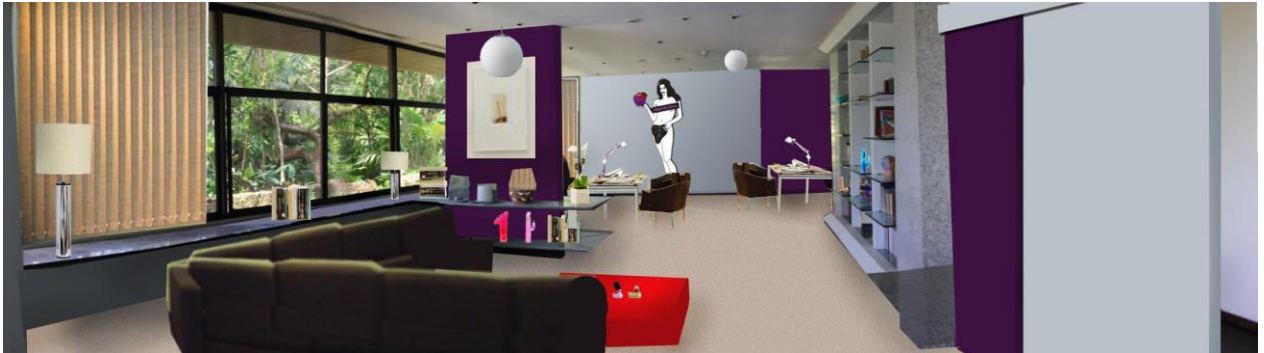


Fig. 13: Cenário concluído *De pernas pro ar 2*.



Com o cenário desenhado em 3D em mãos, tanto a equipe técnica quanto a própria direção podem ter melhor visualização de como ficará o cenário muito antes de ser montado, reduzindo assim a possibilidade de erros e inadequações. Igualmente, objetos também podem ser projetados em 3D antes de serem feitos ou encomendados, trazendo a possibilidade da direção de arte se dedicar à criação e delegar a assistentes a execução de vários procedimentos que antes demandavam muitas explicações ou mesmo a presença do diretor (ou diretora) de arte.

Além da inovação com a utilização de plataformas digitais como auxílio para a construção dos cenários, o design visual atualmente pode ser muito mais trabalhado na pós-produção. Se antes apenas se podia corrigir a cor e sobrepor imagens através de técnicas analógicas caras de mesclagem, hoje pode-se incluir, sem que o espectador perceba, infinitas camadas de imagens e objetos, além é claro da animação em 3D e complexas alterações cromáticas.

Mas Paulo Flaksman, em sua entrevista, entende que as transformações tecnológicas são motivadas por interesses econômicos. Por isso, tais transformações só têm sua razão de ser se diminuírem custos e tempo de dedicação. Entretanto, segundo o diretor de arte, as exigências de produção já assimilaram essa tecnologia, mantendo as equipes com tempo e orçamento apertados, perpetuando assim a dificuldade gerada pela pressa e economia de recursos.

3.2. A relação dos diretores de arte entrevistados com seus respectivos trabalhos

O presente subcapítulo se baseará nos relatos dos profissionais entrevistados ao revelarem suas motivações na realização de seus trabalhos, seus métodos de pesquisa e processos criativos. Com base nesses relatos apresentados, traçamos as diferenças entre as realizações dos diretores de arte, e como essas diferenças produzem resultados diversos, únicos, contribuindo assim para a criação e desenvolvimento de um “estilo” próprio de cada profissional.

Em parte devido à diversidade de formações (acadêmicas e profissionais) entre os diretores de arte entrevistados, temos definições muito diferentes da profissão para cada um deles. Nesse trabalho apresentaremos comentários de cinco dos diretores de arte entrevistados, sendo eles a designer Fabiana Egrejas, o artista plástico Raimundo Rodrigues e três arquitetos: Cassio Amarante, Paulo Flaksman e Jean Louis Leblanc.

Como ponto de partida, tomaremos o relato da diretora de arte Fabiana Egrejas sobre a motivação que a guia em seu trabalho. Segundo ela, sua formação em design a orientou a trabalhar com o audiovisual de uma maneira comparável à prática publicitária. Considerando um filme como um produto visual, o designer (e, também, de acordo com Fabiana, o *production designer*) direciona seu trabalho para criar a identidade visual desse produto, o torna único e atrativo através de seu trabalho.

Fabiana ainda complementa, explicando seu interesse em participar de todas as etapas da criação dessa identidade visual dentro da pré-produção, produção e pós-produção audiovisual, concebendo além da direção de arte propriamente dita todos os materiais de divulgação e distribuição, como cartazes, embalagem do DVD e créditos do filme.

Com essa visão, Fabiana defende a busca da direção de arte pela melhor linguagem visual para apresentar uma história, um roteiro, que é o que vai de fato tocar o espectador. Podemos compará-la assim a diversos diretores de arte que defendem a criação de atmosferas especiais para cada momento de cada filme, sem uma dedicação especial à execução de um trabalho autoral para além do produto audiovisual, do plano fílmico.

