



A Direção de Arte em *Hertz*¹

Melissa Caroline VASSALLI²

Fernanda Cristina Cobo de SOUSA³

Centro Universitário Nossa Senhora do Patrocínio, Salto, SP

RESUMO

O diretor de arte é um dos profissionais diretamente ligados à construção visual de um filme, tendo responsabilidade sobre a concepção de cenários, objetos, figurinos, caracterização dos personagens e esquemas de cores para construir um universo único para cada narrativa. Esse trabalho discute os conceitos utilizados na elaboração da direção de arte do curta-metragem de ficção “*Hertz*”, de Antonio Lopes, apresentado como trabalho de conclusão de curso dos estudantes de Cinema e Audiovisual do Centro Universitário Nossa Senhora do Patrocínio, em 2013. Descreve também as referências estéticas utilizadas durante esse processo.

PALAVRAS-CHAVE: cinema; ficção; direção de arte, design de produção.

1. INTRODUÇÃO

O diretor de arte, assim como o de fotografia, é o responsável direto por toda a concepção visual de um filme, tendo por base a concepção estética do diretor. De forma sintética, Rabiger afirma que o trabalho do diretor de arte consiste em projetar nos elementos visuais os problemas e estado de ânimo dos personagens, e que “*para isso, é preciso conceber um mundo completo com todos os seus personagens, trajes, cenários, móveis, propriedades e esquemas de cor*” (RABIGER, 2007). Assim, entende-se que a direção de arte é uma importante ferramenta à disposição da narrativa para a construção do sentido fílmico.

Em *Design e Linguagem Cinematográfica*, Ludmila Ayres Machado defende que “*o visual nunca está separado do discursivo, a força registrada no discurso e a plasticidade só atingem o espectador pelo conjunto. A imagem é a própria alma da poética do filme.*” (MACHADO, 2011. p. 14).

¹ Trabalho apresentado no Intercom Jr. do XIX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, realizado de 22 a 24 de maio de 2014.

² Aluna graduada em Cinema e Audiovisual pelo Ceunsp-Salto, email: mevassalli@hotmail.com

³ Orientadora do trabalho. Professora do Curso de Cinema e Audiovisual do Ceunsp-Salto, email: prof.fernandacobo@gmail.com



A autora reconhece a importância do trabalho visual de um filme, mas sabe que ele não pode se sobrepor ao todo. O cineasta Rene Clair certa vez afirmou que, de maneira paradoxal, a cenografia de maior êxito acaba por ser justamente a que menos se faz perceber. Essa definição não se restringe a uma concepção realista. O diretor de arte pode impor seu estilo, mas tão melhor será quanto mais o seu próprio estilo se confundir com o da obra em si (BAPTISTA, 2008).

Antes de prosseguir é preciso esclarecer as diferenças entre as terminologias “*direção de arte*” e “*design de produção*”, visto que há uma tendência mundial cada vez maior de utilização da segunda.

Ludmila Ayres Machado afirma que a expressão *production design* faz parte da nomenclatura norte-americana de cinema e televisão e foi utilizada pela primeira vez em 1939 para descrever o trabalho de Willian Cameron Menzies para o filme “*E o vento levou*”, dada à complexidade visual da obra. Assim, o diretor de arte se subordinou ao *production design* numa escala hierárquica.

Na classificação norte-americana, o *production designer* sobrepõe-se ao diretor de arte, pois abrange um número maior de variáveis. A escolha da paisagem ideal, a construção dos cenários, a produção de objetos, o figurino, a maquiagem e os efeitos visuais, tudo isso deve contribuir para a coerência narrativa do filme e está a cargo do designer. (MACHADO, 2011, p.75)

Para Mauro Baptista (2008) essa sobreposição foi acentuada em parte pela tecnologia digital, que “*amplia muito a alteração e manipulação do já filmado*”, além da tendência de um cinema pós-moderno “*que valoriza uma imagem estetizada, não realista e sem profundidade*” (p. 3).

Um consenso entre os dois autores é que ainda que seja possível, dentro dos parâmetros da indústria norte-americana, fazer essa diferenciação entre as funções, no Brasil utiliza-se a denominação clássica para a função - *direção de arte* - mesmo em produções que assimilem a ideia de design na concepção visual do filme.

