

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL (UFRGS)

COMUNICAÇÃO SOCIAL

CURSO DE PUBLICIDADE E PROPAGANDA

CLÁUDIA COSTA CANTAGALO DOS SANTOS

**DIREÇÃO DE ARTE EM CINEMA:
O EXEMPLO DE FOGO (2009), DE HIQUE MONTANARI**

PORTO ALEGRE
2010

CLÁUDIA COSTA CANTAGALO DOS SANTOS

**DIREÇÃO DE ARTE EM CINEMA:
O EXEMPLO DE FOGO (2009), DE HIQUE MONTANARI**

Trabalho de conclusão de curso apresentado à Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS, como requisito parcial para a obtenção do título de bacharel em Comunicação Social, habilitação em Publicidade e Propaganda.

Orientadora: Prof^a Dra Miriam de Souza Rossini

PORTO ALEGRE
2010

RESUMO

Esta monografia tem como objetivo analisar a direção de arte em cinema com o exemplo do curta *Fogo* (2009), de Hique Montanari. Busca-se compreender como funciona a execução da produção da arte de um filme, desde o roteiro até o resultado final, e como é o trabalho do diretor de arte em uma produção. Para tanto, passaremos pela história da direção de arte, desde o surgimento com os principais nomes que ajudaram para a evolução da profissão, departamento de arte, passando pelo Brasil e Rio Grande do Sul.

Palavras-chaves: cinema. direção de arte. diretor. cinema brasileiro. cinema gaúcho.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

ILUSTRAÇÃO	DESCRIÇÃO	PÁGINA
FIGURA 2-1.....	Do filme Chegada do trem à Ciotat.....	13
FIGURA 2-2.....	Do filme Saída da Usina Lumière.....	13
FIGURA 2-3.....	Do filme A viagem à lua.....	14
FIGURA 2-4.....	Do filme Fogo! (interna).....	16
FIGURA 2-5.....	Do filme Fogo! externa).....	16
FIGURA 2-6.....	Do filme Gabinete do Dr. Caligari.....	17
FIGURA 2-7.....	Ziegfeld – O criador de estrelas.....	19
FIGURA 2-8.....	Do filme Crepúsculo dos deuses.....	19
FIGURA 2-9.....	Do filme 2001: Uma odisséia no espaço.....	20
FIGURA 2-10.....	Do filme Ladrões de bicicleta.....	21
FIGURA 2-11.....	Do filme Deus e o Diabo na Terra do Sol.....	22
FOTO 3-1.....	Ranchinho do Sertão.....	26
FIGURA 3-1.....	Vento Norte.....	27
FIGURA 3-2.....	Cinegráfica Leopoldis Som.....	28
FOTO 3-2.....	Ilha da Flores.....	29
FIGURA 4-1.....	A açougueira.....	43
FIGURA 4-2.....	O homem de capote.....	43
FIGURA 4-3.....	A faxineira.....	43
FIGURA 4-4.....	O porteiro.....	43
FIGURA 4-5.....	A mulher da garagem.....	44
FIGURA 4-6.....	Homem com uma pasta.....	44
FIGURA 4-7.....	A mulher da cadeira de rodas.....	44
FIGURA 4-8.....	A japonesa.....	44
FIGURA 4-9.....	Homem de óculos escuros.....	44
FIGURA 4-10.....	Teste de figurino.....	45
FIGURA 4-11.....	Cabeça de vaca.....	48
FIGURA 4-12.....	Cabeça de vaca e abajures.....	48
FIGURA 4-13.....	Vaca em detalhe.....	48
FIGURA 4-14.....	Abajures.....	48
FIGURA 4-15.....	Sala desarrumada.....	48
FIGURA 4-16.....	Telefone preto.....	48
FIGURA 4-17.....	Sombra de mulher.....	49
FIGURA 4-18.....	Mulher se exaltando.....	49
FIGURA 4-19.....	Cozinha.....	49
FIGURA 4-20.....	TV ligada na cozinha.....	49
FIGURA 4-21.....	Bonecas amontoadas.....	49
FIGURA 4-22.....	H1 com as bonecas.....	49
FIGURA 4-23.....	H1 no banheiro.....	50
FIGURA 4-24.....	H1 de peruca.....	50
FIGURA 4-25.....	H1 na sala, de frente para a vaca.....	50
FIGURA 4-26.....	Barata morta.....	50
FIGURA 4-27.....	H1 na cozinha, abrindo a geladeira.....	50
FIGURA 4-28.....	Tambor de revólver sendo rodado.....	51
FIGURA 4-29.....	H1 morrendo ou desmaiando.....	51
FIGURA 4-30.....	H1 estirado no chão da cozinha.....	51

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	05
2 DIREÇÃO DE ARTE: FUNÇÃO E PANORAMA HISTÓRICO.....	08
2.1 DEPARTAMENTO DE ARTE.....	08
2.2 AS ORIGENS DA DIREÇÃO DE ARTE.....	13
2.2.1 Locações Internas.....	17
2.2.2 Locações Externas.....	20
3 A DIREÇÃO DE ARTE EM TERRAS NACIONAIS.....	23
3.1 PANORAMA NACIONAL.....	23
3.2 RIO GRANDE DO SUL.....	26
3.3 DIRETORES DE ARTE GAÚCHOS NA ATIVA A PARTIR DE 2000.....	30
4 DIREÇÃO DE ARTE: EXEMPLO DE FOGO (2009), DE HIQUE MONTANARI...36	36
4.1 PROJETANDO O FILME.....	36
4.2 DIREÇÃO DE ARTE EM FOGO.....	39
4.3 INFLUÊNCIAS NA DIREÇÃO DE ARTE EM FOGO.....	45
4.4 FOGO: ANÁLISE DAS CENAS INTERNAS.....	46
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	56
REFERÊNCIAS.....	58
ANEXO A – ENTREVISTA COM O DIRETOR HIQUE MONTANARI.....	61
ANEXO B – ENTREVISTA COM AS DIRETORAS DE ARTE GILKA VARGAS E IARA NOEMI	69
ANEXO C – ENTREVISTA COM O HISTORIADOR GLÊNIO PÓVOAS.....	77
ANEXO D - O CURTA-METRAGEM FOGO (2009).....	81
ANEXO E – ENTREVISTA COM O CRÍTICO DE CINEMA PAULO NOVA.....	82
ANEXO F – ENTREVISTA COM A CRÍTICA ADRIANA ANDROVANI.....	85

1 INTRODUÇÃO

Tudo o que é visto nos filmes, é trabalho de um diretor de arte, que escolhe cenário, figurino, maquiagem, objetos de cena, com o auxílio de uma equipe, que divide por área esse trabalho. A cada nova produção, o diretor de arte pode construir um novo mundo. Nenhum filme possui sua arte igual a outro. Foi essa liberdade de poder montar novas realidades a cada projeto que me fez escolher a Direção de Arte (DA) como objeto de estudo e, quem sabe, como área de trabalho.

Utilizarei como exemplo cinematográfico o curta-metragem gaúcho *Fogo* (2009), de Hique Montanari, para a análise dos aspectos de DA nele encontradas. Esse curta chamou minha atenção por ter uma DA peculiar, com referências estéticas de Gus van Sant, David Lynch, passando pelo cinema *noir* americano, até o expressionismo alemão. Essas referências são importantes para o cinema, e sempre me atraíram. Gus Van Sant, cineasta e roteirista norte-americano, é um diretor renomado que geriu filmes chamados de alternativos, filmes que fazem o espectador pensar. David Lynch, também cineasta norte-americano, um dos meus diretores favoritos, também dirige filmes alternativos, com enredos difíceis e conturbados, filmes que precisam ser vistos mais de uma vez para entender a história. O cinema *noir* americano, das décadas de 1930 e 1940, possui uma atmosfera densa e sombria, consequência da crise de 1929. Por fim, o expressionismo alemão que é um marco da direção de arte, e que influencia filmes até hoje.

A primeira vez que assisti ao filme de Montanari foi na sua estréia. Soube da exibição por intermédio das diretoras de arte do filme, que eram minhas professoras num grupo de estudo. Eu não sabia o que esperar e não tinha conhecimento da história do filme. Quando iniciou a sessão, os primeiros sons, já nos créditos iniciais, me deixaram incomodada; sons de metais se chocando e de ruídos graves. Outra cena que me deixou angustiada foi a de uma senhora na cadeira de rodas, no saguão de um edifício, com um liquidificador no colo, fazendo um barulho irritante; ela não falava nada, parecia querer se comunicar, porém afastava as pessoas.

A partir do início do filme percebe-se, de imediato, que não veremos uma produção comum, destes de narrativa linear, personagens fáceis de decifrar, de diálogos banais. A língua falada é incompreensível e sem tradução, a história não possui começo, meio ou fim. Em suma, um filme do tipo “ame-o ou deixe-o”. Admito que saí da sala de exibição não conseguindo interligar as histórias das personagens.

O que chamava a atenção em *Fogo*, além da trama complicada, era a visualidade do filme. A opção pela fotografia em um preto e branco esmaecido, já causa, por si só, uma atmosfera mais pesada; a direção de arte, ao entulhar o apartamento da personagem principal, transmite, de imediato, a desorganização e a loucura de sua mente; os figurinos ímpares de cada personagem instigam o entendimento da história de cada um; a montagem do filme remete a um *stop-motion*; e a atuação dos atores torna todo o *mise en scène* mais enervante e inquieto.

Fogo me fez lembrar os filmes do David Lynch, que realiza filmes não-lineares, que forçam o espectador a ter uma atenção a mais, ao tentar desvendar o quebra-cabeça, ou mesmo não tentar entender o enredo, o que acontece em alguns de seus filmes. O primeiro filme que assisti de Lynch foi *Cidade dos Sonhos* (2001), para uma disciplina da faculdade. Assisti ao filme três vezes, pesquisei na *internet* explicações para alguns objetos e cenas do filme. Em vários sítios, encontrei divergências para algumas passagens do filme, e concluí que muitos objetos, cenas, personagens, etc não têm justificativas, apenas estão no filme.

Após *Cidade dos Sonhos*, procurei outros filmes do diretor, que são ainda mais incompreensíveis. Infelizmente esse tipo de produção tem um grupo menor de admiradores, porque muitas pessoas simplesmente não gostam de pensar ao assistir a um filme. É por isso os filmes de fácil digestão fazem tanto sucesso. Assim é *Fogo*; certamente existem pessoas que não gostam da trama por não ter explicações plausíveis. E esse foi um dos motivos pelo qual eu escolhi esse curta para analisar.

Este trabalho propõe-se a responder as seguintes perguntas: quais estratégias utilizadas pela Direção de Arte do filme para criar a experimentação visual observadas em cena? como essas estratégias fazem a ligação com as referências visuais citadas? essas escolhas ajudam a narrar o filme? como funciona a relação entre o diretor, o diretor de arte e o diretor de fotografia?

Tenho como objetivos: entender a relação entre o diretor de cinema, o diretor de arte, o diretor de fotografia e o roteiro; compreender o desenrolar do trabalho de um diretor de arte, desde a leitura do roteiro, até a obra final; e analisar a Direção de Arte do curta *Fogo* e saber o porquê da utilização de determinados objetos plásticos e pictóricos inseridos em cena.

Para atingir esses objetivos pretendo combinar entrevistas em profundidade, com a análise fílmica da arte do curta. As entrevistas foram com o diretor do curta, Hique Montanari, e com as duas diretoras de arte do mesmo, Gilka Vargas e Iara Noemi no mês de novembro. Entrei em contato com o diretor de fotografia, Juarez Pavelak, mas infelizmente por motivo de trabalho, ele não pôde me dar retorno.

Por ter pouca bibliografia em português, e principalmente por não existirem livros específicos sobre o assunto, encontramos em algumas publicações nacionais capítulos, trechos ou passagens que tratam da Direção de Arte. Por isso, utilizarei como base bibliográfica principal fontes estrangeiras: o francês *Le Décor de Cinema*, de Françoise Puaux, de uma coletânea do Cahiers du Cinéma, revista renomada, especializada em cinema, e o livro em inglês *Set in Motion – Art Direction and Film Narrative*, de Charles Affron e Mirella Joana Affron; este, um excelente livro somente de direção de arte, com exemplos de filmes que expressam vivamente a importância do visual dos filmes, e também a tese de doutorado *Tim Burton y La construcción del Universo Fantástico*, de Lucía Frasquet. Utilizarei também fragmentos de referências, capítulos únicos de outros livros, entrevistas, opiniões de documentos e livros brasileiros, para completar o embasamento deste trabalho. Como sou aluna das diretoras de arte Gilka e Iara no grupo de estudo em cinema há quase dois anos, muitas informações advêm das aulas do grupo.

O capítulo 2 Direção de Arte: Função e Panorama Histórico percorrerá brevemente sobre a história do cinema, sua evolução, os nomes que se sobressaíram e que criaram trabalhos diferenciados, também separei as locações em internas e externas e quando na história do cinema, elas se sobressaíram. Será descrito a origem da direção de arte, e como é organizado o departamento de arte, seus profissionais e suas responsabilidades.

No capítulo 3 A Direção de Arte em Terras Nacionais tratarei da evolução da direção de arte no Brasil e no Rio Grande do Sul. A parte destinada ao cinema gaúcho possui duas entrevistas importantes feitas com o pesquisador Glênio Povoas e com o crítico Paulo Nova, que responderam perguntas sobre o cinema gaúcho e sobre o curta Fogo. Para completar a pesquisa sobre as produções do RS, listei os diretores de arte gaúchos que estão na ativa, e possuem seus nomes nos créditos de filmes de 2000 a 2009.

O capítulo 4 Direção de Arte: Exemplo de Fogo (2009), de Hique Montanari trará as entrevistas em profundidade realizadas com o diretor Hique Montanari, no dia 03 de novembro, e com as diretoras de arte Gilka Vargas e Iara Noemi, no dia 11 de novembro de 2010. Nas entrevistas eles descrevem a progressão da produção do curta, o que era pretendido e como isso foi concretizado, como a sintonia entre a equipe é importante, como foram montados os cenários, etc. No final do capítulo eu descrevo as cenas internas do apartamento, analiso a visualidade e comparo o que foi dito nas entrevistas e como ficou a arte do curta.

2 DIREÇÃO DE ARTE: FUNÇÃO E PANORAMA HISTÓRICO

A história do cinema é uma história recente; data de 1895 a primeira exibição pública feita no Gran Café em Paris do Cinematógrafo dos irmãos Lumière. Com apenas 115 anos, conseguiu uma evolução invejável. Já se encontra em todos os continentes, e é possível filmar praticamente qualquer coisa, pois temos o auxílio da tecnologia. O cinema em sua pequena trajetória foi marcado pelas modificações do mundo; nesse tempo houve as duas guerras mundiais e outros acontecimentos que influenciaram diretamente a produção cinematográfica. Muitos movimentos relevantes apareceram durante ou após esses eventos, e podemos notar nos filmes a interferência externa. Produções saíram dos estúdios e foram para as ruas filmar suas histórias como forma de protesto, ou apenas pela falta de recursos para construir locações. Existiram momentos em que a opulência prevaleceu, e os filmes eram totalmente filmados em estúdios.

Neste capítulo contextualizaremos como os diferentes movimentos estéticos da história do cinema influenciaram na escolha dos cenários, seja de filmagem interna ou externa, com base nos autores Frassetto e Lobrutto.

2.1 DEPARTAMENTO DE ARTE

Em qualquer produção cinematográfica, o nome que ganha maior destaque é o do diretor, porém existe uma equipe engajada que trabalha para que o filme fique pronto. Um desses profissionais que merece destaque é o diretor de arte, que é responsável por toda a parte visual do filme, desde cenários até cabelo e maquiagem. A importância do diretor de arte foi sendo reconhecida com o passar dos anos. No início, não era creditada a arte do filme a esse profissional, enquanto hoje o diretor de arte é requisitado até para documentários.

O primeiro vislumbre de se ter um diretor de arte vem com George Méliès, francês que, a partir de 1897, começou a filmar pequenas produções e que tinha a preocupação em ambientar suas histórias com cenários mais elaborados. A partir dos trabalhos dele, aparece a figura do desenhista de produção:

O desenhista de produção é a arte visual e arte da narrativa cinematográfica. A aparência e estilo são criados pela imaginação, senso artístico e colaboração do diretor, diretor de fotografia e diretor de arte. O diretor de arte é responsável por interpretar o roteiro e a visão do diretor para o filme e traduzir visualmente onde os atores podem desenvolver seus personagens na história (LOBRUTTO, 2002, p.20).¹

Os primeiros profissionais dessa nova função foram importados do teatro. A maioria deles era arquiteto, e outros pintores. Inicialmente, apenas faziam os telões pintados de fundo, ou os cenários baseados em peças de teatros, que normalmente eram exagerados conforme o teatro pedia. Aos poucos, apareceram os profissionais específicos do cinema. O desenvolvimento de uma arte focada para o cinema foi gradual; foi preciso uma adaptação visual para se construir cenários que fossem realistas e que passassem credibilidade para os espectadores.

A função de DA teve vários nomes ao longo da história do cinema. Já foi chamado de cenógrafo, diretor de interiores; atualmente os nomes diferem conforme o país. E também depende do país a autonomia do DA. Nos EUA, quem tem a palavra final sobre a área é o produtor executivo; aqui no Brasil, o DA já possui mais voz ativa.

Por tempos não se sabia exatamente qual era o papel do DA, pois é uma função que cuida de todo o visual do filme e abrange outras funções:

O desenhista de produção pesquisa o mundo onde o filme se encontra para estabelecer autenticidade. O desenhista de produção deve interpretar e transformar a história, os personagens, e temas narrativos em imagens que norteiam a arquitetura, decoração, espaço físico, tonalidade e textura. Desenhistas de produção usam esboços, ilustrações, fotografias, modelos e produções detalhadas de *storyboard* para planejar cada tomada do detalhe microscópico até o macroscópico. Diretores de arte são as cabeças do departamento de arte e dirigem um time criativo que incluem diretores de arte, decoradores de sets, produtores, pintores, carpinteiros, artesãos especializados. (LOBRUTTO, 2002, p.20)²

¹ Tradução feita pela autora. Original: Production design is the visual art and craft of cinematic storytelling. The look and style of a motion picture is created by the imagination, artistry, and collaboration of the director, **director of photography**, and **production designer**. A production designer is responsible for interpreting the script and the director's vision for the film and translating it into physical environments in which the actors can develop their characters and present the story.

² Tradução feita pela autora. Original: 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

Assim o diretor de arte delega funções para outras áreas como: figurinistas, maquiadores, cabeleireiros, diretores de objetos, etc.

Em seu livro *O cinema e a produção* (2002), Chris Rodrigues explica que o departamento de arte é composto com os seguintes profissionais: cabeleireiro, cenógrafo, cenotécnico, contra-regra de cena, desenhista de figurino ou estilista, desenhista de produção, diretor de arte, figurinista, gerente de locações, maquiador, maquiador de efeitos e produtor de objetos. Incluirei outros profissionais que são importantes para a área: assistente de arte, pesquisador, técnico de efeitos especiais que são profissionais que trabalham atualmente nas produções. E excluirei o desenhista de produção, que por Rodrigues seria a cabeça da equipe, mas esse profissional não existe ou não trabalha mais em relação ao cinema brasileiro. Normalmente, o diretor de arte é o chefe da equipe nas produções.

Como diz Débora Butruce, diretora de arte:

A direção de arte tem importância crucial na criação da visualidade fílmica, já que os cenários servem não somente para emoldurar o movimento dos atores, como também a mediação da câmera, pois é seu arsenal de trabalho que estabelece a disposição visual dos espaços e dos elementos constituintes que guiarão esta operação (2007, p. 7)

O diretor de arte é responsável por tudo que pode ser visto na produção. Após receber o roteiro do filme, há uma ou mais reuniões com o diretor e com o diretor de fotografia para decidir como transformar em visual o que está escrito no roteiro. Ele também procura perceber o que o diretor quer transmitir para o espectador, qual a finalidade do filme, qual a atmosfera, em que época a história se situa, etc. Com a definição do que é preciso conseguir para produzir o filme, o diretor de arte delega para cada profissional suas obrigações. Mesmo após a distribuição de tarefas, o diretor de arte continua supervisionando o trabalho de sua equipe e está em todas as etapas da produção do filme.

Com o diretor de arte, trabalha o assistente de arte. Ele registra as decisões tomadas pela equipe, organiza todo o material de trabalho de mesa da arte (todas as planilhas, referências, croquis, plantas baixas). Também supervisiona o trabalho dos outros profissionais

the **art department** and manage a creative team that includes **artdirectors**, **set decorators**, **property masters**, **painters**, **carpenters**, and specialty crafts people.

de arte e mantém o diretor de arte informado sobre o andamento da equipe, verifica o cumprimento dos prazos e realiza o *check list* das tarefas.

Sob a responsabilidade do Diretor de Arte, podemos dividir os profissionais que compõem o departamento de arte em três equipes: Cenografia, Figurino e Caracterização:

- a) **cenografia:** cenógrafo, cenotécnico, gerente de locações, contra-regra de cena, produtor de objeto, técnico de efeitos especiais;
- cenógrafo: responsável pelos cenários do filme, a partir do que foi passado pelo diretor de arte. O cenógrafo trabalha diretamente com o cenotécnico e com os carpinteiros e pintores. Os cenários são construídos especialmente para cada cena, existindo a preocupação de ter entradas para as câmeras, luzes, paredes que se movam (conhecidas como tapadeiras). Eles precisam conhecer a movimentação dos atores e ter o domínio do que vai acontecer em cada cenário;
 - cenotécnico: com a supervisão do cenógrafo, constrói os cenários com sua equipe de carpinteiros e pintores;
 - gerente de locações: responsável por encontrar as locações que se encaixem no que foi pedido. Após a pesquisa e a visita a algumas locações, documentadas por fotos, o gerente leva o material ao diretor de arte e ao diretor para que as locações sejam aprovadas. Após isso, o gerente lida com a parte burocrática, negociando o aluguel ou empréstimo do local e o tempo de utilização do local;
 - contra-regra de cena: ajuda na decoração do set, e cuida da guarda dos objetos de cada cena;
 - produtor de objeto: envolvido desde a pré-produção, o produtor de objeto é responsável por todos os objetos que estarão em cena. É preciso estar ciente da estética do filme, em que época que se passa a narrativa fílmica, o que foi discutido entre o diretor e o diretor de arte. Após isso, ele pesquisa pelos objetos, documenta (registra com fotos), e leva ao diretor de arte. Com a sua aprovação, há a negociação por compra, aluguel ou empréstimo dos objetos selecionados. Esses objetos são passados para os cuidados do contra-regra;
 - técnico de efeitos especiais: profissional que trabalha diretamente no *set*. Eles são responsáveis por produzir os efeitos que são filmados direto na cena, e não os efeitos especiais introduzidos na produção por computador. Esse técnico cria explosões, incêndios e inundações;

- b) **figurino:** figurinista, costureiros e camareiros;
- figurinista: um dos profissionais que possui grande relevância, pois é encarregado de toda a vestimenta do filme. Precisa estar ciente da época e do espaço em que se passa o filme, a paleta de cores que será utilizada, as características de cada personagem e como isso se expressa em seus figurinos. Também escolhe, junto com o diretor de arte, os tecidos e as texturas que serão empregadas. Essas escolhas são importantes, pois alguns tecidos e texturas podem aparecer diferentes vistos a olho nu e vistos na tela, e dependendo do tipo de câmera e bitola, as cores e tecidos causam efeitos indesejados. O figurinista trabalha com o auxílio de costureiras, se há a necessidade de se confeccionar figurino, e de camareiras, para a organização do figurino por cena e por personagem;
- c) **caracterização:** cabeleireiro, maquiador, maquiador de efeitos.
- cabeleireiro: cuida dos cabelos e perucas dos personagens. Em sintonia com o *maquiador*, o cabeleireiro também precisa estar contextualizado com a história, a época e o local ambientados na produção; com a característica de cada personagem;
 - maquiador: precisa ter conhecimento do figurino e das tonalidades que serão empregadas no filme. Há maquiador de efeitos, que cria cicatrizes, rugas, envelhecimento, rejuvenescimento, ou até mesmo cortes, marcas de tiro, maquiagens surreais. Existem maquiagens que demandam uma maior preparação, quando é preciso fazer uma prótese ou até máscaras, pois são feitas individualmente por ator;

O pesquisador também faz parte da direção de arte, mas não está em nenhuma equipe específica. Desempenha suas atividades recolhendo referências para construir a arte. Em produções de época, é preciso pesquisar com afinco como era o visual do período, como as pessoas se comportavam, o que vestiam, que tipo de construções existiam, qual era a política que vigorava na época. Em produções atuais, quais referências e influências serão utilizadas no filme.