Além disso, Fabiana expõe sua opinião sobre a prática da direção de arte, nos dando a entender que antes de se preocupar com a construção de um “cenário autoral” a diretora de arte se dedica a outras finalidades da comunicação, como a propagação ideológica e política:

Eu acredito no poder da imagem. Eu acho que se Bollywood fosse tão forte quanto Hollywood a gente estava agora de Sari fumando Bidis. Mas a gente tá vestido de ocidental, a gente tá com todo esse comportamento ocidental porque a gente acostumou a ver aquilo e a gente repete por imagem porque é humano fazer isso (...). Quando eu participo da criação da imagem eu acho que

se eu puder colocar um pouco do que eu penso ali eu estou contribuindo para o mundo, de certa forma, ficar um pouquinho do jeito que eu gosto. (...) acredito no cinema como política de construção de uma sociedade.⁶⁵

Com um outro enfoque, Raimundo Rodriguez argumenta sobre a construção da visualidade fílmica de uma maneira totalmente diversa à apresentado por Fabiana ao se posicionar como artista plástico que ostenta um estilo próprio, que existe independentemente da obra audiovisual a ser construída. O diretor de arte defende que a direção do filme deve considerar o estilo do “diretor de arte-artista” para escolhê-lo para sua obra, caracterizando-a, dessa maneira, com o trabalho artístico do diretor (ou diretora) de arte convidado, enfatizando assim o conceito de estilo.

Raimundo trabalha de uma maneira muito diferente dos outros diretores de arte entrevistados por se relacionar muito menos com o processo cinematográfico em si. O artista plástico começou a trabalhar com audiovisual somente após seu trabalho como artista plástico já bastante desenvolvido. Convidado por Luiz Fernando Carvalho para participar de um projeto ainda de forma não especificada em 1994, somente em 2004 o projeto se consolidou, o *Hoje é dia de Maria*⁶⁶.

Nós criamos um núcleo de arte para atender o programa. Uma coisa absolutamente nova dentro da televisão. Não era direção de arte. A direção de arte foi feita pela Lia Renha. Não era produção de arte. Era um ateliê que produzia coisas especiais para o programa, para a minissérie. (...) A minha função é muito complexa. Quero dizer, não sou um diretor de arte. (...) eu não me considero um diretor de arte. Sou mais um artista dentro de uma função que é dar essa cara para o programa, para o filme, para o documentário.⁶⁷

O artista, em outros momentos da entrevista, explica que prefere se manter fora que questões com a direção e a produção do filme, fixando seu trabalho na parte criativa das artes plásticas que compõem a direção de arte, sendo assim mais responsável pela criação de atmosferas que qualquer outro entrevistado, mas muito menos ligado à questões de produção e direção, algo trabalhado com muita atenção dentro da prática de Jean Louis Leblanc. O profissional indica o caráter “militar” do

⁶⁵ EGREJAS, Fabiana, entrevista realizada no dia 4 de fevereiro de 2013, Rio de Janeiro

⁶⁶ Minissérie brasileira vencedora de diversos prêmios, dirigida por Luiz Fernando Carvalho e exibida em 2005 pela Rede Globo.

⁶⁷ RODRIGUES, Raimundo, entrevista realizada no dia 19 de Junho de 2013 no Rio de Janeiro.

cinema, em que muitas práticas e nomes vêm da guerra, como *travelling*, *shoot* e *ordem do dia*, um cronograma detalhado que é cumprido com uma seriedade gigantesca, para que a filmagem aconteça sem falhas.

Em contraponto, Jean-Louis defende uma maneira mais livre de desenvolver a direção de arte. Voltando-se a uma certa maleabilidade de conceitos para a representação, o diretor afirma que não se prende a paleta de cores estabelecidas, regras derivadas de pesquisa histórica e rigidez no processo de construção da atmosfera. O diretor de arte ainda complementa que a utilização de locações contribui para essa “liberdade”, pois impossibilita uma direção de arte construída com todos os seus detalhes voltados para uma estética estabelecida para o filme. Mesmo com alterações nas locações, muito de sua aparência real é aproveitada, trazendo assim uma liberdade conceitual para o espaço representado.

