

1 Introdução

No ano de 2002, iniciei meus estudos superiores em Cinema. Houve duas matérias que, desde o início, chamaram a minha atenção: Teoria da Imagem e Direção de Arte. Passei, desde então, a pesquisar informalmente sobre o trabalho do profissional Diretor de Arte a fim de entender como era articulado aquilo que na tela aguçava tanto a minha curiosidade e que hoje é tema da minha dissertação de mestrado.

Em 2008, comecei minha segunda graduação¹ em Design de Interiores buscando definir o que era dito ou pensado como sendo a produção do espaço, assim como as possíveis atribuições que os teóricos davam ao mesmo. Do ponto de vista prático, a minha intenção era saber e dominar a melhor forma de projetar um ambiente espacialmente, conseqüentemente mantinha minha curiosidade primeira sobre a questão de como se dava o projeto cenográfico de um filme e em que medida os cenários, assim como os objetos cenográficos que o compõem, poderiam contar ou ajudavam a contar uma história.

Assinei pela primeira vez em 2010 a Direção de Arte de uma série para um canal de televisão² e percebi o quanto havia sido importante para o meu trabalho e preparo profissional o conhecimento adquirido em ambas as áreas. Eu havia aprendido na teoria e na prática a projetar um cenário para uma determinada história e para personagens específicos. A vontade de me aprofundar no campo da pesquisa para a abordagem sobre o cenário e os objetos cenográficos nele inseridos como sendo eles mesmos supostos contadores de histórias aumentou ainda mais.

A pesquisa ora apresentada tem como questão o design no processo de transferência ou reprodução de dados por intermédio do sentido da visão operado pelo cenário cinematográfico e pelos objetos cenográficos que o compõem. Assim, mesmo que a nossa pesquisa trate do cenário cinematográfico, o estudo também margeia a comunicação visual. Indagamo-nos de que forma os projetos do cenário e dos objetos cenográficos atuam como suporte de dados,

¹ Minha primeira graduação foi em Cinema e minha segunda graduação foi em Design de Interiores, ambas realizadas na UNESA.

² Série *Vendemos Cadeiras*. Direção: Matheus Sousa. Canal Multishow, 2010.

eventualmente os comunica a partir deles mesmos, colaborando com o roteiro e outros suportes empregados pelo cinema ou mesmo transcendendo-o. Ou seja, como o cenário e objetos cenográficos operam na produção e reprodução dos significados que o filme como um todo procura transmitir?

Desta forma, perguntamo-nos como tornar possível e eficaz a transmissão do significado através do cenário e dos objetos cenográficos? Na tentativa de realizar o processo de comunicação, indagamo-nos como deve ser o projeto de um cenário e, por conseguinte, dos objetos cenográficos. Questionamo-nos ainda em que medida o projeto é influenciado pelo seu intencionado significado? Ou em que medida o significado do cenário e de cada objeto cenográfico é influenciado pelo seu projeto?

Considerando a centralidade dessa discussão, pesquisamos se seria possível o estabelecimento de relações entre os Campos³ do Design e do Cinema a partir do entendimento do Design de Produção e, conseqüentemente, da Cenografia como um eventual processo de comunicação. Nossa hipótese é que I) o cenário é um suporte do processo comunicação, II) cujo processo é otimizado uma vez que as definições sobre o fenômeno design expõem o cenário e os objetos cenográficos nele contidos através da prática da produção de trocas simbólicas. Assim sendo, acreditamos que podemos comprovar o estabelecimento da comunicação entre o roteiro original do autor, ou aquilo que ele desejou comunicar, e o espectador, ainda que tal comunicação não seja sempre eficaz. O cenário é produzido como um suporte que eventualmente produz ou colabora para a construção do sentido de um filme. A dissertação objetivou abordar a prática do design quando empregada no projeto do cenário e dos objetos cenográficos na tentativa de gerar a comunicação visual ou não verbal do filme com o espectador.

Com a intenção de aprofundar a abordagem do objetivo geral, relacionamos alguns autores e livros sobre Design, Cinema, Design de Produção, Direção de Arte e Cenografia. Em tais obras, analisamos o fenômeno design e identificamos o processo de criação do cenário, desde a análise do roteiro até a filmagem. Destarte, pudemos reconhecer as relações entre o Campo do Design e o Campo do

³ Campo do Design, Campo do Cinema ou Campo do Teatro são termos técnicos formulados por Pierre Bourdieu (1983, p. 44-45) e por essa razão grafados em letra maiúscula.

Cinema, assim como as relações entre o Campo do Design e a cenografia cinematográfica.

