

2

Estudo de caso: *E la nave va*

Este capítulo não tem a pretensão de realizar uma crítica ao filme *E la nave va*, mas sim analisar o projeto do Design de Produção e sua eventual comunicação com os espectadores.

O luxuoso navio *Gloria N* está ancorado no Porto de Nápoles no ano de 1914. O mês é julho, algumas semanas após o assassinato do arquiduque Francisco Ferdinando, herdeiro do Império Austro-Húngaro, em Sarajevo.

A embarcação partirá com os amigos da grande cantora de ópera Edmea Tetua para a conclusão do seu funeral e dispersão das suas cinzas, as quais deverão ser lançadas ao mar perto do local do seu nascimento, a Ilha de Erimo.

Em abril de 1982, Fellini objetivou observar de perto um transatlântico e começou a fazer visitas ao *Guglielmo Marconi*, o qual encontrava-se ancorado, sem uso, no Porto de Gênova. Após vários meses em desenvolvimento, as filmagens de *E la nave va* começaram em 15 de novembro de 1982 e duraram 16 semanas nos estúdios da *Cinecittà*¹, descreveu Tullio Kezich (2006, p. 348-349). Kezich (2006, p. 349) lembrou que existe uma famosa pintura de Hieronymus Bosch que está no Museu do Louvre cujo nome é *Ship of fools*² (*A nau dos insensatos*), a qual apresenta um grupo de pessoas em um barco que claramente está fadado a afundar nas profundezas de um rio.

Figura 1: *Ship of fools*.



Fonte: <http://www.louvre.fr/en/oeuvre-notices/ship-fools-or-satire-debauched-revelers>
Acesso em: 15/03/2015

¹ *Cinecittà Studios* é um complexo de estúdios localizado na cidade de Roma e ativo desde 1937.

² *Ship of fools*. Hieronymus Bosch. 1490-1500. Óleo sobre madeira. Dimensões: 58cm x 33cm. Museu do Louvre, Paris.

Contudo, tal como em *A nau dos insensatos*, o símbolo da balsa transportando seus passageiros para a morte é certamente mais antigo do que isso. Em *Das Narrenschiff*³ (*The ship of fools*), sátira escrita em 1494 pelo alemão Sebastian Brant, um navio irá partir para o país imaginário da Narragonia. Brant descreveu um retrato satírico da sociedade: todos os vícios, a embriaguez, a lascividade, a corrupção dos políticos e do clero, o charlatanismo e etc.

Nos estúdios da *Cinecittà*, o navio foi construído aos poucos, relatou Kezich (2006, p. 349). A cenografia dá a sensação de um teatro criado para imitar uma realidade que só existe de fato em um sonho. Parece controverso, mas Fellini buscou exatamente mostrar a ilusão do real que o cinema busca atingir, optando pela escolha de *sets* de filmagem construídos ao invés de utilização do espaço real. Nenhuma parte das filmagens foi sequer realizada perto do mar.

Desde que os artifícios da ilusão, como o mar de plástico, por exemplo, seriam evidentes para o público, todo o filme poderia ser feito em estúdio. Em parceria com o designer de produção Dante Ferretti, Fellini reinventou os filmes realizados inteiramente dentro dos estúdios, apresentando salões, bibliotecas, salas de máquinas, entre outros, e o porto de Nápoles, pacientemente reproduzido com paralelepípedos reais. No *Studio 5*, uma enorme sala de jantar podia ser "balançada" por uma máquina hidráulica inventada com o propósito de imitar o "balanço" do mar. As paredes foram adereçadas com mais de trinta pinturas extravagantes, todas pintadas por um velho amigo de Fellini, Rinaldo Geleng e seu filho, Giuliano Geleng (KEZICH, 2006, p. 350).