Além disso, Jean Louis defende que a utilização de locação e a atenção a todo o espaço contribui para essa liberdade buscada. Se o espaço está adaptado para livres movimentações da câmera e imersão dos atores naquele ambiente, essa fluidez é perceptível na obra audiovisual. Com essa opinião, Jean Louis critica uma atitude muito comum dentro da minha experiência com outros diretores de arte afirmando que é desnecessário esperar o enquadramento da câmera ser feito antes de posicionar certos elementos no cenário, preferindo concluir a montagem do espaço de maneira natural:

Para coisas fundamentais, tem que ver o enquadramento sim. Mas o que eu sou contra, geralmente, e é claro que tem exceções, é ficar “não, não vamos pendurar os quadros agora, vamos esperar a câmera enquadrar”. Não, você está num universo, você está num espaço, você está num lugar que tem vida. É claro que você vai pensar que a câmera, que na altura do olho é de, 1,55m, 1,60m, então que talvez a linha do espaço onde vai imprimir os seus quadros é mais ou menos isso. Mas ponha esses quadros, crie esse universo, porque quando o câmera chegar, o fotógrafo, que também é teoricamente um cara sensível, ele vai captar, ele vai pegar naturalmente. (...) Você está principalmente contando uma história, então é claro que tem essa coisa do ator, do diálogo, do texto, do universo, da luz. Tudo isso também é fundamental. Às vezes, muitas peças da direção de arte estão lá também para compor esse universo e transmitir essa vida, e não para imprimir. E isso faz parte do cinema.⁶⁸

⁶⁸ LEBLANC, Jean Louis, entrevista realizada no dia 5 de julho de 2013, Rio de Janeiro.

Nesse ponto o discurso de Fabiana Egrejas se contrapõe ao de Jean Louis, pois a diretora de arte é uma grande defensora da atenção e estruturação detalhada do enquadramento para garantir que o trabalho da direção de arte aparecerá da melhor maneira possível. Entretanto, ambos acreditam na construção de cenários para a realização do algo maior que é o filme, sempre buscando “veracidade” ao invés da simples “realidade”. Os diretores de arte são unânimes em explicar a necessidade que sentem de produzir atmosferas realmente poderosas que, por mais irreais e improváveis, envolvam o espectador de maneira forte na história contada.

Cássio Amarante e Paulo Flaksman também comentam sobre a importância e comprometimento da direção de arte na suspensão da descrença, argumentando que seu trabalho na construção de atmosferas ajuda muito no “truque” de tirar o espectador do ambiente em que ele se encontra para estar dentro da história contada. E para cumprir essa meta, Cássio usa, por exemplo, da técnica de procurar por pessoas reais que viveram de forma análoga ao que se procura representar, consultando a realidade. Tal intenção se encontra também na prática de diretores de arte estrangeiros, como Allan Starski (*Schindler's List*, Steven Spielberg, 1993). "A responsabilidade do *production designer* consiste em fazer o público crer que aquele artifício que ele está vendo é real"⁶⁹ (Ettedgui, 1999 p. 97).

Uma das mais impressionantes técnicas relatadas por Cássio Amarante e em uso por outros diretores de arte brasileiros é a de troca de objetos novos comprados por objetos com desgaste real pelo uso. Esse procedimento é utilizado em larga escala em filmes que se passam em épocas e locais muito específicos, como é o caso do filme *Central do Brasil* (Walter Salles, 1998). Para construção de alguns cenários, Cássio e sua equipe visitaram residências de pessoas locais munidos de objetos como molduras de quadros e porta retratos novos, para trocar por usados, com desgaste e “vivência”, história.

⁶⁹ Tradução nossa de “La responsabilidad del diseñador consiste en hacer creer al público que el artifício que está viendo es real”.

Esse processo de troca é orgânico, não é de invenção, é de descoberta, é o que possibilita construir cenários como aqueles [do filme *Central do Brasil*]. Aqueles cenários foram construídos com elementos verdadeiros, então eles ficaram com aquela cara de que já estava lá. Mas é uma instalação e tanto (...).⁷⁰

A busca por objetos com marcas de uso traz à equipe de arte uma prática muito séria e interessante de relacionamento com pessoas que vivem nos locais em que se deseja filmar. A conexão com o local da filmagem produzida pela troca de informações, objetos e até a formação de laços interpessoais enriquece muito o produto audiovisual final e, com certeza, torna o trabalho mais prazeroso tanto para as equipes de filmagem quanto para as pessoas que frequentam o local, que de um modo até um pouco inesperado se sentem participantes da prática cinematográfica.

Considerando que em grande parte das vezes o produto final audiovisual se restringirá a salas caras de cinema e festivais frequentados em sua maioria por pessoas envolvidas com o cinema, é preocupante lembrar que filmes gravados em locais do interior, espaços de residências de pessoas muitas vezes humildes, acabam terminando seu laço com o local durante o processo de filmagem. A tarefa da direção e assistência de arte de ao menos criar esse laço além da ocupação do espaço, com trocas, relações pessoais e interculturais faz da produção cinematográfica algo mais democrático, mais disponível a todos os envolvidos. Carla Caffé, também entrevistada no projeto *A influência da tecnologia nos processos da direção de arte no cinema brasileiro pós-retomada (anos 90)*, comenta:

