

1. DESENHAR UM FILME É UMA ATIVIDADE DO DESIGN?

*Cinema é universo. Cinema é arte coletiva.
Imaginar. Projetar. Criar e Recriar. Iludir. Interpretar.
Exposição “Desenhando um filme”*

Desenhar um filme é uma expressão cunhada pelo diretor de arte Marcos Flaksman, adotada como título da exposição sobre o conjunto dos seus trabalhos, no espaço *Oi Futuro Ipanema*, no Rio de Janeiro, em novembro de 2009. O que significa essa expressão?

Desenhar um filme é conceber e construir as imagens que traduzem a ideia original de uma obra cinematográfica, apresentada inicialmente sob a forma verbal, tanto escrita - o roteiro, como oral - as conversas do diretor com a equipe. Mas desenhar um filme é também revelar, nas imagens deste filme, os valores da sociedade que este pretende representar, propondo um recorte da realidade. É delinear o contorno do “buraco da fechadura” através do qual o espectador é convidado a espiar, como diz Roland Barthes. (BARTHES, 1987, p.292)

O filme é um meio de comunicação multimidiático. Apresenta-se como um mosaico composto por diversos elementos como a construção do ambiente, a iluminação e o enquadramento, os gestos e diálogos dos atores, o ritmo da montagem, som ambiente e trilha musical. Reúne assim formas de expressão múltiplas: imagem, movimento, ritmo, diálogos, sons e música, dramaturgia. Envolve noções de tempo e espaço: o tempo é dado pela montagem, o espaço é o *locus* da imagem. A matéria prima para a construção dessa imagem, tema e objeto de estudo da presente tese, é constituída a partir de uma série de signos visuais que concorrem para um projeto de linguagem visual, concebido e realizado coletivamente.

Porém há, nesse projeto, várias soluções formais possíveis para uma mesma proposição. As diversidades se impõem pela conjunção dos diversos repertórios imagéticos, sempre muito particulares, e pelas diferentes intencionalidades dos autores.

Essa elaboração apresenta características de um projeto complexo e multi-autoral que envolve criação, construção de significados, veiculação de uma

proposição ideológica e eventualmente comercial, adequação a condições objetivas como orçamento, recursos técnicos e disponibilidade de tempo, características essas que permitem incluí-lo na categoria de um projeto de Design.

Esta tese propõe demonstrar, assim, que a concepção dos signos visuais na construção da imagem cinematográfica constitui um processo que se insere no universo teórico e prático do Design, considerando esta área de conhecimento à luz da contemporaneidade, quando expande seu território e estabelece novas relações de pertencimento, com base em uma discussão epistemológica.

Para comprovar essa inserção foi estabelecida uma relação interfaceada entre os fundamentos que orientam o projeto de elaboração de um conceito visual no cinema e os princípios e pressupostos desenvolvidos na área do Design, considerando ambos como produtores de significados culturais, sociopolíticos e ideológicos.

A fundamentação dessa proposição buscou inspiração na anarquia do método de Paul Feyerabend¹, quando este sugere a construção do conhecimento sem fixidez em regras e leis estabelecidas, afirmando que as novas descobertas se fazem pela violação das normas vigentes. Não se trata aqui de transgressões aleatórias, mas da proposta de um constante questionamento, baseado em indagações fundamentadas, visando acompanhar as especificidades do universo pesquisado.

Tanto as propriedades transdisciplinares e transversais da área do Design como a especificidade do projeto visual cinematográfico sugerem uma pesquisa que pressupõe uma metodologia não vinculada a resultados pré-estabelecidos, mas acessível à descoberta, permitindo a busca por novas relações. Considerando a natureza do problema e a proposta de dar a palavra aos representantes de um grupo social com características muito particulares, optou-se por uma articulação entre diferentes métodos de abordagem, propondo a aplicação de algumas técnicas consagradas de pesquisa de uma forma flexibilizada, adaptada à questão.

O Design já traz a ideia da transdisciplinaridade e da transversalidade na sua origem, como campo de atividades pouco suscetível ao enquadramento em regras ou leis preestabelecidas e que apresenta como traço de união entre seus

¹ Contra o método, 1975

diversos aspectos apenas um conceito, uma essência fundamental que poderia ser considerada uma visão de mundo.