2. A DIREÇÃO DE ARTE EM HERTZ

O curta-metragem “*Hertz*” conta a história de um adolescente que vive solitário em uma cidade pequena, na qual todas as pessoas são afetadas por um sinal eletromagnético vindo de uma antena instalada nas proximidades, que altera o comportamento da população e faz com que todos estejam presos a dispositivos de comunicação, como televisores e rádios. Sem entender o que se passa com as pessoas ao



seu redor, o garoto solitário sofre com isso e a única pessoa que parece compreendê-lo é uma garota que se aproxima dele. Além dela, há a figura de um forasteiro que aparece na cidade e traz irritação e questionamentos ao garoto. Diante da situação, ele resolve confrontar os problemas e destruir a antena.

Em uma primeira análise do curta-metragem “*Hertz*” pode-se ter a impressão de que ele fala sobre a busca desenfreada por informação vivenciada pela sociedade atual. Mas ele nos revela, em uma camada mais profunda, a visão de um menino deslocado em relação a esse mundo. As questões relativas à comunicação estão presentes, mas não são o foco principal: elas são apenas o pano de fundo para fazer emergir o olhar introspectivo de um garoto que tenta compreender a si mesmo como parte integrante desse mundo. A busca do personagem é sempre interna.

O diretor de “*Hertz*” defende uma linguagem pautada no tempo e na memória, que ele definiu não como uma memória documental, mas uma memória orgânica que é a constituição do real no presente. A valorização do tempo na concepção do plano encontra correlação com a obra de Tarkovski (1998), e aquilo que o cineasta definiu como tempo esculpido: um tempo contemplativo definido pelo caráter do que se passa no plano e não pelo tempo transcorrido, embora o curta também tenha sido decupado em planos mais longos. Essas concepções nos levaram a uma construção imagética realista para “*Hertz*”. Assim como a memória é uma constituição do real no presente, o elemento de fantasia presente no curta também foi incorporado a essa realidade.

Feitas as considerações necessárias para entendermos a concepção estética de Hertz, agora descreveremos o percurso adotado pela direção de arte para a construção desse universo fílmico. Ao situarmos temporalmente os fatos do roteiro, estaremos em algum momento da década de 1990. Embora isso não se torne explícito na narrativa, é uma informação de extremo valor para definir esse percurso.

Entendemos que a paisagem é um elemento importante para transpor esse olhar introspectivo do Menino em relação ao mundo. Para Jacob (2006), o Diretor de Arte pode atuar de três maneiras distintas na concepção da paisagem de um filme. Com uma menor interferência, pode apenas aprovar locações; pode transformar essas locações a partir de elementos como a cenografia, a caracterização, os efeitos visuais e o *chroma-key* e por último, efetivamente criar toda a paisagem, tanto em seus elementos edificadas, quanto os naturais.

No caso de “*Hertz*”, tanto por uma questão relativa ao orçamento quanto pela representação mimética da realidade, optamos por trabalhar apenas com locações pré-

existentes. Isso não elimina o trabalho da direção de arte do curta na criação da paisagem. Além da participação na pesquisa para a escolha dessas locações, a equipe de arte se valeu de diversos recursos para ressignificá-la. Enquadramo-nos, portanto, no segundo caso descrito por Jacob.

Para especificar melhor a questão da construção da paisagem, ou do lugar-paisagem, utilizamo-nos do referencial fornecido pela autora citada:

A partir dos elementos constitutivos da paisagem pré-existente, a Direção de Arte atua transformando o espaço e dando-lhe um contorno próprio (...). Isso pode ser obtido através da inserção de elementos cenográficos, pela introdução de objetos, animais, elementos de ordem figurativa ou não, caracterização dos personagens, que modifiquem o contorno ou uso do espaço dado. A intervenção da Direção de Arte pode se dar também pela eliminação dos postes de iluminação, telefônicos, equipamento urbano e elementos arquitetônicos, etc., que caracterizam uma determinada região ou cidade (JACOB, 2006, p.).