(...) Nessa relação você acaba aprendendo muito e ensinando muito. E eu fiquei seduzida com essa idéia de trabalhar em comunidades pequenas. Porque nessa relação de trabalho, você acaba ensinando a crianças a escovar os dentes, sabe? Por exemplo, em *Narradores de Javé*, a questão do lixo, que foi uma coisa que nós introduzimos na comunidade em Gameleira da Lapa. Nós introduzimos uma maneira diferente de lidar com o lixo. Então, em todo o *making of*, a figura mais importante que aparece é o lixo. Porque era uma cidade que não sabia o que fazer com o lixo, não tinha logística de como lidar com o lixo. E ao mesmo tempo, eu via que precisava limpar aquela cidade, pra

⁷⁰AMARANTE, Cássio, entrevista realizada no dia 13 de abril de 2013, São Paulo.

primeiro, filmar; e depois, pra conviver naquele espaço e terceiro, porque a gente ia produzir muito lixo. Então, eu gosto de participar dentro de um trabalho, relacionando essas coisas. Era muito importante pra mim como diretora de arte resolver o problema do lixo. Porque ele ia aparecer se eu não tirasse, então eu tinha que tirar. Mas também não dava pra tirar e jogar debaixo do tapete. Então, foi uma coisa que passou a ser muito importante.⁷¹

Sobre essa relação, Raimundo Rodriguez também se manifesta, contando sobre a transformação que o filme *Auto da compadecida* (Guel Arraes, 2000) trouxe à cidade de Cabaceiras, a *Hollywood do Nordeste*. A cidade acabou virando um polo de cinema, tanto pelas características locais quanto pelo comportamento das pessoas que moravam ali. Após esse e outros filmes, a cidade possui até pessoas que sabem trabalhar em cinema, seja como figurantes, eletricitas, etc.. Em minha experiência, posso garantir que os maiores laços da comunidade local com o filme em produção acontecem através do trabalho da direção de arte, que ocupa os espaços durante dias e até semanas antes de todo o resto da equipe, além de depender muito da disponibilidade de quem conhece bem o local.

⁷¹CAFFÉ, Carla, entrevista realizada no dia 13 de abril de 2013, São Paulo.

CONCLUSÃO

Ao realizarmos uma pesquisa bibliográfica sobre a teoria que sustenta o trabalho da direção de arte na indústria cinematográfica entendemos a prática básica ideal desse tipo de trabalho. Contudo, ao continuarmos nossa pesquisa a partir de depoimentos práticos brasileiros e estrangeiros, percebemos que, além de muitas diferenças, muitas vezes partes importantíssimas do processo criativo e da execução burocrática caracterizam muito mais o resultado que o processo relatado por manuais.

Impulsionados por essa constatação, buscamos pesquisar a história e a prática da direção de arte no Brasil, suas divergências e convergências com o que é apresentado nas bibliografias estrangeiras. Para isso, pesquisamos nos poucos textos nacionais (como a dissertação de Débora Butruce e livros de cenografia) e consultamos nossas entrevistas realizadas para o projeto *A influência da tecnologia nos processos da direção de arte no cinema brasileiro pós-retomada (anos 90)*. Posteriormente, a diretora de arte Vera Hamburger lançou um livro muito relevante sobre o assunto, incluindo entrevistas e imagens.

Percebemos, por exemplo, que no Brasil o tempo e o investimento na criação durante a pré-produção são frequentemente muito menores que o ideal para trabalhar de maneira satisfatória, com resultados que correspondam ao projeto idealizado. Entendemos que mesmo nos filmes de orçamentos maiores, há insatisfação dos criadores com o tempo hábil para conversas sobre referências, testes, pesquisas e supervisão de execuções.

E foi nesse aspecto que a tecnologia trouxe algumas soluções, como a criação de maquetes digitais. Podemos afirmar que a construção de maquetes era um luxo para poucos projetos antes da possibilidade gratuita digital.

Entendemos divergências e reconfigurações sobre a participação do *production designer* e da direção de arte ao longo do tempo e de acordo a organização das equipes. Segundo Paulo Flaksman⁷², houve no passado filmes em que a única pessoa

⁷² FLAKSMAN, Paulo, entrevista realizada no dia 2 de julho de 2013, Rio de Janeiro.

que tinha acesso instantâneo à imagem filmada era o operador da câmera, criando uma “retenção de informação” que afastava a direção de arte do produto final. Hoje, mesmo com *video assists* distribuídos pelo *set*, o trabalho da direção de arte muitas vezes se apresenta subordinado ao trabalho da direção de fotografia⁷³. Já manuais estadunidenses sobre *production design* chegam a apresentar o contrário, de acordo com os depoimentos de diretores de arte como Richard Sylbert, que alega deter o planejamento da iluminação e profundidade em seus cenários.

Contudo, diretores de arte brasileiros como Fabiana Egrejas e Jean Louis Leblanc atentam para a possibilidade de aproximação do cargo de *production designer* através da prática atual mais abrangente, diminuindo a diferença prática entre os termos.

