



André Weller

**Design e Direção de Arte:
ensinando com o Tarô da Direção de Arte**

Dissertação de Mestrado

Dissertação apresentada como requisito parcial para a obtenção do grau de Mestre pelo Programa de Pós-graduação em Design, do Departamento de Artes & Design da PUC-Rio.

Orientadora: Profa. Luiza Novaes

Coorientador: Prof. João de Sá Bonelli

Rio de Janeiro
abril de 2022



André Weller

**Design e Direção de Arte:
ensinando com o Tarô da Direção de Arte**

Dissertação de Mestrado

Dissertação apresentada como requisito parcial para a obtenção do grau de Mestre pelo Programa de Pós-graduação em Design da PUC-Rio. Aprovada pela Comissão Examinadora abaixo assinada.

Profa. Luiza Novaes

Orientadora

Departamento de Artes & Design – PUC-Rio

Prof. João de Sá Bonelli

Coorientador

Departamento de Artes & Design – PUC-Rio

Profa. Vera Lucia Moreira dos Santos Nojima

Departamento de Artes & Design – PUC-Rio

Prof. Isaac Pipano Alcantarilla

Faculdade de Fortaleza – UNIFOR

Rio de Janeiro 13 de abril de 2022

Todos os direitos reservados. A reprodução, total ou parcial do trabalho, é proibida sem a autorização da universidade, do autor e da orientadora.

André Weller

Graduou-se em Desenho Industrial, habilitação em Comunicação Visual, pela PUC-Rio em 1998. É Membro da Associação Brasileira de Cinema e Artes Audiovisuais (ABCAA), Diretor Executivo da Associação de Cineastas do Rio de Janeiro (ABRACI), Diretor de Arte da Arte Cine Rio (ACR), Professor da Academia Internacional de Cinema (AIC), Sócio-diretor da Napressão Produções Audiovisuais e Co-curador do Museu da Imagem e do Som do Rio de Janeiro.

Ficha Catalográfica

Weller, André

Design e direção de arte : ensinando com o Tarô da Direção de Arte / André Weller ; orientadora: Luiza Novaes ; coorientador: João de Sá Bonelli. – 2022.

121 f. : il. color. ; 30 cm

Dissertação (mestrado)–Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Artes e Design, 2022.

Inclui bibliografia

1. Artes e Design – Teses. 2. Design. 3. Design de produção. 4. Direção de arte. 5. Audiovisual. 6. Cinema. I. Novaes, Luiza. II. Bonelli, João de Sá. III. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Departamento de Artes e Design. IV. Título.

CDD:700

Aos meus pais, Waldemar (in memoriam) e Nina.

Agradecimentos

À minha orientadora Professora Luiza Novaes, pelos ensinamentos e trocas.

À CAPES e à PUC-Rio, pelos auxílios concedidos sem os quais este trabalho não poderia ter sido realizado.

Aos professores e funcionários do Departamento de Artes & Design da PUC-Rio.

Aos professores da Comissão Examinadora na defesa da dissertação.

Aos colegas da PUC-Rio.

À Allexia, pelo apoio e compreensão.

À todos os amigos e familiares que me estimularam e me ajudaram.

Resumo

Weller, André; Novaes, Luiza. **Design e Direção de Arte: ensinando com o Tarô da Direção de Arte**. Rio de Janeiro, 2022. 121p. Dissertação de Mestrado – Departamento de Artes & Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

Esta pesquisa parte do entendimento da Direção de Arte como uma área multidisciplinar de conhecimento capaz de planejar, projetar e construir visualidades tanto para obras narrativas como para ambientações. Tem como objetivo contribuir para o ensino da Direção de Arte de forma ampliada, como um processo de Design. Nessa perspectiva projetual, verifica-se uma série de interseções entre o Design e a Direção de Arte. Uma reflexão sobre a atuação do Designer e do Diretor de Arte como agentes de transformação do espaço e usuários de processos sistemáticos é elaborada na pesquisa. O foco do estudo concentra-se no processo de aprendizagem de estudantes de Direção de Arte. Tem como objeto de estudo uma prática de ensino de Direção de Arte própria e inédita desenvolvida pelo autor da pesquisa, o Tarô da Direção de Arte, na qual os alunos aprendem e elaboram seus projetos de forma lúdica, por meio de uma dinâmica com cartas. Nesta prática, cartas sorteadas pelos alunos fornecem a indicação de um ambiente específico com corte espacial e temporal e o aluno é então estimulado a elaborar um universo visual próprio para a situação, exercitando sua criatividade e seu olhar para a Direção de Arte. A partir de estudo teórico, da análise da experiência de aplicação dessa prática desenvolvida e de entrevistas com alunos e profissionais das áreas envolvidas, pretende-se discutir a prática do Tarô da Direção de Arte, bem como conhecer novas possibilidades para a sua aplicação em outros contextos.

Palavras-chave

Design; Design de Produção; Direção de Arte; Ensino; Metodologia

Abstract

Weller, André; Novaes, Luiza (Advisor). **Design and Art Direction: teaching with the Art Direction Tarot**. Rio de Janeiro, 2022. 121p. Dissertação de Mestrado – Departamento de Artes & Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

This research starts from the understanding of Art Direction as a multidisciplinary area of knowledge capable of planning, designing and constructing visualities for both narrative works and environments. It aims to contribute to the teaching of Art Direction in an expanded way, as a Design process. In this project perspective, there are a number of intersections in the field between Design and Art Direction. A reflection on the role of the Designer and the Art Direction as agents of space transformation and users of systematic processes is elaborated in the research. The focus of the study is on the learning process of students of Art Direction. Its object of study is an own and unprecedented Art Direction teaching methodology developed by the research author, the Art Direction Tarot, in which students learn and elaborate their projects in a playful way, through a dynamic with letters. In the dynamics, letters drawn by the students provide the indication of a specific environment with spatial and temporal cut, and the student is then encouraged to develop a visual universe appropriate to the situation, exercising his creativity and his look at the Art Direction. Based on a theoretical study, the analysis of the experience of applying this developed practice and interviews with students and professionals in the areas involved, the intention is to discuss the Tarot methodology of Art Direction, as well as evaluating news possibilities of in other contexts.

Keywords

Design; Production Design; Teaching; Methodology

Sumário

1. Introdução	11
2. Design e Direção de Arte	17
2.1. Direção de Arte: origens e conceitos	17
2.2. Design e Direção de Arte: equivalências, polissemias e processos	23
3. O Ensino da Direção de Arte no Brasil	33
3.1. Práticas de Ensino	33
3.1.1. Levantamento do Ensino da Direção de Arte no Brasil	33
3.1.2. Classificação e Análise	34
3.2. O Desenho do Espaço Cênico, de Vera Império Hamburger	37
3.3. O Tarô da Direção de Arte	41
3.3.1. O Tarô como dispositivo para processos criativos	41
3.3.2. A elaboração do Tarô da Direção de Arte	44
3.3.3. Descrição do Tarô da Direção de Arte	48
3.3.3.1. Exemplo: o Almoxarifado Uruguaio	50
4. Pesquisa de Campo	57
4.1. Descrição dos Processos	57
4.1.1. Curso de Extensão em Direção de Arte na AIC	57
4.1.1.1. Proposta do curso	57
4.1.1.2. Diário de Aulas	59
4.1.2. Workshop Tarô da Direção de Arte na PUC-Rio	87
4.1.2.1. Proposta do <i>workshop</i>	87
4.1.2.2. Diário de Aulas	88
4.2. Questionários com os alunos	94
4.2.1. Análise Comparativa dos Dados Coletados e Considerações Parciais	96
5. Considerações Finais	102

6. Referências Bibliográficas e Filmografia	108
7. Apêndice	112
7. 1. Tabulação de Cursos de Direção de Arte	112
7. 2. <i>Links</i> de Entrevistas, Aulas e Apresentações	118
7. 3. Modelos de Termos de Consentimento	120

*As coisas estão no mundo
Só que eu preciso aprender.*

Paulinho da Viola

1

Introdução

A visualidade sempre esteve muito presente em minha vida desde cedo. Tenho muito claro alguns disparadores que revelaram para mim a importância e força das imagens, despertando a vontade de experimentar e, posteriormente, trabalhar profissionalmente na criação de universos imagéticos. No primeiro livro que li, com sete anos de idade, *Asterix entre os Normandos* (GOSCINNY; UDERZO, 1966), aprendi que era possível contar histórias de lugares e tempos distantes através de uma sequência de imagens. Percebi também que o jornal que meu pai comprava semanalmente, com desenhos e fotos ocupando mais espaço nas páginas do que os textos, era muito mais interessante para mim do que o que ele lia diariamente. Este jornal chamava-se *O Pasquim* e foi um dos responsáveis por despertar em mim a vontade de trabalhar com imagens.

Naturalmente, me lancei sobre a prática do desenho, ocupando centenas de cadernos como forma de comunicação e expressão naturais. Inspirado nas publicações de *charges* no *Jornal do Brasil*, criadas por Millôr Fernandes, Ziraldo e Chico Caruso, criava diariamente meus próprios desenhos que, através da sátira, faziam uma síntese da situação política brasileira e mundial no final da década de 1970. Logo o meu desenho ganhou publicações impressas, como jornais de bairro e da escola, além do próprio *Jornal do Brasil*, onde tive a felicidade de ter algumas das minhas *charges* publicadas em concursos promovidos na sessão infanto-juvenil.

Este reconhecimento me incentivou ainda mais para a descoberta de técnicas e formas de expressão a partir do desenho. Um espaço natural para estas experimentações foi a Escola de Artes Visuais do Parque Lage (EAV), onde exerci a prática do desenho de observação do final da minha infância até o início da adolescência, principalmente em aulas com o professor Molica. Aos poucos, o traço deixava a caricatura, ganhava maturidade e contornos próprios para, através da observação, representar o mundo que me cercava. Daí, nunca mais parei e a prática do desenho tornou-se parte do meu cotidiano.