O Menino sente-se em dissonância com o mundo à sua volta. Se as pessoas estão ávidas por informação, ele assume um olhar de contemplação para aquilo que elas não notam mais. Para tanto era necessário encontrar uma paisagem que tivesse um aspecto de cidade “parada no tempo”, quase arcaica. Nossas pesquisas nos levaram a Paranapiacaba, um distrito do município de Santo André que antigamente era uma vila de funcionários da companhia inglesa de trens *São Paulo Railway*. A arquitetura da vila era extremamente hierarquizada, composta basicamente por três tipos de residências: casas de alto padrão, grandes e com varandas, habitadas pelas famílias dos engenheiros (figura 1); casas menores e bem próximas, para os ferroviários com esposas e filhos (figura 2) e ainda as casas conhecidas como barracos, próprias para abrigar os solteiros (figura 3). Salvo algumas das casas dos engenheiros, essas residências eram, em sua maioria, feitas de madeira. O segundo modelo descrito foi escolhido como fachada da casa do Menino.



Figura 1 – Casa de engenheiro em Paranapiacaba.

Fonte: fotografia feita pela autora.



Figura 2 – Casa de operário em Paranapiacaba.

Fonte: fotografia feita pela autora.



Figura 3 – Casa dos solteiros em Paranapiacaba.

Fonte: fotografia feita pela autora.

Como se tornou um ponto turístico, a vila ainda mantém essas construções arquitetônicas, que remontam ao século XIX. As próprias casas em madeira, as ruas de paralelepípedo e pedregulhos e o parque ferroviário, que abriga peças de composições que hoje se deterioram pela ação do tempo (figuras 5) nos ajudaram a colocar o curta sobre o ponto de vista do Menino; um tempo passado, de abandono e introspecção. O relógio da cidade (figura 4) nos ajudou a reforçar a discussão sobre o tempo presente no curta. Pesado, com base em tijolos e ponteiros analógicos, esse grande relógio marca o tempo do Menino; um tempo que não pode ser carregado no bolso.



Figura 4 – O relógio da cidade.

Fonte: fotografia feita pela autora.



Figura 5 – Parte de composição.
Fonte: fotografia feita pela autora.

Apesar de a cenografia de Paranapiacaba também estar dada, a direção de arte interviu no local através de objetos, como a inserção dos aparelhos de comunicação dispersos pela cidade. Além disso, voltamos nossos esforços para a caracterização dos personagens. Foi o caso da Menina, que num primeiro momento tenta a todo custo inserir-se no mundo do Menino. O seu figurino incorpora elementos dessa paisagem (principalmente no aspecto cromático) e essa imagem é desconstruída conforme ela não consegue estabelecer contato com ele. Mas a questão dos figurinos será melhor abordada adiante. Embora seja uma questão de menor relevância para essa discussão, também ficou a cargo da direção de arte omitir as placas de informação turística espalhadas pela cidade e providenciar outras, para caracterizar a central de transmissão.

As cenas que se passam em torno da cabine são as únicas que não foram gravadas em Paranapiacaba. Escolhemos um terreno descampado no município de Votorantim, onde tivemos maior liberdade para trabalhar com os efeitos especiais (deslocando uma equipe de segurança). Como a central e a antena foram construções da direção de arte, podemos dizer que neste caso houve interferência maior na elaboração da paisagem. A clara analogia da central de transmissão ser uma cabine de banheiro nos leva a conceber essa paisagem como um lugar deteriorado.

Pictoricamente, a ansiedade experimentada por essa sociedade foi retratada através do uso simultâneo de computadores, celulares, jornais e aparelhos de televisão e rádio. Embora tenhamos ressaltado que a discussão do curta-metragem não seja primordialmente a pós-modernidade, a inserção desses elementos se fez necessária para criar um contraponto com a paisagem; é o incômodo sentido pelo Menino.

Embora a grande maioria dos objetos evoque a década de 1990, período em que situamos o curta-metragem, ainda foram incorporados elementos de décadas anteriores, pois entendemos que só após os anos 2000, com uma mudança de ordem econômica



vivenciada pelo Brasil, e de comportamento, numa esfera mundial, os objetos passam a ser “descartáveis” e substituídos constantemente por modelos novos.