Compreendemos, através de pesquisa histórica e relatos dos entrevistados, que a diversidade de áreas de estudo das quais os diretores de arte brasileiros são oriundos (artes plásticas, design, arquitetura, etc) contribuíram ricamente para diversidade de processos criativos, estilos, modos de produção e realização cinematográfica, configurando assim características próprias na direção de arte brasileira. Entretanto, sabemos que a união entre equipes se dá pelo saber genuinamente cinematográfico, sendo necessário que os profissionais vindos das diversas áreas se adaptem ao modo de produção próprio do cinema, muitas vezes tendo que seguir esquemas comparáveis a situações militares de disciplina, hierarquia e rigidez de cronograma.

Considerando o destaque recente que muitos filmes brasileiros têm conquistado no número de espectadores nas salas de cinema, apontamos para a importância de produzir essa leitura da atualidade artística e mercadológica sob o viés da direção de arte. Estamos cada vez mais próximos da possibilidade de se fazer filmes com boa execução da direção de arte sem grandes produtoras e sem grandes financiamentos e, é imprescindível que entendamos os novos processos de realização cinematográfica e

⁷³ subordinação esta que fica sugerida porque o diretor (ou diretora) de arte é muitas vezes mencionado(a) após o diretor (ou diretora) de fotografia nos créditos.

como funciona o design visual nos filmes que sustentam essa promissora possibilidade de realizar e crescer a produção audiovisual brasileira.

Consideramos também a grande importância de se analisar e aprender com as teorias clássicas estrangeiras que, junto de nossas pesquisas sobre a prática local e experiências pessoais de trabalho, possamos criar teorias nossas, brasileiras e atuais, tendo em vista a melhor profissionalização dos futuros diretores de arte brasileiros. Soubemos que em alguns momentos da história audiovisual no país as referências para se executar trabalhos em cenografia pouco se baseavam em estudo teórico da direção de arte em audiovisual, sendo comum a análise do teatro e de filmes estrangeiros. Um dos experientes diretores de arte entrevistados se interessou pelo nosso estudo teórico, afirmando não ter tido nenhum contato com essas informações.

Diante desse interesse que vimos partir não só de alunos mas também de experientes trabalhadores da área, pretendemos expandir a pesquisa a partir de novas entrevistas, priorizando o enriquecimento de nosso trabalho principalmente através de conversas com diretores oriundos de outras áreas (curiosamente, não obtivemos relatos de nenhum diretor ou diretora de arte formado em audiovisual) e realizadores de variados tipos de produtos audiovisuais, como programas para TV, programas de humor, filmes de realização coletiva, filmes de ficção realizados em comunidades, entre outros. Pretendemos ainda a publicação das entrevistas, para que estejam acessíveis a quem desejar.

Por fim, percebemos a diversidade de interesses, de forças que movem os profissionais em seus trabalhos, tanto de criação quanto de execução, pontuando o lado mais artístico do trabalho da direção de arte. Fabiana Igrejas nos expôs que trabalha como diretora de arte em audiovisual pelo interesse na construção visual de outras realidades que possam ser mais interessantes que o “mundo real” visualmente, que possam ser criadas de uma maneira que conte do jeito mais interessante uma história que não é real, mas diverte e apreende o espectador, criando nele sensações verdadeiras. A *production designer* estadunidense Patrizia Von Brandenstein também justifica seu interesse neste sentido:

Eu diria que para ser um bom *production designer* é imprescindível possuir uma grande capacidade de observação. Nessa profissão é fundamental saber adaptar o que alguém observa das características do filme. Há de se sentir uma grande curiosidade pelo mundo: como são feitas as coisas, como se encaixam umas com as outras. O resto se pode aprender com o tempo, mas esta vontade de conhecer as coisas tem que existir.⁷⁴ (Ettedgui, 1999 p. 95).

⁷⁴ Tradução nossa de “Yo diría que para ser un buen diseñador de producción es imprescindible poseer una gran capacidad de observación. En este oficio resulta fundamental saber adaptar lo que uno observa a las características de la película. Hay que sentir una gran curiosidad por el mundo: por cómo están hechas las cosas, por cómo encajan unas con otras. El resto se puede aprender con el tiempo, pero este anhelo por conocer las cosas tiene que llevar uno dentro.

ANEXO

Breves currículos dos diretores de arte entrevistados no projeto *A influência da tecnologia nos processos da direção de arte no cinema brasileiro pós-retomada (anos 90)*. As entrevistas foram realizadas pela professora India Mara Martins e pelas alunas Dalila Aguiar e Luiza Drable, entre 2012 e 2014, com financiamento Edital Universal/CNPQ 2011 PIBIC-UFF.