Como é possível perceber, há muitos profissionais envolvidos na criação da arte do filme, e são pessoas especializadas para cada setor. Por ser uma parte grande e importante do filme, o diretor de arte precisa coordenar a equipe com muita atenção, e interligar todas as

áreas para se ter uma harmonia visual da produção. É extremamente cansativo realizar essa função, mas considero gratificante ver o trabalho final pronto; cenário, figurino e caracterização ajudando a narrativa e os atores a se situarem no espaço do filme.

2.2 AS ORIGENS DA DIREÇÃO DE ARTE

Hoje, explicar o que é o departamento de Direção de Arte é bastante fácil, mas se olharmos a história veremos que o desenvolvimento da função é gradual e está vinculada aos modos de como o cinema foi evoluindo com o passar dos tempos.

Desde o século XIX, o homem buscou diferentes modos de imortalizar momentos especiais, fazendo isso através da captura do mundo por diferentes imagens técnicas: o cinema é uma delas, e que passou por grandes transformações.

Fins do século XIX. A invenção do cinematógrafo, pelos irmãos franceses August e Louis Lumière, foi uma revolução na época; as pessoas ficavam impressionadas com a imagem em movimento. Os irmãos costumavam filmar situações cotidianas, como aquelas registradas nos filmes: *L'Arrivée d'un Train à La Ciotat, 1899*, (Figura 2-1), e a saída dos trabalhadores da fábrica *Sortie de l'usine Lumière* (Figura 2-2). Existem outras filmagens menos conhecidas que mostram cenas da família Lumière, e a chegada de um navio para um congresso dos interessados em imagem em movimento; esses filmes eu vi nas aulas do Grupo de Estudo em Cinema ministrado pela Gilka Vargas e Iara Noemi. Essa mesma filmagem foi mostrada num congresso e extasiou os assistentes.



Figura 2-1 Do filme Chegada do Trem à Ciotat³



Figura 2-2 Do filme Saída da Usina Lumière⁴

³ [youtube.com/watch?v=2cUEANKv964](https://www.youtube.com/watch?v=2cUEANKv964)

⁴ [youtube.com/watch?v=HI63PUXnVMw&feature=related](https://www.youtube.com/watch?v=HI63PUXnVMw&feature=related)

As cenas filmadas por eles eram estritamente cotidianas, não havia nem produção de local ou atores para encenar alguma história. Por terem mais interesse na fotografia, os irmãos Lumière perderam o interesse em filmagens, mas continuaram a aprimorar as películas.

Enquanto isso, o mágico George Méliès, espectador da primeira sessão de cinema, via no novo invento grandes possibilidades artísticas. “Méliès, homem de teatro, construiu um estúdio, grande hangar, onde instalou seus cenários” (PUAUX, 2008, p.6)⁵. Para ambientar seus pequenos filmes, ele construía telões que não possuíam profundidade; eram cenários achatados, extremamente irreais; os móveis eram pintados diretamente neles o que ressaltava a artificialidade. Apesar disso, Georges Méliès é considerado um dos precursores da Direção de Arte, pois, diferentemente dos irmãos Lumière, que filmavam cenas cotidianas em exteriores ou em ambientes naturais (interior de apartamentos reais), ele construía o cenário de seus filmes.

Em geral, o realizador francês é mais conhecido como o pai dos efeitos visuais, mas não dá para esquecer que ele também se destacou na direção de arte. O grande exemplo é o clássico filme *Le voyage dans la lune*, de 1902 (Figura 2-3). Os seus cenários foram considerados fantásticos, com uma preocupação em contar um pouco da história do que seria filmado. Como diz PUAUX:

“Contrariamente aos operadores dos primeiros tempos que mostravam apenas a ilusão do real, Méliès devolve ao espectador o real da ilusão: decoração, maquiagem, fantasia de conto de fadas... Seus processos do teatro, seus truques de ilusionismo, herdados de números do teatro Robert-Houdin, ele os reutilizou sobre as locações claras e espaçosas do Montreuil (primeiro estúdio do mundo, inaugurado em março de 1897) para fazer surgir um novo espetáculo”.⁶

⁵ Tradução da autora. Original: Méliès, em homme de théâtre, construisait un studio, grand hangar ou installer ses décors.

⁶ Tradução da autora. Original: “Contrariement aux opérateurs dès premiers temps qui ne présentent que l’illusion du réel, Méliès renvoie son spectateur au réel de l’illusion: décors, maquillage, costumes féériques...Sés procedes de théâtre, sés trucs d’illusionniste, herites dès números du théâtre Robert-Houdin, il lês réutilise sur lê plateau clair et spacieux de Montreuil (premier studio au monde, inaugure em mars 1897) pour faire surgir un nouveau spetacle”

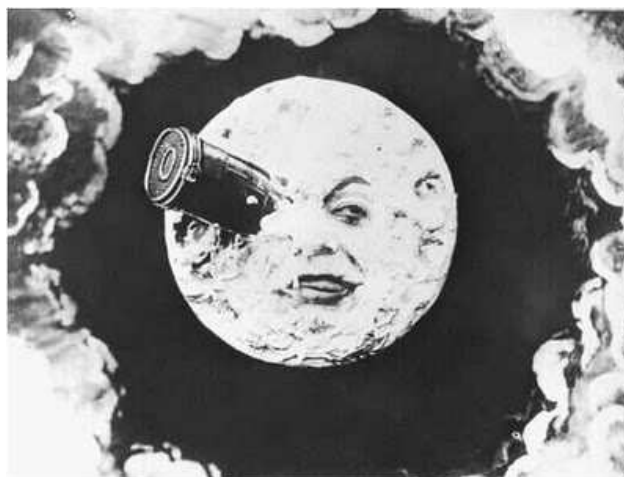


Figura 2-3 Do filme A viagem à Lua ⁷

Na maioria das vezes, ele utilizava técnicas de ilusionismo influenciadas pelo famoso ilusionista francês Jean-Eugène Robert-Houdin. Puaux (2008) ainda diz que Méliès criou o mundo fantástico em oposição ao documentário-reportagem dos Lumière. Com esse mundo, ele filmou mais de 500 filmes, e cada produção possuía um cenário diferente e incrível, adaptado para seus números de mágica. Infelizmente, a maioria dos filmes de sua obra desapareceu ou foi queimada.

No entanto, se a direção de arte era pobre no início do cinema, isso também se devia a várias das características técnicas e estéticas da época. A câmera, no início do cinema, era fixa; assim o cenário era construído somente para aquele plano; isso tornava o cinema muito parecido com o teatro, e os cenários também se assemelhavam aos de palco. Novamente, é com Méliès que podemos ver a primeira movimentação da câmera, quando essa foi colocada em uma cadeira de rodas e foi puxada em direção à cena, fazendo a aproximação do plano.

Até 1908, câmera foi imóvel. Segundo Frasquet, “havia sido um espectador imóvel na ação” (2003, p. 355). Por esse motivo o cenário era feito inteiramente para o direcionamento dela. Isso limitava a visualidade e a atividade do que era filmado. E também aproximava o cinema do teatro. Aos poucos, com a evolução dos aparelhos de filmagem, foi possível aumentar o ângulo de captura das câmeras, movê-las, e com isso os cenários precisaram ser adaptados ao quanto o olho da câmera atingia.

Com a mobilidade da câmera, o cinema pôde ter vida própria, se desvinculando do teatro. Tomando essa dianteira, os cenários também precisaram ser reformulados. O que antes era parecido com o palco – câmera parada – agora podia ter mais visualidade e mais espaço

⁷ <http://rubens-viagemalua.blogspot.com/>

preenchido. Assim, para pensar a arte do filme, era necessário compreender por onde a câmera se deslocaria, e o que iria aparecer em cena.

O filme *Fire!* (Fogo!) de Williamsom, de 1901, gravado na Inglaterra foi a primeira produção que se preocupou com o realismo de assemelhar cenas internas e externas. A primeira cena mostra um casarão pegando fogo, mais adiante uma cena interna de um quarto e um homem desesperado tentando fugir. A cena seguinte mostra um bombeiro resgatando esse homem por uma janela, içado por uma escada, que estava encostada na fachada do mesmo casarão do início do filme. O quarto (Figura 2-4) e a casa (Figura 2-5) são locações diferentes, mas se assemelham e passam a impressão de serem no mesmo lugar.



Figura 2-4 Do filme Fogo! (interna)



Figura 2-5 Do filme Fogo! (externa)⁸

Além disso, os filmes não possuíam uma história com começo, meio e fim; eram somente situações documentadas, ou pequenas cenas. A partir de 1900, começou elaboração de história, com Thomas Edison, e também, como exemplo, o filme o *Grande Roubo do Trem* (1903), de Edwin S. Porter, que inovou nas locações e nos planos. Com o desenvolvimento das histórias, os diretores procuravam produzir cenários mais condizentes com seu objetivo. Os ambientes começaram a ser feitos cena a cena, e para o cinema, não eram mais cenários de teatro. Assim, a arte fílmica foi dada a cenógrafos teatrais e a pintores. Inicialmente, esses profissionais não eram chamados de diretores de arte, e sim cenógrafos. Conforme o cinema se estruturava enquanto linguagem, a direção de arte ia também se aperfeiçoando. O trabalho para ambientes internos e externos ia se especializando e se diferenciando.

⁸ [youtube.com/watch?v=8nrgfX0Z_e8](https://www.youtube.com/watch?v=8nrgfX0Z_e8)

2.2.1 Locações internas

Os alemães inovaram sua direção de arte com o expressionismo alemão. Na época do aparecimento desse movimento, a Alemanha se encontrava no pós-Primeira Guerra Mundial. Em função de ter sido derrotada, encontrava-se sem recursos, a sua infra-estrutura era precária e a população estava descrente do seu governo. Foi nesse ambiente que surgiu um dos movimentos cinematográficos que mudou a história da Direção de Arte: o expressionismo alemão.

O primeiro filme expressionista marcante foi *O Gabinete do Dr. Caligari* (1920), do diretor Robert Wiene, uma crítica à maneira que o país se encontrava e à guerra. O filme conta a história do sonâmbulo Cesare, que é manipulado pelo Dr. Caligari, e rapta a bela Jane. O cenário expressava o psicológico dos personagens, utilizando muito contraste entre preto e branco; linhas tortas, ruas enviesadas e sombrias. A atmosfera nebulosa marcou o cinema e iniciou uma série de filmes expressionistas alemães. Frasset (2003, p.356) diz que esse destaque se deve porque os “alemães andavam na frente, pois para eles o decorado era uma arquitetura no espaço e podia ser explorada em três dimensões”.

A Alemanha havia sido derrotada, o que se fazia esperar que passasse a usar locações externas, como aconteceu em outros lugares. Os cenários de *Caligari*, no entanto, foram construídos dentro de uma locação, apesar de o uso de luz artificial era restrito já que o governo cortava o fornecimento de luz num certo horário. Todos os ambientes foram pintados em telões, inclusive objetos e sombras, barateando o custo da produção. A cena em que Cesare carrega Jane aparecem árvores retorcidas, dando a ilusão de ser uma cena externa, porém todo o cenário é irreal (Figura 2-6).



Figura 2-6 Do filme Gabinete do Dr. Caligari⁹

⁹ <http://www.grayclouds.net/adam/blog/?cat=26>

No livro *Set in Motion – Art Direction and Film Narrative*, de Charles Affron e Mirella Joana Affron, no capítulo *sets* artificiais, os autores classificam Dr. Caligari e outros filmes expressionistas como realidades inventadas, e subclassifica-os como irracionais. “*Sets* artificiais mediam a relação narrativa entre o material e o emocional; eles objetivam o nexo entre o exterior e o interior, entre o físico e o universo psicológico” e “desaloja radicalmente o espectador do familiar”. Outros filmes classificados como expressionistas que merecem destaque são: “*Nosferatu – Uma Sinfonia do Horror*” (1922) e “*Fantasma*” (1922), de Friederich William Murnau; “*A Morte Cansada*” (1921), “*Dr. Mabuse – O Jogador*” (1922) e “*Os Nibelungos*” (1924), de Fritz Lang e “*O Gabinete das Figuras de Cêra*” (1924), de Paul Leni.

Ao contrário dos expressionistas alemães, os filmes norte-americanos buscavam o naturalismo na direção de arte, em especial após o estabelecimento de Hollywood como grande Meca do cinema. Inicialmente, o cinema era direcionado para a população pobre, com comédias esdrachadas e histórias leves; como exemplos temos os filmes de Charles Chaplin, em que ele próprio coordenava a arte. Mais adiante os produtores de Hollywood apostaram em grandes produções, com cenários belos e exagerados. Nesta época aparece um dos grandes nomes do cinema americano D.W. Griffith que dirigiu o clássico *O Nascimento de Uma Nação* (1915). Ele é considerado por muitos como o pai da gramática cinematográfica; foi o primeiro a utilizar recursos como a montagem paralela, o plano detalhe, movimentos de câmera e outros métodos de manipulação espacial e temporal. Em relação a intolerância, os cenários eram enormes, e foram adaptados meios para deslizar a câmera pelo cenário. Porém os cenários construídos para o filme o foram sem plano de conjunto prévio. Eles foram se constituindo ao sabor das idéias e das cotidianas inovações do realizador¹⁰.

Um cenário americano também destacado no livro de Affron é conhecido como ‘grande *set* branco’ (Figura 2-7), nos anos 30. Esse cenário, visto em musicais, foi lançado por Cedric Gibbons, grande diretor de arte que trabalhou na MGM, e que assinou mais de 1500 títulos. Para ele, “tudo devia ser moderno, luxuoso e rico, mas sem muitos excessos” (FRASQUET, 2003, p.359). Esses sets eram estúdios enormes e brancos: “Os adjetivos presumem os valores positivos do tamanho e da brancura, índices de classe e saúde” (AFFRON, 1995, p.146). As histórias giravam em torno de um casal que sofria pelo amor difícil; esse casal encenava várias coreografias, enquanto bailarinas dançavam ao fundo. Outro destaque desse tipo de cenário é a possibilidade da movimentação de parte dele.

¹⁰ <http://dicionariosdecinema.blogspot.com/2009/02/intolerancia-david-w-griffith.html>



Figura2-7 Ziegfeld - O criador de estrelas (*The Great Ziegfeld*,1936)¹¹

O sucesso do *E o Vento Levou* (1939), de Victor Fleming, fez com que William Cameron Menzies, desenhista de produção, tivesse destaque. O desenhista de produção, nome utilizado nos EUA para definir algo como o nosso diretor de arte, foi inventado por Menzies. Lobrutto (2002, p.21) diz que Menzies detalhou visual e estruturalmente cada cena do filme, com cor e estilo, e desenhou o movimento de câmera para cada cena. Além disso, supervisionava cada elemento visual do filme, desde o desenho do figurino e dos decorados até os efeitos especiais e a combinação de cores (FRASQUET, 2003, P.361).

Na década de 1940, surgiu nos EUA o cinema *noir*. O movimento nasceu no início da Segunda Guerra Mundial, carregando também resquícios da Grande Depressão estadunidense. Os filmes possuíam uma atmosfera sombria e pesada, que repercutia a forte influência do expressionismo alemão; suas histórias possuíam no enredo o crime organizado, o anti-herói e o surgimento da *femme fatale*. Dessa época temos como grande exemplo o filme *Crepúsculo dos Deuses* (Figura 2-8), de Billy Wilder, vencedor de três Oscars.



Figura 2-8 Do filme *Crepúsculo dos Deuses*¹²

¹¹ <http://davidreviews.blogspot.com/2009/05/best-pictures-great-ziegfeld-1936.html>

Outra tendência que afetou profundamente a direção de arte cinematográfica foram os filmes de ficção científica. Eles entraram em voga a partir da década de 1970, e ganharam destaque os cineastas George Lucas – com o primeiro filme de *Guerra nas Estrelas* (1977), seguido adiante de mais seis filmes da saga – e Steven Spielberg – com *Contatos Imediatos de Terceiro Grau* (1977). Como diz Puaux, os filmes se tornaram inseparáveis dos efeitos especiais.

Um filme anterior, no entanto, havia criado um novo visual para esse gênero cinematográfico: o aclamado *2001, Uma Odisséia no Espaço* (1968), de Stanley Kubrick (Figura 2-9). O filme trata da evolução do homem desde a pré-história até a dominação do espaço, e o perigo da utilização da tecnologia. O grande destaque do filme é sua estética diferenciada. Kubrick tinha, na época, uma visão futurista, e conseguiu materializar suas idéias para o cenário, que foi feito em estúdio. Podemos perceber que a arte do filme funcionou e encantou os espectadores, quando percebemos o primeiro diálogo com o passar de quase meia hora do filme. *2001* ganhou o Oscar de melhores efeitos especiais, e ficou na história do cinema como um dos melhores filmes já produzidos.



Figura 2-9 – Do filme *2001: Uma Odisséia no Espaço*¹³

2.2.2 – Locações externas

Após a Segunda Guerra Mundial, apareceram alguns movimentos no cinema que atingiam a direção de arte dos filmes. A Itália, que era integrante das potências do Eixo, saiu derrotada, e precisou pagar a reconstrução dos países que constituíram o grupo dos Aliados. Assim, o país passou por uma crise econômica que atingiu as artes em geral. Foi nesse clima que o cinema italiano inaugurou o neo-realismo, que tinha como características: locações

¹² <http://mansaorowell.wordpress.com/tag/billy-wilder-gloria-swanson-william-holden-sunset-blvd-crepusculo-dos-deuses/>

¹³ <http://dkcell.com.br/blog/geral/sobrevivendo-2001-parte-i/>

externas; histórias que retratavam cenas do cotidiano e a realidade passada pela população na época; o dia-a-dia de proletários, camponeses e a pequena burguesia; atores não-profissionais.

Os principais diretores desse movimento foram: Federico Fellini, Roberto Rossellini, Luchino Visconti e Vittorio De Sica. Este dirigiu um dos filmes mais renomados do movimento chamado *Ladrões de Bicicleta* (1948) (Figura 2-10). O filme descreve a história de um pai e seu filho pelas ruas de Roma tomada pelo desemprego. A maior parte das cenas são ao ar livre e somente os interiores são reconstituídos em estúdio.



Figura 2-10 Do filme *Ladrões de Bicicleta*¹⁴

A estética do neo-realismo italiano influenciou vários outros cinemas, de países pobres, que não conseguiam fazer cinema de estúdio e nem construir cenários como os dos filmes norte-americanos.

Em 1950, na França surgiu a *Nouvelle Vague*, que em português quer dizer nova onda. Esse movimento foi influenciado pelo neo-realismo italiano, sendo utilizadas locações externas, porém as histórias eram voltadas para os problemas existenciais das pessoas. Os principais idealizadores desse movimento são: Truffaut, Claude Chabrol e Godard, escritores da revista *Cahiers du Cinéma*, que uniram suas economias e resolveram filmar um cinema diferente. Outros tantos movimentos apareceram pelo mundo, também influenciados por esse grupo de franceses: “Sua rebelião contra as rígidas práticas de seus predecessores baseadas no estúdio foi continuada pelos movimentos cinematográficos independentes que floresciam por toda parte” (FRASQUET, 2003, p.363).

O Brasil é um desses que serve de exemplo. Desde a década de 1950, diferentes cineastas são influenciados seja pelo neo-realismo italiano, seja pela *nouvelle vague* francesa. Jovens cineastas brasileiros resolveram produzir filmes em que o enfoque fosse o Brasil e o povo brasileiro. Nos anos 60, essas experiências cinematográficas produzem um movimento chamado de Cinema Novo, marcada pela famosa frase “uma câmera na mão e uma idéia na

¹⁴ http://papocult3.blogspot.com/2010_06_01_archive.html

cabeça”, pois era preciso trabalhar com pouco dinheiro nas produções dos filmes, que abordavam a miséria, marginalização econômica, a fome a violência, a opressão e à alienação religiosa. O cineasta que apareceu com força nessa época foi Glauber Rocha, com seus inquietantes *Terra em Transe* (1967) e *Deus e o Diabo na Terra do Sol* (1964) (Figura 2-11). A direção de arte desses filmes trabalhava com pouca verba, os cenários eram bem marcantes e regionalizados, tendo um trabalho de pesquisa para passar a realidade da produção.



Figura 2-11 Do filme Deus e o Diabo na Terra do Sol¹⁵

Depois dos anos 70, surgiu apenas um movimento chamado Dogma 95, com [Thomas Vinterberg](#) e [Lars von Trier](#) como precursores. Esse movimento possui regras a serem seguidas, que preconizam a criação de um cinema mais realista e menos comercial. Procurava-se uma produção de baixo custo, com a utilização de câmera na mão, locações existentes, sons ambientes, eram proibidas luzes artificiais, truques fotográficos e filtros. Como exemplo de filme que segue as regras do manifesto temos *Festa de Família* (1998) de [Thomas Vinterberg](#).

Com a estabilidade econômica mundial, foi possível trabalhar com locações internas e externas de maneira equilibrada. Outros países despontaram com produções ímpares, abrindo portas para novos diretores e novas maneiras de filmar. Atualmente existem produções cinematográficas de todos os estilos. Praticamente qualquer idéia de filme pode ser realizada, com o auxílio da tecnologia. Os movimentos que surgiram no século passado, como expressionismo alemão, cinema *noir* americano entre outros, influenciam diversas produções vistas hoje em dia.