A prática, além do interesse natural pela visualidade, foram fatores decisivos na escolha pela graduação em Design, na época Desenho Industrial com habilitação em Comunicação Visual, pela PUC-Rio, onde ingressei em 1990. No curso, me interessei por matérias eletivas relacionadas à habilitação em Produto,

me aprofundando também em construções volumétricas e nas suas representações gráficas. Junto a isso, a descoberta de métodos projetuais em Design na elaboração de trabalhos da Faculdade foram fundamentais para a construção da minha carreira profissional.

Ainda estudante da PUC-Rio, fui convidado a participar de filmagens no departamento de Direção de Arte para elaboração de vídeo clipes e peças publicitárias na produtora TV Zero. Abria-se um mundo novo e fascinante em que a prática foi a minha grande escola: tive que “aprender fazendo”. De fato, durante o curso de Comunicação Visual, não tive a oportunidade de conhecer formalmente a recém inaugurada área de Direção de Arte para o Audiovisual, que surgia oficialmente no Brasil cinco anos antes do meu ingresso na Faculdade. Embora o estudo de algumas matérias tenha me proporcionado conhecimentos isolados que, posteriormente apliquei no campo profissional, assim como a maioria dos Diretores de Arte tive que buscar informações sobre este ofício em fontes dispersas e aprender com o exercício da prática. Se por um lado esta prática, de natureza altamente criativa, dinâmica e repleta de nuances, é essencial para a boa formação do profissional, a carência de escolas, cursos de especialização e matérias específicas na formação acadêmica faz com que os profissionais recém-ingressos no mercado de trabalho não estejam tão bem preparados para o exercício pleno da profissão.

Ainda hoje, o ensino da Direção de Arte em Audiovisual no Brasil está pulverizado em poucas iniciativas e práticas que não representam metodologias sistematizadas e organizadas, o que perpetua a prática profissional como a principal forma de aprendizagem. Experimentei esta problematização a que se refere esta pesquisa na minha formação profissional e início de carreira na Direção de Arte. Uma pergunta começou a se formar em minha cabeça: seria possível uma experiência acadêmica estruturada capaz de desenvolver o exercício do olhar para a Direção de Arte de forma criativa e reveladora?

Há quase 30 anos trabalho como Diretor de Arte para o mercado Audiovisual em filmes, séries e publicidade, além de cenários para espetáculos em artes cênicas e dança, exposições, performances, eventos e ambientações. Dentro da ideia do “aprender fazendo”, criei centenas de imagens no exercício constante da elaboração de universos imagéticos múltiplos, coerentes e surpreendentes. Por trás de cada imagem concebida fui identificando elementos formais da Direção de Arte que me ajudam nestas criações. São conceitos, referências, representações

gráficas, paletas de cores e de texturas e conjuntos de objetos, além de imagens manipuladas, organizados no formato de Projeto de Direção de Arte. Aos poucos, fui identificando que para a elaboração dos Projetos de Direção de Arte utilizava meus conhecimentos de métodos projetuais em Design. De fato, faço parte de uma primeira geração de Diretores de Arte do Audiovisual com formação em Design no país e ao longo de minha carreira pude perceber cruzamentos entre as duas áreas.

Durante a minha prática, utilizei (e continuo a usar) conhecimentos da minha formação em Design para a elaboração dos Projetos de Direção de Arte. O domínio desta importante ferramenta processual em meu trabalho me permite criar meios mais coerentes e comprometidos com a construção de uma expressão visual diegética apresentada de forma clara e organizada. Percebi que esse processo possibilitou uma melhor assimilação das minhas ideias pela equipe de trabalho e um resultado concreto mais aproximado possível das minhas concepções visuais.

Em 2014, fui convidado para lecionar aulas na Academia Internacional de Cinema (AIC), no Rio de Janeiro, no programa do curso técnico *Film Works* com formação de dois anos, como professor titular de Direção de Arte. Mas como ensinar uma prática que nunca me foi ensinada? Com o desafio aceito, procurei dentro da minha prática um diferencial que poderia compartilhar com os alunos de forma natural e efetiva. Encontrei, portanto, na elaboração de Projetos de Direção de Arte de trabalhos da minha carteira profissional um ponto de partida para as minhas aulas. A exposição dos Projetos de Direção de Arte do meu portfólio confrontada com os resultados alcançados, todos muito próximos, já era um caminho interessante para os alunos serem apresentados a elementos formais da área e a processos de elaboração destes universos. Porém, imaginava que a prática deveria guiar as aulas numa atividade criativa e elucidativa, além da exposição de estudos de caso. E se os alunos fizessem seus próprios Projetos de Direção de Arte? Achei a ideia encantadora, mas restava saber sobre o que os alunos fariam seus projetos. Como a turma que eu lecionaria estava em início de curso, os alunos ainda não estariam engajados na elaboração de seus próprios filmes, que poderiam ser o tema dos Projetos de Direção de Arte. Tinha, portanto, que inventar um gatilho disparador de todo um processo.

O Tarô da Direção de Arte, tema desta pesquisa, surgiu desta necessidade. A partir do sorteio de temas, os alunos criam seus próprios Projetos de Direção de Arte durante um período letivo. A cada aula, elementos formais são exercitados pelos alunos e compartilhados com a turma num processo contínuo de

aprendizagem e troca. Desde que iniciei esta prática, mais de 200 alunos tiveram a oportunidade de aprender conceitos e processos inerentes à Direção de Arte. A apreensão destes processos pelos alunos mostrou-se bastante efetiva para mim e reveladora para os alunos que “aprendiam fazendo”, assim como eu no início de carreira, porém amparados por uma prática delineada e programada. O brilho nos olhos de cada um dos alunos foi a confirmação de que a vivência inventada possibilitou o entendimento do que é a Direção de Arte e aproximou pelo encantamento conceitos da área com as turmas que passaram pelo Tarô da Direção de Arte.

Esta experiência, reveladora tanto para mim como para os alunos, despertava também o interesse de amigos e de colegas que escutavam a minha descrição do Tarô da Direção de Arte. Em 2018, contei sobre esta prática para uma amiga que acabava de ingressar no Programa de Pós-Graduação em Design da PUC-Rio. “André, este é o seu Mestrado!”, ela retrucou depois da minha explanação. Apesar de estar há mais de 20 anos afastado da Academia absorto em trabalhos de Direção de Arte complexos que dispendiam muito de meu tempo e com outros projetos em mente, aquela possibilidade mexeu comigo. Meus olhos brilharam e o desafio de levar o Tarô da Direção de Arte para a Academia entrou dentro das minhas prioridades. Uma necessidade de pesquisar e registrar sobre esta prática, com a possibilidade de aperfeiçoar o ensino da Direção de Arte no país, me impulsionou para esta pesquisa. Afinal, eu poderia colaborar para que aspirantes da área e futuros Diretores de Arte, diferentemente de mim, pudessem recorrer a uma pesquisa sobre uma vivência para o ensino da Direção de Arte.

Primeiramente, a presente pesquisa me possibilitou abrir um olhar investigativo sobre possíveis cruzamentos entre o Design e a Direção de Arte abordados no capítulo dois da pesquisa. Enquanto Diretor de Arte e Designer, pude discorrer sobre as duas áreas com alguma propriedade, recorrendo a bibliografia apropriada e entrevistas com profissionais dos dois campos. Os hibridismos apresentados reforçam o Projeto de Direção de Arte como uma amostra de cruzamentos entre as áreas. É também um instrumento com elementos formais bem definidos que possibilita ensinar aos alunos conceitos da Direção de Arte de forma lúdica e efetiva. Além de apresentar outras áreas de interseções e diferenças entre o Design e a Direção de Arte, entrevistando outros Diretores de Arte com formação em Design, remontei a história da Direção de Arte na cinematografia mundial e no

Brasil, o seu funcionamento e organização, além de aspectos polissêmicos sobre o próprio termo.

Após investigar sobre relações entre o Design e a Direção de Arte, pesquisei sobre diferentes formas de ensino relacionadas a práticas criativas descritas no capítulo seguinte. De formas mais abrangente, abordei iniciativas como as Metodologias Ativas, destacando autores como Fink e Dewey, além de ensinamentos apontados por Freire para uma forma de ensino que valoriza a descoberta e o aprendizado de modo prazeroso e revelador. Num segundo momento, apresentei o mapeamento de iniciativas de aulas de Direção de Arte no Brasil com foco nos anos da presente pesquisa, traçando um panorama geral do ensino no país, categorizando e analisando as iniciativas detectadas. No mesmo capítulo, me aprofundei em uma prática particular para este ensino, *O Desenho do Espaço Cênico*, desenvolvida pela Diretora de Arte Vera Hamburger a partir da sua dissertação de Mestrado e de entrevista realizada com a autora. Após dissertar sobre a própria natureza do Jogo de Tarô, suas origens e funções como dispositivo de processos criativos, apresentei aspectos da prática do Tarô da Direção de Arte descrevendo sua elaboração, descrição e as dinâmicas envolvidas.

No quarto capítulo, a aplicação do Tarô da Direção de Arte é relatada em pesquisa de campo. Para efeito comparativo, as práticas apresentadas no formato de diário são diferenciadas. A primeira amostra é relacionada ao curso de Extensão em Direção de Arte oferecido na AIC do Rio de Janeiro, entre agosto e novembro de 2021, de forma híbrida (remota e presencial) para interessados em ingressar na área da Direção de Arte. O curso teve 69 horas de duração divididas em 23 encontros de 3 horas. A segunda amostra descrita na pesquisa foi decorrente de um curso oferecido no Departamento de Artes & Design (DAD) da PUC-Rio para alunos da graduação em Design. No formato de *workshop*, as aulas aconteceram em agosto de 2021 divididas em 4 encontros de 2 horas. O dia-a-dia das aulas é descrito neste capítulo que apresenta as dinâmicas propostas a partir do Tarô da Direção de Arte e os resultados obtidos com amostras de trabalhos dos alunos e fotos das atividades. No final do capítulo, é apresentada a pesquisa realizada no formato de questionário com os alunos dos cursos oferecidos de Tarô da Direção de Arte, com as respostas obtidas acompanhadas de análise. Os resultados foram interpretados e descritos em comentários parciais aprofundados posteriormente.