Carla Caffé

Arquiteta de formação, atua como diretora de arte em televisão, teatro, publicidade, cinema e editoração. Nascida em 1965, em Santo André (SP), formou-se em arquitetura na USP e estreou na direção de arte, trabalhando com Cássio Amarante, em *Central do Brasil* (1998), de Walter Salles, parceria que se repetiu em *O primeiro dia* (1998), de Daniela Thomas e Walter Salles, e *Bossa Nova* (2000), de Bruno Barreto. Trabalhou também no departamento de arte para programas de televisão. Como artista gráfica desenhou os créditos de *Kenoma* (1999), de Eliane Caffé, e de *Latitude zero* (2001), de Toni Venturi. Em 2003 fez a direção de arte e os créditos de *Os Narradores de Javé*, de Eliane Caffé.

Cassio Amarante

Arquiteto de formação, começou como assistente de Daniela Thomas, em 1993, na criação e construção dos cenários da Companhia de Ópera Seca, de Gerald Thomas. Seu primeiro trabalho para cinema foi como assistente de direção de arte e cenografia em *Terra estrangeira* (1995), que Daniela Thomas co-dirigiu com Walter Salles. Em seguida, foi convidado para trabalhar em *Central do Brasil* (1998), no qual

dividiu a direção de arte com Carla Caffé. A partir daí, assinou a direção de arte de vários filmes brasileiros, entre eles *Ação entre amigos* (1998), de Beto Brant, *Bossa Nova* (2000), de Bruno Barreto e *Onde a Terra acaba* (2001), de Sérgio Machado. Em abril de 2008, ganhou o prêmio de melhor direção de arte no Grande Prêmio do Cinema Brasileiro por seu trabalho em *O ano em que meus pais saíram de férias* (2006), de Cao Hamburger.

Outros filmes:

As melhores coisas do mundo (2010), de Laís Bodanzki

Cidade de plástico (*Plastic City* / 2008), de Yu Lik-wai. Selecionado para o Festival de Veneza de 2008.

A encarnação do demônio (2008), de José Mojica Marins, direção de arte no Grande Prêmio do Cinema Brasileiro.

O casamento de Romeu e Julieta (2005), de Bruno Barreto

Xingu

Fabiana Egrejas

Diretora de arte, animadora e roteirista nascida em Petrópolis, Rio de Janeiro, em 1969. Formada em Comunicação Visual na PUC-RJ, em 1991. No mesmo ano, dirigiu o curta-metragem *Brazilian Boys*, em parceria com Rosane Svartman, além de colaborar no roteiro do curta *Boato: Uma autodefinitude*, de Dado Amaral. Sua primeira experiência com uma produção de longa-metragem foi como estagiária da equipe de *Era uma vez* (1993), de Arturo Uranga. Entre 1998 e 2005, foi diretora de criação da *Parafernália Computação Gráfica*, criando e dirigindo animações para a empresa. Como roteirista, assinou em 1994, junto com Rosane Svartman, o roteiro de *Drão*, segmento do longa *Veja esta canção*, de Carlos Diegues. Repetiu a parceria com Svartman ao colaborar no roteiro do longa *Como ser solteiro* (1997) e *Mais uma vez*

amor (2005). Em 2008, assinou a arte de *Dores e amores*, de Ricardo Pinto e Silva, e das 15 vinhetas de animação presentes no documentário *Fumando espero*, de Adriana Dutra. Em 2012, fez a direção de arte de *Totalmente inocentes*, de Rodrigo Bittencourt e *De pernas pro ar 2*, de Roberto Santucci. Em 2014 dirigiu a arte da série “Assunto de família”, para o GNT. Como ilustradora, lançou o livro “A menina” escrito por Cezar Migliorin.

Jean-Louis Leblanc

Natural da França, chegou ao Brasil aos 8 anos. Formou-se em arquitetura pela Escola de Belas Artes de São Paulo e fez pós-graduação em urbanismo em Paris. Iniciou na Cenografia, como assistente do arquiteto Paulo Mendes da Rocha na peça *O homem sem qualidades* (1994), de Bia Lessa, e como assistente de Cenografia no Teatro Municipal do Rio de Janeiro. Fez sua primeira direção de arte no cinema no longa *Como ser solteiro* (1996), de Rosane Svartman. Em 1997 dirigiu a arte de *Cronicamente Inviável* dirigido por Sérgio Bianchi. Realizou campanhas internacionais de publicidade e trabalhou com diretores consagrados, como Tarsem e Mehdi Norowzian, também comprometidos com produções cinematográficas. Outros trabalhos seus são o *road movie* *O caminho das nuvens* (2002), de Vicente Amorim, as filmagens brasileiras do longa francês *San Antonio* (2003), de Frédéric Auburtin, a comédia *Caixa 2* (2006), de Bruno Barreto e *Reflexões de um liquidificador* (2008), de André Clotzel.