¹⁵ <http://wp.clicrbs.com.br/matine/tag/deus-e-o-diabo-na-terra-do-sol/>

3 A DIREÇÃO DE ARTE EM TERRAS NACIONAIS

No capítulo 3 veremos o aparecimento da direção de arte no Brasil, e suas diferentes características, e por fim, no cinema gaúcho. Não temos muito material sobre DA no cinema brasileiro e menos ainda para o cinema gaúcho. Utilizarei o livro *Cenógrafos de Cinema*, de Débora Butruce – diretora de arte – que fala rapidamente da DA no Brasil, e como houve realmente a fixação do trabalho do diretor de arte. Sobre direção de arte gaúcha, usarei três entrevistas: com Glênio Povoas (Anexo C), pesquisador de cinema, com Paulo Nova (Anexo E), crítico de cinema, e com Adriana Androvani (Anexo F), crítica de cinema.

3.1 PANORAMA NACIONAL

A cenografia no Brasil teve um crescimento lento. No período conhecido como Bela Época, de 1907 a 1911, aonde houve um crescimento de produções nacionais; surge o primeiro filme com preocupação visual chamado *Os Estranguladores* (1908). Esse filme foi um dos primeiros de caráter ficcional filmados no Brasil, que abordavam o gênero criminal, recorrente da época. Esse filme foi produzido pela Photo-Cinematographia Brasileira, do italiano Giuseppe Labanca e do português Antônio Leal. Essa produtora possuía seus próprios estúdios, e uma equipe com profissionais definidos.

Porém, o Brasil do início do século XX continuava pobre em profissionais da área de arte cinematográfica, tampouco na área teatral. As companhias de teatro que havia no Brasil eram estrangeiras, assim como sua equipe. Nas produções cinematográficas brasileiras eram recrutados trabalhadores dessas companhias para desenvolver a visualidade fílmica, porém com técnicas vindas do teatro, e adaptadas para o cinema, o que repetia o que vimos acontecer em outras cinematografias.

Em seu livro *Cenógrafos de Cinema* (2007), que é resultado de uma mostra de filmes, Débora Butruce enfatiza os cenógrafos, ou diretores de arte que despontaram ao longo da história do cinema brasileiro. Um dos primeiros nomes que ela cita é Luiz de Barros, que possui uma extensa filmografia até 1977. Barros foi um daqueles diretores que se responsabilizavam por tudo, inclusive pela arte do filme. Para ter embasamento, foi para Milão, em 1912 estudar cenografia e pintura decorativa, por isso Butruce diz que Luiz de

Barros tinha uma formação que o aproximava do conhecimento técnico sobre a concepção e desenvolvimento de cenários, ao contrário da maioria dos diretores do período. Porém Barros e outros poucos nomes foram exceção nesse período, pois até 1930 as produções cinematográficas brasileiras engatinhavam em relação ao setor artístico, e o que se via era uma tentativa de adaptar a cenografia e técnicas teatrais em cinematográficas. Mudanças só apareceram com a chegada do som no cinema:

Com a chegada do cinema sonoro no início da década de 30 do século XX, o surgimento dos grandes estúdios como a Cinédia, a Brasil Vita Filmes e a Sonofilmes. E a conseqüente necessidade de reformular o espetáculo cinematográfico para um novo público, surgiu uma demanda por um profissional praticamente inexistente na filmografia até então constituída, o cenógrafo. (...) Podemos afirmar que foi ao longo das décadas de 30 e 40 que se lançou a base para uma direção de arte cinematográfica brasileira (Butruce, p. 11).

O livro de Butruce é único em relação à direção de arte brasileira, com uma introdução básica sobre o aparecimento do profissional, no entanto é muito pontual descrevendo o trabalho de três diretores de arte marcantes entre 1930 e 1950: Hipólito Collomb, Laszlo Meitner e Ruy Costa, que são os diretores de arte homenageados na mostra. Ela diz que esses três profissionais “distinguem-se pelo esforço em adaptar às condições locais técnicas mais modernas, implementando conceitos de recriação do espaço em termos realistas até então inéditos no país”.

A partir dos anos 30, o surgimento de grandes estúdios de cinema influenciou no desenvolvimento da direção de arte. O principal desses estúdios foi a Vera Cruz, empresa paulista criada em 1949 pelo italiano Franco Zampari e pelo brasileiro Francisco Matarazzo. O estudo buscava aprimorar as várias funções técnicas que envolvem a produção cinematográfica importando equipamentos, técnicos e diretores da Europa, almejando equiparar as produções brasileiras com as norte-americanas. Em entrevista¹⁶, o cenógrafo e artista plástico italiano Pierino Massenzi, que trabalhou no Brasil para a Vera Cruz como diretor de arte, cenógrafo e desenhista de produção, diz ter construído diversos cenários para as produções dos estúdios, tendo cuidado para passar a realidade de cada história. Ele relata que para o filme *Tico-tico no fubá* (1952), de Adolfo Celi, construiu “uma cidade cenográfica inteira no estúdio: reconstruí a barbearia, a prefeitura, o açougue, a casa da Maria Prado”. E

¹⁶ Concedida à jornalista Laura Canepa

da mesma forma como outras tantas produções, Massenzi diz ter elaborado cenários próprios para cada filme, assim podemos notar uma maior importância à visualidade.

É contra a concepção de cinema desses estúdios que os cinema-novistas produziram a partir dos anos 60 e eles influenciaram toda a geração posterior de realizadores cinematográficos no Brasil, que buscavam locações externas para seus filmes, e que muitas vezes eram descuidados com a produção de locações externas. A pobreza dos cenários era assumida como pobreza do cinema.

Como já dito antes, material sobre direção de arte em português é escasso, assim como material sobre a história da direção de arte no Brasil, e Butruce, (p. 14) enfatiza isso no fim de seu capítulo de introdução:

Colocada na atualidade como importante ferramenta de composição da visualidade final de obra audiovisual em movimento, somente há poucos anos a trajetória de direção de arte em cinema começou a ser investigada entre nós com mais acuidade. Além disso, se já são poucas as iniciativas no sentido de se investigar aspectos mais contemporâneos, praticamente não existem trabalhos dedicados aos seus primeiros momentos, ainda que, como percebemos, estes correspondam a um período de afirmação e definição do seu uso na cinematografia brasileira.

Outra característica de nossos filmes são as individualidades regionais das produções. O Sul mostra o tradicionalismo do gaúcho; como exemplo se pode citar *Anahy de las Misiones* (1997), filme de Sérgio Silva, onde é possível notar o cuidado na criação do mundo do filme, a direção de arte de Luiz Fernando Pereira se focou na pesquisa em cima das características gaúchas do interior do estado. Na região Sudeste, em cartaz temos *Tropa de Elite 2* (2010), do diretor José Padilha, filme que se passa no Rio de Janeiro e que sintetiza as características descritas acima, de violência, pobreza e favela, mas valoriza a beleza da cidade. No Nordeste há uma dualidade: a pobreza do interior e a beleza das praias do litoral, e podemos perceber o uso carregado das cores o que se pode notar no filme *Amarelo Manga* (2003), de Cláudio Assis, que carrega nos tons terra; e no Norte e Centro-oeste a aproximação com a natureza. Pela diversidade vista no Brasil, podemos imaginar a diversidade que temos pelo mundo.

3.2 RIO GRANDE DO SUL

O Rio Grande do Sul tem uma característica muito forte que é a preservação do tradicionalismo gaúcho. Essa particularidade tem base na formação do povo gaúcho, como cita Bundt:

Na formação do Estado, fatores como a política, economia, manifestações culturais de elite, populares e massivas, colaboraram para institucionalizar e sedimentar na memória coletiva o gaúcho como habitante ou oriundo do campo, uma raiz inadvertidamente rural e a Revolução Farroupilha como o epicentro histórico da sua formação. Ocorrido entre 1835 e 1845, esta revolta ainda é o grande definidor dos seus traços identitários em relação ao país (2005, p.2).

O cinema gaúcho traz, desde seu início, o enfoque nesse tradicionalismo. Há a preocupação em enaltecer o trabalho no campo, que foi onde começou a história do sul. E a Revolução Farroupilha consolidou esse tradicionalismo, é um marco na história do Rio Grande do Sul.

A primeira obra aceita como realizada no RS é *Ranchinho do Sertão* (1909) (Foto 3-1) do imigrante alemão Eduardo Hirtz, uma adaptação do poema *Ranchinho de palha* de Lobo da Costa, que inicia a saga de filmes com tema rural. Em Pelotas o imigrante português Francisco do Santos produz, em seu estúdio, os filmes *O crime dos Banhados* (1913) e *A mulher do chiqueiro* (1914), ambas as histórias que se passam no meio rural.



Foto 3-1 *Ranchinho do sertão*¹⁷

¹⁷ Fonte: http://vivagasometro.blogspot.com/2010_03_01_archive.html

O historiador Glênio Póvoas¹⁸ escreveu sobre a história do cinema gaúcho na primeira metade dos anos 90, que se chama “Histórias do cinema gaúcho: propostas de indexação 1904-1954” (PUC-RS, 2005). Ele diz que a produção cinematográfica gaúcha aparece nos anos 20 com a produção de alguns longas, porém não há cópias desses filmes, porém ele ressalta alguns títulos importantes: *Amor que redime* (1928) de Eugenio Centenaro Kerrigan, *Castigo do Orgulho* (1927) de Eduardo Abelim e *Revelação* (1929) de Eugenio Centenaro Kerrigan. Póvoas destaca a arte do *Amor que redime*, onde poderia se notar uma preocupação de passar realismo nas locações, que foram construídas todas dentro de um pavilhão. Nos créditos do filme aparece como montador – designação para diretor de arte antigamente – o nome de Ângelo Gabriele, artista plástico que montou a arte do filme. Póvoas ainda destaca outro filme de 1951 chamado *Vento Norte* (Figura 3-1), que tinha como montador Mário Agostinele nos créditos, que era pintor, e envolvido com artes plásticas.



Figura 3-1 *Vento Norte*¹⁹

A designação de montador para o profissional que cuidava do cenário e da visualidade do filme provocou vários desentendimentos, pois atualmente montador é designado para quem trabalha na edição do filme, enquanto que editor era chamado de coordenador. Assim

¹⁸ Graduado em Jornalismo, mestre em Ciências da Comunicação e doutor em Comunicação Social; atualmente leciona na PUCRS. (Em entrevista concedida à autora dia 16 de novembro de 2010)

¹⁹ Fonte: <http://www.adorocinemabrasileiro.com.br/filmes/vento-norte/vento-norte.asp>

sendo, atualmente existem catálogos em que há essa confusão de um diretor de arte ou similar ser confundido com um editor.

Existiu uma produtora gaúcha que se destaca na produção cinematográfica que é chamada Cinegráfica Leopoldis-Som (Figura 3-2), que teve “uma produção enorme, regular e sistemática” (PÓVOAS, 2010) de 1930 a 1974. Existem arquivos guardados com os filmes feitos pela Leopoldis, o que contribui pra o conhecimento hoje em dia do que foi feito naquela época. Nesses filmes há a exaltação da cultura gaúcha com registros históricos, reais de movimentos e fatos ocorridos no Rio Grande do Sul. A produção não contava com uma equipe fixa, profissionais eram contratados devido à demanda. Era produzido também um cinejornal chamado Atualidades Gaúchas que era exibido antes da projeção dos filmes. Foram produzidas 477 edições desse cinejornal (PÓVOAS, 2010).



Figura 3-2 Cinegráfica Leopoldis Som²⁰

O historiador afirma que a arte dos filmes não era valorizada, e que em muitas produções, a visualidade era improvisada, não existia a preocupação de se montar um cenário novo, ou confeccionar um figurino específico para tal filme, era usado o que se tinha à mão. Que foi a partir das produções filmadas em película 35 mm, com o surgimento da Casa do Cinema, houve uma maior profissionalização da área, e aumenta o prestígio do diretor de arte.

Póvoas percebe uma diminuição na produção de curtas, diferentemente da produção de longas. Isso é curioso, pois há um avanço tecnológico, que facilita a produção e baixa os custos, surgimento de cursos na área, a facilidade também de dispersão com a internet, no entanto conhecer os curtas produzidos tornou-se mais complicado, pode se notar isso pela

²⁰ Fonte: <http://expirados.blogspot.com/2010/09/dvd-filme-nao-aperta-aparicio-1970.html>

exibição dos super-8 no Festival de Cinema em Gramado que foi extinto. E os curtas que são escolhidos para festivais são sempre os mesmos, não há reciclagem.

O crítico de cinema Paulo Nova²¹ acredita que o ressurgimento do cinema gaúcho iniciou com a Casa de Cinema de Porto Alegre que foi criada em dezembro de 1987, e considera o filme *Ilha das Flores* (1989) (Foto 3-2) de Jorge Furtado, “um marco que revitalizou o movimento cinematográfico, que começou com *Deu pra ti*, anos 70 do diretor Giba Assis Brasil, de 1981. Ainda enfatiza que a tecnologia e o aparecimento de cursos cinematográficos trazem mais consciência a produção fílmica, com dominação das técnicas da área”.



Foto 3-2 Ilha das flores

Fonte: [youtube.com/watch?v=KAZhAXjUG28](https://www.youtube.com/watch?v=KAZhAXjUG28)

Assim como Nova, Povoas também destaca o filme *Ilhas das Flores*, pois houve uma parceria entre o diretor Jorge Furtado e o diretor de arte Fiapo Barth: “O Fiapo apresentava muitas sugestões que eram incorporadas pelo Jorge. No filme há muitas colagens, foi um marco no curta gaúcho, pela estrutura, pela temática, e no aspecto da cenografia o trabalho do Fiapo é fundamental para este filme” (PÓVOAS, 2010).

Em relação à direção de arte no RS, Nova considera que ainda há espaço para conquistar e que os profissionais não são reconhecidos devidamente, muito pela falta de profissionalização da área. Há pouca ousadia nas produções, se retendo apenas no básico e necessário, e que uma parte menor do orçamento é destinada à arte.

²¹ Colaborador de cinema da Rádio Guaíba AM desde 2005, associado do Clube de Cinema de Porto Alegre desde 2001, presidente do Clube de Cinema de Porto Alegre no biênio 2005/2007 e Consultor do Cine-bancários desde sua criação, em 2008. (Em entrevista realizada pela autora no dia 10 de novembro de 2010)

Outra concordância entre Nova e Póvoas é que ainda há pouca valorização do diretor de arte. E isso pode ser visto no curso de cinema da PUC que não possui uma disciplina específica para esse profissional, enquanto há para fotografia e direção. A direção de arte foi concretizada como profissão recentemente, mesmo se tendo cenários e figurinos desde o início do cinema. Antes a arte do filme era feita por arquitetos, artistas plásticos, hoje existem profissionais denominados diretores de arte, mas mesmo Póvoas diz que ainda há dúvidas de quais são as responsabilidades do diretor de arte.

A crítica Adriana Androvani²² considera que os diretores de arte do RS realizam um trabalho de qualidade “frente aos recursos, muitas vezes parcos, obtidos para a produção dos filmes, principalmente em comparação com outros estados ou países”. Também observa que:

Há um número considerável de produções cinematográficas no Rio Grande do Sul que se voltam para o passado, com foco para o período da Guerra dos Farrapos ou exaltando a vida campeira do gaúcho. Entre estes títulos, se pode destacar "Lua de Outubro", de Henrique de Freitas Lima, de 1997; "*Anahy de Las Misiones*", de Sérgio Silva, de 1997; "Netto Perde Sua Alma", de Beto Souza e Tabajara Ruas, de 2001; "Concerto Campestre", de Henrique de Freitas Lima, de 2004. Considero que estas produções procuraram ser fiéis ao período retratado, apresentando cenários e caracterizações de personagens adequados, com estilos de cabelo e roupas condizentes.

3.3 DIRETORES DE ARTE GAÚCHOS NA ATIVA A PARTIR DE 2000

A partir dos anos 80 com a crescente profissionalização da área cinematográfica, é possível listar alguns profissionais denominados diretores de arte, diferentemente de cenógrafos, artistas plásticos que eram chamados para fazer a arte dos filmes. Foi realizado um levantamento em cima dos catálogos da Fundacine (Fundação Cinema RS) de 2000 a 2009, e separados os diretores de arte os quais os nomes mais aparecem nos créditos dos filmes, sejam curtas, médios ou longas. Os filmes citados foram retirados desses catálogos e da internet, por isso é possível que falem algumas produções. Essas pessoas aparecem em

²² Jornalista e Repórter do Caderno Arte & Agenda/Caderno Vitrine Jornal Correio do Povo (entrevista feita por e-mail no dia 26 de novembro de 2010)

outras funções, porém coloquei os filmes aonde aparecem como diretores de arte. Vejamos então:

- **Adriana Nascimento Borba** é diretora de arte de cinema, figurinista e produtora de animais para cinema, e proprietária da produtora de filmes e vídeos RS Multimedia TVC. Seu primeiro filme é *Vicious* (1988), curta-metragem de Rogério Brasil Ferrari. Adriana é ganhadora de vários prêmios por melhor direção de arte. Fato interessante que Adriana é formada em Pedagogia Especial para Deficientes Mentais na PUC.

Filmografia:

Netto Perde Sua Alma (2001) Direção: Beto Souza e Tabajara Ruas Longa-metragem

Snake (2001) Direção: Rogério Brasil Ferrari Curta-metragem

Cinco Naipes (2004) Direção: Fabiano de Souza Curta-metragem

Nossa Senhora do Caravaggio, O Filme (2005) Direção: Fábio Barreto Longa-metragem

Justiça Infinita (2002) Direção: Cacá Nazário Curta-metragem

Concerto Campestre (2003) Direção: Henrique de Freitas Lima longa-metragem

Júlia (2006) Direção: Cacá Nazário Curta-metragem

Heróis da Liberdade (2009) Direção: Lucas Amberg Longa-metragem

A Última Estrada da Praia (2010) Direção: Fabiano de Souza Longa-metragem

- **Alessandra Marder** é formada em Jornalismo. Porém não trabalha com direção de arte há pelos menos 5 cinco anos, diz ela²³.

Filmografia:

Club (2001) Direção: Cristiano Zanella e Drégus de Oliveira Curta-metragem

Phil (2001) Série histórias curtas Direção: Carlos Ferreira, Cristiano Trein e Drégus de Oliveira Curta-metragem

Na Batida (2002) Direção: Otavio Feldens Curta-metragem

Identidade (2002) Direção: [Gustavo Brandau](#), [Laís Chaffe](#) Curta-metragem

A Vingança de Kali Gara (2002) Direção: [Jerri Dias](#) Curta-metragem

Colapso (2004) Direção: [Juliano Lopes Fortes](#) e [Lena Maciel](#) Curta-metragem

Lótus (2006) Direção: Cristiano Trein Curta-metragem

²³ Informação concedida através de troca de e-mails no dia 23 de novembro de 2010.

- **Enio Ortiz** iniciou seu trabalho nos anos 90, realizou alguns trabalhos com diretor de arte nessa época. Atualmente seu nome aparece frequentemente nos créditos de direção de arte de comerciais para televisão.

Filmografia:

O Branco (2000) Direção: Liliana Sulzbach e Angela Pires Curta-metragem

Sul Sem Fronteiras (2000) Direção: Ângela Pires Série de 4 episódios Curta-metragem

O Príncipe das Águas (2002) Direção: Werner Schünemann Curta-metragem

Travessia (2002) Direção: Diego de Godoy Curta-metragem

Sintomas (2004) Direção: Fernando Mantelli Curta-metragem

Verá Lúcia (2006) Direção: Diego de Godoy Curta-metragem

- **Fiapo Barth** (Antônio Augusto Pereira Barth) é formado em arquitetura. Trabalha principalmente como Diretor de Arte, mas também como Desenhista, Decorador e Diretor. Em 1984 trabalhou como decorador no filme *Overdose – Beijo Ardente*, com direção de Flávia Moraes e Hélio Alvarez. Em 1986, trabalhou como diretor de arte no curta-metragem *Obscenidades*. Ressaltando também que ele foi o diretor de arte do filme *Ilha das Flores* (1989), de Jorge Furtado.

Filmografia:

O Sanduíche (2000) Direção: Jorge Furtado Curta-metragem

Tolerância (2000) Direção: Carlos Gerbase Longa-metragem

Vênus (2001) Direção: Cassio Tolpolar Curta-metragem

Dona Cristina Perdeu A Memória (2002) Direção: Ana Luiza Azevedo Curta-metragem

Houve Uma Vez Dois Verões (2002) Direção: Jorge Furtado Longa-metragem

Isaura (2002) Direção: Alex Sernambi

O Homem Que Copiava (2003) Direção: Jorge Furtado Longa-metragem

Meu Tio Matou Um Cara (2004) Direção: Jorge Furtado Longa-metragem

Noite de São João (2004) Direção: Sergio Silva Longa-metragem

Sal de Prata (2005) Direção: Carlos Gerbase Longa-metragem

Saneamento Básico (2007) Direção: Jorge Furtado Longa-metragem

- **Gilka Vargas** é Psicóloga e Artista Plástica e **Iara Noemi** é Psicóloga formando uma dupla há bastante tempo. Iniciaram a trabalhar com Direção de Arte em 1996,

principalmente com a produção de comerciais, a partir de 2000 trabalham quase que exclusivamente para cinema.

Filmografia somente de Iara:

Quem? (2000) Direção: Gilson Vargas Curta-metragem

Domingo (2002) Direção: Gustavo Spolidoro Curta-metragem

Filmografia da dupla:

Vaga-Lume (2002) Direção: Gilson Vargas curta-metragem

A Sombra do Outro (2002) Direção: Gilson Vargas curta-metragem

Prato do Dia (2004) Direção: Rafael Figueiredo Curta-metragem

Messalina (2004) Direção: Cristiane Oliveira Curta-metragem

Terra Prometida (2006) Direção: Guilherme Castro Curta-metragem

A Domicílio (2006) Direção: Neslon Diniz Curta-metragem

A Peste de Janice (2007) Direção: Rafael Figueiredo Curta-metragem

@ (arroba) (2008) Direção: Hique Montanari Média-metragem

Transversais (2008) Direção: Guilherme Castro Média-metragem

Dois Coveiros (2008) Direção: Gilson Vargas Curta-metragem

Hóspedes (2008) Direção: Cristiane Oliveira Curta-metragem

Fogo (2009) Direção: Hique Montanari Curta-Metragem

- **Luis Roque Filho** começou a trabalhar com Direção de Arte quando entrou na faculdade de Comunicação Social, época que também dirigia e roteirizava alguns projetos. Depois migrou para Artes Plásticas e se graduou nessa faculdade.

Filmografia:

Ele Vai Perguntar das Coisas Que Eu Gosto (2001) Direção: Gustavo Jahn super-8 Curta-metragem

Início do Fim (2005) Direção: Gustavo Spolidoro Curta-metragem

Ainda Orangatangos (2007) Direção: Gustavo Spolidoro Longa-metragem

Cão sem dono (2007) Direção: Beto Brant, Renato Ciasca Longa-metragem

- **Rogério Nazari** é graduado em Arquitetura e Urbanismo e Artes Plásticas. Atualmente trabalha na produtora Zeppelin Filmes e leciona na faculdade ESPM. Começou o seu trabalho de Diretor de Arte em 1981, se destaca nos filmes feitos para publicidade com clientes conhecidos como: Coca-cola, Skol, Nescafé, Melitta, Zaffari. No cinema, seu nome aparece em produções dos anos 90.

