



Reflexões Sobre a Construção do Universo Infantil na Microssérie A Nobre e Breve História do Beijo ¹.

Larissa Candido BERGAMASCHI²
Débora BURINI³
Universidade Federal de São Carlos – UFSCar

RESUMO

A Nobre e Breve História do Beijo foi um projeto de microssérie realizado pelos alunos como trabalho de conclusão da graduação em Imagem e Som, da Universidade Federal de São Carlos. Estaremos analisando todo o processo de criação e execução do departamento de arte do projeto, levando em consideração desde a proposta até o resultado final, de modo a acompanhar o trabalho de pesquisa e referências e concluir quais os objetivos alcançados, as dificuldades e o todo o desenvolvimento do trabalho proposto por essa equipe em questão.

PALAVRAS-CHAVE: comunicação; audiovisual; direção de arte; cenografia; materiais recicláveis;

INTRODUÇÃO

O grupo teve como responsáveis pela direção de arte as alunas Bianca Chinaglia e Larissa Bergamaschi, além da colaboração de outros integrantes, provenientes de dentro e de fora da universidade. Como complemento, também foi realizado um curso em São Paulo, oferecido pelo SESC Consolação, o que foi essencial para a realização do projeto.

A equipe de direção de arte teve como objetivo a responsabilidade de fazer a concepção de todo o conceito imagético do projeto, juntamente com a equipe de fotografia, e criar a realidade daquelas personagens assim como a lógica interna daqueles ambientes, atividade exemplificada por Jacques Aumont:

Fortemente embasado pelo sistema do verossímil, organizado de forma que cada elemento da ficção pareça corresponder a uma necessidade orgânica e apareça obrigatório com relação a uma suposta realidade, o universo diegético adquire consistência de um mundo possível, em que a construção, o artifício e o arbitrário são apagados em benefício de uma naturalidade aparente. Esta, como já notamos, deve-se muito ao modo de representação cinematográfica, ao desfile da imagem na tela,

¹ Trabalho apresentado no IJ 4 – Comunicação Audiovisual do XVIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, realizado de 3 a 5 de julho de 2013

² Graduada no curso de Imagem e Som, da Universidade Federal de São Carlos. E-mail: larabergamaschi@gmail.com .

³ Orientadora do trabalho. Professora do curso de Imagem e Som, no Departamento de Artes e Comunicação da Universidade Federal de São Carlos. E-mail: dburini35@terra.com.br .



que proporciona à ficção a aparência do surgimento factual, da “espontaneidade” do real (AUMONT, p. 150, 1994).

Para que isso fosse possível e com funções e demandas divididas entre o grupo, foram planejados e executados pelos membros do departamento de arte, áreas como cenografia, adereço, pintura de arte, figurino e maquiagem.

A proposta geral para o projeto era a de criar dois universos totalmente originais e com elementos provenientes do modo de vida rural, com referências que contemplavam as lendas populares, a prática da “contação” de histórias, as festas rurais e acima de tudo, a simplicidade e a brasilidade.

As principais referências audiovisuais eleitas pela equipe foram: as séries televisivas “Hoje é dia de Maria”, ambas as temporadas, “A pedra do reino”, “O sítio do pica-pau amarelo”, série de 1977; os filmes brasileiros “O Palhaço”, “Lavoura Arcaica” e “O auto da compadecida”; além da peça teatral “Balangaueri”.

Por se tratar de um projeto que tem como tema o que seria uma lenda, tratando-se então história originalmente brasileira, utilizamos para compor os quadros da série cores e materiais que estão presentes em ambientes onde a natureza está em evidência, mesclados com adereços confeccionados pela equipe, para criar a atmosférica lúdica que o projeto necessitava. Dessa forma, queríamos apreender e causar certo estranhamento no espectador, ao perceber aquele universo fantástico e ainda sim, ser “levado” pelo contador de histórias. Foi percebido que, para conseguir o efeito desejado, seria necessária uma junção de estilos cenográficos teatrais: o “realismo atmosférico: através de objetos, associações, sugestões, tenta-se criar a atmosfera de um certo local” (CAMPELLO, p. 147, 2010) e o “realismo simbólico: usam-se vários detalhes associativos para sugerir ou estimular. Como, por exemplo: uma cadeira e mesa em frente a uma cortina. Ou um belo galho para sugerir uma árvore” (CAMPELLO, p. 147, 2010), para a construção dos universos audiovisuais.