Na maravilhosa cena de abertura de *E la nave va*, sob a atmosfera que antecede a Primeira Guerra Mundial, o recôndito da sociedade europeia é mostrado no que parece ser um noticiário apresentado como em um filme antigo e mudo, no qual ouvimos apenas o barulho do antigo projetor de filmes e, em dado momento, do apito do navio. A câmera revela senhoras e senhores vestidos elegantemente de preto que chegam de carro, tornando-se evidente que trata-se de uma classe social específica daquela sociedade. O cenário é um grande cais. O jornalista Orlando apresenta-se ao público, ratificando a intenção de um espetáculo sendo apresentado.

³ BRANT, Sebastian. **Das Narrenschiff**. Basel, 1494.

Figura 2: Plano geral do cais.



Figura 3: Apresentação do personagem Orlando.



Lentamente e gradualmente, a aparência da imagem apresenta alterações. Aos poucos, passa do sépia para colorido, do barulho do antigo projetor de filmes para a trilha sonora, do arcaico filme gênero "documentário" lembrando os realizados pelos irmãos Lumière, para o período de desenvolvimento do cinema de ficção.

Todos estão a bordo, vemos imagens da bagunçada cozinha do navio até o grande salão de jantar perfeitamente organizado. Trata-se de um ambiente com as paredes adornadas pelas pinturas dos Geleng composto por mesas cobertas por toalhas na cor branca e cadeiras estilo Luís XVI na cor bege, assim como as suntuosas cortinas da mesma cor, candelabros dourados e lustres de cristal. Os objetos cenográficos buscam transmitir um gosto determinado ou mesmo o fator de distinção social evidenciada tanto nos ambientes do próprio navio quanto naqueles que o habitam enquanto sujeitos sociais. Tais objetos são observados como luxuosos, ou seja, aquilo que já foi arbitrado culturalmente e convencionado como representante do luxo daquela estrutura social representada, como a opção

por um determinado tecido ou específico material, por exemplo, e que tornaram-se representantes simbólicos desta convenção.

Figura 4: *Sketch* do salão por Dante Ferretti.



Fonte: <http://www.nonsolocinema.com/Dante-Ferretti-scenografo.html>
Acesso em: 15/03/2015

Figura 5: Cena no salão do *Gloria N*.



Orlando retoma o contato com o público quando é interrompido por um garçom que o pede gentilmente para se posicionar em outro local. O jornalista que deseja cobrir este evento notável, finalmente, informa ao público que os ilustríssimos passageiros fazem parte de uma parcela altamente sofisticada e intelectual da sociedade europeia, apresentando-os ao espectador enquanto os mesmos continuam a comunicar-se de forma direta com o observador. Aliás, desde o início do filme, os personagens assumem a presença da câmera olhando-a diretamente.

Inesperadamente, adentra o salão uma gaivota, a qual causa um estranhamento entre os personagens enquanto membros da tripulação tentam

capturá-la ao som de *Danúbio Azul*.⁴ Ora de verdade, ora objeto cenográfico, finalmente, a gaivota deixa o salão lembrando-nos dos possíveis artifícios da ilusão mais uma vez.

Orlando informa ao espectador que todos os passageiros estão a bordo para um funeral dedicado à memória da grande cantora de ópera, Edmea Tetua, a qual desejou que suas cinzas fossem espalhadas no mar perto do local de seu nascimento, a Ilha de Erimo. Em um plano⁵ detalhe, a urna com as cinzas de Edmea Tetua é apresentada ao público. Orlando nos revela o objeto enquanto é filmado pelo cinegrafista da reportagem junto a outros passageiros. É interessante pensarmos no processo do design até a elaboração final deste objeto cenográfico, por exemplo, importante por carregar as cinzas da falecida cantora. A opção pelo material e pela forma representam a importância do seu conteúdo e tais informações já fazem parte do repertório particular do designer de produção, este inserido em um *habitus*, como observaremos posteriormente.

Figura 6: Plano detalhe da urna.



No cenário do convés do navio, passageiros diversos observam o pôr do sol sobre o mar de plástico enquanto a lua nasce. Uma vez que todo o cenário seria propositadamente “falso”, isto é, fugindo da imagem que pretende imitar o real, não haveria a necessidade de ir para o oceano verdadeiro ou ter o céu de verdade e o sol poderia ser, literalmente, pintado. "Parece como se fosse pintado", diz uma passageira admirando-o em determinada sequência do filme.