Em *A Felicidade Paradoxal*, Lipovetsky (2007) divide o capitalismo em três fases. A fase I, que compreende um período entre os anos 1880 até o final da 2ª Guerra Mundial, é marcada pelo surgimento do comércio em grande escala, onde começam a ser aplicados os conceitos da marca, publicidade e marketing. Na fase II, esse comércio em grande escala se concretiza como consumo de massa, uma vez que a facilitação do crédito permitiu que as camadas populares tivessem acesso a bens antes restritos à burguesia, como automóveis e eletrodomésticos. Mas ainda que esses produtos ostentassem certo luxo, a lógica era que eles deveriam ser de bem comum para toda a família, e que tivessem durabilidade. A partir da década de 1980, essa consciência começa a mudar. O produto tem sua funcionalidade colocada em segundo plano e o que prevalece são valores subjetivos lançados ao consumidor através da propaganda. Esses fatos marcam a transição para a fase III, a “sociedade do hiperconsumo”. O consumo se torna cada vez mais hedonista e individual.

“Hertz” está no limite destas transições. Enquanto a própria cidade, casas e móveis denotam um capitalismo pesado, de bens duráveis da Fase II (ou até mesmo da Fase I no caso da paisagem), os aparelhos tecnológicos (assim como as informações neles inseridas) revelam a passagem desse tempo estável para o tempo fluido e descontínuo da pós-modernidade, a Fase III. Essa relação de contraste que existe entre a paisagem da cidade e os objetos foi transposta para o microcosmo da casa do menino.

Em relação ao figurino, Moura (2010) fala sobre o seu uso e da cenografia na composição dos personagens em *A Construção Plástica dos Personagens Cinematográficos*. Sobre a diferença entre criar figurinos de época e para trabalhos atemporais, a autora comenta:

Para os figurinos, quando seguem os moldes realistas, há a preocupação de reconstituir um tempo passado, com cortes e modelos precisamente iguais aos da época (...). Mas se os figurinos forem atemporais, a preocupação maior passa a ser outra: a tradução simbólica do personagem, seus estados de alma, a significação de uma determinada cena. Estes figurinos, então, podem criar mais enfaticamente efeitos psicológicos e dramáticos. Neste sentido nos importa as características plásticas dos tecidos escolhidos, seu caimento, movimento, volume e textura, além da forma intencionada para o traje, se há ou não uma estampa e principalmente, qual a sua cor (MOURA, 2010, p.47).

Vale esclarecer que quando falamos que em “*Hertz*” prevalece uma estética realista, não estávamos falando da reprodução exata de uma época. A imagem realista que buscamos se refere mais a evitar um excesso de estilização. Situar o curta-metragem na década de 1990 nos orientou na compreensão do processo que levou a comunicação a se tornar o que ela é hoje, bem como entender que a história não se passa no “presente”, nem no “futuro”; não é então um filme contemporâneo, nem uma ficção científica futurista e por isso nega as superfícies frias e lisas das quais um filme sobre a pós-modernidade poderia se valer. E tampouco é um “filme de época”. Estamos sim em um tempo passado, mas um tempo que foi apreendido por alguém, e, portanto, aceita a incorporação de elementos subjetivos.

Assim, os figurinos de “*Hertz*” não tem preocupação de marcar uma época, mas antes disso de ressaltar a subjetividade de cada personagem. São o que Moura (2010) definiu como “figurino atemporal”, que visa acentuar os efeitos dramáticos de cada cena.

Vamos levar em consideração que as gravações foram realizadas em uma cidade de serra, no inverno. Essa sensação térmica foi transmitida pela fotografia, principalmente pela forte neblina que se forma em Paranapiacaba. Assim, pudemos admitir roupas específicas para esse clima no figurino dos personagens.

O Pai e a Mãe têm duas trocas de roupa no roteiro. Aparecem sempre dentro de casa, principalmente na cozinha, durante alguma refeição. O figurino da mãe é composto por roupas simples e casuais de uma dona-de-casa; o figurino do pai é um pouco mais formal, como se estivesse sempre pronto para ir trabalhar, embora as profissões não definam os personagens em si (nunca vemos, de fato, o pai sair para trabalhar; nem sabemos o que ele faz). Para ela, blusas de lã; para ele, camisa e suéter. Para representar o distanciamento que esses personagens têm com o mundo do filho e a dificuldade de se relacionarem com ele, predominam em seus figurinos uma paleta de cores neutras, como cinza e bege. Esses personagens não apresentam uma evolução dramática no decorrer da narrativa, portanto, seus respectivos figurinos não se modificam conceitualmente. Seus figurinos não são diferentes dos figurantes que aparecem no curta. Evocamos uma padronização para os figurinos desses personagens, demonstrando o quanto estão alheios à realidade e a si mesmos.