Os apontamentos finais foram reunidos no capítulo de conclusão da

pesquisa, apresentando considerações finais a partir dos resultados obtidos com as práticas descritas, da análise dos questionários aplicados aos alunos dos cursos oferecidos, das entrevistas coletadas e de pesquisa bibliográfica realizada. Ações que contribuam para o aperfeiçoamento do Tarô da Direção de Arte foram identificadas, assim como apontamentos para a melhoria do ensino da área em diversas esferas, inclusive a acadêmica, contribuindo para a formação de profissionais da Direção de Arte a partir de experiências efetivas de ensino e não só da prática profissional. Por fim, conclusões sobre cruzamentos entre o Design e a Direção de Arte foram apresentadas, promovendo a aproximação interdisciplinar entre as áreas, numa investigação pouco observada e estudada em trabalhos acadêmicos.

2

Design e Direção de Arte

Na primeira parte do capítulo, abordamos as origens da Direção de Arte, desde iniciativas pioneiras na busca de visualidades para filmes até a formalização da função de acordo com necessidades da crescente indústria cinematográfica norte-americana e, posteriormente, no Brasil a partir da profissionalização do mercado. Vamos discorrer acerca do papel da Direção de Arte na construção imagética de obras, materializando conceitos em universos visuais predeterminados, e conhecer a constituição e o funcionamento da área de Direção de Arte. Posteriormente, apontamos cruzamentos e hibridismos entre as áreas do Design e da Direção de Arte a partir das origens associadas a meios de produção industrial, da multidisciplinaridade dos profissionais de ambas as áreas e da transposição de métodos projetuais de Design em Projetos de Direção de Arte. Apresentaremos polissemias aplicadas ao termo *Production Design*, reforçando equivalências entre as áreas, com depoimento de profissionais da Direção de Arte com formação em Design apresentando iconografia contendo seus processos de trabalho.

2.1

Direção de Arte: origens e conceitos

No filme *L'arrivée d'un Train à La Ciotta* (Auguste e Edouard Lumière, 1895), um trem se aproxima da estação num único plano-sequência com menos de um minuto de duração. Apesar da cena curta e corriqueira, sua primeira projeção causou pânico aos presentes “que se assustavam temendo ser esmagados” (SADOUL, 1963, p. 21). Impressionado pela tecnologia desenvolvida pelos Lumière e com os efeitos proporcionados pela projeção, Georges Méliès percebeu o enorme potencial do cinema em contar histórias através de imagens em movimento. Segundo Sadul (1963), Méliès investiu na visualidade de seus filmes desenhando cenas e criando cenários para suas produções. Em *Le Voyage dans la Lune* (Georges Méliès, 1902), foram utilizadas fusões de imagens para a composição dos quadros, além de painéis com pinturas de paisagens como fundo

das ações e desenhos em vidros posicionados em primeiro plano próximos à câmera. Outras técnicas foram desenvolvidas e utilizadas pelo diretor para aumentar a profundidade de campo e realçar ainda mais as perspectivas, criando uma série de ilusões óticas – truques visuais – incorporadas à linguagem do cinema.



Desenho de George Méliès para o filme
Le Voyage dans la Lune (1902)
Fonte: página Cinematheque¹



Fotograma do filme *Le Voyage dans la Lune* (1902). Fonte: DVD ERM media

Figura 1 - Exemplo do trabalho de Méliès com aspectos visuais do filme *Le Voyage dans la Lune* (George Méliès, 1902) alcançados pela utilização de efeitos de fusão de imagens.

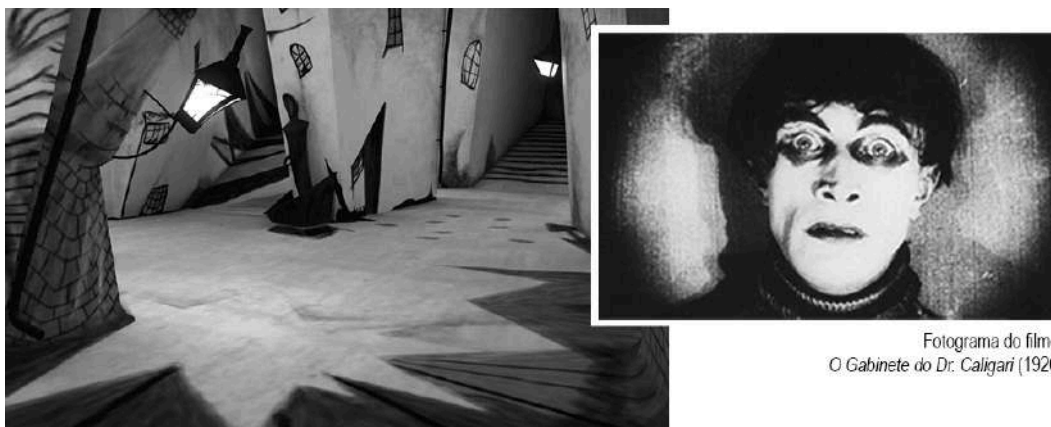
Mesmo com os avanços de Méliès, os cenários se restringiam a fundos chapados, o que limitava movimentos da câmera, quase sempre fixa durante as filmagens. É a partir da película *Cabiria* (Giovanni Pastrone, 1914) que “a cenografia no cinema passa a procurar uma realidade do espaço que pode ser ‘invadida’ pela câmera” (COUTO, 2004, p. 20). Cenários de até 30 metros de altura foram produzidos para o filme, substituindo tradicionais técnicas de teatro, como a das pinturas de fundo em falsa perspectiva, por métodos de construção volumétrica que criavam profundidade real para as cenas. Esse mesmo movimento é percebido no filme *Intolerance* (D.W. Griffith, 1916), num esforço de profissionais de diversas áreas em erguer cenários nunca antes produzidos. A partir destes dois marcos, a câmera pode se movimentar mais livremente pelos cenários, dando maior dinâmica aos filmes e oferecendo ao espectador a possibilidade de “entrar” dentro dos ambientes produzidos.

Ainda muito calcada nas práticas da arquitetura, do teatro e da ópera, a visualidade de um filme ficava, até fins da década de 1930, quase sempre a cargo

¹ Disponível em: <https://www.cinematheque.fr/objet/1546.html>

de carpinteiros, pintores e artesãos que trabalhavam isoladamente sem elaborar uma concepção imagética para os filmes, que careciam de uma ideia visual integradora. Uma exceção merece ser destacada no filme *O Gabinete do Dr. Caligari* (Robert Wiene, 1920).

(...) o resultado é uma unidade visual inédita até então e a compreensão de que o cenário pode ter um papel maior do que apenas ambientar a ação e/ou embelezar a tela, que pode mostrar muito mais do que apenas a realidade. (COUTO, 2004, p. 23)



Fotograma do cenário do filme *O Gabinete do Dr. Caligari* (1920)

Fotograma do filme
O Gabinete do Dr. Caligari (1920)

Fonte: DVD Kino Classics

Figura 2 - Exemplo da coesão estética de *O Gabinete do Dr. Caligari* (Robert Wiene, 1920): triângulos imitando sombras no cenário são transportados abaixo dos olhos de Cesare.

Percebendo a importância da unidade visual nos filmes, grandes Estúdios norte-americanos investiram na função do Diretor Artístico para supervisionar e coordenar produções em andamento. Se por um lado esses profissionais garantiam características visuais incorporadas aos Estúdios, por outro não conseguiam atuar de forma efetiva e particularizada devido ao grande número de filmes produzidos simultaneamente na escala industrial que o cinema norte-americano já conquistara no período entre as guerras. Filmes cada vez mais complexos visualmente em suas realizações passaram a ter a necessidade de um profissional mais presente e especializado, conceituando o desenho visual das produções e atuante nos *sets* de filmagens para garantir esta coesão estética. A partir de marco cinematográfico, surge a figura do Diretor de Arte no Audiovisual.

(...) o cinema norte-americano inaugurou a função do Diretor de Arte, ou *Production Designer*, em 1939, no filme *E o vento levou*, do [produtor] David O. Selznick. O trabalho realizado por William Cameron Menzies, que desenhou quadro a quadro a produção a ser realizada, descrevendo nos mínimos detalhes todos os elementos que comporiam os enquadramentos, levou seu produtor à definição da nova função na produção cinematográfica: o *Production Designer*, nacionalmente definido como Diretor de Arte. (HAMBURGER, 2014, p. 18a)



Figura 3 - Exemplo do trabalho de Menzies em *E o vento levou* (Victor Fleming, 1939) concebendo imageticamente elementos de composição dos quadros do filme.

Com a figura do Diretor de Arte, departamentos antes isolados passaram a atuar de forma articulada sob a orientação de um único profissional especializado. Cenógrafos, figurinistas, maquiadores, pintores de arte e profissionais de efeitos especiais começaram a trabalhar numa abordagem global e unificada com uma mesma identidade visual. A partir desse marco, a elaboração imagética no cinema passou a ser apoiada pelo tripé constituído pela Direção, Direção de Fotografia e Direção de Arte. Juntas, as três áreas passaram a determinar características visuais empregadas pelos departamentos estabelecendo uma diretriz visual mais definida para os filmes produzidos. Cabe ao Diretor de Arte materializar os elementos que estarão em frente à câmera.