Filmografia:

Jogos do Amor e do Acaso (2001) Direção: Gilberto Perin Curta-metragem

- **Voltaire Danckwardt** possui graduação e mestrado em Arquitetura e Urbanismo. É Coordenador Executivo do Curso de Realização Audiovisual da Faculdade Unisinos e professor, diretor do Núcleo de Arte Produções Artísticas Ltda e da Md Assessoria e Produções Ltda.

Filmografia:

Diário de um Novo Mundo (2005) Direção: Paulo Nascimento Longa-metragem

Valsa para Bruno Stein (2007) Direção: Paulo Nascimento Longa-metragem

Rolex de Ouro (2007) Direção: Beto Rodrigues Curta-metragem

Dias e Noite (2008) Direção: Beto Souza Longa-metragem

Arte, Ordem e Caos (2008) Direção: Pedro Zimmermann Média-metragem

A Casa Verde (2009) Direção: Paulo Nascimento Longa-metragem

Em Teu Nome (2009) Direção: Paulo Nascimento Longa-metragem

Está aparecendo uma nova geração de diretores de arte que não estão nessa lista, porque esses estão em atividade a mais tempo. Existem outros nomes que aparecem algumas vezes nos créditos de filmes gaúchos como: Alex Medeiros, Adriana Tubino, André Arieta, Bia Werther, Elcio Rossini, Fabio Zimbres, Renata Rios, Stella Cony, Tiago Vasconcellos.

É possível notar a repetição de algumas duplas de diretor e diretor de arte, pois como deve haver uma sintonia grande entre esses dois profissionais, manter a mesma equipe auxilia no alcance do objetivo em relação ao projeto. Fiapo Barth e Jorge Furtado realizaram vários longas-metragens juntos, assim como o diretor Gilson Vargas e Hique Montanari trabalham com as diretoras de arte Gilka Vargas e Iara Noemi, e Voltaire Danckwardt mantém um parceria com diretor Paulo Nascimento.

A evolução da direção de arte é muito recente. Há pouco tempo atrás não existia um profissional com essa designação, alguém que fosse responsável por toda parte visual do filme; o trabalho era dividido em setores, ou alguém, o diretor, por exemplo, se responsabilizava por todas as áreas do filme. No Brasil, nota-se uma preocupação maior com a arte a partir de 1950, já no Rio Grande do Sul o trabalho do diretor de arte apareceu somente nos anos 80.

Mesmo com a concretização da função do profissional, ainda existem falhas na área cinematográfica relacionadas ao diretor de arte. Não há um curso específico para se tornar um

diretor de arte. Como podemos perceber, os DAs do RS são de outras áreas: arquitetos, artistas plásticos, nenhum é formado em cinema. Por isso são importante iniciativas como de Gilka e Iara que mantêm um grupo de estudo em direção de arte em cinema, do qual participo. Assim, quem gostaria de trabalhar na área tem um embasamento mais sólido dos deveres do profissional, e não aprende fazendo, como todos os diretores que estão atuando.

4 DIREÇÃO DE ARTE: EXEMPLO DE FOGO (2009), DE HIQUE MONTANARI

Este capítulo traz todo o processo de desenvolvimento do projeto do curta *Fogo*, desde seu argumento, que foi escrito por Nelson Diniz (o personagem principal no filme), repassado para Hique Montanari, que montou um roteiro a partir desse argumento, introduzindo algumas modificações e aprimoramentos. Esse estudo terá como base as entrevistas em profundidade feitas com o diretor e roteirista Hique Montanari (ANEXO A), e as diretoras de arte Gilka Vargas (ANEXO B) e Iara Noemi (ANEXO B).

4.1 PROJETANDO O FILME

O primeiro passo desse projeto foi um argumento escrito por Nelson Diniz, ator gaúcho, em 1997. Esse argumento contava a história de um assassinato, onde a única pista do assassino era um isqueiro que foi deixado no local do crime, daí o nome *Fogo*. Era uma história linear, e Diniz tinha feito até um *storyboard* de como queria que fossem as cenas. Diniz entregou esse argumento para Montanari e lhe deu autorização para que o transformasse em roteiro.

O diretor do curta, Hique Montanari, graduou-se em Publicidade e Propaganda pela PUCRS (1976), onde também fez especialização, tendo participado das primeiras turmas do extinto curso de Especialização em Cinema, que havia nos anos 90. Hique trabalha como roteirista, diretor cinematográfico e montador, atuando em produção de programas de TV, documentários e filmes independentes. De 2000 a 2007, ele foi roteirista e diretor *free lancer* do Núcleo de Especiais da RBS TV (produção de ficção e documentários), exercendo ambas as funções em várias séries produzidas e exibidas pela emissora nesse período: Herança Farroupilha, A Conquista do Oeste, Histórias Extraordinárias, Fazendas e Estâncias, Os Viajantes, Continente de São Pedro, A Ferro e Fogo, Farrapos Além do Rio Grande, Os Sete Pecados, Minha História de Natal, entre outras. Dirigiu três curtas-metragens de ficção (vídeo), além de ter participado e sido premiado em diversos festivais de cinema e vídeo brasileiros, entre eles: Melhor Vídeo; obra “06/11”; Cuiabá, 1995 - Melhor Vídeo Experimental; obra “06/11”; Ceará, 1996 - Melhor Edição em Vídeo; obra “50 Polegadas”; Curitiba e Ceará, 2001.

O roteiro foi escrito com base no assassinato, deixando em aberto quem era o assassino, tendo como pista o isqueiro. Muitos personagens apareciam na trama e poderiam ter ligação com a cena do assassinato, pois estavam em situações suspeitas e transmitiam preocupação e angústia. A narrativa era não-linear, como se fosse um quebra-cabeça que o espectador montaria para descobrir quem era o assassino.

Esse roteiro foi enviado para o Fundo Municipal de Apoio à Produção Artística e Cultural de Porto Alegre (Fumproarte), que financia a produção artístico-cultural na cidade. A partir da aprovação, Montanari releu o seu roteiro e começou a achá-lo “um quebra cabeça nada inteligente e um tanto óbvio, pouco criativo, por mais que brincasse dentro dessa coisa de quem foi, quem não foi, e não tinha nada de psicológico, como ficou o filme final” (MONTANARI, 2010). Isso o fez reescrever algumas cenas, inserir e retirar personagens.

A resolução de se fazer um filme em preto e branco veio quando Montanari assistiu ao filme *Mala Noche* (1985), de Gus Van Sant. Esse filme é p&b, como uma fotografia bem expressionista, com alto contraste, muito preto e muito branco, com poucos meios-tons, utilização de sombras (uma clara alusão ao expressionismo alemão); apareciam as sombras dos personagens ao invés do personagem. Uso também de focos de luz, aonde o personagem saía de um foco de luz, atravessava um breu e aparecia em outro foco de luz. Tudo isso foi usado como referência para construir a visualidade e atmosfera do *Fogo*. Essa foi a decisão crucial para a fotografia, que influenciou a produção de arte do filme.

Outra inspiração bem explorada veio de obras do diretor David Lynch, conhecido pelos seus filmes não lineares, que trabalham a desconstrução narrativa, histórias que possuem várias vertentes e fazem o espectador pensar e se incomodar com a falta de linearidade do filme. Usualmente, os filmes possuem narrativas lineares, com início, meio e fim; a inversão ou mistura da história causa certo desconforto a quem não está acostumado ou não gosta de pensar no que pode estar acontecendo no filme. Os filmes de Lynch têm isso, e o curta *Fogo* também traz a não linearidade, instigando o espectador a tentar entender o que acontece no drama. No entanto há filmes não lineares que não possuem justificativas, ou que liberam a platéia para montar sua própria história.

A direção de arte do curta ficou a cargo de uma dupla: Gilka Vargas e Iara Noemi, que já haviam trabalhado com o diretor. Iara e Gilka começaram a exercer a atividade de direção de arte em 1996 por convite de um amigo comum, dono de uma produtora. Seus primeiros trabalhos foram produzindo a arte de comerciais. A transição para o cinema deu-se em 1999, e a partir de 2000 passaram a trabalhar somente com a visualidade cinematográfica. A primeira

obra em que a arte levou a assinatura das duas foi Até (1999), dirigido por Gilson Vargas, que ganhou melhor filme no Festival de Cinema de Gramado.

Desde 1998, elas dedicam-se ao estudo dos conteúdos teóricos da Direção de Arte em cinema. Ambas têm ministrado palestras, oficinas, cursos de extensão em diversas universidades no Brasil e no exterior. Participam como colaboradoras e consultoras do Núcleo de Cinema da Fundação Ecarta em Porto Alegre, espaço de debate sobre o cinema, propondo a divulgação e a valorização da produção cinematográfica do Estado. Desde 2007, coordenam o Grupo de Estudos de Direção de Arte em Cinema, com objetivo de estudar, analisar e discutir o assunto, com atividades teórico-práticas dirigidas, orientadas e supervisionadas. A dupla, portanto, reunia experiências suficientes para realizar o projeto de Hique Montanari.

O roteiro reescrito teve grandes modificações. Montanari afirma que o roteiro final foi elaborado sem a intenção de criar justificativas. O diretor tinha duas vertentes: a primeira baseava-se no ator principal, que foi desempenhado pelo Nelson, e seu apartamento inóspito. Aquele apartamento seria o lugar onde aquele homem teria seus brinquedos de fetiche, onde ele poderia realizar todos seus desejos, suas taras, como se vestir de mulher, brincar com bonecas. Mas não seria um lugar habitável; ele teria um dia e um horário certo para ir ao apartamento. É quando se perceberia o acúmulo de entulhos, de sujeira, pois não havia a mínima preocupação com a limpeza do lugar. O ambiente também deixaria implícito que tudo poderia ser imaginação daquele homem, a exteriorização do que se passava na cabeça dele. O que também poderia ser fruto da imaginação seria o assassinato desse homem, pois realmente não se tem certeza de que alguém estava no apartamento. Montanari (2010) acrescenta

que o filme nada mais é do que aquela parte toda do apartamento ali, o grande delírio daquele cara, um joguinho de fetiche, de sadomasoquismo dele; é a forma dele expulsar os demônios dele, de repente sair daquele apartamento e encarar o mundo lá fora, esteja fazendo aquilo semanalmente.²⁴

A outra vertente tem como foco central a senhora sentada na cadeira de rodas que aparece no saguão de entrada do edifício. O personagem do interior seria o do Nelson, e a personagem do exterior seria essa senhora, e todo o resto da história seria fruto da imaginação dela, pois ela, aparentemente, parece estar fora do enredo do filme. E no fim do filme ela

²⁴ Entrevista concedida à autora dia 03 de novembro de 2010

aparece sozinha, pois o circundante do filme era criação da mente distorcida dela, enquanto o personagem do Nelson está caído no chão.

O filme tomou forma a partir da primeira diária, que foi no apartamento com a personagem do Nelson. O diretor notou que essas cenas eram longas e com tempo dramático bem largo, assim foi possível visualizar uma força dramática maior do que era imaginado no roteiro. Isso permitiu trabalhar mais a loucura dele com cenas densas e com maior duração, transmitindo a insanidade que se passa no interior do personagem, exteriorizado com a encenação do ator e a visualidade do ambiente.

A transposição do roteiro para o *set* sempre mostra ao diretor como realmente será o filme, por mais que o roteiro seja decupado com cuidado. Em *Fogo*, as cenas do ator principal surgiram como o miolo do filme; elas seriam o norte para toda a trama, e assim os outros personagens, que no roteiro teriam uma história maior, tornaram-se personagens secundários, que poderiam ou não ter alguma ligação com o que se passava dentro do apartamento.

4.2 DIREÇÃO DE ARTE EM FOGO

O setor de arte, como foi visto no capítulo 2, é o responsável por tudo que irá aparecer no filme, não apenas o cenário, mas também a caracterização das personagens, figurino, cabelo, maquiagem, os efeitos especiais materiais, carros, animais. Antigamente achava-se que o diretor de arte era um cenógrafo, hoje em dia se tem a noção de quão maior é a responsabilidade desse profissional. Tudo o que pode ser visto tem uma ligação, não se pode pensar em separado; um objeto é circundado pelo cenário, e esse objeto precisa estar em harmonia com o ambiente. E há a preocupação com a veracidade transmitida, o filme sempre se encontra num tempo e espaço especificados, e esses dois são passados para o diretor de arte, que necessita fazer uma pesquisa para que a arte seja a realidade daquele tempo e espaço. Iara (2010) citou uma frase do prêmio para direção de arte da APTC (Associação Profissional de Técnicos Cinematográficos): “Do primeiro prego da cadeira até o tamanho com cílio do ator é responsabilidade do diretor de arte”. Essa frase resume bem o quão importante é o trabalho desse profissional.

Outro ponto importante é a sincronia entre diretor, diretor de arte e diretor de fotografia; não há como um deles trabalhar em separado. Gilka (2010) explicita a importância da conjunção do trabalho da fotografia com o da arte:

O trabalho do diretor de arte tem que estar muito em conjunto com o de fotografia, porque se eu não tenho tudo o que se necessita para fotografar isso, pra se ter essa cena, pra ter o enquadramento que se combinou, pra se fazer os movimentos de câmera que sejam adequados, o diretor de fotografia não consegue fazer milagres, e pode ser um trabalho do diretor de arte super bom, mas se o diretor de fotografia não trabalha direito a luz, também não acontece, os objetos desaparecem e não funcionam como se pensou.²⁵

O diretor de arte precisa ter o domínio artístico e o domínio técnico. O artístico para de montar a arte do filme, construir uma atmosfera própria do filme, ter sensibilidade na escolha dos objetos, e o técnico para saber o que funciona com o que, tipo que cores se adicionam e que cores se subtraem. Um exemplo que podemos encontrar no curta Fogo era o caso de um ator negro. Como na pós-produção o filme iria passar por uma transformação de cor, sendo transformado para preto e branco com muito contraste, era necessário um cuidado maior ao escolher a roupa desse ator para que sua cor não se confundisse com o cenário ao redor e com o figurino. As diretoras de arte escolheram um terno azul claro que, ao ser transformado no pós, foi para os tons claros, assim o rosto do personagem não se perdeu.

O diretor também pediu para que não fossem usados tons de cinza, por isso foram feitos testes de cores, junto com o diretor de fotografia, e se montou um palheta de cores que serviu de referência para toda a equipe da arte. Sobre essa palheta, Gilka (2010) mencionou que “o cenário tinha umas cores, que era engraçado de olhar, parecia que não funcionava, mas que funcionava no preto e branco”. Isso quer dizer que a palheta não tinha cores que combinavam entre si, mas serviam para o propósito final do filme. O diretor de arte precisa ter o conhecimento do que cada cor produz enquanto sensação no espectador, e há estudos relacionados a isso.

Iara comentou que o cinema é a área que tem a maior intersecção com outras áreas, e que o diretor de arte tem que ser um ser curioso. Curioso porque precisa conhecer, pelo menos superficialmente, sobre muitas áreas. Na própria área cinematográfica, é necessário ter conhecimentos de fotografia, assim como de pós-produção. É preciso conhecer os tipos de lentes, iluminação, gelatinas, câmeras, películas. Em relação a películas (que estão entrando em desuso), saber que as cores ficam diferentes em cada uma, que a cor que se vê não será a mesma que será filmada. As câmeras digitais também transformam a cor, porém depende da câmera. Há também problemas com a profundidade em relação às digitais. Um ponto

²⁵ Entrevista concedida à autora no dia 13 de novembro de 2010.

importante ressaltado pela Gilka (2010) referiu-se ao fato de que a câmera vê com um olho, enquanto nós vemos com dois, e o que é construído tem de ser feito para o olho da câmera e seu enquadramento.

A direção de arte inicia com a interpretação das intenções do diretor, em uma primeira reunião com o diretor de arte e com o diretor de fotografia, quando o diretor principal dá um *briefing* de como visualiza o filme. O roteiro é decupado por cena, e é listado o que se necessita para cada uma delas. As reuniões seguem acontecendo para ser visto o que já foi levantado, e o que ainda é preciso e para os objetos e semelhantes passar pela aprovação do diretor, além das modificações que podem ser feitas pelo diretor no roteiro.

No caso de *Fogo*, as definições sobre a visualidade do filme vieram após a aprovação no Fumproarte, e a definição da fotografia em preto e branco. Montanari tinha certa a diferenciação entre as locações internas (leia-se o apartamento do personagem do Nelson) e as externas do filme. Ele visualizava um interior “degradado, corroído, rasgado, velho, sujo, empoeirado, entulhado” (MONTANARI, 2010), enquanto o exterior seria o oposto, com locações limpas. Outra diferença seria a localização no tempo, o interior teria que passar a impressão de um lugar atemporal, enquanto o externo seria temporal, localizado no atual, mais precisamente em 2009, ano do filme.

As peças do interior do apartamento – sala, banheiro, cozinha, quarto – precisavam estar paradas no tempo, os objetos, móveis, etc. teriam que ser antigos, no entanto sem marcar uma época, e sim que pudessem estar sendo usados ainda em um local mais atual. E além de se ter esses objetos atemporais, era preciso entulhá-los, para transmitir a sensação de abandono e descuido do local. A cozinha passava náusea por ter acúmulo de louças para lavar, pães mofados e até minhocas; o chão em xadrez era um dos pedidos do diretor. A diretora de arte Iara diz que deixou o pão molhado ao ar livre para que ele mofasse, e a Gilka (2010) disse que, mesmo que as minhocas não aparecessem, elas estariam na cozinha para construir o clima. Mesmo sendo um lugar que parece não ter organização, o trabalho da direção de arte teve que ser redobrado para que o que foi solicitado pelo diretor não ficasse demasiado, e que realmente passasse as sensações propostas. A equipe da arte necessitava fazer uma grande pesquisa em cima de objetos que fossem atemporais, e que tivessem uma harmonia entre si. Montanari afirma que construir cenários assim é mais difícil do que construir lugares sóbrios, limpos.

Os ambientes externos deveriam se encontrar nos dias presentes. A fachada que aparece de um prédio nos remete a um momento atual, pois é um prédio enorme, branco, que passa uma robustez e opulência; modelos como esses podem ser vistos nas ruas de qualquer

cidade grande. Um dos fatos contraditórios que percebemos é que aquele apartamento imundo e sórdido situa-se nesse prédio enorme, bonito e limpo. No final do filme, temos as cenas no aeromóvel, esse meio de transporte que causa certa estranheza, pois mistura vanguarda com retro, pois mesmo tendo traços modernos, e até futuristas, ele é mais antigo. Não sei se alguém que não fosse de Porto Alegre conseguiria ter essa noção de ser um veículo que sabemos ser mais antigo, porém que nos remete às ficções ambientadas no futuro.

Montanari explicou para as diretoras de arte que imaginava a sala com camadas – na entrevista, Gilka (2010) levanta e desenha quatro círculos concêntricos que seriam as camadas – essas teriam entulho e dariam volume ao cenário. Da camada externa até a mais interna teria uma diferença de luz; quanto mais ao meio, mais claro, enquanto das de fora só se veria uma penumbra, porém essas camadas externas deveriam ser notadas pelo seu volume. Seria um foco de luz, onde estaria o que precisava ser visto, ter atenção, porém isso era circundado pelas camadas que estavam ali com intenção de fazer volume. E Gilka (2010) ainda enfatizou: “A gente via uma parcela pequena do que acontece e aquilo só acontece porque tem tudo aquilo ao redor. Esse foi o princípio que a gente trabalhou para criar o clima”.

A primeira diária também influenciou diretamente o trabalho da direção de arte. Por terem uma boa sintonia, o diretor não quis participar da montagem do cenário do apartamento, deixando a cargo das diretoras de arte. Após todo o trabalho minucioso de erguer aquele local sujo, e conseguir criar o clima pretendido, o diretor foi chamado e, ao chegar ao set, conseguiu sentir-se no filme. Como foi dito anteriormente, a partir dessa diária, o filme tomou a forma final; algumas cenas do roteiro foram vistas como excedentes, pois não adicionariam nada ao enredo da trama.

Após a decupagem do roteiro, todas as cenas que ali estavam descritas foram concretizadas e levadas para o *set*, e o diretor havia descrito visualmente várias cenas para mostrar a loucura do personagem Nelson. Ao se ver aquelas cenas com luz certa, com o cenário passando a atmosfera de insanidade do personagem Nelson, tomou-se a decisão de torná-lo o personagem central da trama. Esses elementos, agregados à atuação do ator, conseguiam se tornar forte o bastante para ser o foco do filme; os outros personagens se tornaram periféricos e as cenas que davam corpo às histórias desses personagens foram retiradas. O homem de muleta aparecia em um recinto onde tinha um armário cheio de próteses, pra que ele pudesse trocar, porém o diretor achou que aquela cena iria se afastar do foco do filme, e foi decidido retirá-la. Igualmente foi retirada uma cena em que a mulher esfarrapada está em uma sala e temos vários santinhos espalhados pelo chão; na organização da cena, notou-se que os santinhos somente atrapalhavam a atuação da atriz e não agregavam

sentido ao todo. Montanari (2010) descreve essas cenas como “elementos gratuitos”, que não trazem valor ao desenrolar, e só desviam a atenção do principal.

O diretor visualizou os personagens, com exceção do principal (homem 1²⁶), com caracterizações fortes. Os figurinos marcavam bem quem era quem. Temos a açougueira (Figura 4-1) com um tapa-olho e uma luva, a mão do criador que remete ao filme *Metrópole*, da época expressionista alemã, era vista pela equipe como uma governanta nazista. Essa personagem atende ao telefone – que insistentemente toca ao longo do filme, um dos itens sonoros para criar a atmosfera tensa – e fala com alguém em um língua ininteligível, e que não tem tradução nem legenda; não conseguimos saber qual é o teor da discussão, mas é possível notar que ela está nervosa, preocupada, apreensiva. Existe o homem de capote (homem 2 – Figura 4-2), para um gangster, a faxineira (Figura 4-3) e o porteiro (Figura 4-4), que no fim do filme aparecem juntos na estação do aeromóvel. A faxineira, ao final, está com uma roupa totalmente diferente e elegante, dando a impressão de que eles não eram realmente faxineira e porteiro.



Figura 4-1 A açougueira



Figura 4-2 O Homem de capote



Figura 4-3 A faxineira



Figura 4-4 O porteiro

²⁶ O Homem 1 será chamado de H1

A mulher (Figura 4-5) que aparece na garagem, com as roupas rasgadas e com machucados, hematomas, não se sabe por que ela está naquele estado, e porque a angústia e sofrimento que ela expressa. O homem de muleta e com uma pasta (homem 3 – Figura 4-6) parece também estar preocupado e apressado. A mulher na cadeira de rodas (Figura 4-7), com um liquidificador no colo, assim como a mulher vestida de japonesa (Figura 4-8) e o homem de óculos escuros (Figura 4-9) que estão na cena do aeromóvel aparecem sem explicação. Iara diz que esses estereótipos foram feitos para instigar a atenção das pessoas e fazê-las se questionarem sobre qual a função deles na trama, ou se haveria ligação com o assassinato.