O personagem do Irmão está na faixa dos seis anos de idade e tem um ar arrogante e de “dono da verdade”. É como se quisesse ocupar o lugar do Menino. Evitamos deixá-lo com um visual caricato, mas a intenção era que suas roupas



estivessem sempre combinando, como se demonstrasse preocupação em se vestir e estar bem apresentado. Precisou de duas trocas de roupa no decorrer do curta, sendo que uma delas era um conjunto de pijama, que reforçava a ideia de combinar as peças.

O Menino tem entre seus 14 anos de idade e é sob sua perspectiva que se passam os acontecimentos. Suas principais características são a introspecção e o aborrecimento com o mundo a sua volta. Apesar de ser o principal personagem do roteiro, seu figurino não precisa se sobressair dos demais, ao contrário. Para reforçar sua característica introvertida, seu figurino é formado por peças básicas, como camiseta, calça jeans e blusa esportiva, revelando, diferentemente do Irmão, uma despreocupação em ostentar determinada aparência. Conforme os acontecimentos se intensificam seu figurino ganha cor, mas demos preferência para uma cor fria, como o verde.

O figurino do Menino TV é idêntico ao do Menino, com a cabeça de televisão acoplada ao corpo.

Mesmo com a passagem dos dias, a leitura do roteiro aparentemente indicava que não havia troca de roupa para a Menina. Ela passa um dia inteiro com o Menino, retorna para a casa dele a noite e amanhece na rua, após ter sido presa com a denúncia do pai dele. Mas como era uma proposta da direção de arte trabalhar com as cores para mostrar a evolução dramática dessa personagem, foi pedido ao diretor para que colocássemos uma troca de roupa supostamente feita nesta elipse entre o momento em que ela se separa do Menino e volta para a casa dele mais tarde. A ideia era que ela utilizasse uma roupa colorida num primeiro momento, para simbolizar sua tentativa de se aproximar do Menino, e depois sua paleta se tornaria neutra, quando, após algumas tentativas, ela termina por não compreendê-lo e se aproxima mais do forasteiro. Faltava apenas definir que cor seria essa, e após fazer as discussões sobre a paisagem de “*Hertz*”, chegou-se a conclusão de que ela deveria incorporar as cores da própria paisagem, o vermelho e o verde, reafirmando a ideia de que ela tenta se inserir no universo do Menino. Para dar um aspecto jovial e feminino a ela, seu figurino foi composto por vestido e saia, complementados por meias e casaco. O casaco, aliás, é uma indicação do próprio roteiro.

Por sua vez, o Forasteiro é um personagem enigmático. Não sabemos sua origem, mas é importante que fique claro que ele vem de fora dessa cidade. Ele é o elemento transgressor da ordem, com um espírito completamente jovem. Somente após sua chegada o Menino toma a iniciativa de destruir a antena. É quase uma entidade, e, portanto, foi necessário que seu figurino representasse a sua rebeldia. Para representar

sua excentricidade respeitando o caráter introspectivo do curta-metragem, o diretor usou a seguinte expressão para definir seu figurino: “*ainda que seja composto [o figurino], está mais para um mendigo do que para uma Lady Gaga*”. Assim, a direção de arte chegou à concepção de que o figurino do Forasteiro deveria ser formado por roupas e sapatos gastos, como uma velha calça jeans, além de bota e jaqueta de couro “surradas”. Sua paleta também é neutra, mas diferencia-se dos demais justamente pelos cortes e texturas menos convencionais. Foi decidido que esse personagem usaria a mesma roupa durante todo o decorrer do curta e sua caracterização também incorporou uma proposta da direção que consistia na utilização simultânea de dois óculos; um de aviação preso na cabeça e óculos de sol, simbolizando que esse personagem está sempre em trânsito, pelas ruas.

No que diz respeito à concepção de cor, devemos ressaltar que a princípio “*Hertz*” não seria um filme colorido. Acreditávamos que para caracterizar esse mundo em que as pessoas não se conectam mais era necessário suprimir totalmente as cores. Depois, quando se revelou o olhar subjetivo do Menino para esse mundo, foi concebido algo na direção oposta; imaginando que o universo da cor deveria ser amplamente explorado para estreitar a relação do Menino com os demais personagens. Mas essa ideia se mostrou equivocada, pois fazia parte de uma concepção demasiadamente estilizada de direção de arte, que não era a proposta do curta.