Marcos Flaksman

Premiado cenógrafo de teatro no Brasil, tem também ampla carreira em cinema. Carioca nascido em 1944, formado em arquitetura pela Universidade Federal do Rio de Janeiro, trabalhou em montagens teatrais que se tornaram marcos dos anos 1960,

como *Rasga coração*, escrita por Oduvaldo Viana Filho. Começou em cinema em *Garota de Ipanema* (1967), de Leon Hirszman, e trabalhou ainda em *Brasil ano 2000* (1968), de Walter Lima Jr., *Os sete gatinhos* (1977), de Neville D'Almeida, *O mistério de Robin Hood* (1990) e *Os Trapalhões e a árvore da juventude* (1991), ambos de José Alvarenga, e *Barrela, escola do crime* (1990), de Marco Antônio Cury. Durante os anos 1980, trabalhou em um punhado de produções estrangeiras filmadas no Brasil, como *Blame it on Rio* (1984), de Stanley Donen, *A floresta das esmeraldas* (1985), de John Boorman, e *Luar sobre Parador* (1988), de Paul Mazursky. A partir dos anos 1990, com a retomada da produção brasileira, assinou a direção de arte de *O que é isso, companheiro?* (1996), de Bruno Barreto, Villa-Lobos, *Uma vida de paixão* (1999), de Zelito Viana, *A partilha* (2001), de Daniel Filho, *O xangô de Baker Street* (2001), de Miguel Faria Jr., *Benjamin* (2003), de Monique Gardenberg, *Sexo, amor e traição* (2003), de Jorge Fernando, e *O vestido* (2003), de Paulo Thiago. Em 2005, trabalhou em *Vinícius*, de Miguel Faria Jr., e *O veneno da madrugada*, de Ruy Guerra, pelo qual ganhou o prêmio de melhor direção de arte no Festival de Brasília. Em 2006, fez *Irma Vap - O retorno*, de Carla Camurati, *Se eu fosse você*, de Daniel Filho e *Zuzu Angel*, de Sergio Rezende. Em 2009, assinou a direção de arte de *Budapeste* (2009), de Walter Carvalho e *Tempos de paz*, de Daniel Filho.

Paulo Flaksman

Diretor de arte e cenógrafo carioca nascido em 1956. Formou-se em arquitetura e urbanismo, área em que também atua profissionalmente. Começou a carreira trabalhando para teatro na década de 1970. Sua passagem para o cinema aconteceu no filme *Quilombo* (1983), de Carlos Diegues, como assistente do cenógrafo e figurinista Luís Carlos Ripper. Foi assistente em duas produções estrangeiras: *Floresta de esmeraldas* (1984), de John Boorman, e *Running out of luck* (1984), de Julie Temple, e diretor de arte em *Selva viva (Where the river runs black / 1985)*, de Chris Caine. Fez ainda a cenografia de *Banana split* (1986), de Paulo Sérgio Almeida, e a

direção de arte de *Ele, o boto* (1986), de Walter Lima Jr.; *O romance da empregada* (1988), de Bruno Barreto; e *Veja esta canção* (1994), de Carlos Diegues, entre outros.

Outros filmes:

A noiva ou a mula, de Luiz Henrique Rios

Uma professora muito maluquinha (2010), de André Alves Pinto e César Rodrigues

O guerreiro Didi e a nija Lili (2008), de Marcus Figueiredo

Didi, o caçador de tesouros (2006), de Marcus Figueiredo

O cavaleiro Didi e a princesa Lili (2006), de Marcus Figueiredo

Xuxa gêmeas (2006), de Jorge Fernando

Trair e coçar é só começar (2006), de Moacyr Góes

Xuxinha e Guto contra os monstros do espaço (2005), de Clewerson Saremba

Um lobisomem na Amazônia (2005), de Ivan Cardoso

Coisa de mulher (2005), de Eliana Fonseca

Raimundo Rodriguez

Nascido em Santa Quitéria, no Ceará em 1963, o artista plástico Raimundo Rodriguez não possui formação acadêmica, mas desde os treze anos cultiva seu trabalho artístico como pintor. Hoje artista plástico autor de dezenas de exposições, traz à produções audiovisuais ricos trabalhos artísticos. Seu trabalho em produções audiovisuais é encontrado nos cenários e figurinos das minisséries *Hoje é dia de Maria* (2005), *A pedra do reino* (2007) e *Capitu* (2008), todas dirigidas por Luiz Fernando Carvalho. Posteriormente, produziu toda a cidade cenográfica da novela *Pedacinho de chão*.

Renata Pinheiro

Formada em Artes Plásticas e Teatro, a pernambucana Renata Pinheiro iniciou sua carreira no cinema como diretora de arte ao final dos anos 90, no média metragem *América ao Poivre* de Sergio Oliveira e Nelson Caldas. Em 2008 estreou como diretora no curta *Superbarroco*, selecionado para a Quinzena dos Realizadores em 2009. Seu primeiro longa metragem como diretora foi *Amor, Plástico e Barulho*, que possui uma interessante relação da direção com a direção de arte.