(...) Direção de Arte é a arte e o ofício da visualidade na narrativa cinematográfica (...). O Diretor de Arte é responsável pela interpretação do roteiro e da visão do Diretor para o filme, e de sua tradução para ambientes físicos onde os atores possam desenvolver seus personagens e apresentar a história.² (LOBRUTTO, 2002, p. 20, tradução nossa)

A partir dos anos 1950, a figura do Diretor de Arte ficou estabelecida como parte fundamental da equipe de filmagem em vários polos de produção audiovisual

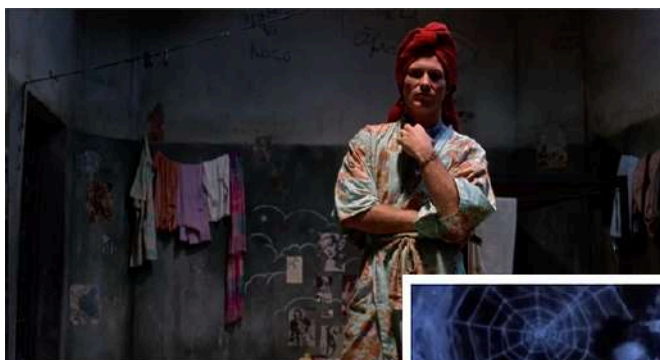
² Production Design is the visual art and craft of cinematic storytelling (...) A production Designer irresponsible for interpreting the script and the director's vision for the film and translating it into physical environments in wich the actors can develop their characters and present the story.

pelo mundo. Este artista multidisciplinar passou a definir conceitos visuais para as histórias num desafio enorme em decifrar novos mundos e materializar nossos sonhos.

No Brasil, a formação da indústria do Audiovisual teve grandes avanços com iniciativas de Estúdios como o Cinédia, a partir da década de 1930 no Rio de Janeiro, e a Cia. Cinematográfica Vera Cruz, em São Bernardo do Campo, duas décadas depois. Os nomes dos profissionais responsáveis pelos cenários dos filmes nem sempre constavam dos créditos e, quando apareciam, figuravam com as rubricas de “*cenografia*”, “*montagens*” ou “*carpinteiros*” (ASSSAF, 1987, p. 70). Um dos primeiros profissionais que se destacaram neste período, anterior à instituição da função de Direção de Arte no Brasil, foi Pierino Massenzi, como assinala Hamburger (2014a) em entrevista com o cenógrafo. Com uma ampla formação acadêmica, Massenzi se tornou uma referência ao ampliar a sua área de atuação além da cenografia, interferindo nos figurinos e na caracterização dos personagens, se aproximando mais do papel exercido pelo Diretor de Arte tal qual como ficou estabelecido.

Nas décadas seguintes, com todas as dificuldades da implementação de uma indústria audiovisual consistente no Brasil, as produções nacionais vieram ao encontro do gosto popular, com ênfase em gêneros comerciais de grande bilheteria, com raras exceções (HAMBURGUER, 2014, p.19b). Com filmes produzidos em pouco tempo e visando um grande retorno financeiro, não ocorreu um investimento de fato para o desenvolvimento da Direção de Arte, cabendo principalmente a profissionais da área do teatro contribuírem como cenógrafos nas obras realizadas. Esta realidade foi alterada a partir da segunda metade dos anos 1980, tanto por mérito dos profissionais envolvidos nesta época como pela constante profissionalização do mercado.

(...) a adoção da função deu-se pela primeira vez, em 1985, quando Clóvis Bueno assinou a Direção de Arte do filme *O beijo da mulher aranha*, dirigido por Hector Babenco. No mesmo ano, Adrian Cooper figurou com o mesmo título nos créditos de *A marvada carne*, de André Klotzel. (HAMBURGER, 2014, p. 19a)



Fotograma da cela do personagem Molina do filme *O beijo da mulher aranha* (1985)



Fotograma de cenário onírico do filme *O beijo da mulher aranha* (1985)

Fonte: DVD Europa Filmes

Figura 4 - Exemplo dos diferentes tratamentos realizados por Bueno em *O beijo da mulher aranha* (Hector Babenco, 1985) sublinham a origem do cargo de Diretor de Arte no Brasil.

Segundo Hamburger (2014a), a complexidade visual do filme *O beijo da mulher aranha*, com dois universos imagéticos em paralelo (real e onírico) fez com que o Diretor atribuisse o título de Diretor de Arte a Clóvis Bueno. A partir desse marco, Bueno deixou de assinar nas produções seguintes como Cenógrafo, incorporando sempre um profissional da cenografia a sua equipe de Direção de Arte. Como um imenso “guarda-chuva”, o departamento de Direção de Arte nas produções nacionais passou a agrupar uma série de outros profissionais com os mais variados campos de atuação.

Mais de trinta anos após o marco da inauguração da função da Direção de Arte no Brasil, o trabalho destes profissionais está associado à sua grande contribuição e responsabilidade na construção imagética de produções audiovisuais. Para Hamburger (2014b), Direção de Arte se refere à concepção do ambiente plástico do filme, essencial na construção do aspecto visual. Apesar deste fato, um fenômeno ocorre com a expansão da área de atuação da Direção de Arte além da cinematografia, presente também em produções em vários formatos para *players*, em modelos televisivos, na área de publicidade, em apresentações musicais, espetáculos, exposições temáticas, peças teatrais, instalações artísticas, atitudes performáticas, eventos e ambientações, campos antes restritos a cenógrafos, arquitetos ou artistas visuais (HAMBURGUER, 2014, p. 26b).

2.2

Design e Direção de Arte: equivalências, polissemias e processos

Numa primeira abordagem, podemos situar equivalências entre as áreas do Design e da Direção de Arte em relação ao surgimento de modos de produção industrial. Se a origem do Design atendeu a nova escala a partir de meados do século XVIII na Europa (FORTY, 2007, p. 43), a Direção de Arte se estabeleceu na emergente indústria cinematográfica norte-americana no final da década de 1930 (LOBRUTTO, 2002, p. 2). Em suas origens, percebeu-se a necessidade de ambas as áreas para conceber, projetar e realizar dentro dos meios emergentes com características diversas e complexas. Para exemplificar esses processos e reforçar as equivalências, ponto principal desse capítulo, descrevemos dois casos elucidativos para associação entre as áreas. No primeiro, Forty (2007) aponta o surgimento do Designer como agente social importante na passagem dos meios de produção artesanais para o manufaturado. Com o fim do artífice como único responsável por todos os estágios da manufatura, o profissional do Design passou a contribuir de forma decisiva na organização e planejamento do sistema industrial, além de se tornar o principal responsável por essa aplicabilidade. Josiah Wedgwood, dono da fábrica de cerâmica *Etrúria* na Grã-Bretanha, enxergou o potencial desse novo profissional para aumentar ainda mais a venda de mercadorias a partir da segunda metade do século XVIII (FORTY, 2007, p. 50). Essa necessidade ficou evidente pela forma de venda em catálogos adotada pelo empresário que, para atender exatamente as especificações dos impressos, transformou o modo de produção das mercadorias contando com a participação efetiva de Designers nesse processo. A complexidade dessa operação se acentuou com a incorporação de mão-de-obra não especializada, aumentando mais ainda a importância dos processos determinados pelos Designers para a produção correta das cerâmicas fabricadas.

Uma outra indústria, a do cinema, emergiu um século e meio depois com a consolidação da supremacia norte-americana no formato do Cinema de Mercado. A partir de 1912, surgia em Hollywood uma nova cultura, modificando de vez os meios artesanais de produção para os processos automatizados que passaram a ser empregados definitivamente (SADOUL, 1973, p. 73). Com o crescimento e a consolidação desse novo modo de produção centrado nos grandes Estúdios, o

produtor David O. Selznick percebeu a necessidade de um profissional para atender a essas demandas e criou a figura do *Production Designer*³ para uniformizar esteticamente as produções e garantir os resultados projetados por meio de uma equipe multiplural.

Se é possível traçar equivalências entre o Design e a Direção de Arte em relação às suas origens, podemos encontrar polissemias aparentes entre as duas áreas. Com o advento da nova função cinematográfica em 1939, surgiu o termo *Production Designer* para determinar o profissional responsável pela visualidade do filme. Se na língua anglo saxônica o termo Designer foi preservado, o mesmo não aconteceu no Brasil, onde prevaleceu a assinatura Direção de Arte para os profissionais atuantes da área. A diferença entre as terminologias apresentadas parece não ser arbitrária, mas pode ser explicada pelo maior volume da produção norte-americana – industrial e de alto orçamento – em comparação a nacional – de menor escala e, de certa forma, calcada em processos mais artesanais (BAPTISTA, 2007, p. 5).

A despeito dessa polissemia, que perpassa o campo da tradução entre as duas línguas, as novas tecnologias digitais, presentes principalmente nos processos de finalização das imagens, contribuem para a passagem da nomenclatura no Brasil do termo Direção de Arte para o conceito de *Production Design*, ou Design de Produção. Segundo Baptista (2007), este termo é cada vez mais empregado na produção nacional, caracterizando o trabalho do profissional da área de uma forma mais abrangente e comprometida com um maior número de estágios dentro do processo de produção. A função da Direção de Arte tradicional, que abrange a escolha de locações, ambientes, cenários, móveis e objetos, pode ser ampliada para a elaboração efetiva de toda a concepção visual de uma obra, incluindo sua parte gráfica destinada à comercialização do produto e processos alcançados em pós-produção. Podemos ainda acrescentar à função do Designer de Produção o comprometimento com orçamentos preestabelecidos e expectativas de público e de retorno financeiro cada vez maiores.

A passagem do termo Direção de Arte para Design de Produção no Brasil, ainda que feita de forma gradativa, evidencia as equivalências com a área do Design. Ao compreender o projeto visual de uma obra dentro de processos e escalas

³ No Brasil, o termo foi cunhado como Diretor de Arte (HAMBURGUER, 2014a).

industriais, com novas tecnologias, otimização de etapas e viabilidade financeira, aproximamos ainda mais a Direção de Arte do pensar e fazer o Design.

Outro ponto importante de intercessão entre as duas áreas é o caráter inter e transdisciplinar presente no perfil de profissionais de ambas as áreas. Pela natureza diversa, singular e complexa compreendida nos trabalhos em Design e na Direção de Arte, é cada vez mais comum a formação de equipes com diferentes profissionais advindos de áreas de conhecimento distintas. Como consequência, tanto o Designer como o Diretor de Arte precisam aliar suas práticas com flexibilidade, habilidade e experiência para trabalhar em grupos heterogêneos (RODGERS, 2007, p. 3). Dentro desse novo hibridismo, o cruzamento entre áreas e disciplinas é ponto comum entre as áreas e representa um desafio constante no desenvolvimento e aperfeiçoamento da realização criativa.