Figura 4-5 A mulher da garagem Figura 4-6 Homem com uma pasta Figura 4-7 A mulher na cadeira de rodas



Figura 4-8 Japonesa



Figura 4-9 Homem de óculos escuros

A caracterização foi exaustivamente pesquisada. As diretoras de arte disseram que em relação ao figurino foi repassado para a figurinista exatamente o que era necessário buscar; que ela não teve uma liberdade para criar em cima do que foi pedido já que as vestimentas eram bem específicas. Já a dupla que cuidava de cabelo e maquiagem pode ter mais liberdade. Foi passado um *briefing* do que se imaginava para cada personagem e elas criaram em cima. Foi pedido pelo diretor uma marca no homem 3, e foram feitas duas: uma cicatriz na testa e uma queimadura na bochecha. Pela escolha do preto e branco, foram feitos testes com os

figurinos (Figura 4-10). Foram tiradas fotos coloridas da personagem com sua caracterização, e depois essa foto era transformada em p&b e contrastada para se saber como ficaria na gravação.



Figura 4-10 Teste de figurino

4.3 INFLUÊNCIAS NA DIREÇÃO DE ARTE EM FOGO

A partir da confirmação do apoio do Fumproarte, foi se formando um clima diferenciado para Fogo, algo que a influência do trabalho de David Lynch ajudava a criar. A decisão de transformar o filme em preto e branco fez com que as ações dramáticas e a arte ficassem com um ar sombrio. Unindo a um trabalho diferenciado da fotografia e da direção de arte, e a adição de sons e trilhas desconcertantes, o diretor conseguiu alcançar o desejado: um projeto que incomodasse o espectador, que fosse muito mais sensorial do que narrativo. A equipe trabalhou com o sensorial para construir o curta, e essas sensações de opressão, angústia foram sentidas por todos que estavam nas gravações. Esse era o objetivo principal, que iniciou já na equipe e que se estendeu aos público. O sentir se sobressaiu ao justificar, o diretor quis ter a liberdade de criar sem que fosse preciso um porquê, uma explicação, e sua intenção era mexer com o espectador, fosse para gerar uma sensação nauseante ou de aprovação:

O filme trabalha o sensorial, e ele trabalha uma atmosfera; a partir do momento em que tu senta aberto a ver um filme que não vai te dar explicativa, não vai ter justificativas, vai trabalhar o teu sensorial, vai trabalhar com signos, imagens, vai mexer com coisas do teu inconsciente, do inconsciente coletivo, lá nos fim das contas, quando acaba o filme tu tem exatamente isso, tu te entregou a uma sensação que o filme foi trabalhando em ti. Nesse sentido não é um filme pra ser entendido,

porque não tem uma história pra ser entendida, tem uma história pra ser sentida (MONTANARI, 2010).

Montanari se diz muito ligado às questões estéticas, e acredita que, como a estética é aliada da narrativa, pode influenciar na visão do espectador, remetendo a ele sensações, situando no espaço, expressando a personalidade da personagem sem necessitar de diálogos e justificativas. E em *Fogo* isso é utilizado vastamente, no modo como os elementos visuais constroem a narrativa e em como a experiência visual colabora na narrativa.

4.4 FOGO: ANÁLISE DAS CENAS INTERNAS

A direção de arte trabalha com a finalidade de construir um mundo novo para cada projeto, possui época e local definidos, trama escrita, personagens com suas personalidades descritas; e a arte vem preencher o espaço vazio que se encontra no meio disso. Como a arte pode e deve complementar o enredo, os diretores de arte podem chamar mais ou menos atenção para o que foi colocado em cena. Existem filmes que utilizam a visualidade somente para situar os espectadores de onde se encontram os personagens e em que período. No entanto, é possível usar os recursos da cena para dialogar com o público, sem que seja preciso o uso de palavras.

É o que temos em *Fogo*; sem nenhum diálogo, é possível perceber que o personagem de Nelson Diniz tem um desvio de comportamento, e que ele tem um apartamento tão somente para conseguir exteriorizar essa insanidade. No livro de Affron (1995), há um capítulo destinado a “filmes cujas narrativas propõem um campo especial comumente definido e cuja direção de arte dispõe seus verdadeiros limites” (p.158). Isso quer dizer que são filmes que utilizam locações como base da narrativa; normalmente há um local onde se situa a maior parte da história, e esse lugar possui uma força narrativa muito forte, influenciando na evolução do filme, atuando como um personagem. O cenário sustenta a história, dando credibilidade ao drama, assim é chamado de *set* narrativo.

Considero o apartamento do H1 o cenário central do curta. É pra lá que se voltam as atenções, mesmo com as tomadas acontecendo em outros lugares no decorrer da história, voltamos para ao apartamento. Ali se encontra a essência do drama, conhecemos a personagem principal, acompanhamos suas loucuras e assistimos sua suposta morte. E dali saem as dúvidas que pairam sobre os outros personagens, por que eles estão fugindo, afoitos e

desesperados, e se isso teria relação com o assassinato, que não sabemos se aconteceu ou não. Affron (1995) afirma que “o cenário circunscrito desfruta de uma relação privilegiada com a narrativa. Em grau variável, o cenário subordina a história e a ela está subordinado. O *décor* torna-se a imagem organizada da narrativa, a figura que serve de apoio para a narrativa”. Cada objeto tem sua importância, sendo para contracenar com algum personagem, sendo para preencher espaço, como no caso do apartamento, tornar o lugar entulhado.

Deter-me-ei, portanto, na análise desse cenário principal, e para isso transcreverei as cenas do roteiro onde esse local aparece:

- a) cena 4 - o ponto de vista é de dentro do apartamento em *plongée* em plano geral, a iluminação está na porta e num foco no meio da cena, onde se podem ver alguns papéis no chão. O H1 fica parado na porta, a câmera se aproxima, e só é possível ver metade do rosto do ator. Ele entra no apartamento e há um *close* no rosto dele, que parece transtornado. A visão muda, parece estar subjetiva ao H1, agora vemos a sala, a luz entra pela janela ampla, porém com muito breu e sombras, é possível notar a silhueta de uma cabeça de vaca e um abajur, nota-se um volume, mas sem definição (Figura 4-11) . Em *frames* que passam rapidamente, aparece a sala com mais iluminação e vemos a vaca, as abajures, poltronas e silhuetas (Figura 4-12); outros dois *frames* detalham a vaca (Figura 4-13) e os abajures (Figura 4-14). Volta pra o *close* no ator, ele continua preocupado e olha para todos os lados, aparece mais um *frame* rápido e na sequência outro ângulo da sala com muito entulho e sujeira (Figura 4-15), novamente *frames* e *close* nos olhos do H1. Vê-se novamente plano do entulho e entra em cena o H1 andando devagar, de repente toca o telefone, mostra-se um telefone preto antigo ao lado de um cinzeiro com cigarros (Figura 4-16), volta para o H1 e fica parado, receoso em atender ao telefone, ele cai no chão rastejando, aparece o *close* do telefone e ele atendendo, H1 se levanta e escutamos alguém falando uma língua desconhecida, na sequência aparece a sombra projetada na parede (referência direta ao expressionismo alemão) de uma mulher falando exaltada ao telefone que se presume ser quem fala com o H1 (Figura 4-17). Volta a sala, e o H1 escuta apavorado ao telefone e se senta lentamente numa poltrona, no próximo plano temos a mulher usando uma luva de metal e um tapa olho ainda gritando ao telefone, como se estivesse com raiva, na sala o H1 parece murchar na poltrona amedrontado, aparece um plano geral de onde se encontra a mulher que fala mais calmamente, não se decifra nenhum objeto, a luz está focada na mulher em pé, e a sombra na parede parece

mostrar um chifre, de um plano americano, vê-se uma cabeça de touro em cima de uma mesa e a mulher ligeiramente atrás, se exaltando novamente (Figura 4-18), H1 desliga o telefone e treme atemorizado, ele levanta e corre. Temos um plano do que parece ser a cozinha, com panelas umas sobre as outras que parecem estar ali há algum tempo (Figura 4-19). Num plano de fora da cozinha, notamos mais entulho e uma televisão antiga ligada, porém sem sintonia, fazendo aquele barulho característico e irritante (Figura 4-20), H1 se aproxima da porta, *frames de close* da tv pipocam na tela, ele fica parado indeciso, pequenos planos da cozinha, da vaca e de um relógio aparecem, o H1 não está mais na porta da cozinha;

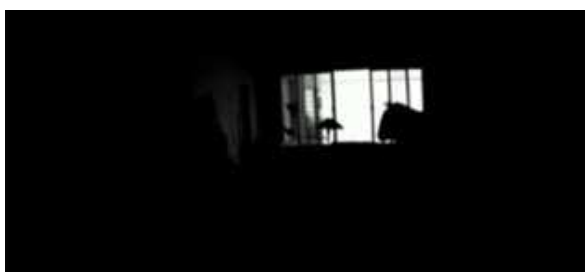


Figura 4-11 Cabeça de vaca



Figura 4-12 Cabeça de vaca e abajures



Figura 4-13 Vaca em detalhe

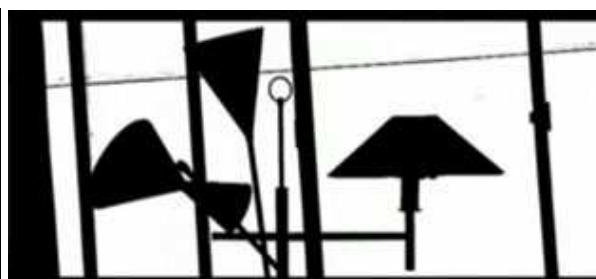


Figura 4-14 Abajures



Figura 4-15 Sala desarrumada



Figura 4-16 Telefone preto

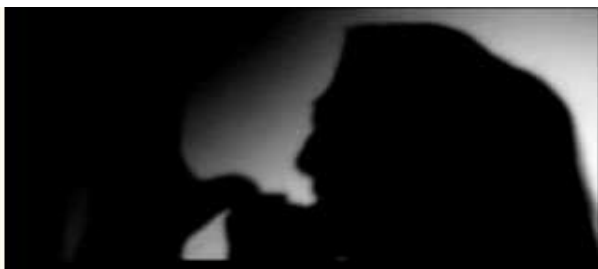


Figura 4-17 Sombra de mulher



Figura 4-18 Mulher se exaltando



Figura 4-19 Cozinha



Figura 4-20 TV ligada na cozinha

b) cena 6 - várias bonecas sem roupas aparecem amontoadas em uma banheira (Figura 4-21), H1 está acariciando uma delas, como se estivesse nervoso, ele coloca os dedos nos buracos dos olhos da boneca e aparenta alívio. Plano *plongée* do banheiro, H1 está sentado na ponta da banheira, pega mais algumas bonecas no colo e se balança, como se estivesse ninando-as (Figura 4-22);



Figura 4-21 Bonecas amontoadas



Figura 4-22 H1 com as bonecas

c) cena 8 - plano *plongée* de outro ângulo do banheiro, H1 agora está sentado na patente, podemos ver a pia e em cima algo que parece um espelho, H1 fica na frente do espelho (Figura 4-23), plano médio do ator, ele abre a camisa e fica se olhando no espelho, *close* do peito e depois *close* do espelho onde se reflete o rosto do H1. Estamos agora no quarto, onde também se percebe muito entulho, o H1 aparece de peruca e vestido pretos (Figura 4-24), ele pega outra peruca, olha para a porta e

caminha. Na sala H1 está de frente à vaca (Figura 4-25), parece que a está encarando, ele começa a falar com a vaca em linguagem incompreensível;



Figura 4-23 H1 no banheiro

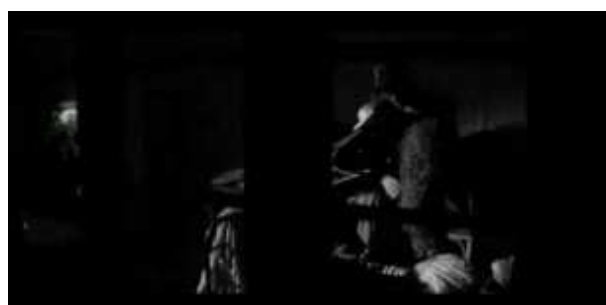


Figura 4-24 H1 de peruca



Figura 4-25 H1 na sala, de frente para a vaca

- d) cena 10 - cozinha ainda com a televisão ligada, H1 entra na cozinha (ele ainda está vestido de mulher).
- e) cena 11 - *close* de uma barata morta, possivelmente na cozinha (Figura 4-26). Visão do chão quadriculado da cozinha (*contra-plongée*), H1 entra na cozinha, só podemos ver da cintura para baixo, ele continua de sapato masculino, ele abre a geladeira (Figura 4-27), que não tem praticamente nada e se abaixa, pega algo e deixa cair, olha em direção a câmera, parece levar um susto. Levanta-se, *close* no perfil do ator e de fundo a televisão, ele começa a esbravejar na mesma língua;



Figura 4-26 Barata morta



Figura 4-27 H1 na cozinha, abrindo a geladeira

- f) cena 13 - mesmo plano H1 continua gritando, não se sabe se tem alguém com ele na cozinha, *close* da boca do ator com a televisão ao fundo;
- g) cena 15 - *close* da boca do ator com a televisão ao fundo, parece estar mais enfurecido;
- h) cena 17 - *close* da boca do ator com a televisão ao fundo, intercalado com *takes* de um tambor de revólver sendo rodado (Figura 4-28), e sendo engatilhado.



Figura 4-28 Tambor de revólver sendo rodado

- i) cena 19 - H1 ainda esbraveja, *close* da arma e uma mão puxando o gatilho. H1 parece ter levado um tiro, ele cai de joelho e depois deita no chão da cozinha.
- j) cena 21 - H1 está no chão da cozinha, ele tenta olhar para cima (Figura 4-29), mas parece morrer ou desmaiar.



Figura 4-29 H1 morrendo ou desmaiando

- k) cena 23 - H1 está estirado no chão da cozinha (Figura 4-30) aparece o relógio marcando 1:13h, de fundo ainda se escuta o barulho da televisão.



Figura 4-30 H1 estirado no chão da cozinha

Nessas cenas, a direção de arte se concentrou em passar a loucura do personagem do Nelson, que parecia se abrigar naquele apartamento quase que inabitável para fugir das maluquices de sua cabeça, ou para conseguir encarar o mundo de uma forma mais saudável, mesmo que isso pareça ser algo impossível para aquele personagem. Se nos basearmos nas entrevistas do diretor e das diretoras de arte, pode-se se dizer que se chegou a um trabalho bem satisfatório, conseguindo materializar as ideias da equipe.

Um dos primeiros pedidos do Montanari referiu-se à diferença entre cenário interno e externo, conforme já foi dito. Como será analisado somente o interno, é preciso ver se a busca pelo atemporal foi alcançada. A primeira visão da sala mostra a estátua da vaca, uma alegoria intemporal, e os abajures, passíveis, a partir do estilo ou conservação, de serem datados, podendo, porém, ser usados em um apartamento que se diz atemporal. O banheiro é de uma construção antiga, a banheira não tem um *design* novo, assim como as painéis, a televisão e a geladeira da cozinha, porém ainda podem estar em um local atemporal. Apesar da desorganização do apartamento, que impede às vezes de se distinguir os objetos e os móveis, vê-se que esses não são novos, mas também não são de uma época concreta. Uma contradição que nos deixa confuso é ter a consciência de que aquele apartamento imundo está naquele prédio bonito, de arquitetura futurista (cena anterior à quatro, primeira cena em que aparece o apartamento, e quando o H1 entra nesse edifício, passa pelo saguão e se dirige ao apartamento).

Outra demanda do diretor foram as camadas, mais escuras para fora e clareando até o centro, que seria um foco de luz. Isso pode se notado na sala como exemplo na Figura 4-5, onde a luz é voltada para a poltrona que está no centro do plano; na periferia é possível ver outros móveis e algumas silhuetas. Nas outras peças do apartamento, não há camadas. Por isso considero a sala o coração do lugar, pois é onde existem mais elementos que passam à personalidade do H1, e onde ele passa mais tempo.

Já em relação à sensação que a arte do interior teria de passar – um interior “degradado, corroído, rasgado, velho, sujo, empoeirado, entulhado”, como disse Montanari –, isso é gritante no modo como foi alcançado. A impressão que passa é péssima, o lugar é tão sujo que “sai pela tela” e parece que está nos sujando e gera um desconforto. O lugar mais impregnado é a cozinha, um local que normalmente precisa sempre estar limpo, por ter contato com alimentos; ela está literalmente um lixo: painéis sujas há muito tempo, *close* na barata morta (inseto que causa asco) constrói as sensações pedidas pelo diretor.

Quanto à narrativa, a primeira vertente tem como base a loucura, e isso precisava ser concretizado visualmente. O apartamento exterioriza a desordem que está dentro da cabeça do

H1; ele não consegue se harmonizar, arrumar sua vida, e isso é materializado com a bagunça que temos primeiramente na sala, com muita sujeira e degradação. Não se sabe se o telefone tocando é real ou invenção da cabeça dele, assim como a mulher de tapa-olho e a língua que ela fala. A cena do banheiro é onde mais aparece a insanidade do H1. Nela o personagem ‘brinca’ com as bonecas, brinquedo infantil, que ele usa nos seus jogos de perversão doentia; parece que ele pode ter um desvio comportamental pedófilo e que aquelas bonecas são o subterfúgio dele. Depois ele fica em frente ao espelho se analisando, como se estivesse tendo alucinações sobre o próprio corpo. O figurino feminino que ele veste também demonstra o desajuste dele no seu próprio corpo (as diretoras de arte disseram que essa cena é uma homenagem a Hitchcock e seu personagem Norman, de *Psicose* (1960)). E claro, temos que dar crédito para a encenação do ator Nelson Diniz.

Um dos objetos do filme que aparece inúmeras vezes, não somente no apartamento, mas como também em outras cenas, inclusive na estação do aeromóvel, é o telefone. Junto com o barulho desconcertante de seu toque, seu design pesado e sua cor preta também ajudam a temer algo quando ele aparece; os personagens que ficam impacientes e temerosos quando o ouvem. O som do toque aparece antes de sua imagem, provocando uma sensação desconfortável a cada vez que toca. Aí temos um objeto de cena com vida, que possui sua participação na história. Como diz Bazin (1949), “o papel desempenhado pelo cenário age diretamente sobre a atenção que lhe damos”.

O apartamento atormenta o H1, ele necessita daquele espaço, porém estar lá o remete a sentimentos com os quais luta para conviver. Na cena 4, quando ele chega ao apartamento, H1 demora um tempo pra entrar, parece tomar coragem. É uma relação doentia que ele não consegue se desvencilhar, precisa descarregar seu nervosismo e tem aquele espaço para isso. Os móveis e objetos jogados parecem ter ou já tiveram utilidade. A vaca que está na sala pode representar alguém com quem o H1 tem desavenças, porém não consegue expressar essa insatisfação, e isso pode nos remeter à mulher de tapa-olho e luva, com quem ele fala ao telefone e só a ouve gritar, enquanto se apavora sentado na poltrona da sala.

A banheira cheia de bonecas sem roupas é a cena mais marcante. Porque boneca é brinquedo de criança, e é algo angelical e inocente, porém naquele banheiro o sentido muda; as bonecas são objetos de fetiche, passam prazer para H1 e o acalmam, e para o espectador aquela cena passa asco. A partir daquela ação, não há mais simpatia pelo personagem principal (se é que houve alguma). Depois do banheiro, o H1 se veste de mulher, colocando toda sua perversão para fora; é assim que ele tem coragem de ‘dialogar’ com a vaca na cena 8. Parece conseguir ‘colocar para fora’ tudo que não conseguia. É vestido de mulher que ele

também fala com alguém na cozinha como se estivesse discutindo, supostamente tem alguém ali, que depois atira nele. Parece que ele assume a identidade forte dele, usando um vestido e peruca.

Como explica Affron (1995 p.159):

Uma narrativa que demanda um *set* unitário ou semi-unitário obriga o diretor de arte à limitação, lógico, mas também à capacidade de invenção. Limitação espacial em mãos de um grande diretor de arte é uma necessidade que precisa ser não só espacial, mas também explorada, ser, de fato, transcendida. O resultado é, comumente, um desenho cuja virtuosidade é remarcada pela economia de meios decorativos disponíveis. A força desse desempenho repousa em uma relação privilegiada de *décor* com a câmera e com o texto, eu é inevitável consequência do espaço limitado.

O *set* unitário é um desafio para qualquer diretor de arte, e considero que seja estimulante concretizar um cenário num espaço limitado. O *set* do apartamento de Fogo alcançou a finalidade imaginada pela equipe, transmitiu os sentimentos que foram requeridos. O trabalho da direção de arte, em conjunto com a direção de fotografia e a direção realizou um mundo novo e conturbado para o personagem principal, que faz com que o espectador se incomode e se prenda a aquela história, tentando encontrar um elo que ligue os personagens e que faça sentido naquela maluquice toda. É a liberdade da equipe em conjunto com a liberdade do público de imaginar a sua própria história baseando-se no filme. Como dito antes, há pessoas que não gostam do curta, assim como pessoas que o amam.

Isso é possível ver nas entrevistas com Glênio Póvoas e Paulo Nova:

Ele diz que “Fogo é um experimento radical a partir da estética utilizada nos filmes do diretor David Lynch. Incomoda o espectador acima de tudo. O progressivo enlouquecimento das personagens se aproxima do espectador de forma inexorável; quando o filme termina, a sensação é de alívio, mas a insegurança permanece até depois de deixarmos a sala de exibição. A direção de arte ocupou o plano do filme com os elementos de irracionalidade das personagens; o sentimento de opressão advém destes elementos fotografados em claro-escuro. Foi a base a partir da qual os atores puderam construir o enlouquecimento das personagens; em sequência, a narrativa e a ação dramática foram sendo alimentadas pela Arte, pela Fotografia e pela interpretação dos atores. O fato da direção geral, o Hique Montanari, ter estabelecido um espaço para que a direção de arte pudesse se desenvolver com liberdade e recursos à altura. Isto é ainda muito raro em nosso cinema; merece ser notado e elogiado (NOVA, 2010).

O Fogo é um trabalho muito apurado na estética, mas não gostei da linguagem, porque dá margem a várias interpretações, fica muito livre, e a direção de arte

aparece muito, não sei se é bom ou ruim. O Fogo não se sustenta como filme, a direção de arte se torna mais importante, porque não há harmonia. A direção de arte não está no tom do filme, que é escorregadio (PÓVOAS, 2010).

O *set* do Fogo é verdadeiramente um personagem a parte, auxiliando a narrativa de maneira incisiva. O trabalho em conjunto com o diretor, diretor de arte e diretor de fotografia realizaram um trabalho diferenciado. *Fogo* é forte, prende o espectador naquela trama de personagens que fogem de algo que não sabemos, e de um personagem perturbado que possui um apartamento à altura de sua loucura. A trilha sonora incomoda e assusta a cada tocar do telefone. A atuação de Nelson enoja, assim como a direção de arte do apartamento. No final, não se sabe realmente o que aconteceu, mas se tem a certeza de que todos os sentidos foram despertados.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir deste trabalho foi possível perceber que a direção de arte ainda tem mais caminho para percorrer a fim de ser reconhecida como profissão de suma importância dentro do cinema. No Rio Grande do Sul, por exemplo, os DAs são formados nos mais diversos cursos, como Arquitetura e Comunicação, nenhum é formado em cinema. Isso reflete a falta de reconhecimento desses profissionais, que são tão importantes para a realização de um filme. Não há um curso específico para alguém se tornar um diretor de arte; mesmo com cursos superiores de cinema no Estado, não há disciplinas para direção de arte, mas há para direção e direção de fotografia.