Outros Filmes:

Tatuagem (2013), de Hilton Lacerda

Febre do rato (2011), de Claudio Assis

A festa da menina morta (2009), de Matheus Nachtergaele

Baixio das bestas (2007), de Cláudio Assis

Árido Movie (2006), de Lírio Ferreira

Amarelo manga (2002), de Claudio Assis

Texas hotel (1999), de Claudio Assis

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AGUIAR, Dalila e MARTINS, India. *Design visual no cinema brasileiro e a tecnologia digital*. Artigo apresentado no CONECO - Congresso de Estudantes de Pós-Graduação em Comunicação, 2013.

AFFRON, Charles and Mirella. *Sets in motion: art direction and film narrative*. New Brunswick Rutgers University Press, 1995

ASSIS, Wagner. *Marcos Flaksman: universos Paralelos*, São Paulo, Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, 2010

AUMONT, Jacques. *A Imagem*. 2a ed. São Paulo: Papyrus, 1995.

BERGFELDER, Tim, HARRIS, Sue e STREET, Sarah. *Film Architecture and the Transnational Imagination Set Design in 1930s European Cinema*. Amsterdam University Press - Film Culture in Transition, 2007

BORDWELL, D. *On the history of film style*. Cambridge, Mass., London: Harvard University Press, 2007.

BRUTUCE, Débora Lúcia Viera. *A direção de arte e a imagem cinematográfica. Sua inserção no processo de criação do cinema brasileiro dos anos 1990*, Dissertação de Mestrado, Niterói, UFF, 2005.

ETTEDGUI, Peter. *Diseño de producción & dirección artística cine*, Oceano, Barcelona, 2001.

HAMBURGUER, Vera. *Arte em Cena: A Direção de Arte no Cinema Brasileiro*, São Paulo, SENAC São Paulo, 2014

GAUDREAUULT, André JOST, François. *A narrativa cinematográfica*, Brasília, Editora UNB, 2009.

GENTILE, Monica, DIAZ, Rogelio e FERRARI, Pablo. *Escenografia Cinematográfica*, Buenos Aires, INCAA, 2007.

GIL, Inês. *A atmosfera no cinema. O caso de A Sombra do Caçador, de Charles Laughton. Entre onirismo e realismo*. Lisboa, Fundação Calouste Gulbenkian, FCT, Ministério da Ciência e do Ensino Superior, 2005.

LoBRUTTO, Vincent. *The Filmmakers's Guide to Production Design*. New York:

Allworth Press, 2002.

MARTINS, India Mara. *O design visual na criação de atmosferas no filme Fallen Angels*. Artigo apresentado no 9o Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design/P&D, São Paulo, 2010.

_____, India Mara. "Desejo de Real" e busca pelo "Realismo". ECO-PÓS Volume 15, número 03. Rio de Janeiro, 2013.

NAGIB, Lúcia. *O cinema da retomada: depoimentos de 90 cineastas dos anos 90*, Editora 34, São Paulo, 2002.

RAMOS, F. P. (Org.). *Teoria Contemporânea do Cinema*. 1 ed. São Paulo: 2005.

_____, Fernão e MIRANDA, Luiz Felipe, (Org.). Verbetes "Luiz de Barros" in: RAMOS, Fernão e MIRANDA, Luiz Felipe, (Org.). *Enciclopédia do Cinema Brasileiro*. São Paulo, SENAC São Paulo, 2000.

_____, Fernão e MIRANDA, Luiz Felipe, (Org.). Verbetes "Oduvaldo Viana" in: RAMOS, Fernão e MIRANDA, Luiz Felipe, (Org.). *Enciclopédia do Cinema Brasileiro*. São Paulo, SENAC São Paulo, 2000.

_____, Fernão e MIRANDA, Luiz Felipe, (Org.). Verbetes "Andrea Tonacci" in: RAMOS, Fernão e MIRANDA, Luiz Felipe, (Org.). *Enciclopédia do Cinema Brasileiro*. São Paulo, SENAC São Paulo, 2000.

_____, Fernão e MIRANDA, Luiz Felipe, (Org.). Verbetes "cenografia" in: RAMOS, Fernão e MIRANDA, Luiz Felipe, (Org.). *Enciclopédia do Cinema Brasileiro*. São Paulo, SENAC São Paulo, 2000.

SERRONI, José Carlos. *Cenografia Brasileira - Notas de um cenógrafo*. São Paulo, Edições Sesc SP, 2013.

XAVIER, Ismail. *Sertão Mar: Glauber Rocha e a estética da fome*. São Paulo, Cosac Naify, 2007.

Sites citados:

HIPOLITO Collomb. In: Lambiek Comicipedia. Disponível em: <https://www.lambiek.net/artists/c/collomb_hipolito.htm> Acesso em 13 mar 2015

ENCICLOPEDIA Britannica. In: Eastmancolor. Disponível em

<<http://www.britannica.com/EBchecked/topic/177464/Eastmancolor>> Acesso em 13 de mar 2015.