Com as economias emergentes investindo cada vez mais em pesquisas científicas, educação, habilidades técnicas e capacidades criativas, surge como consequência uma nova geração de profissionais com múltiplas habilidades (RODGERS, 2007, p. 1). Na área do Design, ocorreram mudanças substanciais nos últimos 20 anos com uma distribuição mais plural nessa área, antes concentrada em designers de Produto e Comunicação Visual e, agora, em uma mistura de Designers que trabalham com artistas, engenheiros, cientistas, antropólogos e outras áreas do saber. Richard Seymour (2006) classifica os Designers em dois tipos distintos: o chamado executor especialista e o inserido no conceito de *Polymath*. Este último utiliza-se de suas experiências para definir melhor sua área de atuação e com qual perfil de profissional irá estabelecer parceria. A prova disso são os crescentes trabalhos interdisciplinares entre Design e demais áreas. Na área da Direção de Arte, podemos traçar um paralelo com a habilidade desses profissionais em formar equipes de acordo com necessidades e natureza da realização de uma obra. Esta flexibilidade na constituição do departamento de Direção de Arte, que abriga os mais diversos profissionais de múltiplos conhecimentos, demanda um exercício intenso de interação além de um grande aprendizado.

O papel de aproximar diferentes áreas do saber é comum tanto no Design como na Direção de Arte permitindo resolução de problemas complexos com eficácia. Podemos compreender que essa divisão, principalmente entre as áreas de humanas e tecno científicas, comprometeu por muito tempo a nossa habilidade em resolver problemas que necessitam do esforço conjunto de várias disciplinas

(SNOW, 1995). Ao quebrar as chamadas “Duas Culturas”, apontadas por C.P. Snow em 1959, o Design e a Direção de Arte não só encontram mais um ponto de convergência como situam-se como protagonistas em um panorama de tendências multidisciplinares capazes de superar novos desafios do mundo contemporâneo.

Podemos ainda estabelecer as duas áreas, Design e Direção de Arte, na proposta de uma “Quarta Cultura” (LEHER, 2007 apud BUNTAINE, 2014, p. 9) com cruzamentos livres entre as áreas da Ciência e das Humanidades, originando sobreposições muito comuns nas duas áreas. Ambas se situam dentro da perspectiva da cultura da transdisciplinaridade “respeitando e usando ao mesmo tempo a estrutura disciplinar existente (...) e tendo a capacidade de produzir novos conhecimentos (LEHER, 2007 apud BUNTAINE, 2014, p. 11). Navegar por esse terreno ainda pouco explorado é um dos grandes desafios de Designers e Diretores de Arte, direcionando seus olhares criativos para situações sem perder o foco na ciência e nos seus conhecimentos.

Com essa perspectiva da responsabilidade criativa, situamos o Designer e o Diretor de Arte como agentes transformadores preocupados em materializar ideias e valorizar experiências. Para isso, ambos trabalham como agregadores em equipes multidisciplinares. “A grande importância do Design reside, hoje, em sua capacidade de construir pontes e forjar relações num mundo cada vez mais esfacelado pela especialização e fragmentação dos saberes” (CARDOSO, 2016, p. 234). Também é responsabilidade da Direção de Arte unir áreas, antes isoladas, sob um único olhar com singularidade, coesão e conhecimento.

Criando conexões entre as tecnologias, os diversos saberes e a criação, a comunicação e a expressão artística, o Design e a Direção de Arte caracterizam-se também por apresentarem processos de materialização de ideias em universos visuais específicos, contribuindo para a realização de obras diversas. Pressupõem, portanto, o domínio de linguagens a partir da compreensão de interpretações do mundo. Ainda dentro desse cruzamento, se “(...) o Design é uma área projetual que atua na conformação da materialidade (...), ao mesmo tempo é uma área informacional que influi na valoração das experiências” (CARDOSO, 2016, p. 236). Essa corporificação de elementos visuais também é objeto de busca da Direção de Arte, através de processos que adicionam camadas de significados “(...) ajudando a potencializar dramaticamente as narrativas” (COUTO, 2004, p. 18).

A complexidade é mais um fator em comum que acompanha as duas áreas

em foco. É justamente essa condição que nos leva aos processos utilizados especificamente na área do Design. Segundo Redig (2006), “para resolver problemas – às vezes altamente complexos – os Designers precisam de metodologia”. Recorrem, quase sempre, aos métodos projetuais convencionais constituídos basicamente das etapas de “(...) geração de hipóteses, levantamento de dados, partido adotado, geração de alternativas, solução adotada e desenho final”. A ideia do projeto (o que fazer?) indica uma maneira de fazer (levantamento de questões) abrindo um plano investigatório que passa pelo planejamento da realização até a execução efetiva do trabalho (COELHO, 2006, p. 41 e 42).

Na Direção de Arte, o profissional envolvido “(...) deve interpretar e transformar a história, os personagens e os temas narrativos em imagens que abrangem a arquitetura, a decoração, o espaço físico, a tonalidade e a textura.”⁴ (LOBRUTTO, 2002, p. 20, tradução nossa). As amostras desses materiais plásticos e arquitetônicos constituem a base para a elaboração do Projeto de Direção de Arte, uma organização de elementos formais indicadores da área tais como conceito geral, referências, representações visuais em croquis, plantas baixas, vistas frontais e cortes, paleta de cores, amostras de texturas, além da criação de imagens representativas de ideias, ambiências e atmosferas a partir da manipulação de imagens ou de outras técnicas. Observamos na figura 5 o Projeto de Direção de Arte para o filme *Unicórnio* (Eduardo Nunes, 2018), realizado pelo autor desta dissertação como uma organização das amostras de processos empregados, compreendendo desde o conceito visual, passando pelas suas aplicações, desenvolvimento e detalhamento. A compreensão do Projeto de Direção de Arte por todos os envolvidos é fundamental para que a visualidade elaborada seja assimilada e alcançada através das mais variadas técnicas profilmicas. Conceitualmente próximo de métodos projetuais em Design, o Projeto de Direção de Arte abrange desde a concepção, passando por levantamento de ideias, alternativas e soluções, até o desenvolvimento e detalhamento de opções escolhidas.

⁴ “the Production Designer must interpret and transform the story, characters, and narrative themes into images that encompass architecture, décor, physical space, tonality, and texture.” (LOBRUTTO, 2002, p. 20)

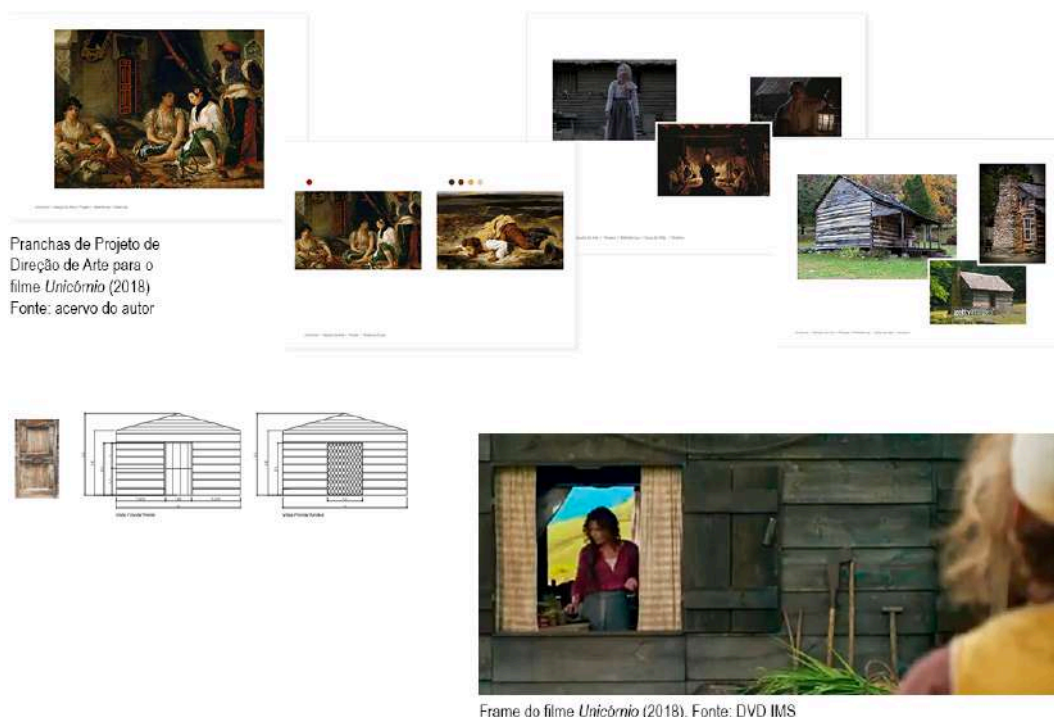


Figura 5 - Exemplo de Projeto de Direção de Arte elaborado pelo autor para o filme *Unicórnio* (Eduardo Nunes, 2016), que apresenta cruzamentos com processos em Design.

Métodos projetuais da área do Design e Projetos de Direção de Arte não apresentam uma rigidez formal em seus processos, mas é “(...) como se o tema informasse sobre os caminhos a serem tomados” (COELHO, 2006, p. 52). Segundo Cipiniuk e Portinari (2006, p.32), “(...) pela natureza interdisciplinar característica do Design, seus métodos são de origem diferenciada, dependendo do problema tratado e do corpo teórico a que se relaciona”. Esta flexibilidade dos processos está presente nos trabalhos em Direção de Arte. Porém, é possível notar nessa última área a ausência de método formal unificado que permita a sistematização das práticas empregadas dentro da área. Sem um padrão comum à maioria das práticas e necessitando lidar com universos diversos e complexos, os profissionais responsáveis pelo departamento de Direção de Arte utilizam-se dos mais variados procedimentos, com suportes e representações visuais variados calcados especialmente em suas próprias experiências e repertório. Como consequência da ausência de método formal, os processos em Direção de Arte variam muito de acordo com o modo de trabalho empregado por cada Diretor de Arte.