Enfim, nos concentramos no meio-termo. Voltar para a primeira opção parecia o mais adequado, mas a própria paisagem e cenografia escolhidas possuíam suas cores próprias. A solução encontrada foi incorporar essas cores nos demais elementos em momentos pontuais, lhes dando novos significados e buscando criar uma visualidade única para *Hertz*.



Figura 6 – Paleta de cores pretendida para *Hertz*.

Por fim, é importante citar as referências utilizadas na concepção de arte de “Hertz” e já de início uma referência parecia ser unânime para todos os departamentos do curta, o filme “*Os Famosos e os Duendes da Morte*” (2010), dirigido por Esmir Filho. O longa fala sobre um adolescente de 16 anos, fã de Bob Dylan, que vive em uma pequena comunidade alemã no sul do Brasil. Sem conseguir se interessar pela cultura local, é através da internet que ele tenta conhecer o mundo, conversando com pessoas que possuem os mesmos interesses que ele e revendo imagens de uma amiga que se matou e que a imortalizaram no espaço virtual.

Este filme serviu de referência para a direção de arte pela forma como tem o seu espaço trabalhado. A vila em que se passa a história em muitos aspectos lembra Paranapiacaba, com sua aparência ancestral, arcaica (figura 8). Embora seja um filme contemporâneo, já que o personagem está completamente inserido no ciberespaço, o próprio interior de sua casa nos informa que estamos em uma comunidade pequena, afastada do progresso. Outro aspecto desse filme que nos foi caro é a forma como utiliza sua paleta de cores, com a predominância dos tons neutros (figura 7), bem como o figurino da garota, que é uma importante referência para a elaboração do figurino da Menina em “Hertz” (figura 9).



Figura 7 – Cena do filme *Os Famosos e os Duendes da Morte*. Fonte:
http://sp2.fotolog.com/photo/2/7/21/sk_8_one/1270504224061_f.jpg



Figura 8 – Cena do filme *Os Famosos e os Duendes da Morte*. Fonte:
<http://i224.photobucket.com/albums/dd279/cinefilapornatureza/ofeoddm.jpg>



Figura 9 – Foto de divulgação do filme *Os Famosos e os Duendes da Morte*. Fonte: http://wwws.br.warnerbros.com/osfamososeosduendesdamorte/home_banda.php → imprensa → download fotos.

No curta-metragem “*Cenas do Subúrbio*” (Spike Jonze, 2012) encontramos uma referência para o figurino do Menino, composto por peças básicas e que denotam sua juventude (figura 10).



Figura 10 – Cena de *Cenas do Subúrbio*.
Fonte: Print Screen do curta-metragem.

A concepção feita para o figurino do forasteiro nos trouxe à mente Jim Stark (figura 11), personagem problemático interpretado pelo ator James Dean em “*Juventude Transviada*” (Nicholas Ray, 1955). O próprio James Dean se tornou um ícone da rebeldia e angústia vividas por sua geração. Embora no filme o figurino do ator seja marcado pelo vermelho, para o Forasteiro optamos por minimizar a influência da cor.

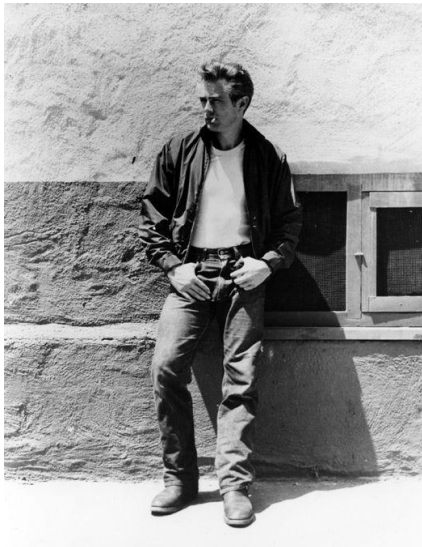


Figura 11 – James Jean como Jim Stark. Fonte: http://cineelivros.files.wordpress.com/2012/09/304507_422141364511373_1220512768_n.jpg