⁴ *Danúbio Azul* é uma valsa composta por Johann Strauss II que estreou no Wiener, Alemanha, em 13 de fevereiro de 1867.

⁵ O plano cinematográfico é criado a partir de uma série de quadros de imagens e se estende por um certo período de tempo.

Figura 7: O sol.



Um rinoceronte enorme e doente de amor exala um estranho odor. Içado para cima e lavado no convés, retorna para o porão com água fresca e feno.

Figura 8: O rinoceronte.



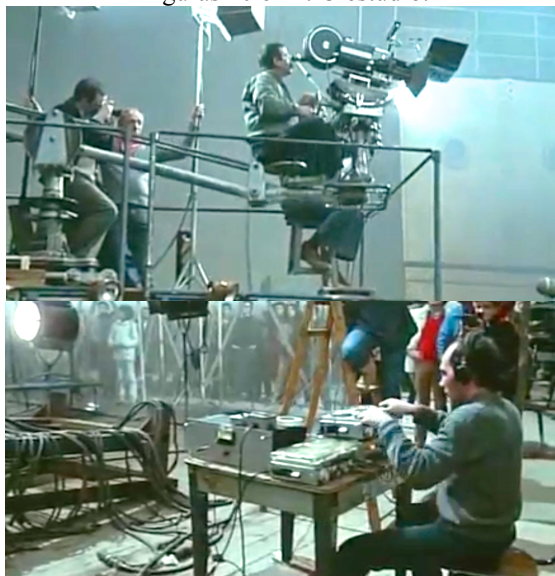
Passageiros descobrem uma multidão de sérvios náufragos acampados no convés do navio. Fugindo após o assassinato em Sarajevo, os refugiados foram resgatados pelo capitão na noite anterior. O *Gloria N* é então abordado por uma embarcação do Império Austro-Húngaro. No simulado mar revolto, um navio de guerra esplendidamente fantasioso mostra-se com a aparência de um gigantesco encouraçado.

Figura 9: O encouraçado.



Os austro-húngaros exigem que os sérvios se entreguem. Finalmente, ambos os navios vão para o fundo e a câmera revela que estamos realmente assistindo a um filme, não a uma ilusão da realidade.

Figuras 10 e 11: O estúdio.



Há um cruzeiro, um funeral, mudanças de cor na imagem, um rinoceronte enorme que sofre de amor e exala um estranho odor, um sol pintado, um oceano de plástico... O que todos esses elementos significam? O rinoceronte foi designado a significados diversos. O mar é falso, o navio de guerra é uma silhueta, o filme inteiro foi filmado dentro de um estúdio. Por que, então, o público o apreciou tanto mesmo sabendo que tudo aquilo escapava da representação do real?

No livro *Production design and art direction*, de Peter Ettedgui (1999, p. 61), o designer Dante Ferreti contou para o autor que uma vez viajou de carro com Fellini em direção ao oceano e passaram horas a observar o mar tentando descobrir como fazer o mesmo dentro de um estúdio. Enquanto retornavam para casa, repentinamente Fellini parou o carro ao avistar uma plantação de tomates parcialmente coberta por um plástico. Ventava e Fellini exclamou que o plástico movimentado pelo vento assemelhava-se ao mar e dessa forma eles projetaram juntos o que seria o imenso oceano pelo qual o navio viajaria. Faz-se relevante lembrar que Fellini desenhava previamente personagens, cenários e todas as cenas que iria filmar. Portanto, as cenas e os cenários eram projetados idealmente antes de serem construídos e a partir do repertório pessoal tanto de Fellini quanto de Ferreti.

No livro *Fellini: a life*, o autor Hollis Alpert (1986) relatou que quando perguntaram a Fellini o motivo de ter um rinoceronte a bordo do navio, ele respondeu:

Um autor não precisa ter explicações, necessariamente, para seus personagens e situações. Tudo o que posso dizer é que eu vi um rinoceronte lá. Eu o vi naquele navio. Eu não quero ser forçado a encontrar razões lógicas, românticas ou parapsicológicas para isso⁶ (ALPERT, 1986, p. 288).