Se até agora foi possível apontar equivalências e intercessões entre as áreas do Design e da Direção de Arte, neste ponto, encontramos divergência entre as duas áreas em relação à ampla aplicabilidade de processos em comum. Se no Design os

métodos projetuais são largamente utilizados, mesmo que com flexibilidade, o mesmo não ocorre na Direção de Arte, com iniciativas individuais e particularizadas variando de acordo com o profissional envolvido. Cabe observar, contudo, que práticas de profissionais da Direção de Arte com formação acadêmica em Design apresentam pontos em comum em relação aos processos empregados. São justamente estes Diretores de Arte/Designers responsáveis pela apropriação de métodos projetuais em Design em trabalhos de Direção de Arte.

A Diretora de Arte, com formação em Design pela PUC-Rio, Fabiana Passos Egrejas (informação verbal⁵) aponta os métodos projetuais em Design como a sua “única base” e os utiliza sistematicamente em seus processos de trabalho em Direção de Arte. Ao iniciar um projeto, a Diretora de Arte busca identificar e se aproximar de um problema, desmembrando-o em partes menores para analisar e resolve-los posteriormente, num percurso muito similar a processos na área do Design.

Egrejas compara as obras audiovisuais em que trabalha a “produtos que precisa embalar” possibilitando o seu amplo consumo. Nesse sentido, a Direção de Arte opera dentro da indústria de massa e, tal qual o Design, necessita de processos pertinentes a essa escala. Diretora de Arte de filmes de grande bilheteria, Eggejas se apoia nos métodos projetuais em Design para garantir a exequibilidade de produtos de acordo com valores e tempo destinados as produções sem abrir mão de diretrizes estéticas apontadas em seus Projetos de Direção de Arte. Este é o espaço onde Eggejas apresenta seus conceitos plásticos que, uma vez adotados, são transformados em “cenários, ambientes e emoções”. Para a Diretora de Arte, este processo é “muito parecido com o Design por que [você] desenha para outra pessoa realizar”. No filme *Pluft* (Rosane Svartman, 2022), Eggejas partiu de abstrações com texturas e padrões gráficos para apresentar uma solução estética, padronizando cores e tratamentos. Estruturando conceitos a partir de elementos formais presentes em seu Projeto de Direção de Arte, podemos perceber a adequação dos conceitos e a sua correta execução para alcançar determinada plasticidade ao filme.

⁵ EGREJAS, Fabiana . Design e Direção de Arte. Entrevista concedida a André Weller . Rio de Janeiro, dezembro de 2020. Arquivo mp3 (52 min.).

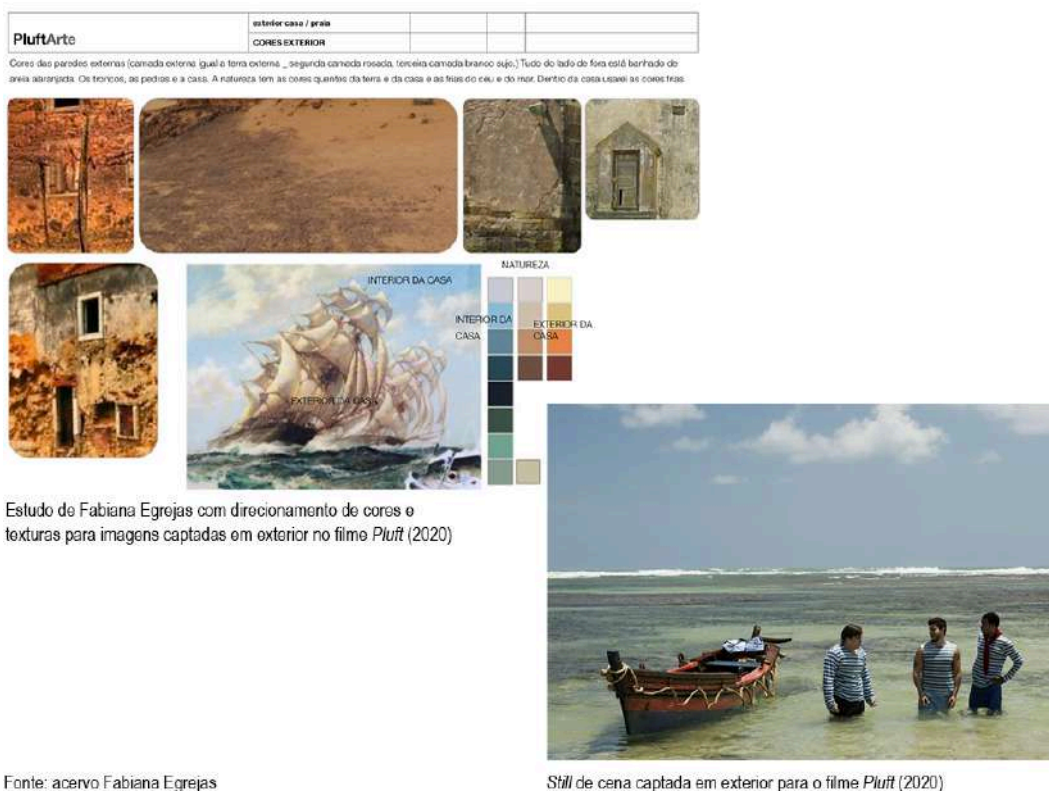


Figura 6 - Exemplo de Projeto de Direção de Arte da Diretora de Arte e Designer Fabiana Egrejas para o filme *Pluft* (Rosane Svartman, 2020), utilizando processos observados no Design.

O Diretor de Arte e também Designer, formado pela ESDI, Gualter Pupo Filho (informação verbal⁶), “identifica completamente o [seu] trabalho com o do Designer”. Pupo assimilou métodos em Design durante a sua formação acadêmica aprendendo a seguir uma sequência de etapas predeterminadas. “Você cria um esboço, um pré-projeto a partir de uma pesquisa e de uma conceituação (...), isso te traz uma segurança do que você vai precisar executar”, destaca Pupo relacionando “segurança” a aplicabilidade de métodos projetuais em Design nos seus trabalhos em Direção de Arte. Para Pupo, o “principal da Direção de Arte é tornar físico, real, um conceito abstrato”, e para suplantar plenamente o desafio, o Diretor de Arte segue processos estabelecidos na área do Design. Como podemos observar na figura 7, Pupo estabeleceu etapas calcadas em métodos utilizados na área do Design para materializar conceitos plásticos para o filme *Chatô* (Guilherme Fontes, 2015). Tendo como desafio transpor a atmosfera tropicalista de programas de auditório dos anos 1970 para a época do filme, Pupo recorreu ao universo

⁶ PUPO, Gualter. Design e Direção de Arte. Entrevista concedida a André Weller. Rio de Janeiro, dezembro de 2020. Arquivo mp3 (40 min.).

pictórico da artista Tarsila do Amaral, desenvolvendo croquis, plantas baixas, desenhos técnicos e perspectivas até a execução do cenário coerente com o seu Projeto de Direção de Arte e dentro do que chamou de “segurança”.

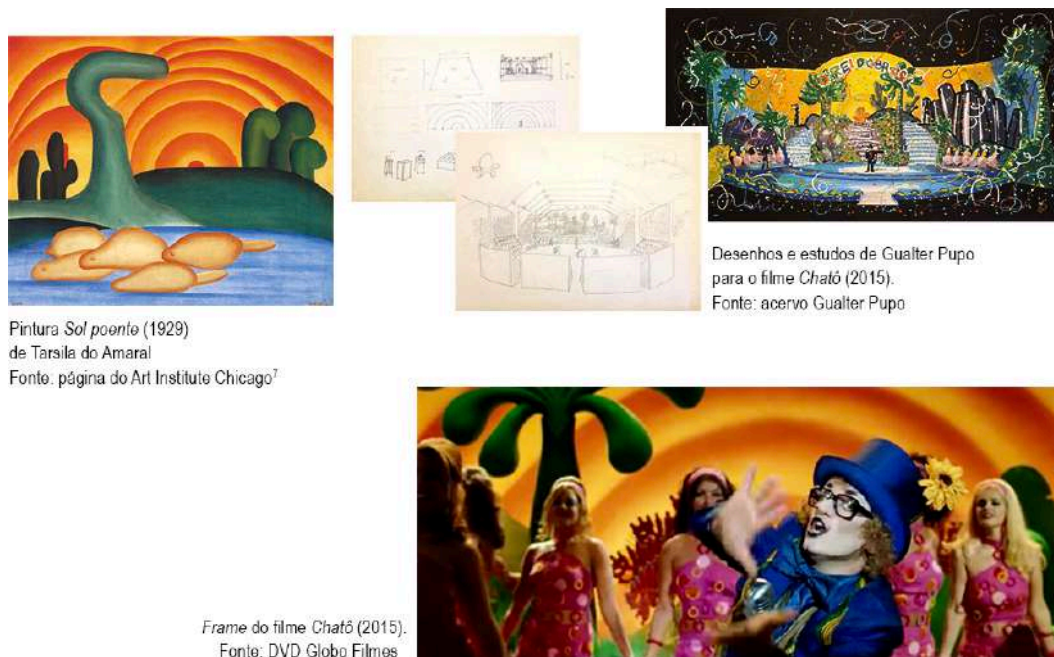


Figura 7 - Exemplo de etapas do processo do Diretor de Arte Gualter Pupo para o filme *Chatô* (Guilherme Fontes, 2015), que guarda apropriações de métodos projetuais em Design.