Por isso acho importante iniciativas como de Gilka e Iara que mantêm um grupo de estudo em direção de arte em cinema, do qual participo. Assim, quem pretende trabalhar na área tem um embasamento mais sólido dos deveres do profissional, e não aprende fazendo, como todos os diretores que estão atuando.

Há uma demanda grande de curtas gaúchos, mas poucos se sobressaem. O curta Fogo é uma experiência sensorial única que se destaca dentre as produções locais, que muitas vezes temem em ousar. O projeto passou por várias transformações até o resultado final alcançado, que satisfez sua equipe. E esse resultado causa sensações na platéia, que fica inquieta do início ao fim da sessão. O diretor procurava com empenho isso, um espectador inquieto, que busca um sentido inexistente, e se incomoda com barulhos, cenários e atuações enervantes.

Com as entrevistas realizadas com o diretor e com as diretoras de arte, foi possível compreender o processo de criação visual de Fogo. Todos os itens da arte são cuidadosamente escolhidos e devem estar em consonância entre si. A pré-produção durou um mês, e esse tempo foi dedicado inteiramente pela equipe à produção do curta.

As reuniões de equipe são essenciais. É nelas que o diretor transmite ao diretor de arte e ao diretor de fotografia (DF) como pensa ser a visualidade do filme, e esse trio precisa ter uma grande sintonia para que o pretendido saia do papel. Hique tinha algumas ideias que foram passadas para o DF e as DAs. A partir dessas referências, as diretoras de arte Gilka e Iara puderam criar em cima, em conjunto com o Diretor de Fotografia Juarez Pavelak, porque não há como realizar um trabalho sem saber o que o outro fará.

Com esse material pude perceber que as estratégias utilizadas são, primeiramente, decupar o roteiro, procurar por referências, trocar informações com a equipe. A partir disso,

começa a criação dos cenários. As referências apenas ajudam a formar esse mundo. A partir delas, diretor de arte pode montar cada detalhe da arte do filme.

Lembrando que Hique decidiu valorizar o personagem principal e sua loucura a partir da primeira diária, tornando os outros personagens satélites, o visual do filme trabalha como base para essa narrativa. Entrando no apartamento praticamente num breu, se pode ver a sala com bastante móveis e objetos uns por cima dos outros, passando uma sensação de sufocamento. Adentrando o local, temos o banheiro e sua banheira com bonecas, o lugar, como foi observado, mais nojento do apartamento; esse nojo é transmitido pela excelente atuação do Nelson. A cozinha, que é pra ser um dos lugares mais limpos de uma casa, está abandonada e imunda. Aqui temos a neurose do detalhe com o *close* de uma barata e com minhquinhas, que nem aparecem, mas ajudam a montar o cenário. Esses locais realmente passam a demência do personagem, auxiliando a construção da personalidade dele. E cada objeto tem o um porque de estar ali, há uma atenção para que tudo passe algo ao espectador.

Considero que a equipe conseguiu concretizar o roteiro de maneira extremamente satisfatória. É possível ler o roteiro e enxergá-lo no curta. É fundamental a interação do diretor, diretor de arte e diretor de fotografia durante toda a produção. Além disso, as sensações pretendidas para o público também foram alcançadas. *Fogo* é sensorial, há uma preocupação maior em fazer sentir, do que ter justificativas para a história. História essa que não possui linearidade, assim como os filmes de David Lynch, que muitas vezes não têm explicação plausível. A atmosfera tem referência no expressionismo alemão com a utilização de sombras marcantes e do *noir*, por ter sempre uma impaciência no ar.

REFERÊNCIAS

- ACCIRS. **Pierino Massenzi: memória viva da Vera Cruz** Disponível em: <http://www.accirs.com.br/portal/index.php?option=com_content&view=article&id=72:pieri-no-massenzi-memoria-viva-da-vera-cruz&catid=39:revendo&Itemid=82>. Acessado em: 25 nov 2010.
- ANDREW, J. Dudley. **As Principais Teorias do Cinema – Uma introdução**. Rio de Janeiro, RJ: Jorge Zahar, 2002.
- ANDROVANI, Adriana. In CANTAGALO, Cláudia. **Entrevista** Porto Alegre, RS, 2010.
- AFFRON , Charles; AFFRON, Mirella Jona. **Set in Motion – Art Direction and Film Narrative**. 1995.
- BAZIN, André. **Le décor est un acteur**. Disponível em <<http://www.marcel-carne.com/carne-et-la-presse/articles-ecrits-sur-marcel-carne/1949-le-decor-est-un-acteur-par-andre-bazin-cine-club/>>. Acesso em : 20 out 2010.
- BAUER, W. Martin e GASKELL, George. **Pesquisa Qualitativa com Texto, Imagem e Som – Uma Manual Prático**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.
- BUNDT, Roger Luiz Da Cunha. **A Regionalidade do Cinema Gaúcho**. Disponível em <http://encipecom.metodista.br/mediawiki/images/7/73/GT3-_10-_A_regionalidade-Roger.pdf> Acesso em: 01 nov 2010.
- BUTRUCÉ, Débora. **Hipólito Collomb, Lazlo Meitner e Ruy Costa - Cenógrafos de Cinema**. Rio de Janeiro, RJ: Caixa Cultural. 2007.
- CINEMA **Novo**. Autor desconhecido. Disponível em: <<http://paulo-v.sites.uol.com.br/cinema/cinemanovo.htm>>. Acessado em: 12 out 2010.
- FUNDAÇÃO CINEMA RS (Fundacine). **Cinema RS – 2008-2005**., *Catálogos*. 2008
- COMPANHIA CINEMATOGRAFICA VERA CRUZ - **Estúdio Cinematográfico Brasileiro - Parte 1**. Autor desconhecido. Disponível em: <<http://www.tvsinopse.kinghost.net/art/c/vera-cruz1.htm>>. Acessado em:25 nov 2010.
- CURRÍCULO LATTES. **Currículo de Voltaire Danckwardt**. Disponível em: <<http://buscatextual.cnpq.br/buscatextual/visualizacv.jsp?id=K4771420Y5>>. Acessado em: 20 nov 2010.
- ESPM. **Currículo de Rogério Nazari** Disponível em: <<http://www.escoladecriacaoespm.com.br/audiovisual-professores.asp>> Acessado em: 20 nov 2010.

CINEMATÓGRAFO. **O Fenaquistiscópio**. Autor desconhecido. Publicado em: 10/09/2007. Disponível em: <<http://www.cinematografo.com.br/o-fenaquistiscopio/>> Acessado em: 15 out 2010.

FILME: **Não Aperta Aparício – 1970**. Autor Desconhecido. Disponível em: <http://www.socine.org.br/adm/ver_trabalho2010.asp?cpf=35861452091> Acessado em: 17 nov 2010.

FILMOGRAFIA, de **Fiapo Barth**. Autor desconhecido. Disponível em: <http://www.epioca.com.br/gente_detalhes.php?idg=155445> Acessado em: 17 nov 2010

FRASQUET, Lucía Solaz. **Tim Burton y la Construcción del Universo Fantástico**. Tradução livre. Universidade de Valência, Valência: Servei Publicacions, 2003.

INTOLERÂNCIA, **David W. Griffith** Autor desconhecido. Publicado em: 19/02/2009 Disponível em: <<http://dicionariosdecinema.blogspot.com/2009/02/intolerancia-david-w-griffith.html>>. Acessado em: 30 nov 2010.

KORODI, Marcos **Cinema Noir – Era uma vez na América** Disponível em: <<http://www.interrogacaofilmes.com/textos.asp?texto=11>>. Acessado em: 05 out 2010.

LEIBOVICH, Ernesto. **Pré-cinema** Disponível em: <<http://www.ernestoleibovich.com.br/precinema.htm>>. Acessado em: 05 out 2010.

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

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

MONTANARI, Hique. In CANTAGALO, Cláudia. **Entrevista** Porto Alegre, RS, 2010.

MUSEU DO CINEMA. **Neo-Realismo Italiano**. Autor desconhecido. Publicado em 01/12/2008 Disponível em: <<http://museudocinema.blogspot.com/2008/12/neo-realismo-italiano.html>> Acessado em: 20 out 2010.

NOEMI, Iara. In CANTAGALO, Cláudia. **Entrevista** Porto Alegre, RS, 2010.

NOVA, Paulo. In CANTAGALO, Cláudia. **Entrevista** Porto Alegre, RS, 2010.

MOVIMENTOS ARTÍSTICOS **Nouvelle Vague**. Autor Desconhecido. Disponível em: <<http://www.spiner.com.br/modules.php?name=News&file=article&sid=1308>>. Acessado em: 05 out 2010.

NOVELLO, Eric. **O Neo-realismo e o Cinema Contemporâneo – Fronteiras entre a ficção e o real**. Disponível em: <<http://aguarras.com.br/2006/12/03/o-neo-realismo-e-o-cinema-contemporaneo-fronteiras-entre-a-ficcao-e-o-real/>>. Acessado em: 05 out 2010.

PUAUX, Françoise. **Le Décor de Cinema**. Coletânea Cahiers du Cinema. Farigliano/Italie: Milanostrampa, mar. 2008.

PRÉ-CINEMA **Photographing Motion**. Autor desconhecido. Disponível em: <<http://www.filmreference.com/encyclopedia/Independent-Film-Road-Movies/Pre-Cinema-PHOTOGRAPHING-MOTION.html>> 17/10/10> Acessado em: 12 out 2010.

PÓVOAS, Glênio. In CANTAGALO, Cláudia. **Entrevista** Porto Alegre, RS, 2010.

RODRIGUES, Chris. **O cinema e a produção**. Rio de Janeiro, RJ: Lamparina, 2002.

ROSSINI, Miriam. **Cinema gaúcho: construção de história e de identidade**. Disponível em: <<http://nuevomundo.revues.org/3164>> Acessado em: 12 out 2010.

RUBENS. **Nouvelle Vague** Disponível em: <<http://rubens-nouvellevague.blogspot.com/>>. Acessado em: 05 out 2010.

SILVA, Felipe Abreu e. **O Filme Noir**. Disponível em: <<http://www.ufscar.br/rua/site/?p=1563>>. Acessado em: 12 out 2010.

SOUZA, Edison. **Neo-realismo Italiano no Cinema** Disponível em: <<http://www.slideshare.net/edsonsousajr/neorealismo-italiano-no-cinema-2397138>>. Acessado em: 20 out 2010.

VARGAS, Gilka. In CANTAGALO, Cláudia. **Entrevista** Porto Alegre, RS, 2010.

SOCINE. **Leopoldis Som**. Disponível em: <<http://expirados.blogspot.com/2010/09/dvd-filme-nao-aperta-aparicio-1970.html>> Acessado em: 17 nov 2010.

ANEXO A – ENTREVISTA COM O DIRETOR DE CINEMA HIQUE MONTANARI

Como o entrastes em contato com o argumento?

O Nelson Diniz (ator) tinha um argumento, que se chamava Fogo, não tinha mais de uma página, e se chamava Fogo porque era em cima de uma história de um assassinato, e a única pista daquele assassinato era um isqueiro Zippo jogado no chão, na cena do crime. Ele me mandou esse argumento, eu acabei roteirizando em dez, doze páginas. E inscrevi-nos Histórias Curtas da RBS, deve ter sido em 2007/2008, mais ou menos, não passamos nos histórias curtas, e eu tive a idéia de inscrever no Fumproarte. Ele foi pro Funproarte com o mesmo roteiro do Histórias Curtas, se não me engano, e tudo girava ao redor de um assassinato, um personagem sem muita história, sem inicio meio e fim, ele era tão simplesmente, ele começava existindo e acabava morto. Essa pessoa estava na sua casa, aparecia alguém que não era identificado na sua cozinha, esse alguém matava essa pessoa, e o que ficava do crime de pista do isqueiro Zippo no chão. Mas ele não criava uma rede de outros personagens, era o assassinato e a pista do isqueiro.

No roteiro, partindo do argumento, eu criei uma rede de pessoas, que de uma forma ou de outra, poderiam ter uma ligação com o local do crime que seria o apto, tinha um relógio o tempo inteiro sendo utilizado, marcava a hora do assassinato e as horas das demais ações dos outros personagens após o assassinato, após a cena do assassinato, os personagens nas cenas paralelas estavam em correria, com pressa, em desespero, sempre mostrando a hora, fugindo, e essa hora era 15, 20 min depois da hora marcada do assassinato, eles passavam pelo prédio, pelo apto. Se eu não me engano, tinha uma faxineira, tinha o porteiro do prédio, tinha uma cena de rodoviária no final, os últimos personagens iam pra rodoviária e perdiam o ônibus, aí pediam fogo emprestado, e tu achas que quem ia acender, quem ia dar o fogo pra aquele personagem era uma mão com um marca que tinha a mesma mão que deixou cair o isqueiro Zippo na cozinha, e não era a mesma mão, no fim eles perdiam o ônibus, e se revelava no final do roteiro que dentro daquele ônibus alguém com a mesma marca na mão que tinha deixado o isqueiro Zippo na cena do crime. Era mais ou menos por isso, não lembro, quantos dos personagens das histórias paralelas do roteiro original ficaram no filme final. A mulher na cadeira de rodas, se não me engano não tinha, a mulher da garagem eu acho que não tinha, o papel da açougueira não tinha, tinha o porteiro do prédio, tinha mais uns personagens, eles não se envolviam em cenas com aquele clima *kafka*, aquela coisa de opressão, de um telefone que toca, que se sente oprimido, assustado, alguém que fala do outro lado da linha numa

língua incompreensível, mas que remete a uma cobrança, a uma pressão, a um xingamento, isso não tinha no roteiro original, ele era mais uma brincadeira, do tipo, matou-se alguém e estamos brincando de não revelar ou revelar aos poucos quem pode ter matado. O Fogo original era isso, ele era mais linear e mais narrativo.

Como ocorreram as modificações no roteiro?

Quando o Fumproarte deu o ok de que o projeto tinha sido contemplado foi q eu comecei a mudar o roteiro. O filme originalmente não era em p&b, ele não tinha as pessoas falando naquele dialeto que não existe, as pessoas não falavam, não tinha diálogo nenhum, ele não era um filme mudo, nunca foi um filme mudo, ele tinha som, mas não tinha diálogo, assim como ficou o filme final. O roteiro original não tinha aquele clima dos contos, dos livros de Kafka, não tinha aquela atmosfera opressiva, e nada de expressionista, não tinha absolutamente nada de tendência, até surrealista. Era um quebra-cabeça, montar um filme de pedaços bem reais mesmo, acho q ia ser até colorido. Tudo começou quando tive em mãos o edital que nos premiou, então agora a gente vai começar a reunir a equipe, e vamos começar a pensar em estética, em roteiro, em narrativa, as coisas começaram a surgir a partir daí.

Como foi a concepção da visualidade do filme?

Acho que a primeira coisa que surgiu foi a coisa do p&b, do filme ser rodado em p&b, essa inspiração, ela surgiu, eu quando vi um filme do Gus Van Sant, chamado Mala Noche, que é um filme de 80 e poucos se eu não me engano, ele é um filme todo em p&b, uma fotografia bem expressionista, com grão bem presente, bem saturado, ele trabalha o muito preto, o muito branco, ele trabalha muito no filme essa questão das sombras, as sombras no quadro, as vezes nem mostrava o personagem, mas mostrava a sombra do personagem, aquela sombra bem marcada na parede, ou aquela coisa tipo, do personagem estar no ambiente, numa sala, por exemplo, ela ter focos direcionados de luz, permitindo com que todo o resto do ambiente, fora aqueles focos sejam, sem escuros, seja um breu, e o personagem, quando ele se desloca de um ponto a outro, do tipo sai da cama e entra no banheiro, ele sai de um ponto de luz, entra numa área escura e aparece num outro ponto de luz. Então esse filme foi a inspiração fundamental da fotografia em p&b do filme. A partir da fotografia, dessa noção clara e precisa que seria o resto começou a aparecer em função disso, a primeira coisa em termo de criação foi a fotografia em p&b.

A gente tinha umas coisas bem fundamentais, a partir do momento que se bateu o martelo que o filme ia ter uma foto p&b expressionista, as coisas basicamente foram

aparecendo através disso. Eu sabia que ia querer uma diferença entre os dois tipos de ambiente, interno e externo, o interno era degradado, corroído, rasgado, velho, sujo, empoeirado, entulhado; e o externo ele era o oposto disso, se o interno era tipo, atemporal, aquele apto poderia ser abandonado nos anos 60, o externo não, o externo já tinha essa coisa do 2009, do século XXI, limpo, *clean*, isso já surge como uma visão, e a DA a partir do momento em que tem esse *briefing* do interno é aonde se dá o grande trabalho de DA, essa confecção desse cenário interno. Eu te falo uma coisa, eu acho que talvez seja mais difícil de a gente criar um cenário como foi criado para aquele apartamento, que é entulho e sujeira, do que uma coisa *clean*, do que um cenário sala limpa, poltrona, estante, luminária. É que o entulho, na realidade aquele interior é extremamente plástico e ele é extremamente harmônico. A cozinha ela era pra ser vide a sala, era uma cozinha como se as coisas estivessem ali há séculos jogadas sem serem limpas, o que estava dentro da geladeira estava mofado, estava estragado, podre; eu tinha aquela imagem do chão quadriculado, do xadrez preto e branco. Isso foi coisa minha, essa concepção, isso aí veio como uma concepção minha mesmo, aí aparece todo o trabalho da DA, que é pesquisar, como ele é atemporal, mas um atemporal assim, tu não pode jogar móveis que marquem essa época, então tu tem que jogar coisas ali que podem ser assim: ah é um móvel velho, mas ele existe ainda em 2010, ele pode estar numa casa de 2010. Teve todo esse cuidado de criar um interior, não há um tempo marcado, não há um tempo específico para aquele cenário interno. Acho que isso é um trabalho bem difícil de certo feito, isso de não marcar o tempo, de ele ser elástico, de ele ser aberto; ao contrário do exterior, o exterior já tem uma cadeira de rodas moderna uma muleta moderna, uma mala moderna, o prédio moderno; o aeromóvel que é aquela coisa que tu olha do tipo, a gente não tem aeromóvel em Porto Alegre, olha aquele trem e parece uma coisa meio retrô, mas ao mesmo tempo ele tem uma coisa meio futurista, se ele tivesse num *Blader Runner* ele não ia ter muito estranhamento.

Que tu queria passar com o Fogo, que atmosfera, que sentimento tu queria produzir no espectador?

Quando a gente ficou sabendo que ia rolar a verba da produção do filme, foi um conjunto, a discussão da estética e a discussão do roteiro, do tratamento que o roteiro ia ter, foi uma coisa que foi levando a outra. O meu roteiro original, eu lendo ele como um roteiro que ia ser produzido e que eu ia filmar, ele começava a me parecer, por mais que fosse um quebra-cabeça, começava a me parecer um quebra-cabeça nada inteligente e um tanto óbvio, eu comecei a ver assim óbvio, pouco criativo, por mais que brincasse dentro dessa coisa quem

foi quem não foi, e dentro desse óbvio e pouco criativo, acho que a chance de ficar um filme sem graça no final, mesmo com todo o jogo de quem é o assassino, ele não estava um roteiro construído de uma forma inteligente pra instigar o espectador a entrar nesse jogo de quem foi o assassino, ele começava a brincar com pistas tão e somente, e não tinha nada psicológico, como ficou o filme final. Aconteceu que, acho que a foto p&b ela já fez com que a gente repensasse a história, repensasse o roteiro, limando o óbvio e tornando esse óbvio menos ilustrativo, brincando com possibilidades de ligações entre as coisas.

Essa questão de se ter uma atmosfera opressiva muito presente, uma atmosfera angustiante muito presente, sem justificativas em termo de diálogos. O filme trabalha é o sensorial, e ele trabalha uma atmosfera, a partir do momento em que tu senta aberto a ver um filme que não vai te dar explicativa, não vai te dar justificativa, vai trabalhar o teu sensorial, vai trabalhar com signos, com imagens, vai mexer com coisas do teu inconsciente, mexe com coisas do inconsciente coletivo, lá nos fim das contas, quando acaba o filme, tu tem exatamente isso, tu te entregou a uma sensação que o filme foi trabalhando em ti, e tu não tem aquela história, tipo 'eu sei contar a história porque é um filme narrativo, que ele tenha uma história narrativa com início, meio e fim'. Nesse sentido não é um filme pra ser entendido, porque não tem uma história pra ser entendida, tem uma história pra ser sentida.

Baseaste-te em alguma justificativa para reelaborar o roteiro?

O roteiro final ele foi elaborado sem a intenção de criar justificativas, nada do que foi feito, foi feito em cima de uma base teórica, de uma justificativa, de um pensamento muito elaborado, criando uma tese em cima do que estava sendo feito. Por que se fala numa língua que ninguém entende? Quem é aquela mulher açougueira? Quem é aquele cara que liga? O que aquela mulher sentada naquele hall de entrada naquele prédio? Quem é aquele cara de muleta? Quem é aquela mulher na garagem? Não tem que explicar, vamos partir de uma coisa, partimos de alguns pressupostos, tinha a história do personagem principal, que o personagem que morre, do Nelson, criamos uma história pra ele que seria a seguinte, uma das possibilidades era que, aquele apartamento daquele cara, ele é uma espécie assim tipo de salinha do fetiche dele, como se ele tivesse dia certo e hora marcada pra ir, o filme, ele dá um pouco a entender isso, se tu quiseres ver isso no filme, tu consegues ver. O cara ele chega lá, ele brinca com bonecas na banheira, ele se veste de mulher, ele atende um telefone que tem uma pessoa que até então não foi apresentada, que fala com ele, numa língua que ninguém está entendendo, mas que sabe que é algo opressor. A gente brincou o seguinte, será que isso

tudo não é da cabeça dele? Pode ver isso tudo a partir desse ponto de vista, aquilo tudo que acontece ali naquele interior, e até no exterior pode ser coisa da cabeça daquele cara, inclusive colocando em jogo o seguinte, será que de fato ele morreu? Será que tinha alguém naquela cozinha? Tanto é que, pra enfatizar isso, a gente não mostra ninguém naquela cozinha, ele olha para um ponto qualquer e dá a entender que naquele ponto teria alguém, não é mostrado quem está ali, tem uma arma, mas não mostramos essa arma sendo apontada para ele, é um plano da arma, o cara que vai ser morto, entre aspas, não está em quadro, é a montagem que faz a relação, que aquela arma talvez esteja sendo apontada para ele, ou preparada, carregada para atirar nele. Isso foi uma das coisas que sim, nós buscamos a história, uma das vertentes era essa, de que o filme nada mais é do que aquela parte toda do apartamento ali, o grande delírio daquele cara, um joguinho de fetiche, de sadomasoquismo dele, é a forma dele expulsar os demônios dele, de repente sair daquele lugar e encarar o mundo lá fora, esteja fazendo aquilo semanalmente.