Além disso, e levando em consideração o fato de ser um projeto universitário e que tínhamos um orçamento restrito, foi usado como ponto de partida da equipe de arte a ideia de utilizar materiais recicláveis e naturais para a confecção dos adereços e construção do cenário, o que ajudou diminuir os custos de produção, e nos fez pesquisar soluções criativas para os recursos que tínhamos. Todos no projeto auxiliaram no recolhimento dos materiais, o que ofereceu uma gama de opções e foi o início de uma grande pesquisa de técnicas e tratamento dos objetos, que se transformariam em adereços e cenografia, todos feitos pela equipe de arte, de maneira manual.



Relembrando o documentário dirigido por Lucy Walker, João Jardim e Karen Harley, “Lixo Extraordinário”, sobre o trabalho do artista plástico Vik Muniz junto aos catadores do aterro sanitário do Jardim Gramacho, no Rio de Janeiro, onde acompanhamos o processo de construção obras de arte feitas a partir de materiais recicláveis, e sabendo que esse tipo de material estava facilmente ao nosso alcance e dentro das expectativas da produção, assim como no documentário “estamos, portanto, diante de uma possibilidade social e artística. Fazer arte com o lixo é transformar o ‘rejeito’, o que não tem utilidade, em obra com status artístico; feito muito bem concretizado por Muniz” (SANTOS, FUX, p. 131, 2011), o que engrandeceu e sofisticou a proposta artística do projeto, além de exigir mais habilidade manual e pesquisa da equipe.

Outro ponto importante era a não intenção do projeto em marcar qualquer indicação de tempo e/ou época, na tentativa (principalmente para a lenda) de manter-se atemporal. Ao assistirmos a série, sabemos que não se passa nos dias de hoje, mas não há certeza alguma sobre a localidade temporal dos fatos, reafirmando então a ideia das histórias populares, passadas “pelo boca-em-boca” por gerações.

Após a pesquisa e definição das locações foi decidida a fazenda onde seria sítio das personagens da lenda e o gramado onde se passaria a festa caipira. Assim, já no projeto, esses dois ambientes foram divididos para que a equipe desenvolvesse uma organização quanto ao trabalho e o detalhamento da proposta de arte para cada um dos casos.

SÍTIO

Para esse espaço houve intensas modificações na locação. A casa, que estava desabitada e iria ser reformada após o término das filmagens, permitiu que pudéssemos transformar toda a pintura, após a limpeza que envolveu membros da equipe de arte e da produção. Todas as paredes, portas e batentes que faziam parte da diegese do filme foram restauradas e passaram pela pintura de arte. Foram aplicados texturas de infiltrações, reboque e recuperada parte da pintura original da casa.

No fogão a lenha, o trabalho envolveu a pesquisa de azulejos antigos, do início do século XX, desenho técnico para que fossem desenvolvidos os moldes, a aplicação na peça com tinta e efeito relevo apropriada para imitar as peças de cerâmica, e a finalização: envelhecimento, “sujeiras e encardidos”.



Nas cenas exteriores foram exigidas poucas modificações, uma vez que a locação escolhida já transmitia o “estado espiritual” e a ambientação que a equipe desejava. Porém, foram acrescentados os animais/adereços que tornavam a obra lúdica e fantasiosa a partir do universo infantil.

FESTA CAIPIRA

Já para festa caipira, que tinha como base apenas um grande gramado e a premissa de ser uma festa noturna, exigiu que fosse elaborado um pequeno projeto arquitetônico e um croqui, e que envolvêssemos um marceneiro ao projeto, para a construção do fundo de palco. Grande parte do cenário acabou sendo constituído de madeira, já que foi utilizada ao fundo, e é matéria prima dos pallets (estruturas que auxiliam na locomoção de cargas) e que foram reaproveitados para formar a base do palco onde o contador se situa.