As práticas de Egredas e de Pupo parecem não só aproximar ainda mais as áreas do Design e da Direção de Arte como também criam uma nítida amálgama entre as duas áreas. Como resultado desse hibridismo, voltamos à utilização do termo Design de Produção para definir melhor a função desses profissionais. Para Pupo, “o raciocínio de como você vai desenvolver um projeto de audiovisual (...) vai além da Direção de Arte” e marca definitivamente o papel do Designer de Produção. Já Egredas, por sua vez, aponta a necessidade de “criar uma identidade visual mais ampla possível” em seus trabalhos se ocupando de construir e aplicar uma plasticidade coesa e coerente de forma mais holística. Ambos se utilizam de procedimentos advindos da área do Design para garantirem resultados estéticos em seus trabalhos, seja construindo cenários, direcionando a aplicação de efeitos nas etapas de pós-produção, nos créditos de abertura e peças promocionais, ou até ajudando a selecionar o *casting* de um filme. Em termos conceituais, tanto Egredas

⁷ Disponível em: <https://www.artic.edu/exhibitions/2345/tarsila-do-amaral-inventing-modern-art-in-brazil>

quanto Pupo exercem a Direção de Arte como Designers de Produção calcados em seus conhecimentos e formação em Design. Sobre essa sobreposição, Egrejas resume a definição de Direção de Arte: “é Design, mas Design para o Audiovisual”.

Egrejas e Pupo reforçam o maior comprometimento de Diretores de Arte/Designers com visões mais abrangente em seus trabalhos. Com um número cada vez maior de Diretores de Arte atuantes no cenário nacional com formação em Design, é mais frequente a utilização de processos comuns ao Design na execução de trabalhos de Direção de Arte. É possível, portanto, observar amostras da aplicabilidade de métodos projetuais em Design nos processos de trabalhos da Direção de Arte, desde a sua concepção, passando pelo projeto, até a materialização da visualidade. Com as devidas adaptações, processos em Design podem ajudar no desenvolvimento da Direção de Arte, aproximando ainda mais as áreas.

Muitas são as possibilidades de convergência entre os dois campos e há muito o que aprender sobre equivalências, polissemias e processos entre essas práticas. Não se trata, porém, de mera transposição de métodos, mas do cruzamento híbrido consciente entre áreas de conhecimento que possibilita o desenvolvimento de profissionais multidisciplinares mais comprometidos e flexíveis de forma criativa e inovadora. E para acelerar esse processo e diminuir resistências presentes entre as áreas do Design e da Direção de Arte, uma nova formação acadêmica deve ser pensada e elaborada, tema que será abordado no próximo capítulo dessa dissertação.

3

O Ensino da Direção de Arte no Brasil

Neste capítulo, apresentamos primeiramente um panorama do ensino de Direção de Arte no Brasil, a partir de um levantamento de práticas empregadas para classificação e análise nesta pesquisa. Em seguida destacamos uma forma de ensino desenvolvida pela Diretora de Arte Vera Hamburger, em *O Desenho do Espaço Cênico*, ressaltando características e resultados disponíveis em sua dissertação de Mestrado sobre o tema e de entrevista realizada com a autora. Na última parte do capítulo, abordamos o Tarô da Direção de Arte, dispositivo/metodologia criado pelo pesquisador para o ensino nesta área, apresentando sua elaboração e descrição.

3.1.

Práticas de Ensino

Para a melhor compreensão do contexto do ensino de Direção de Arte no Brasil, efetuou-se para esta pesquisa um levantamento histórico das atividades realizadas nesta área desde a década de 1990, além do recorte específico dos anos de 2019 a 2021. Apesar do material escasso encontrado, pode-se observar a constituição de iniciativas isoladas de ensino sem sistematização e emprego de metodologia fixa. Os resultados encontrados por este levantamento possuem naturezas múltiplas em termos de formatos num meio bastante dinâmico com busca de novas possibilidades de abordagens.

3.1.1.

Levantamento do Ensino de Direção de Arte no Brasil

As primeiras iniciativas de ensino de Direção de Arte no Brasil são de cerca de dez anos após a sua oficialização no país em 1985. A chamada fase de retomada do cinema brasileiro, a partir da segunda metade da década de 1990, alavancou iniciativas isoladas de ensino de Direção de Arte. Com este intuito, foram utilizados os mais variados espaços como escolas, centros culturais, fundações e teatros pelo país, e documentos como o catálogo da mostra *A Direção de Arte no cinema*

brasileiro (BUTRUCE, 2017, p. 147). Apesar da carência de conhecimentos básicos e de métodos e processos de trabalho na época, podemos destacar algumas destas iniciativas como a oferecida pela Escola Vídeo Fundação, no Rio de Janeiro em 2002, onde a Diretora de Arte Vera Hamburger iniciou suas práticas de ensino.

Apesar de embrionária, a iniciativa encontrou ressonância em outras atividades como as oferecidas pela recém inaugurada Academia Internacional de Cinema (AIC), com cursos de formação livre e técnico a partir de 2004 em São Paulo e, dez anos depois no Rio de Janeiro. Em Pernambuco, a Fundação Joaquim Nabuco promoveu em parceria com o Centro Audiovisual Norte-Nordeste (CANNE) uma série de atividades de ensino de Direção de Arte em 2008, sendo responsável pela formação de diversos profissionais da região. Em 2010, a Direção de Arte conquistou espaço no meio acadêmico, na graduação, com o Bacharelado em Direção de Arte da Universidade Federal de Goiás (UFG). No formato de MBA, o ensino na área foi oferecido pelo Programa de Pós Graduação em Direção de Arte para TV e Cinema da Universidade Estácio de Sá (UNESA), no Rio de Janeiro, e como curso de especialização *lato sensu* da Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo (ECA-USP), intitulado *Comunicação Visual e Direção de Arte*.

Um mapeamento de iniciativas de ensino de Direção de Arte no Brasil foi elaborado para esta pesquisa tendo como corte os anos de 2019 a 2021. Ao todo, foram identificados 26 cursos de naturezas distintas e oferecidos em nove cidades do Brasil por várias instituições. A duração dos cursos é bastante diversa. As ementas foram coletadas pela *internet*, em *sites* de instituições, ou chamadas promovidas no setor público por Prefeituras e Secretarias de Cultura e Educação. Os conteúdos das ementas apresentam, na maioria dos casos, descrições detalhadas da natureza dos cursos oferecidos, assim como as dinâmicas empregadas, constituindo-se em material valioso para classificação e análise do ensino da Direção de Arte no país como será apresentado a seguir e no formato de tabulação (Apêndice 7.1.).

3.1.2.

Classificação e Análise

Algumas variantes foram escolhidas para a classificação e análise dos cursos oferecidos no país durante o período determinado. Nas ementas coletadas,

identificou-se uma série de palavras-chave recorrentes utilizadas para determinar a natureza dos cursos. Agrupamos algumas delas associadas a termos como “introdução à Direção de Arte”, “aprenda conceitos básicos”, “aprofundamento conceitual”, “palestra” ou “ciclo de palestras” para classificar iniciativas mais teóricas. Já em cursos de natureza mais prática, identificou-se o uso das expressões “oficina”, “atividade” e “criação a partir do olhar”. Os termos “formação livre”, “educação continuada”, “especialização profissional”, “curso avançado” e “formação em Direção de Arte”, por sua vez, estão associados e designam cursos de formação completa, contemplando tanto exposições teóricas quanto atividades práticas. Um termo bastante recorrente nas ementas foi “colaboração”, o que indica a natureza multidisciplinar de alguns cursos, promovendo interação entre diferentes departamentos da área audiovisual, assim como “colaboração entre Arte e Figurino”, indicando cursos de natureza mais teórica.

Dos 26 cursos identificados, a maioria é de natureza teórica, totalizando 17 iniciativas. Os cursos que oferecem conteúdos tanto de forma teórica como em atividades práticas correspondem a menos de um terço deste total, contabilizando oito cursos. Apenas uma iniciativa tem sinalizada em sua ementa que se trata de atividade inteiramente prática. Os cursos teóricos podem ser divididos em subcategorias que correspondem ao formato empregado nas aulas, com os termos retirados das ementas: “estudos de caso” (2 cursos), “análise de filmes” (2) e “palestras”(2). No primeiro caso, o professor tem forte atuação no mercado de Direção de Arte com vasto portfólio profissional que é apresentado durante o curso. Identificou-se que os responsáveis por ministrarem os cursos teóricos apoiados na mostra e análise de filmes são em sua maioria profissionais com menos, ou nenhuma, atuação no mercado de Direção de Arte, geralmente professores ou críticos de cinema. Já o formato “palestras” promove a participação de diversos profissionais da área do Audiovisual com cada uma das apresentações correspondendo a uma aula dentro do “ciclo de palestras”. São profissionais das áreas de Cenografia, Figurino, Maquiagem, Roteiro, Storyboard, Direção de Fotografia e Produção, podendo ser complementados com outros profissionais relacionados a conteúdos mais teóricos, como História da Arte e História do Cinema.

Alguns cursos com atividades de natureza prática apresentam o termo “oficina” em suas ementas (3) e o mesmo número foi detectado em iniciativas que

promovem a “montagem de cenários” desenhados pelos próprios alunos em estúdio de gravação das instituições. Seis cursos promovem a “elaboração de Projeto de Direção de Arte” pelos alunos, caracterizando-se como iniciativas mais completas com conteúdos teórico e prático e formação mais aprofundada e de maior duração. O público alvo dos cursos, quando indicado, foi dividido em três grupos distintos bastante equilibrados em termos numéricos. Os mais abrangentes, compreendendo “principiantes e profissionais” (5), geralmente de natureza teórica e prática; “estudantes” (4), apresentando como ênfase a introdução à Direção de Arte; e “profissionais da área” (4), focado no aperfeiçoamento técnico com exercícios práticos. A carga horária dos cursos se mostrou bastante variada com cursos de curta duração (9), de 4 horas a 10 horas, geralmente no formato de palestra ou oficina, oferecidos esporadicamente por Instituições. Observou-se os cursos de duração média e longa, de 15 horas a 30 horas (6), e os de longa duração compreendendo curso de 40 horas a 69 horas (4). Esses últimos são cursos mais regulares, geralmente correspondendo a um período letivo de meio ano. Já cursos mais consistentes, são geralmente oferecidos no meio acadêmico, e podem variar de 96 horas até 120 horas (2), assim como outros cursos com mais de 120 horas (2).