Tem uma outra vertente que fala que, é como se um personagem interior, o real fosse o Nelson, o cara que morre, e o personagem do exterior fosse aquela mulher na cadeira de rodas, e que todo o resto da história circundante fosse fruto da imaginação daquela mulher, porque ela é o exterior do filme, por mais que ela esteja no hall de entrada, ela está fora do apartamento, também tem essa vertente assim que aqueles personagens todos que circundam são criações da história da cabeça daquela mulher. Tanto é que no final do filme ela está sozinha, o Nelson no fim do filme está caído no chão, mas eu não sei se ele está morto na realidade, o próprio ator quando rodou a cena, as informações chegavam no dia da filmagem, do tipo assim: olha a gente vai rodar isso hoje, dessa forma e dessa forma, não houve ensaio, nós não fizemos nenhum ensaio, porque eu queria a espontaneidade da hora, do momento, então no processo de maquiagem e de figurino, eu chegava pra eles e passava um *briefing* da cena, não que ele não soubesse, mas eu dava naquele momento como a cena ia ser feita e as alterações, muita coisa foi alterada de um dia p outro.

A primeira diária foi fundamental, porque eu comecei a ver o filme de uma outra maneira, e essa maneira fez com que eu rodasse na diária dois e a diária três fosse sendo modificado em função da primeira. A 1ª diária me mostrou que as cenas do interior do apartamento com o personagem do Nelson eram cenas longas, com tempo dramático bem largo, eram cenas densas, longas porque a ação dele no apartamento conseguiria ser mantida em cenas com longa duração, eu comecei a ver uma outra força dramática no interior da locação. A princípio Fogo era pra ter 15 min em função de orçamento, ele acabou tendo 21 min, e esse tempo a mais foi muito em função disso, um tempo mais largo que foi construído

na filmagem. Eu percebi na primeira diária que eu tinha basicamente o miolo do filme, uma espinha dorsal com as cenas do Nelson, que eu poderia tornar as outras cenas, os outros personagens bem mais satélites do que eles originalmente eram, eu poderia brincar mais com essa coisa do: será que eles não tem nada a ver com isso que está acontecendo? Eu acho que antes eles tinham mais a ver com que estava acontecendo no interior do apartamento, foi na primeira diária que eu vi que eles poderiam não ter a ver com o que acontecia no apartamento, e foi muito intuitivo e espontâneo, não teve calculo. Como eu sou montador também, eu cheguei em casa depois das primeiras diárias e comecei a ver tudo o que eu tinha feito na minha cabeça, comecei a ver aquilo montado e eu vi que o filme tinha de 15 a 20% de estrutura da primeira diária, e comecei a imaginar as demais cenas montadas em paralelo com aquelas cenas. Eu consigo trabalhar muito mais a loucura, a demência do personagem do Nelson em cenas com uma duração maior, mais densas no interior do apto, eu posso brincar, as outras cenas virarem *drops*, esquetizinhas, eu acho que é mais ou menos isso.

Em relação às influências que eu li no *blog* de David Lynch, expressionismo, *noir*, isso foi também depois da liberação do Fumproarte?

Uma coisa foi puxando a outra, o expressionista, o *noir*, o Gus Van Sant, é tudo uma coisa que veio junta, esse filme do Gus, ele trabalha com atmosfera *noir*, ele trabalha com uma foto, uma tendência mega expressionista, foi a grande inspiração. A coisa do David Lynch, não teve nenhum filme em específico que eu tenha visto que tenha me ocorrido, não são filmes lineares, ele não trabalha com uma narrativa linear, bem pelo contrário, ele trabalha com a desconstrução narrativa, e são filmes assim que eles brincam muito mais com possibilidades e com várias versões num mesmo espaço, do que dar uma história de bandeja, dar um perfil de um personagem de bandeja, dar um roteiro de bandeja, isso incomoda, faz com o espectador pense, e às vezes quando ele pensa, ele se incomoda, e eu acho que o Fogo brinca muito com isso. Então Lynch vem disso, vem dessa tendência não narrativa, digamos assim. O Fogo pra tu teres uma idéia, uma coisa interessante, as pessoas que vêem o filme, são as pessoas que constroem a história do filme. A gente teve, nesse decorrer de dois anos de projeção, várias versões do filme, pessoas q acabaram de ver o filme na mostra de Gramado, que chamaram eu, a Iara e A Gilka, e disseram: “teu filme é isso isso isso”; de contar uma história, de ter uma versão. Não tem noção de quanto me surpreendia, é uma necessidade muito grande de colocar lógica naquilo que tu está vendo, muita gente se ver obrigada a fazer mentalmente isso, é uma grande batalha de tu, é querer ver explicação nas coisas.

Como a estética auxilia a narrativa?

Quando eu falo que a gente fez o filme muito sem pensar, eu tenho uma linha, sou muito ligado com a questão estética, a estética por ser aliada da narrativa, ela pode passar mais coisas, menos coisas, ela pode te remeter a um estado, tu como espectador, ela pode te remeter a um estado, às vezes tu não precisa de grandes linhas narrativas, de grandes justificativas, às vezes a estética em si ela pode te conduzir. Elementos visuais constroem narrativa, o Fogo ele tem isso, ele tem essa questão da experiência visual com colaborador da narrativa. A coisa do fim aberto, ele tem o fim aberto e ao mesmo tempo tem aquela brincadeira de ouvir a minha voz dando corta, q muita gente fala que é breschtiniano, vamos se ligar que acabou e vocês estão vendo um filme, é jogar pra platéia essa questão de ‘não esqueçam que isso aqui é um filme, vocês estão vendo algo que n é real’, vocês estão na condição de espectadores, é algo fictício, algo inventado. Tem muita gente que não gosta do final, essa coisa de sair do filme e entrar pro bastidor da filmagem, que é isso, é o fim do filme, tem gente que acha aquilo um balde de água fria. Eu já acho bom, eu questionei várias vezes o final do Fogo, aquela interferência minha no ‘corta’, e eu só cedi quando eu me dei por conta que a melhor forma de acabar o filme era dizendo ó parou aqui, isso é um filme e não vamos terminar esse filme de uma forma... Como é que eu poderia acabar o filme se não tem a minha interferência, na mulher na cadeira de rodas chorando, vai o fade e acaba o filme, tudo bem, poderia ser um final, e nós conseguimos um outro final a não ser esse. Acabar o filme e entrar minha voz dizendo ‘corta, temos’, dar aquele grito de satisfação que foi uma coisa bem de quatro da manhã da última diária, é terminar o filme dentro da loucura que o filme foi o tempo inteiro, vou assinar embaixo; e isso foi coisa do montador isso, não estava no roteiro.

Em relação a todo o projeto, tu achas que o que foi proposto foi satisfatório?

Tudo o que se vê no Fogo foi muito bem pensado, bem elaborado, por mais que as coisas foram criadas sem grandes teorias nem justificativas, teve muito pensamento e planejamento em cima das coisas. A equipe inteira, eu como roteirista e diretor, o Nelson como ator, a DA, a fotografia, todo mundo usou o sensorial pra trabalhar no filme, mais sentir e menos explicar a coisa, na medida em que a gente filmava, nos dávamos conta que a sensação do filme ela era comum a todo mundo, as pessoas não estavam sentindo coisas diferentes, nós estávamos trabalhando cenas, elas trabalhavam uma sensação de opressão, de clausura, de angústia, eu acho que essas três coisas e mais foi comum a todo mundo que trabalhava, meio que sentiam a mesma coisa ao filmar cada uma das cenas, cada um dos

planos. Nós chegamos a algum lugar e isso é comum e isso vai ir pra tela, vai ir pra montagem final. O que a gente não tinha eram teorias do que era aquela personagem na cadeira de rodas, afinal de contas o que ela significa, da onde ela saiu, pra onde ela vai, qual a função daquela mulher no filme, isso nós abrimos mão, por que em primeiro lugar, como o filme, nós tínhamos o comprometimento de finalizá-lo e entregar ele com uma cópia 35mm pro financiamento, nós tínhamos uma liberdade artística em 100% do projeto, então eu bati esse martelo com toda a equipe, eu queria ter muita liberdade, queria me desamarrar de um monte de coisa, isso é tentar livrar a cabeça do compromisso que tu tem de fazer um filme para os outros, porque muitas vezes, tu já fazes um filme pensando na recepção na crítica, no rendimento. Nesse sentido tem um pouco de egoísmo até, porque a gente criou uma brincadeira pra gente mesmo e a gente sabia quem ia compartilhar dessa brincadeira e existe um espectador que pode compartilhar dessa brincadeira que siga uma mesma linha, só reduz um pouco mais o grupo, ele se torna um filme menos unânime.

ANEXO B – ENTREVISTA COM AS DIRETORAS DE ARTE GILKA VARGAS E IARA NOEMI

Como iniciou a carreira em direção de arte?

Iara – Trabalhava com Psicologia, e em 1996 o Gilson (irmão da Gilka) um amigo que tinha uma produtora, me convidou pra trabalhar com ele. Eu disse que estava insatisfeita com o que eu estava fazendo, não queria mais, e ele disse pra eu fazer direção de arte na próxima produção. Como nós éramos muito próximos, às vezes a gente ia à produtora que fazia comerciais e eu ficava dando palpite de cores, e como eu trabalhava com crianças, eu sempre tava pesquisando, eu sabia o preço de tudo, eu tinha tudo. Daí ele me deu uma aula, fez o quadradinhos pra me mostrar os planos, isso foi em setembro de 96. A gente começou fazendo publicidade até 99; a partir de 2000 só cinema praticamente.

Gilka – Eu comecei uns dois meses depois da Iara, sou psicóloga e eu trabalhava numa clínica, mas eu sempre tive uma ligação com as artes plásticas. E já tava nessa época fazendo um atelier de pintura, então eu já tava querendo fazer uma coisa assim. Tenho duas formações em psicologia, o que me ajuda muito hoje, porque a gente trabalha muito essa questão do clima psicológico, a semiótica. Aí depois de um determinado tempo eu decidi que queria fazer artes plásticas, comecei em 98, e me formei em desenho, e exatamente nessa época veio o convite do Gilson, primeiro pra Iara, e eu na carona, era uma coisa que eu queria fazer mesmo. Formei-me em desenho e pedi permanência e me formei também em licenciatura. A gente começou assim sem saber praticamente nada, o Gilson foi uma pessoa vital pra gente, ele como diretor. Naquela época a gente fazia muito comercial, tinha mês que a gente tinha 11 comerciais no ar. A gente montou uma empresa só ligada a DA e chegamos a levantar um estúdio. Com o tempo a vimos que era mais interessante conseguir estar liberada e oferecer nosso trabalho de DA, do que a equipe toda da arte, porque era complicado e tinha que lidar com burocracias. A gente tinha nossa empresa, mas as pessoas nos vinculavam muito a empresa do meu irmão e achavam que trabalhávamos só pra ele. Em 2000 a gente abriu pra trabalhar no mercado com algumas produtoras, e nos oferecendo só como DA e não como empresa. Mas o primeiro filme que a gente fez foi em 97, que ficou pronto em 99, era um média-metragem e ganhamos melhor filme em Gramado, que era do Gilson.

Qual a importância do Diretor de Arte para uma produção?

Gilka: Existe o audiovisual, tem a parte visual, e tem o áudio. A parte visual tem toda a concepção da visualidade, que é aonde o DA entra. A gente tem o roteiro que já vem com uma intenção visual, tem algumas coisas que te remetem a algumas referências visuais, tem a leitura do diretor desse roteiro aonde ele imagina ou tem as intenções dele de como ele quer esse visual, e a partir disso ele vai trabalhar com o Diretor de Arte e com o Diretor de Fotografia (DF), em cima das intenções do roteiro, de como o diretor que visualizar este roteiro, o DF e o DA começam a trabalhar nisso. O DA trabalha com uma coisa extremamente concreta, que são todas as coisas visualmente reais que vão estar lá no cenário, junto ao ator e no ator, no figurino, acessórios, vestindo o ator, maquiagem, cabelo. A questão dos efeitos especiais, materiais mesmo, se tem que quebrar um vidro, se tem que pegar fogo, animais, veículos. Por exemplo, num trabalho de época, de 1820, a gente teve que fazer uma pesquisa e descobrir que tipo de animais se tinha no Brasil e aqui no RS, porque hoje em dia a gente tem muitas raças que foram introduzidas depois dessa época, e a nossa responsabilidade era falar pra produção quais animais buscar.

Precisamos ver que ambientes são esses, que espaços são esses, que objetos precisam, e a gente vai fazer uma pesquisa pra que se possa adequar de alguma forma verdadeira pra que se criar esse ambiente, quando se fala em ambiente, não estou falando em cenografia só, estou falando no espaço que se cria onde os personagens vivem da narrativa, então incluem também toda a parte de caracterização, e essa é a função do DA.

Iara: Sempre que me perguntam isso lembro do discurso, do texto de apresentação do prêmio de DA da APTC, a primeira frase é assim: “Do primeiro prego da cadeira até o tamanho do cílio do ator é responsabilidade do DA”. Tudo que está concretizando, que o roteirista escreveu e o que o diretor imagina em cima desse roteiro é responsabilidade nossa providenciar e ajudar a criar.

Gilka: O roteiro é o verbo e o trabalho do DA é fazer com que o verbo se torne concreto. O trabalho do DA tem que estar muito em conjunto com o de fotografia, porque se eu não tenho tudo o que se necessita pra fotografar isso, pra se ter essa cena, pra ter o enquadramento que se combinou, pra se fazer o movimento de câmera que sejam adequados,

o DF não consegue fazer milagre, e pode ser um trabalho do DA bom, mas se DF não trabalha direito a luz também não acontece, os objetos desaparecem e não funcionam como se pensou.

Iara: a gente estava vendo um documentário do Tarkovsky ontem, e tinha uma cena que aparecia ele e a DA, e um candelabro numa mesa e a DA dizendo, vamos escurecer, ele está muito claro, e o diretor dizendo, ele está contra uma parede escura, nós vamos ter um foco de luz, não podemos simplesmente colocar um objeto porque ele está na época, tem uma textura boa, tem que considerar a parede de trás, a luz que vai ser usada, o figurino dos atores que vão circundar esse objeto, se ele em algum momento vai ter plano detalhe, movimentos de câmera, posicionamento, tudo a gente tem que ter na cabeça. Na hora de construir, de ajudar a construir.

Gilka: o DA tem que ter domínio técnico e um domínio artístico. O artístico para criar justamente o que se busca dessa vivência, desse clima psicológico, dessa estética, sensibilidade, um olhar apurado pra fazer com que isso aconteça. E o outro é o técnico, que é justamente saber que, se eu colocar determinada coisa, e isso tem que funcionar no tudo. Por exemplo, se eu tenho um figurino que é de uma determinada cor, eu tenho que pensar que esse ator vai entrar em um determinado lugar que tem um fundo. Tudo se relaciona visualmente, tudo é pensado.

Iara: Inclusive no Fogo a gente tinha um problema específico, nós tínhamos um ator negro, e tínhamos que nos preocupar em função das colocações do DF, que na pós ia mexer no negativo. A gente corria o risco de ficar só os olhos. A cor dos negros é mais difícil de fotografar. Tivemos que escolher muito bem qual a roupa colocar nesse ator, e ele acabou ficando com uma azul claro, dava certo contraste, não ia nem tão pra cima, nem tão pra baixo, e conseguia trazer a cor dele e ajudar o DF. E ele podia recortar e deixar os tons de bege, não se podia usar nada marrom, não podia ter no fundo dele, nem no figurino.

Iara: Porque tem aquele esquema, no momento que tu colocar um verde do lado de um vermelho, eles se equivalem quando tu passas pra p&b, e dependendo a terceira cor que está com eles, aparece mais ainda.

Gilka: Isso ocorre nos outros trabalhos também, mas diferente, porque é uma relação de cor com cor, se eu vou trabalhar o vermelho e o verde, tenho uma dinâmica de cores que são praticamente opostas e que concorrem, é uma questão de estímulo mesmo, físico. E todos esses domínios a gente têm que conhecer, o que cada cor te produz, emocional e psicologicamente.

Ver que tipo de filtro vai ser usado, que tipo de gelatina, tipo de lente, então um vermelho que eu for colocar, não significa aquele vermelho que vai aparecer depois. Hoje em dia se trabalha muito mais com digital, e menos com película, mas se eu for trabalhar com um 16 mm, é completamente diferente a forma que se consegue as cores, do que com um 35 mm, e vai depender do filtro também.

Iara: Hoje em dia não tem muito mais essa coisa de película, hoje se trabalha mais com digital, então pedimos sempre pra ver um trabalho com a câmera que vai se usada, porque cada uma capta a cor do seu jeito. As antigas têm problema em mostrar profundidade, assim como as digitais, a única que não tem é a 35 mm, que é a mais próxima do olho humano.

Gilka: Acho que é importante colocar uma coisa, nós enxergamos com dois olhos, então temos um tipo de profundidade diferente da câmera, que tem um olho só e míope, tem que aprender a olhar as coisas com olho só.

Tudo que é material, que ta ali, vai ser responsabilidade do diretor de arte pensar, e sua equipe coloca ali.

O que foi passado da visualidade do Fogo?

Gilka: a proposta que a gente tinha do Fogo, que seria feito com contrastes, e o diretor queria muito pouco meio tom, não queria cinza, então a gente tinha que trabalhar as cores de tal forma que quando elas fossem transformadas, e todo o trabalho de pós, ela pudessem ou ir pra um lado (branco), ou pro outro (preto), e isso foi todo um estudo que tivemos que fazer. Foi feito um teste com o DF e com esse teste fizemos uma palheta de cores, e em cima dessa palheta de cores, testamos algumas cores pra figurino, pra cenário, e essa palheta serviu de referência pra toda a equipe de arte trabalhar, então o cenário em si tinha umas cores, que era engraçado de olhar, parecia que não funcionava, mas no p&b funcionava muito bem.

Gilka: Quando a gente estava fazendo nosso primeiro filme, que foi o primeiro filme do Nelson também, ele já tinha o argumento do Fogo, mas era uma estrutura completamente diferente, o Nelson tinha feito até um *storyboard*. Nós estávamos mais ou menos acompanhando, sabíamos que o Hique estava mexendo no roteiro. Foi aprovado pelo Fumproarte aquele roteiro oficial, então começamos a ler, decupar, organizar, ver o que precisava de objeto, procedimento básico, e se produziu o tal do isqueiro. O Fumproarte tem uma coisa, tu não precisa fazer 100% do roteiro que foi aprovado, tem uma liberdade de mexer, então o Hique continuou mexendo. Ele nos deu a referência do Mala Noche, ele disse que queria aquele contraste e disse: “eu quero camadas, entulhos, volume, eu não quero definir nada, mas e eu quero aquele volume”. Era preciso que tivesse todas as camadas (Gilka desenhando os círculos), mas as mais de fora vão estar mais escuras, e com o tratamento vão ficar só volumes escuros, e só fica realmente em foco ou com luz em um ponto, quase como uma coisa meio que ponto de teatro, muito claro, intencional, naquilo que ele queria que as pessoas vissem, só que as pessoas tinham que ver isso, e saber que tinha mais coisa, e era to esse entulho. A gente via uma parcela pequena do que acontece e aquilo só acontece porque tem aquilo tudo ao redor. Esse foi o princípio que a gente trabalhou para criar o clima.

Iara: Nós tínhamos o roteiro e ele foi todo produzido, e no momento que se colocou o pé no set, ele foi sendo modificado, no sentido de limpeza. No momento que se fez o set, o único que ficou cheio de coisa era a sala, do personagem do Nelson; o banheiro realmente era aquilo ali. No 1º dia de gravação foi percebido que esse personagem era o central, os outros teríamos que limpar. O banheiro não era pra ser banheiro, não era usado como, e ele ia lá fazer aquele ritual. Em relação ao nosso trabalho, tem a neurose do detalhe, se tu fores olhar, vai ver que aquele espelho do banheiro está completamente podre, e isso foi buscado, um espelho que tu olhes e não enxergue bem.

Gilka: No papel é preciso mais recursos pra descrever uma coisa, visualmente; concretamente tu vê que não precisa de tantos elementos para conseguir aquilo que tu busca, e foi exatamente o que aconteceu com Fogo. Como a gente tinha que passar o inferno desse cara, o Hique quando trabalhou esse roteiro ele colocou muitos elementos pra que transparecesse essa loucura do cara, e no momento que a gente conseguiu ter esse espaço, ter a luz que o Juarez fez, ter o desenho de luz, e ter a interpretação do Nelson, a gente viu, que poderíamos tirar coisas. E eu acho que o cinema tem disso, a arte de tirar coisas.

Hique que é um excelente roteirista, diretor e montador, e acho que ele tem essa vantagem, ele muito rapidamente se dava conta das coisas, e eu acho que isso é uma coisa de sensibilidade de perceber exatamente o que o filme tá de pedindo.

Uma coisa muito importante que se modificou no roteiro foi que a gente tinha os personagens, eles não eram simplesmente periféricos, eles tinham uma função, cada um tinha a sua história, mas quando o Hique ele se deu conta que o personagem do Nelson tomou uma densidade, os outros eram só par gente viajar na viagem do cara. Isso modificou muita coisa. Porque ele passou a concentrar exatamente o que se passava dentro desse personagem. Esse clima mostra muito mais quem é esse personagem, por exemplo, cada um dos personagens tem uma característica visual bem distinta, uns arquétipos que o Hique nos pediu, e o Nelson tentamos ao máximo trazer uma roupa neutra, e às vezes é mais difícil fazer isso. A açougueira nas discussões da equipe era nossa governanta nazista, ela tem a mão com luva, que no Metrôpole tem, e depois tem várias releituras, que é a mão do criador; depois tinha o cara grandão que estava com um capote, que tinha que ser um KGB, então tínhamos uns esteriótipos que era para instigar a atenção das pessoas, saber quem poderiam ser esses personagens nessa trama toda. Tem a mulher toda rasgada na garagem, de onde ela veio, porque ela tava daquele jeito, o que ela viu, o que ela fez; a faxineira e o porteiro não são o que parecem, depois ela aparece com um over super chique, não sei se isso consegue ter leitura, mas a idéia de que ela não era uma faxineira, nem ele um porteiro. Todos os personagens apareciam visualmente de uma maneira que não necessariamente era o que eles eram. Então tivemos todo esse trabalho na caracterização. O Hique especificou bastante e criamos em cima do que ele buscava. O figurino, nós passamos muito especificado para a figurinista, mandamos todo material pronto. Caracterização cabelo e maquiagem a gente conversou com as gurias da maquiagem e passamos um *briefing* do que precisava, fizemos alguns testes e aí elas criaram em cima. No personagem que é o Negro ele tem tipo uma cicatriz, aquilo foi um pedido do Hique, ‘eu quero que ele tenha uma marca’.

Iara: Quando nós fomos montar a cena da mulher rasgada, com o papel de parede e o piso trabalhado, e estávamos colocando as imagens de santos no chão, o Hique me chamou e disse ‘vamos tirar’. E às vezes isso é complicado pra quem tá iniciando, porque tu tens muito carinho pelos objetos.