Ao longo da pesquisa bibliográfica, verificamos que ainda temos no Brasil uma escassa bibliografia sobre Design de Produção, Direção de Arte ou mesmo Cenografia em Cinema, pois a maior parte dos livros aborda a cenografia somente no teatro. Vale ressaltar que, em 1977, Rachel Sisson escreveu o pioneiro *Cenografia e Vida em Fogo Morto*⁴ que abordava diretamente o processo de criação do departamento de arte do filme. Destacam-se também duas dissertações de mestrado que abordaram a Direção de Arte: *A Direção de Arte e a imagem cinematográfica*⁵ de Débora Butruce e *Um lugar para ser visto: a Direção de Arte e a construção da paisagem no cinema*⁶ de Elizabeth Jacob, que inclusive foi minha professora na disciplina “Direção de Arte” durante a graduação em Cinema. Foi de extrema importância a iniciativa desses autores e pesquisadores para o estabelecimento da abrangência do campo de atuação do Design de Produção, ou ainda Direção de Arte, no cinema brasileiro.

Com a finalidade de abordar primeiramente o Design de Produção realizado para um filme cinematográfico específico, o Capítulo 2 apresentou o estudo de caso de *E la nave va*⁷. O mar de plástico e o fundo pintado pontuam o trabalho de Dante Ferretti na obra de Federico Fellini⁸. Todo o filme foi rodado em um estúdio e apresenta uma coleção de significados através da cenografia, isto é, parte da história é contada pela mesma e por isso deu-se a nossa escolha pelo filme. Os livros *Federico Fellini: his life and work*⁹ de Tullio Kezich e *Fellini: a life*¹⁰ de Hollis Alpert foram utilizados ao longo deste capítulo com a finalidade de obter informações sobre as etapas de pré-produção e produção do filme. O livro

⁴ SISSON, Rachel. **Cenografia e Vida em Fogo Morto**. Rio de Janeiro: Editora Artenova / Embrafilme, 1977.

⁵ BUTRUCE, Débora Lúcia Viera. **A direção de arte e a imagem cinematográfica: sua inserção no processo de criação do cinema brasileiro dos anos 1990**. Dissertação de mestrado. Niterói: Comunicação, Imagem e Informação da Universidade Federal Fluminense, 2005.

⁶ JACOB, Elizabeth Motta. **Um lugar para ser visto: a direção de arte e a construção da paisagem no cinema**. Dissertação de mestrado. Niterói: Comunicação, Imagem e Informação da Universidade Federal Fluminense, 2006.

⁷ *E la nave va*. Itália, 1983. Cor. 132 min. Direção: Federico Fellini.

⁸ Federico Fellini (1920-1993) foi um dos mais importantes cineastas italianos.

⁹ KEZICH, Tullio. **Federico Fellini: his life and work**. Reino Unido: Faber & Faber, 2006.

¹⁰ ALPERT, Hollis. **Fellini, a life**. New York: Atheneum, 1986.

*Production design and art direction*¹¹ de Peter Ettedgui foi consultado por conter um capítulo dedicado ao trabalho de Dante Ferretti, Designer de Produção de *E la nave va*. Consequentemente, nos deparamos com a questão do cinema ser uma “linguagem” ou não. O cenário atua sobre o conjunto da identidade visual do filme que é um dos componentes centrais da construção disso que os pares do Campo chamam de “linguagem” cinematográfica. Todavia, a grande discussão não se dá propriamente sobre a produção do espaço cênico, mas da sua aproximação com a teoria da comunicação. Citamos autores diversos que abordaram o assunto e também o livro *História do Cinema Mundial*¹², coletânea organizada por Fernando Mascarello (2012), no qual é discutido o cinema no século XX.

Até a primeira metade do século XX, nos créditos de produções hollywoodianas especialmente, o trabalho de *Production Design/Design* de Produção era chamado de *Art Direction/Direção* de Arte. Todavia, tais produções e até mesmo produções independentes americanas apresentam hoje o crédito de *Production Design/Design* de Produção o qual refere-se ao projeto ou a eleição de ambientes, móveis e objetos de cena de um filme. O Design de Produção abarca portanto, além de cenografia (incluindo mobiliário e objetos), o figurino, a maquiagem e os efeitos especiais, quando houver. No âmbito desta dissertação, a intenção foi abordar tanto objetos de cena como objetos e figurinos utilizados pelos atores. Contudo, sublinhamos que nosso foco de interesse maior concentrou-se no espaço cênico.

De modo geral, a palavra design figura em nosso cotidiano não apenas em relação ao Cinema, mas em diversas áreas: design de interiores, design de jogos, design de moda, design de joias, design de interfaces, entre inúmeros outros usos do vocábulo. Ao iniciar a minha pesquisa de mestrado, observei que era extremamente necessário o entendimento do próprio termo design que apresentava-se ladeado de um emaranhado de questões que o seu significado provoca, consequentemente causando uma falha na sua compreensão no espaço social atual ou no âmbito das próprias discussões acadêmicas. O Capítulo 3 surgiu da necessidade de abordar o fenômeno design.