No entanto, um bom número de “colaboradores” encontrou variadas definições para ele.

Defendeu Kezich (2006, p. 350) que o filme foi concebido como uma celebração das possibilidades extraordinárias para a criação de ilusão no cinema. Essa é a verdadeira essência do filme. O significado deste filme é realmente a história do navio, os salões para os grandes eventos, os restaurantes, os camarotes, a gaivota que voa pela janela e o rinoceronte com estranho odor.

O filme pretendeu realizar um tributo à própria história do cinema. Os minutos iniciais formam um breve lembrete da sua progressão ao longo do século. Iniciado mudo e em tons de sépia, o filme ganha cor e desenrola-se até Fellini revelar ao público os processos envolvidos na sua realização. O falso mar de Dante Ferretti está exposto revelando uma massa de folhas de plástico pretos. No final, voltamos para dentro da câmera e é retomado o tom sépia na imagem na qual vemos apenas Orlando e o rinoceronte em uma pequena embarcação.

Figura 12: *Making off* – o mar.



Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/512917845037359035/>
Acesso em: 16/03/2015

⁶ Livre tradução da autora do original: “An author doesn’t need to have explanations, necessarily, for his characters and situations. All I can say is that I saw a rhinoceros there. I saw it on that ship. I do not want to be forced to find logical, romantic or para-psychological reasons for it.”

Figura 13: Cena final.



A revelação do estúdio ao público faz do espectador não somente cúmplice, mas gera a possibilidade dele ser o autor do filme, quem de fato dá os significados ao espetáculo e ao próprio design de produção. Daí, Fellini nunca quer dar um significado fechado ou totalmente acabado acerca dos seus filmes ou do cenário dos mesmos. Ele apenas apresenta o espetáculo, mas os significados do filme, dos cenários e dos objetos cenográficos neles inseridos são compostos pelo espectador, isto é, pelo agente de recepção que está circunscrito em uma determinada estrutura social. Se Fellini produzisse explicações estaria encerrando o filme sob rasa abordagem igualmente àqueles que afirmam, por exemplo, que o amarelo é uma cor que significa alegria enquanto o azul é a cor que transmite calma.

Se o Design de Produção é compreendido como um dos elementos fundamentais da construção daquilo chamado pelos pares de “linguagem” cinematográfica e se há uma relevante discussão a partir da sua aproximação com a teoria da comunicação, pensemos sobre o cinema ser uma “linguagem” ou não.

Inúmeras vezes ao longo da história cinematográfica a questão do cinema possuir uma “linguagem” específica foi analisada pelos pares do campo. Christian Metz⁷ (1972, p. 126-127) ressaltou no entanto, que o cinema é distinto à língua, enquanto essa também ordena fonemas, símbolos e regras gramaticais dando entendimento às palavras pertencentes a um idioma. Contudo, o considerava uma “linguagem” ao escolher e organizar elementos significativos tanto para o filme quanto para o espectador. Marcel Martin⁸ (2003, p. 13) escreveu que “a linguagem falada é um sistema de signos intencionais; a 'linguagem'

⁷ METZ, Christian. **Linguagem e cinema**. São Paulo: Perspectiva, 1980.

⁸ MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. São Paulo: Brasiliense, 2003.

cinematográfica é um sistema de signos naturais, ainda que escolhidos e ordenados intencionalmente”. Martin não somente examinou teorias sobre o cinema e sua eventual “linguagem”, como também discorreu sobre os elementos que a compunham. Outros divergiam de suas teorias, como Noel Burch (1987, p. 16 *apud* MASCARELLO, 2006, p. 24) que alegou que diverso ao “‘modo de representação’ institucional típico de Hollywood, o ‘modo de representação primitivo’ denunciava a ‘linguagem’ do cinema como um produto histórico e não necessariamente natural”.