Segue abaixo o primeiro croqui desenhado e uma foto durante as gravações, onde é possível ter uma ideia do resultado final:



O palco foi proveniente de um projeto arquitetônico simples, utilizando recursos naturais e recicláveis. Madeira, latas de alumínio, galhos secos, copos descartáveis ajudaram a compor o ambiente, que tinha como desafio incluir o maior número de luzes e brilhos possíveis, já que seriam as justificativas utilizadas pela iluminação das cenas, afinando um processo junto à direção de fotografia do projeto.

Primeiramente, as principais luzes escolhidas para o cenário foram os piscapiscas natalinos, de fácil acesso e custo. Após o desenvolvimento do croqui, foi decidido que para o palco, além dessas luzes iriam ser aplicados os copos descartáveis, pequenos pedaços de espelho e velas dentro de luminárias confeccionadas a partir das latas. Outras luzes iriam ser acrescentadas a festa, como iluminação superior, porém por problemas técnicos que não foram resolvidos a tempo já no dia da filmagem, foi decidido pelo grupo continuar a gravação infelizmente as lâmpadas. De um modo geral, a iluminação e cenário conseguiram o resultado esperado pelas equipes de arte e fotografia, sem que fossem prejudicados por esse problema.

O “*dressing*” da festa foi feito com objetos emprestados e comprados (no caso da comida), além dos caixotes de madeira, todos reaproveitados de feiras populares e quitandas.

ADEREÇOS

Os principais adereços a construídos para o projeto foram os animais presentes na série e a flor em que a personagem Anaí se transforma, além de algumas outras flores presentes no cenário. Unificamos então uns dos principais elementos da história, o beija-flor e sua flor, a uma lógica interna da série (elementos que não eram reais) ao fato de que não conseguiríamos fazer a cena com um animal verdadeiro, e aplicamos essa lógica a todos os outros animais desse universo, no caso o sítio, assim como algumas flores.

Outra inspiração e referência artística para a construção do cenário e adereços foi o trabalho do artista plástico Raimundo Rodriguez, que participou da equipe de arte da minissérie “Hoje é dia de Maria”, e tem uma estética voltada para a utilização de sucata e outros materiais recicláveis para suas obras. Seguem algumas fotos de trabalhos do artista:



Para a nossa série, os animais foram feitos a partir de materiais recicláveis e de modificações de alguns brinquedos já existentes. O principal desafio era fazer o beija-flor, um dos principais elementos do filme:

Como processo, foi feito primeiramente um esboço do que seria a ave, a escolha das dimensões e cores, um estudo de materiais e técnicas levando sempre em consideração a reutilização de materiais recicláveis. Foram feitos então um protótipo em escala menor, teste de materiais, acabamentos e estrutura motora, e uma maquete, antes de iniciar o produto final.

As principais referências escolhidas foram: a obra do artista plástico australiano Sean Avery, que consiste em esculturas feitas de partes de CDs, e o beija-flor “brilho de fogo”, uma ave amazônica rara, que possui cores fortes e é considerado um dos beija-flores mais belos que existem por seu exotismo. Já o material escolhido foram garrafas pet, jornal e tecido, pois todos são leves e colaborariam com o fato do adereço precisar ter movimentação. Abaixo nossas referências e o resultado final:

Referências:



Croqui e resultado final:





Como base, após pesquisa e alguns testes, foi utilizado um pássaro de brinquedo, que já possuía movimentação nas asas. Durante o curso de Figurino e Adereços, oferecido pelo SESC Consolação em São Paulo, o objeto foi modificado, mudando o sentido do movimento e o tamanho das asas, para que se conseguisse maior rapidez e semelhança à movimentação que seria necessária, sendo esculpido e modificado em parte da sua estrutura para que se adaptasse, fisicamente, a anatomia de um beija-flor. As cores foram conseguidas com verniz vitral, que foi aplicado na garrafa pet, que coloria o plástico, mas ainda assim o deixava transparente, colados com cola araldite e a base foi envolvida de tecido claro, colada com cola quente. Foi anexado também um gancho para que o adereço pudesse ser sustentado por fios de pesca, bem resistentes.