¹¹ ETTEGUI, Peter. **Production design and art direction**. (Screencraft Series). Suíça: RotoVision, 1999.

¹² MASCARELLO, Fernando (Org.). **História do cinema mundial**. Campinas: Papirus, 2012.

A partir de textos escritos por Pierre Bourdieu (1983), procuramos discutir as peculiaridades do objeto cenográfico de filmes cinematográficos, demonstrando como as definições sobre o fenômeno design, introduzidas no trabalho do designer de produção, evidenciam tais objetos através da prática da produção de trocas simbólicas investigando, desta forma, como é gerado o processo da comunicação do cenário cinematográfico em relação aos espectadores. Observamos que constituíram-se novos critérios de valoração simbólica para os objetos, isto é, parâmetros baseados no valor de troca simbólica e não no valor de uso. Contiguamente, pensamos em que medida podemos observar o Design de Produção como gerador de códigos que são inseridos no filme e este entendido dentro do conjunto da produção cultural e simbólica.

Entre os inúmeros trabalhos consultados, tanto na definição do contexto histórico concreto do desenvolvimento do Campo do Design quanto na área de atuação do designer, as principais obras utilizadas para o estudo foram *Objetos de Desejo: design e sociedade desde 1750*¹³ de Adrian Forty e *Design for a real world*¹⁴ de Victor Papanek. *Great Design*¹⁵ da *Smithsonian Institution* cujo autor é Philip Wilkinson e *Limites do design*¹⁶ do Prof. Dr. Dijon de Moraes¹⁷ foram usados apenas com o objetivo de pontuar fatos históricos relevantes. O texto *Coordenadas cronológicas e cosmológicas como espaço das transformações formais*¹⁸, de Gustavo Bomfim, foi utilizado na abordagem sobre a relação entre design, cultura e sociedade. E, finalmente, *A sociologia de Pierre Bourdieu*¹⁹, uma coletânea dos principais textos do autor organizada por Renato Ortiz.

O Capítulo 4 versou sobre o Design de Produção através da cenografia cinematográfica e sua utilização, evolução e transformações no decorrer da sua

¹³ FORTY, Adrian. **Objetos de Desejo: design e sociedade desde 1750**. São Paulo: Cosac & Naify 2007.

¹⁴ PAPANEK, Victor. **Design for the real world**. New York: Batam Books, 1973.

¹⁵ WILKINSON, Philip. **Great Design**. New York: DK Publishing, 2013.

¹⁶ MORAES, Dijon De. **Limites do design**. São Paulo: Studio Nobel, 1999.

¹⁷ Dijon de Moraes obteve seu título de Doutor junto à Universidade Politécnico Di Milano (Itália), com pesquisa de Pós-Doutoramento no mesmo instituto e revalidação nacional do diploma junto à Universidade de Brasília – UnB. Interessa-se tanto pela prática quanto pelos aspectos teóricos do design.

¹⁸ BOMFIM, Gustavo Amarante. **Coordenadas cronológicas e cosmológicas como espaço das transformações formais** In: COUTO, Rita Maria de Souza; OLIVEIRA, Alfredo Jefferson de; FARBIARZ, Jaqueline Lima; NOVAES, Luiza. (Org.). **Formas do design: por uma metodologia interdisciplinar**. Rio de Janeiro: Rio Book's, 2014.

¹⁹ BOURDIEU, Pierre. **A sociologia de Pierre Bourdieu**. São Paulo: Ática, 1983.

própria história percorrendo um breve panorama histórico do teatro ao cinema. Inicialmente, indagamos a possibilidade que os objetos têm para transmitir sensações ou sentimentos e analisamos o caráter emocional atribuído aos mesmos, descrito no livro *A linguagem das coisas*²⁰ de Deyan Sudjic. Sobre o surgimento da cenografia e seu desenvolvimento, empregamos os livros *Cenografia: uma breve visita*²¹ e *Máquina para os deuses – anotações de um cenógrafo e o discurso da cenografia*²², ambos de Cyro del Nero, e *Antitratado de Cenografia*²³ de Gianni Ratto, além do artigo *Cenografia hoje*²⁴ de Arnold Aronson. No Campo do Cinema, foram consultados primeiramente *The filmmaker's guide to production design*²⁵, escrito por Vincent LoBrutto, no qual foi descrito o planejamento, processos e conceitos de projetos em diversos gêneros de filmes e *Production design: architects of the screen*²⁶, de Janet Barnwell, em que foi explorado o trabalho do designer de produção mapeado por projetos de cinema. Empregamos *Tudo sobre Cinema*²⁷, de Philip Kemp, por organizar cronologicamente os acontecimentos em relação à história do cinema, abrangendo variados gêneros e movimentos cinematográficos. Dois artigos escritos pelo Prof. Dr. Mauro Baptista²⁸ foram utilizados neste capítulo: *O Design de Produção em Jackie Brown de Quentin Tarantino*²⁹ (2006) e *A pesquisa sobre design de produção: um breve balanço e um percurso histórico*³⁰ (2008). Baptista foi um dos pioneiros na pesquisa sobre as relações entre Design e Cinema demonstrando as possíveis e seus estudos incluíram a verificação da mudança de nomenclatura

²⁰ SUDJIC, Deyan. **A linguagem das coisas**. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2010.