Nesta grande discussão teórica, tem-se por certo que é correto ou legítimo empregar o termo linguagem quando se trata de textos escritos ou expressões orais. Contudo, menciona-se também “linguagem cinematográfica”, ou “linguagem visual” metaforicamente, como referência às imagens ou àquilo que as imagens eventualmente comunicariam ou poderiam narrar. Jacques Aumont e Michel Marie⁹ (2012, p. 177), por exemplo, definiram que “ver um filme é, antes de tudo, compreendê-lo, independentemente de seu grau de narratividade”. É, portanto, que, em certo sentido, ele “diz” alguma coisa e foi a partir dessa constatação que nasceu, na década de 1920, a ideia de que, se um filme comunica um sentido, o cinema é um meio de comunicação ou eventualmente uma “linguagem”. Ou seja, é possível considerar que o cenário também seria uma “linguagem”. Desta forma, pensamos que pode-se dizer que o cinema também encadeia inúmeros códigos e, por conseguinte, que o cenário de uma peça de teatro ou de um filme pode também ser analisado sob a perspectiva de um desses códigos.

Assim sendo, dentro do conjunto das eventuais “linguagens” que o cinema traz, julgamos que seria importante analisar a cenografia e os objetos cenográficos que a compõem como elementos partícipes de um eventual processo de comunicação e não apenas como um produto acabado. Tal como os designers gráficos ou os designers de produto pensam durante o planejamento de um projeto de um objeto de design (seja bidimensional ou tridimensional), a cenografia propõe soluções para determinadas necessidades também com o objetivo de tentar comunicar visualmente uma mensagem ou produzir um sentido e um efeito, e não apenas apresentar um cenário esteticamente. Logo, a cenografia pode ser

⁹ AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. Campinas: Papirus, 2012.

considerada como um texto, assim como cada objeto inserido em um *set* pode ser entendido como também um código que encadeia todo o conjunto visual.

Dante Ferretti relatou que quando começou a trabalhar como designer para Pasolini¹⁰ e Fellini foi quando realmente aprendeu o processo do design de produção de um filme. Enquanto Pasolini era racional, Fellini baseava-se nas emoções. Com Fellini, o Design de Produção era criado sempre em conjunto e através de longas conversas. Ferretti fazia um desenho e Fellini acrescentava uma nova ideia gerando novo projeto do objeto, redesenhando-o inúmeras vezes em um processo contínuo de improvisação até alcançarem, em comum acordo, o desenho final. Fellini dizia para Ferretti que no cinema tudo era possível (ETTEDGUI, 1999, p. 49). Em *E la nave va*, os cenários e os objetos cenográficos foram projetados intencionalmente por Ferretti e Fellini com a finalidade de gerar códigos que juntos formaram o conjunto visual do filme.

Tal como vimos mais acima, o filme – diálogos, ilusão de movimento, cenários, música e etc. – pode ser compreendido como uma forma de comunicação visual ou gênero narrativo que produz significado equivalente à literatura, observando que ser equivalente não é o mesmo que ser a mesma coisa, afinal são gêneros diferentes: um verbal e outro visual. A partir dos elementos dramáticos encontrados no roteiro escrito e que direcionam as ações das sequências de imagens, a cenografia projetada para os espaços cênicos visa à unidade estética e estabelece a identidade simbólica do filme. O cenário pode transmitir o que não é expresso nas ações (que também são percebidas pelo sentido da visão) ou nos diálogos (que são orais) legitimando-se não somente como suporte da origem das ações descritas pelo roteirista, mas também como seu próprio substituto.

Se cada componente do cenário é escolhido ou especificamente planejado, desenhado e, posteriormente, construído, tornou-se indispensável o aprofundamento na história do objeto, sua funcionalidade e, principalmente, significados e contextos nos quais são configurados. Por conseguinte, fez-se necessária uma abordagem a partir do próprio fenômeno design, ou melhor, de definirmos o que é isso chamado design.

¹⁰ Pier Paolo Pasolini (1922-1975) foi um cineasta, poeta e escritor italiano.