Circunscrever de forma nítida o universo do Design e os seus objetos se afigura como tarefa bastante complexa, em virtude da sua qualidade abrangente e flutuante. Por sua natureza fluida, o Design não se submete a padrões pré-estabelecidos, demandando uma constante redefinição dos métodos de abordagem.

Nos últimos anos o conceito de Design vem se expandindo e seu território de atuação tem se ampliado na medida em que se diversifica. Neste momento os teóricos e pesquisadores buscam determinar os pressupostos fundamentais, o conceito comum que une e integra esses diferentes fazeres. Porém, como afirma Gustavo Bonfim, uma Teoria do Design será sempre instável. (BOMFIM, 1997, p.29)

No intuito de investigar diversas abordagens relativas ao estabelecimento de uma possível Teoria do Design, foram examinadas noções de epistemologia, ciência e saber, tomando como ponto de partida a posição de diversos teóricos do Design, da Imagem, da Arte e do Cinema. Dentro deste quadro foram avaliadas as premissas que orientam o projeto de elaboração do conceito visual de um filme, buscando determinar a essência comum que integra esse projeto com a área do Design, num momento de mudanças paradigmáticas na cultura e na sociedade. Uma investigação do processo de concepção, elaboração e construção das imagens no cinema, focada na práxis dos agentes-autores desta imagem, propõe corroborar esta reflexão teórica.

Um filme não é nunca um produto individual. É uma obra de linguagem complexa, composta de signos próprios de diferentes meios, que resulta de operações realizadas em conjunto por uma equipe. No entanto, o cinema se expressa predominantemente por intermédio de signos visuais, que constituem a imagem visual cinematográfica. Por este motivo propõe-se aqui um recorte desse coletivo, concentrando a atenção sobre os criadores da referida imagem visual.

A construção dos signos imagéticos no cinema, num sentido amplo foi, portanto, o tema fundamental da pesquisa. Partiu da investigação do processo de concepção e construção destes signos a partir dos agentes autores das imagens cinematográficas, visando esclarecer os complexos mecanismos associados a esse processo. Foram considerados aqueles profissionais que são responsáveis, na

prática, pela elaboração do sistema de significados deste projeto visual. Na medida em que estes aportam um repertório pessoal de imagens formado por referências visuais próprias - memórias, conteúdos culturais, sonhos e imagens mentais - para construir as imagens do filme, constituem-se em autores conceituais destas imagens, muito mais do que técnicos apenas.

A questão-chave, subjacente a toda a pesquisa, originou-se no pressuposto de que a imagem cinematográfica possui um grande poder de persuasão e de manipulação de emoções e afetos, gerando a indagação: como é conferido à imagem esse poder?

Foram considerados também alguns outros pressupostos, na pesquisa:

A imagem é sempre uma representação, e como tal responde a uma intenção. A imagem não é ingênua. Na imagem cinematográfica essa intencionalidade é construída através de opções permanentes de enquadramento, angulação, composição, objetos, cores e texturas, criando signos simbólicos que efetivamente se impõem ao espectador. O objeto visado e enquadrado produz uma imagem dotada de sentido, gerando um sentido intencional que é implicado pela ação, ao mesmo tempo em que implica a ação do sujeito que o visa.

As imagens que compõem o filme são construídas por vários agentes, cada qual concorrendo com a criação na sua área própria. Isso faz com que os signos deste discurso sejam produzidos por meio de ações múltiplas de diversos autores, que atuam de forma integrada na produção dos significados que assim representam a proposta da obra cinematográfica.

“Então, as artes que dependem de equipe para serem produzidas, requerem a existência de planos de notação com caráter monossêmico que possibilitam a construção coletiva do signo”, afirma Julio Plaza. (PLAZA, 1987, p.51)

Júlio Plaza afirma que devemos considerar o caráter plural das artes alográficas, categoria que inclui a linguagem visual cinematográfica. O discurso desta categoria baseia-se num sistema notativo, que utiliza signos familiares a um determinado universo, produzindo significados que podem ser reconhecidos pelo público familiarizado com as convenções deste sistema de notação.