Iara: Eles (diretores) podem saber o que eles querem, e não saber como vai fazer, mas entre isso tem um espaço, e no momento que a gente consegue ouvir e reouvir, a gente vai, os

3 vão preenchendo esse espaço, e uma coisa de ir construindo devagarzinho porque ele vai se escutar (há uma troca de referências visuais nas reuniões).

Gilka: O Hique nos mandou uma série de imagens de como ele imaginava o visual, os personagens, ele trabalha muito com referência visual. Uma das coisas mais difíceis de fazer, que é uma conjunção de uma série de coisas num filme, é exatamente criar o que a gente tem no Fogo, que é um filme sensorial, tudo tem uma articulação, uma preocupação. Fomos encontrando o Fogo a partir de todo o trabalho que tivemos. O Hique só fez as cenas que precisava, ele ia montando na cabeça, porque ele é montador. Então nós também precisamos entender de montagem.

O cinema tem intersecção com outras atividades; basicamente é um ser curioso.

Como o cenário participa da narrativa?

Gilka: O ambiente revela o interior do personagem, ele fala pelo personagem, ele provoca uma sensação, e foi isso que o Hique nos pediu, não foi muito fácil fazer, porque a gente tinha medo de ficar over ou não conseguir chegar ao ponto de desorganização, de caos e passar essa sensação.

Também como o ator, o diretor de arte precisa de um subterfúgio, tudo bem que a minhoquinha na cozinha talvez não fosse aparecer, mas ela ajudou a gente a construir o todo, a situar o ator. Os atores nos dizem isso, que é muito importante que *mise en scène*, que está ao redor, é como se fosse mais um figurino. Por isso a gente discute com alguns atores como seria trabalhar numa tela azul, não ter o cenário, e eles disseram que na cabeça deles seria complicado, é como se eles estivessem quase que nus.

Iara: E isso é uma coisa diferente que teve no Fogo, normalmente a gente prepara pelo menos um ou dois dias de ensaio, os atores ensaiam na locação, e no Fogo não, eles chegavam na hora, foi todo um processo que o Hique estabeleceu que, como ele buscava era a reação e a espontaneidade deles, tinha uma sala onde eles se maquiavam era o momento que o Hique conversava com eles. O Hique escolheu muito a dedo a equipe, e os atores eram pessoas que ele sabia que podia fazer isso.

Gilka: Aqui no Brasil vêm a DA como uma consequência de cenografia, e esquecem da importância do figurino, da caracterização. Tem que fazer o ator entrar no personagem e tem que convencer. Hoje já se tem uma diferenciação bem clara que o DA é diferente do cenógrafo. Conseguir entender que o DA trabalha a visualidade do filme, tudo tem sua importância.

Vocês consideram o trabalho final satisfatório?

Iara: Eu tenho um grande orgulho do Fogo. Foi um trabalho que sugou, mas quando chegou o copião e a gente foi assistir, a conseguimos o que todo mundo queria.

Gilka: E a gente sabia que o Fogo ia provocar alguma coisa. Ele tem essa coisa que é sensorial mesmo, a finalidade é provocar coisas, a narrativa não é linear, é um filme mais aberto, a proposta dele não é contar uma historinha. Escutamos tantas coisas das pessoas, e elas vêm a partir de sua história, de suas referências, e isso é arte, é tu propor alguma coisa que as pessoas possam participar, criar em cima. Tem pessoas que acham que a gente foi muito preciosista, porque a técnica está muito apurada; mas ela precisava ser muito bem resolvida para que a gente conseguisse o resultado alcançado. As pessoas acham que um filme mais técnico que artístico.

A locação é uma coisa que determina muito. A partir do momento que a gente conseguiu esse apartamento que podia fazer todas as gravações internas. O DA não determina qual a locação que vai ser feita, mas ele tem que participar e dizer o que visualmente essa locação deve ter. Essa locação tem que ser vista pelo pessoal da produção, pelo DF e pelo pessoal do som.

ANEXO C – ENTREVISTA COM HISTORIADOR GLÊNIO PÓVOAS

Considerando os avanços tecnológicos, o uso dos equipamentos digitais, a existência de cursos de formação em audiovisual, poderias traçar um breve panorama da realidade dos curtas na produção gaúcha atual?

Glênio: O que se percebe é que houve uma diminuição da produção dos Curtas, o que é curioso, pois, com todo o avanço tecnológico que permite mais facilidades, tempo, custo; a produção diminuiu, ou continua, mas não está aparecendo, não há um canal de vazão. Ou está na internet ou Youtube. A produção em película caiu muito, em 35 e 16 mm, praticamente não existe mais. O pessoal que tinha super 8 em Gramado diz que acabou. A bitola em película está sofrendo muito, e a bitola digital ou eletrônica que era para estar mais volumosa, não vejo tanto assim. Em contra partida tem toda uma produção universitária, por conta do surgimento de dois cursos, um em Porto Alegre outro em São Leopoldo. Tem uma produção regular desses cursos. Na PUC, por semestre, por conta dos laboratórios que os alunos fazem de 8 a 10 curtas. Esses alunos estão se formando e também vão produzir. Esta produção não é instantânea. Há o surgimento de pequenas produtoras, e não se sabe o volume de produção delas, em curtas, *clips*, documentários, que tem surgido mais. No campo do longa, já é outra realidade. Não tem tido filmes gaúchos selecionados nos festivais porque não há produção. Os curtas que nos festivais aparecem são os mesmos selecionados e que se destacam, uns 3 ou 4. É a realidade dos últimos 3 anos.

Fale um pouco da Direção de Arte no cinema gaúcho, abordando alguns itens como história, tendências estéticas, questões técnicas etc.

Glênio: Em relação à pergunta temos que pensar nos filmes de ficção. Historicamente o RS tem ficção desde os anos 20, quando houve um surto de produção em Porto Alegre, com alguns longas, não existem mais cópias, se perderam todas. Destaco “Amor que redime”, “O castigo do orgulho”, “Revelação”. Em “Amor que redime” aparece o nome de Ângelo Gabriele, que seria um artista plástico, e colaborou na direção de arte, decoração, objetos de cena, na cenografia. Este filme foi filmado no antigo Pavilhão de exposições do Menino Deus, na rua Getúlio Vargas, onde hoje é a Secretaria de Agricultura. Ali eles montaram os estúdios. Havia um local chamado... Guior..... que era um lugar de variedades, tipo um armarinho onde

vendiam de tudo. Outro cenário importante era a casa do personagem que era um capitão, um oficial. Em determinado momento a “mocinha” vai até a casa do capitão. Tem uma cena que ela está sentada, de penhoar, e se vê todo um cuidado de cena. São experiências isoladas que se tem nos anos 20 a 30. Após este período temos uma lacuna. Em 1951 temos a produção do “Vento Norte”, onde nos créditos tem o nome Mário Agostinele, também pintor, envolvido com artes plásticas. No mesmo ano, é produzido em Porto Alegre, um longa chamado “Remição”, que não foi terminado. Uma parte foi filmada em Porto Alegre, outra em Caxias. Na ficha técnica consta também um artista plástico, Gastão Rospes.

Nos exemplos dados nota-se uma preocupação dos diretores com a cenografia, com a direção de arte, que na época chamava-se “montagens”, no plural, pois desde os anos 30 a mesma pessoa que fazia a cenografia fazia as montagens de cenografia. Hoje usa-se o termo montagem para edição. Na época edição era coordenação, pois alguém coordenava os planos, botava em ordem. O cenógrafo era o montador. Se for pesquisar no INDD tem nos anos 50 “montagens” para cenografia e coordenação para montagem. No filme de Salomão Scliar, um curta, consta fotografia e coordenação, o que agora seria fotografia e montagem. Nos exemplos dados havia o interesse de associar a arte com as artes plásticas, convidando sempre alguém da área para fazer parte da equipe. A produção de longas era pequena. A produção de curta metragem de documentário.

Tinha uma produtora em Porto Alegre que era Leopoldis Som, trabalhei dois anos e meio neste arquivo e sai há pouco. Esta produtora começou nos anos 30 e trabalhou até os anos 80, com uma produção enorme, regular, sistemática. Também tinha o cinejornal sobre atualidades gaúchas que era exibido no cinema como complemento. Produziram 477 edições do cinejornal, mais centenas de documentários, curtas, longas, médias, comerciais para televisão. Nos documentários há muitas animações para ilustrar gráficos, havia a equipe de arte, para desenvolvimento de uma produção de uma pecuária ou lavoura, aparecendo gráficos, porcentagens, animações. Tem um curta de 1955 que chama “Era uma vez”, que foi feito para CEEE, que é um documentário educativo, tem 10 minutos, e é uma mistura de ficção e documentário. Na ficção tem uma animação com desenho animado, com atores de carne e osso, com o desenho animado. Tem tabelas, mapas animados, tem bastante. Havia uma equipe mínima, que acho nem era fixa, era contratada segundo a necessidade que se tinha. Vão ter créditos desses documentários animados, com animação colorida. Tem o documentário desses anos 40, 50, sempre algum tipo de intervenção de arte, bem padrão, bem mínimo. No final dos anos 60, na fase do Teixeira, que o primeiro filme “Coração de luto”, é produção da Leopoldos Produtora. Acho que a Miriam Rossini pode ajudar bastante, pois a

tese dela foi sobre o Teixeira, ela pode falar sobre a direção de arte. Não tenho conhecimento desses filmes. Como era enfatizada a cultura gaúcha.

Comente sobre o perfil e a formação, a importância e a valorização da Direção de Arte na produção audiovisual atual no RS.

Até os anos 80, a direção de arte nos filmes não era muito valorizada no set. Às vezes era convidada a mulher do diretor para fazer a cenografia, acumulavam funções, tipo faz a arte e figurino. Até no período do super 8, quem era responsável pela cenografia e arte era meio improvisado, no filme “Deu pra ti” utilizavam o que tinha, filmavam em locações, nos apartamentos das pessoas, aproveitando o ambiente, as roupas eram as dos atores, uma fase meio intermediária. Quando começa uma produção mais consistente de curtas em 35 mm, na fase da Casa do Cinema, mais recente, começa com mais profissionalização. Surgem os diretores de arte vindos do teatro, são chamados para fazer cinema, a partir desta época dos anos 80, a direção de arte começa a ser valorizada porque aumenta a produção, ou que antes não ocorria. Eu destacaria o Fiapo Barth, que é um diretor de arte que vem do teatro. Destacaria “Ilha das flores” onde a direção de arte é muito importante, é um filme em sintonia com a direção de arte. Como conheço o Fiapo e o Jorge, e sei que houve um trabalho de grande interação da direção de arte e a direção do filme, foi um trabalho bem discutido. O Fiapo apresentava muitas sugestões que eram incorporadas pelo Jorge. No filme há muitas colagens, foi um marco no curta gaúcho, pela estrutura, pela temática, e no aspecto da cenografia o trabalho do Fiapo é fundamental para este filme. Ainda há pouca valorização da direção de arte, os cursos de cinema não têm direção de arte, há reclamação dos alunos, é uma deficiência nos cursos. Tem fotografia, direção, arte não tem. Ainda há dúvidas da atuação do diretor de artes. Nos filmes a direção de arte cuida mais da parte gráfica, na ficção ela é fundamental, porque define o ambiente, onde os personagens vão circular, revela características do personagem, da história. Tomando o Fiapo como exemplo, o perfil e a formação do diretor de arte gaúcho normalmente vem da arquitetura, e depois vai trabalhar no teatro como diretor de arte. Tem o Felipe Healtner que também é arquiteto e trabalhou com o Fiapo. O Rogério Nassari trabalhou bastante com o teatro, e com publicidade, também com tv. A Iara é formada em psicologia e a Gilka em artes plásticas. Tem a Adriana Borba que trabalha direção de arte, mais em longas, fez “Concerto campestre”, “Neto perde sua alma”.

Fale sobre o curta Fogo.

O Fogo é um trabalho muito apurado na estética, mas não gostei da linguagem, porque da margem a várias interpretações, fica muito livre, e a direção de arte aparece muito, não sei se é bom ou ruim, não gostei da estrutura de direção do Hique. Acho que devem ser analisados os curtas de 2008/09, em torno do Fogo, ou a direção de arte nos anos 2000, focando o contexto histórico da evolução. O Fogo não se sustenta como filme, a direção de arte se torna mais importante, porque não há harmonia. A direção de arte não está no tom do filme, que é escorregadio.

ANEXO D – O CURTA-METRAGEM FOGO (2009)



Cartaz do curta-metragem Fogo (2009)²⁷

“Fogo é um filme sem diálogos, fotografia expressionista e de natureza experimental. A trama narra os mistérios que envolvem a morte inexplicável de um homem, criando uma rede de inúmeros potenciais suspeitos pelo assassinato. As referências estéticas pra equipe artística do filme vão de Gus van Sant, David Lynch, passando pelo cinema *NOIR* americano, até o expressionismo alemão. Os personagens do filme falam num idioma que não existe e que foi inventado pelos atores durante as filmagens. Logo, suas falas não possuem tradução nem legendagem. São sons aleatórios.” (texto extraído do blog do filme: <http://curtafogo.blogspot.com/>)

Créditos: Argumento de Nelson Diniz; roteiro e direção de Hique Montanari; direção de fotografia de Juarez Pavelak; direção de arte de Iara Noemi e Gilka Vargas; trilha sonora original de John Ulhoa; montagem de Alfredo Barros; produção executiva de Cintia Helena Rodrigues; direção de produção de Kety Pereira e Tatiana Behar; captação e desenho de som de André Sittoni; assistência de direção de Laura Mansur; maquiagem de Baby e Déby Marques; figurino de Márcia Matte; produção de objetos de Valéria Verba; still de Ângela Alegria; making of de Giovana Escobar. No elenco estão Nelson Diniz, Liane Venturela, Sandra Possani, Irene Brietzke, Alvaro Rosa Costa, Carlos Ramiro, Marcelo Restori, Sérgio Lulkin, Karen Radde e Naiara Harry.

²⁷ Fonte: <http://www.myspace.com/curtafogo/photos/13544396#{%22ImageId%22%3A13544248}>

ANEXO E – ENTREVISTA COM O CRÍTICO PAULO NOVA

Considerando os avanços tecnológicos, o uso dos equipamentos digitais, a existência de cursos de formação em audiovisual, poderias traçar um breve panorama da realidade dos curtas na produção gaúcha atual?

Seguramente, a pré-história passa pela geração da Casa de Cinema de Porto Alegre e seus contemporâneos. Este pessoal pôs as mãos nas películas disponíveis – super oito, 16 mm e, finalmente, 35 mm, para realizar filmes de qualidades diferentes. A ideia central era fazer, por fazer. Até que veio “Ilha das Flores” (1989). O filme não é o melhor curta gaúcho, mas foi o marco que revitalizou o movimento que vinha desde “Deu pra ti, Anos 70”, de 1981.

A tecnologia, a simplificação do fazer cinematográfico decorrente se alterna com a institucionalização do ensino cinematográfico; simultaneamente se pode fazer mais filmes de forma mais autoconsciente, mais dominante das técnicas que se desenvolvem; os últimos vinte anos produziram duas gerações de cineastas capazes de fazer filmes, mas sem muito a dizer. Há volume de produção, mas não há massa crítica para um salto de qualidade no que diz respeito a roteiro ou interpretação eminentemente cinematográfica.

Fale um pouco da Direção de Arte no cinema gaúcho, abordando alguns itens como história, tendências estéticas, questões técnicas etc.

Como crítico, tenho uma experiência limitada no fazer cinematográfico; minhas observações e impressões, por outro lado, sugerem muito trabalho e espaço por conquistar. As melhores produções me parecem corretas, não comprometendo a visão do filme, mas há poucos exemplos de ousadia. Fico com a impressão que os itens menores do orçamento da produção seriam arte e roteiro.

Comente sobre o perfil e a formação do Diretor de Arte em nosso estado.

Encontro com diretores de arte em festivais ou outros encontros de Cinema; fiquei com a impressão de que é uma carreira ainda marginalizada, com pouco poder de decisão na realização cinematográfica. Os profissionais da área lutam por um reconhecimento real, para além do agradecimento protocolar.

Comente sobre a importância e a valorização da Direção de Arte na produção audiovisual atual no RS.

A direção de Arte só crescerá de importância à medida que a realização cinematográfica se institucionalizar; penso que só com a profissionalização completa da produção cinematográfica, a direção de arte terá um lugar de destaque.

Do teu ponto de vista, poderias citar e comentar algum filme gaúcho que consideres importante e referência, tendo como foco a Direção de Arte?

“FOGO”, de Hique Montanari, um experimento radical a partir da estética utilizada nos filmes do diretor David Lynch.

Em relação ao curta metragem Fogo, poderias contextualizá-lo no cenário atual da produção gaúcha?

Um filme de exceção, numa cinematografia que está numa fase acovardada, sem fontes seguras de financiamento, hostilizada pelo governo que ora se encerra. Experimento estético muito interessante que encara os problemas de realização e exibição com a coragem de poder errar, sem que isso seja um crime irredimível.

Em relação à estética do curta Fogo, o que podes apontar, analisar e comentar?

FOGO incomoda o espectador acima de tudo. O progressivo enlouquecimento das personagens se aproxima do espectador de forma inexorável; quando o filme termina, a

sensação é de alívio, mas a insegurança permanece até depois de deixarmos a sala de exibição.

Do teu ponto de vista, de que maneira a Direção de Arte contribuiu para a criação da visualidade e referência estética do curta Fogo?

Ela ocupou o plano do filme com os elementos de irracionalidade das personagens; o sentimento de opressão advém destes elementos fotografados em claro-escuro.

Consideras que a Direção de Arte contribuiu para a narrativa, ação dramática e clima psicológico e para a ação dramática do curta Fogo? Comente.

Sim, o trabalho da direção de Arte foi a base a partir da qual os atores puderam construir o enlouquecimento das personagens; em sequência, a narrativa e a ação dramática foram sendo alimentadas pela Arte, pela Fotografia e pela interpretação dos atores.

Que outras questões não abordadas aqui sobre o curta Fogo e sua Direção de Arte gostarias de apontar, analisar e comentar?

O fato da direção geral, o Hique Montanari, ter estabelecido um espaço para que a direção de arte pudesse se desenvolver com liberdade e recursos à altura. Isto é ainda muito raro em nosso cinema; merece ser notado e elogiado.

ANEXO F – ENTREVISTA COM A CRÍTICA ADRIANA ANDROVANI

Considerando os avanços tecnológicos, o uso dos equipamentos digitais, a existência de cursos de formação em audiovisual, poderias traçar um breve panorama da história e da realidade do cinema gaúcho atual?

A direção de Arte é um trabalho de extrema importância no cinema, sendo um dos responsáveis pelo cenário, pelo retrato da época em que se passa a história e precisa estar em sintonia com a caracterização de personagens, figurino, iluminação, enfim, com o projeto como um todo. Ainda não percebi na Direção de Arte do Estado do Rio Grande do Sul uma alteração muito extrema devido aos equipamentos digitais. Creio que as equipes continuam trabalhando como vinham fazendo, procurando se aprimorar como um todo, mas não especificamente pelas questões dos novos equipamentos.

Fale um pouco da Direção de Arte no cinema gaúcho, abordando alguns itens como história, tendências estéticas, questões técnicas etc.

A Direção de Arte é um trabalho totalmente voltado aos detalhes. Trabalho como repórter da área cultural do Jornal Correio do Povo desde 1998. Desde o início da minha carreira como jornalista venho acompanhando com mais atenção a produção de filmes no Rio Grande do Sul. A conclusão a que chego é que os profissionais que trabalham no Estado realizam um trabalho de boa qualidade frente aos recursos, muitas vezes poucos, obtidos para a produção dos filmes, principalmente em comparação com outros estados ou países. Não me sinto apta a fazer uma análise profunda da Direção de Arte do cinema gaúcho porque considero este um tema bastante amplo. Mas posso falar de algumas experiências pontuais das quais fui testemunha.

Em minha observação, percebo que há um número considerável de produções cinematográficas no Rio Grande do Sul que se volta para o passado, com foco para o período da Guerra dos Farrapos ou exaltando a vida campeira do gaúcho. Entre estes títulos, se pode destacar "Lua de Outubro", de Henrique de Freitas Lima, de 1997; "*Anahy de Las Misiones*", de Sérgio Silva, de 1997; "Netto Perde Sua Alma", de Beto Souza e Tabajara Ruas, de 2001; "Concerto Campestre", de Henrique de Freitas Lima, de 2004. Considero que estas produções

procuraram ser fiéis ao período retratado, apresentando cenários e caracterizações de personagens adequados, com estilos de cabelo e roupas condizentes.

Visitei dois *sets* de filmagens que me deixaram uma boa impressão sobre a qualidade do trabalho em Direção de Arte, sendo que os dois eram coordenados por Voltaire Danckwardt. Um foi o do filme "Diário de um mundo novo", adaptação do livro "Um quarto de légua em quadro", do escritor gaúcho Luiz Antônio de Assis Brasil, para o cinema, sob direção de Paulo Nascimento. A direção de Voltaire Danckwardt (que se não me engano dá aula em um curso de Cinema, talvez da Unisinos) foi exaustiva para que todos os detalhes do cenário estivessem de acordo com o período em que a história se passava, o que colabora de maneira fundamental para o entendimento da história.

Outro filme que pude acompanhar o set de filmagens e, de maneira especial, a Direção de Arte, foi outro filme com direção de Paulo Nascimento, "Valsa para Bruno Stein", uma adaptação do livro homônimo do gaúcho Charles Kiefer. Também com Direção de Arte Voltaire Danckwardt, o filme não tinha um período definido (um ano ou uma década, mas poderia se localizar entre os anos 80 e 90), mas se passava em um local do Interior do Rio Grande do Sul. Filmado em uma região do Interior do município de Caçapava do Sul, onde há muitas rochas, o ambiente combinava com o personagem principal, que se chamava Bruno Stein ("pedra em alemão"). A Direção de Arte, neste filme, aliada à Fotografia, auxiliou a mostrar as características do protagonista, um homem rígido e seco.

Mais recentemente, um filme que, em minha observação, se destacou na Direção de Arte foi "Antes que o Mundo Acabe", de Ana Luiza Azevedo (2010). Não apenas porque caracteriza a juventude e a população em geral de uma cidade do Interior, onde corre uma vida simples e o ritmo não é tão acelerado quanto nas capitais, mas porque o diretor de Arte deste filme, Fiapo Barth, fez um excelente trabalho em outra questão. Explico: o protagonista (vivido pelo ator Pedro Tergolina) do filme é um jovem que não conheceu o pai biológico, que é um fotógrafo andarilho pelo mundo, que registra momentos de guerra em diversos países. Criado pela mãe e pelo padrasto, o garoto recebe uma carta por parte do pai biológico. A princípio ele rejeita este contato, mas depois começa a se corresponder com o pai, que está na Tailândia. Para mostrar as cenas onde o pai está, foram feitas locações no Rio Grande do Sul com tal caracterização de figurantes e lugares (aliado aos enquadramentos da câmera e à Fotografia), que realmente o espectador parece estar vendo um país oriental.