²¹ NERO, Cyro del. **Cenografia: uma breve visita**. São Paulo: Caridade, 2010.

²² NERO, Cyro del. **Máquina para os deuses – anotações de um cenógrafo e o discurso da cenografia**. São Paulo: Sesc SP, 2009.

²³ RATTO, Gianni. **Antitratado de cenografia**. São Paulo: Senac, 1999.

²⁴ ARONSON, Arnold. **Cenografia hoje**. *Revista A[L]BERTO – Revista da SP Escola de Teatro*, São Paulo, s/ v., n. 5, p. 11-19, 2013.

²⁵ LO BRUTTO, Vincent. **The filmmaker's guide to production design**. New York, Allworth Press, 2002.

²⁶ BARNWELL, Jane. **Production design: architects of the screen**. (Short Cuts Series). London: Wallflower, 2004.

²⁷ KEMP, Philip. **Tudo sobre cinema**. Rio de Janeiro: Sextante, 2011.

²⁸ Mauro Baptista é Doutor pela ECA/USP, professor do Mestrado *Strictu Senso* em Design da Universidade Anhembi Morumbi, autor de vários artigos sobre cinema e design. Em 2007, realizou Pós-Doutorado pela Sorbonne com pesquisa sobre Design e Cinema.

²⁹ BAPTISTA, Mauro. **O Design de Produção em Jackie Brown de Quentin Tarantino**. *Revista Design em Foco*, vol. 3, n. 2, p. 9-19, 2006.

³⁰ BAPTISTA, Mauro. **A pesquisa sobre design de produção: um breve balanço e um percurso histórico**. *Revista Design, Arte e Tecnologia – Revista da Universidade Anhembi*, São Paulo, vol. 4, 2008.

de Direção de Arte para Design de Produção. Ressalta-se também a importância do conhecimento da dissertação de mestrado de Luiz Henrique da Silva e Sá³¹ cujo título é *Histórias de Design e Cenografia: a experiência de Helio Eichbauer*³² (2008). Tal pesquisa, baseou-se na obra do cenógrafo Helio Eichbauer e relaciona a profissão do cenógrafo com a do designer devido às suas particularidades em comum ao desenvolver um projeto. O livro *Arte em cena: a direção de arte no cinema brasileiro*³³, de Vera Hamburger, foi por nós explorado pela importância de ser escrito por uma cenógrafa e diretora de arte brasileira que abordou a profissão no nosso país e relatou suas experiências como profissional no cinema brasileiro. *What an Art Director does: an introduction to Motion Picture Production Design*³⁴, de Ward Preston, traz experiências do próprio autor e informações sobre a profissão, abrangendo o processo do projeto durante a fase de pré-produção de um filme.

O Capítulo 5 discutiu o resultado da aplicação da técnica do grupo de foco. Tal técnica, foi utilizada para reunir profissionais de cenografia, designers de produção, diretores e atores, em uma discussão cuidadosamente planejada com o objetivo de obter as percepções dos membros dos grupos na área de interesse da dissertação, ou seja, no processo da comunicação visual do cenário cinematográfico.

O Capítulo 6 dedicou-se à conclusão da pesquisa.

A seguir, o Design de Produção no filme *E la nave va* de Federico Fellini.

³¹ Luiz Henrique da Silva e Sá é doutorando em Artes Cênicas pelo Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (PPGAC-UNIRIO). Possui mestrado em História do Design Brasileiro (2008). É professor assistente efetivo e Coordenador do Bacharelado em Cenografia e Indumentária da Escola de Teatro da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro – UNIRIO. Trabalha como colaborador do cenógrafo, figurinista e diretor de arte Helio Eichbauer.

³² SÁ, Luiz Henrique da Silva e. **Histórias de Design e Cenografia: a experiência de Helio Eichbauer**. Dissertação apresentada como requisito parcial para obtenção do título de Mestre, ao Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Área de Concentração: Design. Rio de Janeiro, 2008.

³³ HAMBURGER, Vera. **Arte em cena: a direção de arte no cinema brasileiro**. São Paulo: Senac-Sesc, 2014.

³⁴ PRESTON, Ward. **What an Art Director does**. Los Angeles, Silman-James Press, 1994.