Todo discurso é destinado a um *outro*. Pode-se afirmar que a produção cinematográfica não encontra a sua finalidade na obra, mas nas relações entre esta e o seu público, o *destinatário*. A imagem cinematográfica subentende uma dupla

implicação: daquele que constrói o signo e daquele que o interpreta, estabelecendo assim a relação dialógica desta linguagem. Além disso, toda imagem cinematográfica é uma representação que pressupõe reconhecimento, num processo de analogia com um saber pré-existente.

A elaboração deste discurso está a cargo daqueles que constroem os signos, implicando, pois, na responsabilidade sobre as escolhas realizadas. Podemos supor que o cinema é, por natureza, ideológico, na medida em que são ideológicas as suas mecânicas de representação, que incluem a câmera e a montagem, impondo em maior ou menor grau um pensamento cultural ao espectador. Nas suas reflexões sobre os efeitos ideológicos do cinema, Jean-Louis Baudry pressupõe que o espectador da obra cinematográfica se coloca no lugar da câmera, identificando-se com o olhar anônimo por esta representado. Na medida em que está identificado com a câmera, ele vê o que esta o obriga a ver, estabelecendo assim um mecanismo ideológico (BAUDRY, 2003, p.392)

Os significados, a ilusão e o poder de convencimento dos signos não verbais da pintura, da fotografia, do cinema e da televisão tem sido objeto de estudo e pesquisa desde os anos 1960, quando se estabelecem teorias sobre o conhecimento, a percepção, a leitura e a interpretação das mensagens contidas nas imagens visuais. O presente trabalho dirige essa abordagem para os processos conceituais, intelectuais, estético-artísticos e psicológicos implicados nos procedimentos adotados pelos autores das imagens cinematográficas no momento da sua concepção e construção.

Nos últimos anos as considerações sobre a repercussão das tecnologias digitais na imagem tornaram-se imperiosas. Assim, constituiu parte essencial da pesquisa aqui relatada a avaliação do impacto que esses novos meios estão produzindo sobre os processos envolvidos na construção da imagem cinematográfica. As transformações que as novas tecnologias digitais de geração e processamento de imagens no cinema acarretam na produção da linguagem visual e na própria definição da natureza do cinema como meio de expressão são avaliadas e confrontadas com um conceito ampliado da área do Design, no contexto contemporâneo.

O estabelecimento desta interface busca as relações de troca, superposição e fusão entre Cinema e Design, procurando determinar a essência comum que os integra.

Assim, é possível resumir da seguinte maneira os objetivos operacionais que orientaram a pesquisa:

- Determinar a natureza das imagens cinematográficas e investigar a construção de significados na linguagem visual do cinema através dos sistemas de signos imagéticos que a compõe.
- Mapear a apropriação que os autores da concepção da linguagem visual de um filme - diretores de fotografia e diretores de arte - fazem dos elementos imagéticos na elaboração do conceito do filme, e como avaliam a sua participação na produção dos significados na imagem fílmica.
- Investigar o surgimento de um novo conceito formal e estético engendrado pelas novas tecnologias de geração e processamento de imagens no cinema.
- Determinar o lugar que a produção de imagens no cinema pode ocupar no universo do Design, buscando ampliar a discussão sobre o desenvolvimento de um corpo teórico do Design.

A pesquisa bibliográfica forneceu a base teórica necessária para compreender as questões relativas à imagem de forma abrangente, abordando questões de linguagem, percepção e estética específicas da imagem cinematográfica, para em seguida estabelecer as implicações socioculturais e tecnológicas desta imagem, com o intuito de delinear uma possível ontologia da imagem cinematográfica.

A realização de um estágio de doutorado-sanduiche na Université Sorbonne Nouvelle - Paris III, sob orientação do prof. Philippe Dubois, representou uma contribuição para a reflexão sobre os conhecimentos teóricos e os dados coletados na pesquisa de campo, no intuito de levar a uma proposição de possíveis novos caminhos na análise da linguagem, e eventualmente apontar uma nova perspectiva na avaliação dos significados da imagem cinematográfica.

A pesquisa de campo teve início com uma fase de observação participativa no período de 1975 a 2003, durante uma longa experiência prática em sets de filmagem na realização de fotografia still. Essa prática proporciona interações em maior ou menor grau com todos os integrantes da equipe. Acima de tudo, porém é uma função que pressupõe um intercâmbio intenso com o diretor de fotografia. As conversas e trocas sobre as questões conceituais da fotografia (iluminação, enquadramento, movimentos, texturas, cores) com os estes

profissionais são constantes, neste trabalho. O conjunto de informações e avaliações resultantes desta observação definiu algumas questões sobre a concepção do projeto imagético e os procedimentos de trabalho dos profissionais responsáveis pela imagem no cinema.