Já para as televisões distribuídas pela paisagem, que aparecem na cena de abertura no trilho do trem e em outro momento ao lado da casa do garoto, encontramos duas referências nas artes plásticas. Uma delas está na obra do alemão Há Schult, conhecido por utilizar lixo para compor suas obras. Em uma instalação realizada em 1991, ele acrescentou aparelhos de televisão em meio a esse lixo (figura 12). A outra referência vem da obra de Nam June Paik, considerado o pai da vídeoarte. Paik não só utilizava as imagens em vídeo para compor suas obras, como também incorporava o próprio aparelho de televisão a elas (figura 13). Embora a primeira vista suas obras evoquem certo encantamento pela tecnologia, elas fazem uma importante discussão sobre o limite entre a vida e essa tecnologia, sobre como o homem se relaciona com o objeto (que em algumas obras de Paik se tornam extensão do próprio homem) e mais ainda, como se relaciona com as informações neles inseridas, sendo ao mesmo tempo produtor e produto destas.



Figura 12 – Ha Schult, 1991. Endzeit. Ingrid Caven, Johannes Willis. Fonte: http://www.haschult.de/img/fullscreen/01Action/01Trash/trash004c_1_dia16_03.jpg



Figura 13 – Nam June Paik, 1974. TV Garden (instalação).

Fonte: <http://www.paikstudios.com/gallery/31.html>

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A concepção de Direção de Arte pode superar a simples ideia de “decorar” a cena para ganhar força dentro da narrativa. O *production designer*, profissional que na indústria norte-americana corresponde ao nosso diretor de arte, hoje atingiu um patamar que o iguala ao diretor de fotografia. Ao lado do diretor, formam a tríade fundamental para a construção da identidade visual do filme.

Mas mesmo o cinema à margem da produção *mainstream* entende a importância do diretor de arte para a realização de um filme. Para Andrei Tarkovski (1998), é impossível definir qual função é mais importante na construção gráfica de um filme – “a do camera-man, a do diretor ou a do cenógrafo” (p. 164). Ele acreditava que se os três se empenharem nas necessidades internas do filme e estabelecerem uma conexão verdadeira entre si, deixa de ter importância de quem veio determinada ideia. A cena se transforma numa “estrutura viva”, onde nada é forçado.

Ainda para Tarkovski (1998), embora esse processo de transformar as pessoas envolvidas na realização de um filme em verdadeiros parceiros seja fundamental poderá encontrar algumas dificuldades em seu percurso. Aqui aproveito para fazer uma observação pessoal sobre meu trabalho como diretora de arte em “Hertz”. Tudo o que foi definido partiu de conversas preliminares com o diretor e alguns outros membros da equipe. Posto que a obra cinematográfica é uma obra coletiva e realizada, antes de qualquer aparato tecnológico, por uma criação humana, sabemos que ao longo do



processo muitas coisas são alteradas. Coube a mim, portanto, respeitar os limites da autonomia que me foi dada pelo diretor e priorizar as exigências feitas pelo próprio filme.

REFERÊNCIAS

BAPTISTA, Mauro. **A Pesquisa Sobre o Design e Cinema: O Design de Produção**, 2008.

BUTRUCE, Débora Lúcia Vieira. **A direção de arte e a imagem cinematográfica - sua inserção no processo de criação do cinema brasileiro dos anos 1990**. Dissertação (mestrado), Universidade Federal Fluminense, 2005.

JACOB, Elizabeth Motta. **Um lugar para ser visto: a direção de arte e a construção da paisagem no cinema**. Dissertação (mestrado), Universidade Federal Fluminense, 2006.

LIPOVESTSKY, Gilles. **A felicidade paradoxal: ensaios sobre a sociedade de hiperconsumo**. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

MACHADO, Ludmila Ayres. **Design e Linguagem Cinematográfica – Narrativa Visual e Projeto**. São Paulo: Blucher, 2011.

MOURA, Carolina Bassi de. **A construção plástica dos personagens cinematográficos – Uma abordagem feita a partir da obra de Federico Fellini**. Dissertação (mestrado), Universidade de São Paulo, 2010.

RABIGER, Michael. **Direção de Cinema – Técnicas e Estéticas**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007.

TARKOVISKI, Andrei. **Esculpir o Tempo**. 2 ed – São Paulo: Martins Fontes, 1998.