Além do beija flor, outro adereço importante, era flor que nasce onde Anaí é enterrada. Após uma conversa com a direção, foi decidido que assim como o beija-flor não seria realista, a flor também não poderia ser, respeitando uma lógica interna do filme e assim ela foi feita de papel tingido com tinta de tecido (que havia a coloração procurada). A equipe de arte fez uma pesquisa de flores e características que atraíam beija-flores. Após pesquisa, resumidamente foi relacionado que beija-flores polinizavam flores com cúpulas, e que as cores vermelhas e laranjas eram as que mais atraíam a espécie. O resultado final também pode ser visto na foto acima, com o beija-flor.

FIGURINO E MAQUIAGEM

O figurino dos personagens foi em parte achado pelos brechós na cidade, o que auxiliou na questão de não precisarmos adicionar a “sujeira e encardido” natural das peças, sem que fossem necessárias mais intervenções da equipe quanto às lavagens, onde foi modificada pouca coisa. Porém, houve algumas peças que foram feitas, o que além das pesquisas pela modelagem de peças antigas, referências de texturas e materiais, e incluiu uma costureira profissional e a finalização pela equipe, quanto à lavagem e “vivacidade” das peças (que não poderiam parecer novas, de acordo com a veracidade da narrativa).

Quanto aos figurantes da festa caipira, foi pedido que eles comparecessem com roupas sem marcas muito explícitas, evitassem as cores branca e preta, acessórios e peças muito modernas, já que não havia orçamento e de certa forma, nem necessidade de produzir esses figurinos.



O roteiro exigia da equipe uma maquiagem mais marcante em três personagens. Para o contador de histórias, foi comprada maquiagem específica para maquiagem artística, e as referências circenses foram determinantes para a escolha do trabalho que seria feito, além da integração com a equipe de fotografia, já que a cena se passava em um ambiente escuro em que tudo seria destacado com luzes diegéticas.

A outra personagem que exigiu atenção foi Anaí, no momento em que fica doente. Os planos não valorizam a sua doença com closes, mas era necessário que o espectador entendesse uma mudança no estado de saúde dela, que foi reforçada com a maquiagem, tornando menos corada e com algumas olheiras.

Já a tia Mafalda, proveniente da cidade (mudança marcada também pela escolha de cores e texturas do figurino) tem uma maquiagem que tenta mostrar o seu cuidado com a beleza e sua vaidade, assim como o modo de vida da cidade, diferente da vida no campo, daquele sítio.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

De um modo geral a equipe ficou satisfeita com o trabalho da equipe de arte e com os resultados alcançados. Apesar de pouca experiência e do baixo orçamento, por conta da tática de utilização de materiais que muitas vezes não incluía custos, foi possível fazer um trabalho elaborado e criativo, com um nível acima da média quando é pensada na direção de arte de filmes estudantis, sem que orçamento proposto fosse extrapolado, portanto, dentro das expectativas de produção e viabilização do projeto.

Os universos criados em sua simplicidade e a partir da somatória da cenografia, adereços, pintura de arte, figurino e maquiagem, em combinação com a iluminação e os enquadramentos, conseguiram transmitir uma verdade lúdica e que interage com o imaginário popular, de acordo com uma das premissas do projeto de maneira original, e que de certa forma, tem cume social, a partir da escolha estética do reaproveitamento dos materiais para o “fazer artístico”.

Outro fato importante foi o de que após as pesquisas de referências e a elaboração de croquis e plantas baixas, foi possível visualizar grande parte do projeto antes mesmo que as peças fossem construídas, o que auxiliou o desenvolvimento das propostas para uma mesma direção, e o entendimento, ao mesmo tempo em que foram alcançados resultados muito próximos ao planejados, revelando a verdadeira importância das imagens e projeções na proposta de arte da série.