A subsequente investigação do processo que resulta nas imagens cinematográficas tomou como ponto de partida, portanto esses profissionais, determinando a realização da pesquisa de campo, inicialmente em questionários, posteriormente em entrevistas semi-estruturadas com diretores de arte e diretores de fotografia, designados como os autores-criadores responsáveis pela concepção e realização do projeto visual no cinema. A pesquisa foi realizada dentro de um universo representativo de profissionais atuantes no cinema brasileiro em diversas épocas.

Apoiada na pesquisa teórica, a pesquisa de campo levantou conceitos determinantes dos paradigmas que regem a concepção da linguagem visual cinematográfica.

As conclusões que se evidenciaram nesta trajetória trazem à luz um debate sobre a construção de significados na imagem cinematográfica e a relação de pertencimento dessa construção com o universo do Design, a partir de um olhar direcionado à imagem engendrada pelas tecnologias digitais do sec. XXI. Essa reflexão resulta numa proposta de contribuição para a formulação de um conceito expandindo de Design.

O corpo teórico que fundamentou a pesquisa está contido nos segundo e terceiro capítulos. *SOBRE A IMAGEM* traça uma breve descrição da imagem desde a sua origem e uma investigação teórica sobre a sua essência; descreve a evolução da produção artesanal da imagem até os processos de automatização das técnicas de figuração. *A IMAGEM NO CINEMA* introduz os conceitos da imagem cinematográfica, detendo-se numa análise dos aspectos da linguagem, da percepção e da estética. Avalia as implicações e as influências do contexto histórico, social e cultural nos signos desta imagem. Evidencia a importância das sucessivas mudanças tecnológicas na produção da imagem no cinema. Revê as transformações estéticas e significativas que o universo da tecnologia digital pode ter produzido na linguagem visual das antigas e novas formas de cinema, na

atualidade. E, finalmente, aponta a origem do poder implícito nas imagens cinematográficas de todos os tempos.

O capítulo OS DESIGNERS DA IMAGEM CINEMATOGRAFICA descreve a atuação e a posição dos diretores de fotografia e diretores de arte dentro de uma equipe de filmagem, mostrando as relações interdepartamentais destes profissionais no seu fazer. As declarações dos profissionais entrevistados são trazidas em recortes abrigados sob diferentes rubricas temáticas. Procurando levar em consideração as diversas abordagens, estes depoimentos são comparados e confrontados entre si e analisados à luz dos fundamentos teóricos resultantes da revisão bibliográfica. São considerados ainda dados da pesquisa documental, que abrange entrevistas e matérias jornalísticas de diversos meios de comunicação, contendo o testemunho de profissionais de várias nacionalidades que atuam na prática do cinema.

O capítulo 5, MATERIALIZANDO AS IMAGENS NOS FILMES, revela exemplos do processo de transformação da ideia abstrata na concretude da obra fílmica, evidenciando as abordagens e procedimentos técnicos dos autores das imagens cinematográficas.

O capítulo CINEMA NO DESIGN, DESIGN NO CINEMA – CONVERGÊNCIAS cristaliza, a partir da confrontação da fundamentação teórica com os resultados da pesquisa de campo, as convergências que se estabelecem entre Cinema e Design. A demonstração da evidência dessas convergências permite apresentar a proposição de uma noção ampliada do conceito de Design, denominada de *Extended Design*, levando ao capítulo seguinte.

EXTENDED DESIGN: UMA NOÇÃO AMPLIADA DE CONCEITO DE DESIGN apresenta, como síntese, uma reflexão sobre toda a investigação teórica e prática, definindo um conceito ampliado do Design na atualidade como proposta de contribuição na busca por uma ontologia do Design, empreendida na atualidade por teóricos da área para o estabelecimento de uma Teoria do Design.

A tese é concluída, no último capítulo, com uma avaliação da trajetória da pesquisa e dos resultados alcançados, apresentando algumas projeções para o desenvolvimento de pesquisas futuras que possam ampliar e aprofundar o tema.