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AUMONT, Jacques. **O olho interminável – cinema e pintura**. Tradução: Eloísa Araújo Ribeiro. São Paulo, Cosac & Naify, 2004.

CASARIN, Marcela Ribeiro. **Hoje é dia de Maria: a influência das artes visuais nas direções de arte e fotografia**. Trabalho apresentado na NP Comunicação Audiovisual,

do VIII Nupecom – Encontro dos Núcleos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do XXXI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Universidade do Estado do Rio de Janeiro – UERJ, 2008. Disponível em:

http://www.iar.unicamp.br/lab/luz/ld/Cinema%20V%EDdeo%20e%20TV/artigos/a_influencia_das_artes_visuais_nas_direcoes_de_arte_e_fotografia.pdf >. Acesso em: 2013-05-12

CASARIN, Marcela. **Imagem no cinema digital: as novas direções de arte e fotografia**. Trabalho apresentado no II Seminário Interno PPGCOM UERJ – Grupo Temático: Cinema. Universidade do Estado do Rio de Janeiro – UERJ, Rio de Janeiro, RJ, 2008. Disponível em:

<http://www.contemporanea.uerj.br/pdf/ed_11ex/02_MarcelaCASARIN_IISeminarioPPGCOM.pdf>. Acesso em: 2013-05-13

MOURA, Carolina Bassi de. **A construção plástica dos personagens cinematográficos - uma abordagem feita a partir da obra de Federico Fellini**. 2010.

Dissertação (Mestrado em Teoria e Prática do Teatro) - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2010. Disponível em: <<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27156/tde-10112010-154410/>>. Acesso em: 2013-05-14.

NEMER, Sylvia. **Espaço e teatralidade na minissérie Hoje é dia de Maria**. Artigo, Repertório Teatro & Dança. UFBA. Salvador - BA. v.12. p.126-133. 2009.



SANTOS, Darlan e FUX, Jacques. **Estamira e Lixo Extraordinário: a arte na terra desolada**. Revista Ipostesi, Juiz de Fora, v.15, n.2, p. 125-137, jul./dez. 2011. Disponível em: < <http://www.ufjf.br/revistaipotesi/files/2011/05/14-Estamira-e-Lixo-Extraordin%C3%A1rio-Ipotesi-1521.pdf> >. Acesso em: 2013-05-15

VIANA, Fausto e CAMPELLO NETO, Antônio Heráclito C. **Introdução histórica sobre cenografia - os primeiros rascunhos** - São Paulo: Fausto Viana, 2010. Disponível em:
< <http://tramasdocafecomleite.files.wordpress.com/2009/08/cenografia.pdf> >. Acesso em : 2013-05-13

SITES CONSULTADOS

Blog e galeria de fotos virtual do artista Raimundo Rodriguez. Acesso em: 2013-05-12. Endereços eletrônicos:

< <http://raimundorodriguez.blogspot.com.br/>>

< <https://profiles.google.com/raimundorodriguez46/about>>

REFERÊNCIAS AUDIOVISUAIS

Filmes:

Lavoura Arcaica. Direção: Luiz Fernando Carvalho, 2001.

O Auto da Compadecida. Direção: Guel Arraes, 2000.

O Palhaço. Direção: Selton Mello, 2011.

O lixo extraordinário. Direção: Lucy Walker, João Jardim e Karen Harley, 2010.

Séries televisivas:

A pedra do reino. Microssérie dirigida por Luis Fernando Carvalho, Rede Globo, 2007.



Hoje é dia de Maria. Minissérie dirigida por Luís Fernando Carvalho, Rede Globo, 2005.

Hoje é dia de Maria – Segunda jornada. Microsérie dirigida por Luís Fernando Carvalho, Rede Globo, 2005.

Sítio do Pica-pau Amarelo. Série dirigida por Geraldo Casé, Rede Globo, 1977.

Teatro:

Balangueri. De Tom Murphy, dirigida por Domingos Nunez, 2011.