No meio acadêmico, foram identificadas três disciplinas relacionadas a Direção de Arte: uma em curso de Educação Continuada e duas em curso de Graduação, sendo uma obrigatória da grade e outra optativa. A maioria dos cursos são oferecidos por iniciativas privadas em Instituições e Escolas (19), enquanto a minoria é resultado da promoção do poder público por meio de Prefeituras e Secretarias. Quanto à localização das Instituições identificadas que oferecem tais cursos, o eixo Rio-São Paulo detém mais da metade do total das amostras, com a maioria dos cursos oferecidos na capital paulista (11) seguidos da cidade do Rio de Janeiro (5). Fortaleza apresentou dois cursos, ambos promovidos pela Universidade Federal, enquanto as cidades de Goiânia, Bahia, Santos, Manaus, Porto Alegre e Alagoas sediaram um curso de Direção de Arte cada.

Vale ressaltar que o período estudado foi marcado pelo aumento significativo de cursos oferecidos de forma remota, ou *online*, devido ao isolamento social imposto pela pandemia mundial causada pela COVID-19. A partir de março de 2020, identificamos cinco cursos desta natureza anunciando uma tendência cada vez mais significativa. A descentralização dos cursos do eixo Rio-São Paulo e o maior número de alunos procedentes de diversas regiões do país são decorrentes da

mudança da natureza presencial para a remota nos cursos oferecidos. Este fato poderá impactar na pluralidade de profissionais, e de olhares, representativos no mercado brasileiro a médio e longo prazo. Outra característica significativa desta mudança, embora ainda tímida, é a oferta no Brasil de cursos de Direção de Arte oferecidos por Instituições de outros países, principalmente os de língua portuguesa, o que anuncia um aumento saudável na troca de conhecimentos entre culturas e mercados.

De uma maneira geral, a maioria dos cursos abordados foi identificada como de curta duração (4 horas a 10 horas), de natureza teórica e oferecidos por instituições privadas ainda muito concentradas no eixo Rio-São Paulo. Estas iniciativas não são regulares e são caracterizadas por não terem metodologias sistematizadas, mas são baseadas em sua maioria na exposição de trabalhos profissionais dos professores e mostra e análise de material filmico. Os conteúdos apresentados e descritos nas ementas discorrem, na maioria das vezes, sobre a história da Direção de Arte, apresentando obras audiovisuais icônicas na formação e trajetória da área, além de abordarem o funcionamento interno do departamento de Arte. Em relação a este último aspecto, muitas vezes o que é apresentado em aula não corresponde à realidade brasileira que o jovem Diretor de Arte irá encontrar em seus primeiros trabalhos no mercado.

A leitura, classificação e análise das ementas de curso de Direção de Arte no Brasil durante o período descrito apontam para um quadro ainda tímido, embora crescente, em relação à atual produção de Audiovisual no país. Em sua maioria, são iniciativas isoladas de curta duração que contemplam panoramas expositivos de introdução à área da Direção de Arte. Pela complexidade e diversidade da área, o ensino torna-se mais efetivo em cursos de maior duração que apresentam material teórico pertinente e espaço para o exercício de práticas que preparam alunos para uma maior reflexão sobre a área e para o trabalho profissional.

3.2.

O Desenho do Espaço Cênico, de Vera Império Hamburger

Dentre as iniciativas de ensino de Direção de Arte no Brasil levantadas, vale destacar o trabalho que a Diretora de Arte Vera Hamburger vem realizando nos últimos 20 anos. Formada pela Faculdade de Arquitetura e Urbanismo de São Paulo

(FAU SP), Hamburger iniciou sua carreira como cenógrafa e começou a assinar seus primeiros trabalhos como Diretora de Arte em meados dos anos 1990. Tendo a prática como principal escola, sentiu necessidade de discutir e ensinar o que aprendia no exercício profissional (informação verbal⁸). Em sua primeira experiência com o ensino de Direção de Arte, na Escola Vídeo Fundação em 2002, Hamburger relata que “na época, promovi uma oficina nos moldes tradicionais a partir de roteiros, e achei os resultados muito fracos, com as matérias de Direção de Arte banalizadas. Não era assim que eu queria dar aula”.

A partir de experimentações em uma série de outros cursos, como os oferecidos na Escola São Paulo e Barco, Hamburger experimentou fórmulas que não partiam de roteiros, libertando-se das práticas dos cursos de narrativas e concentrando seu foco na construção do espaço e da visualidade. “Somos viciados em definições pre-estabelecidas como representações (...) Minha ideia é que a pessoa se liberte desses vícios para poder entrar em contato com a sua própria percepção”.

Em 2013, ela ofereceu oficinas no Laboratório Interdisciplinar - Fronteiras Permeáveis, na Escola de Comunicação e Arte da Universidade de São Paulo (ECA SP) como disciplina optativa na grade do departamento de Cinema, Rádio e Televisão. A partir do convite para participar da 12ª Quadrienal de Cenografia de Praga com a dinâmica criada, Hamburger percebeu a potência da experiência proposta e a necessidade de se aprofundar mais no assunto. Ingressou no Programa de Pós Graduação em Artes Cênicas, da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, ECA, onde defendeu a dissertação de Mestrado, em 2014, intitulada *O Desenho do Espaço Cênico: da experiência vivencial à forma*. Na pesquisa, Hamburger parte, na época, da problematização do ensino na área do meio acadêmico:

“Apesar do papel da abrangência da Direção de Arte na produção da obra artística contemporânea, sua presença nos currículos universitários é deficiente. Matéria de caráter multidisciplinar, não encontra, na atual divisão de escolas de nível superior, espaço para que desenvolva um sistema pedagógico próprio.” (HAMBURGER, 2014, p.15b)

⁸ HAMBURGUER, Vera Império. O Corpo no Espaço Cênico. Entrevista concedida a André Weller. Rio de Janeiro, fevereiro de 2022. Arquivo mp3 (70 min.).

Tendo como principal premissa o trinômio “Corpo-Espaço-Tempo”, a autora propõe vivências experimentadas por alunos e a sua análise para a constituição de uma metodologia própria para o ensino de Direção de Arte. “Procurei registrar as práticas e ter o registro dos próprios praticantes em cadernos e depoimentos. Depois confrontei esses resultados com a teoria em que estava baseada”, diz a Diretora de Arte traçando sua linha de pesquisa (depoimento verbal).

Hamburguer reuniu parâmetros teóricos, centrados na experiência e na presença, e em bibliografia apoiada na reflexão de artistas sobre processos criativos e educacionais centrados em conhecimentos advindos principalmente da Escola *Staatliches-Bauhaus* (1914-1933) e de pensamentos de John Dewey (1859-1952) e U.H.Grumbrecht (1949). A partir deste arcabouço teórico, a pesquisadora abordou a Direção de Arte como “(...) a concepção do universo espacial e visual próprio a projetos artísticos que caracterizam-se pela imersão do corpo no espaço, alimentando-se essencialmente dessa convivência.” (HAMBURGER, 2014, p. 26b). Desta forma, são propostos exercícios para a formação artística que valorizam mais a percepção dos alunos a partir das suas próprias vivências do que referências externas e padronizações de métodos e regras profissionais para a criação.

Em sua Dissertação, Hamburguer aborda primeiramente matérias da Direção de Arte como a presença, o sentido e a multidisciplinaridade a partir do que chama de “produção da presença e a conformação de uma experiência estética” (HAMBURGUER, 2014, p. 13b). No segundo capítulo, o ensino é tratado como experiência, longe de parâmetros e regras pre-estabelecidas, numa condução orgânica para dissertação sobre a elaboração das oficinas propostas calcadas na corporalidade e na percepção.

No terceiro capítulo da Dissertação, Hamburguer apresenta a descrição da experiência de forma pormenorizada com amostras de trabalhos dos alunos e registros fotográficos dos encontros promovidos. Divididos em três módulos, os encontros são registrados em detalhe, alternando-se as ações de criação, vivência e observação. Em sete encontros de 4 horas cada, realizados em espaço neutro, a professora propõe inicialmente um “aquecimento” de 30 minutos focado no relaxamento corporal dos alunos. Em seguida, elementos construtivos são utilizados a cada aula para elaboração de obras coletivas ao final dos encontros. Hamburguer escolheu elementos “não nobres” para as práticas propostas, como fita crepe, caixas de papelão, barbante, tijolo, cacos de madeira, tecido e até o próprio

corpo dos alunos, que exercitam conceitos básicos relacionados a elementos formais da visualidade como ponto, linha e espaço.

A partir da apreensão pela turma sensibilizada pelo olhar e pela construção do corpo no espaço, Hamburger orienta os alunos para a observação, registro e intervenção num ambiente específico num total de 25 horas de atividades. Na prática estudada, os alunos saem do espaço neutro do laboratório para o território urbano, explorando a Galeria Flórida, localizada na Rua Augusta, Jardim Paulista de São Paulo. Neste espaço múltiplo e característico da capital paulistana, as turmas, munidas de blocos de desenho, câmeras fotográficas e outros materiais de apoio, partem do exercício de reconhecimento do lugar, passando pelas múltiplas formas de representação, até a construção de intervenções propostas para o espaço.

O último módulo é constituído de cinco encontros para exposição de material teórico pertinente à introdução à Direção de Arte, destacando-se seu papel e abrangência, além da exposição de processos para elaboração de projetos cinematográficos. É quando se dá o fechamento do curso propondo-se uma reflexão sobre as atividades realizadas.

Hamburger encontrou em sua prática um caminho para sensibilizar os alunos dentro do trinômio “Corpo-Espaço-Tempo”. Primeiro em espaço controlado e neutro com elementos simples, para na sequência colocá-los num território complexo com muitas variáveis, para finalmente apresentar material teórico da Direção de Arte. A forma gradativa da dinâmica do curso, contruído de forma a preparar o aluno para transformar o espaço de forma consciente e consistente, é um dos diferenciais do curso de Hamburger. “A gente está procurando um jeito novo de ensinar” (informação verbal), diz Hamburger que vem abrindo um importante capítulo para a elaboração de uma metodologia para a Direção de Arte, calcada no prazer da descoberta e formando uma geração de novos Diretores de Arte.

3.3.

O Tarô da Direção de Arte

Antes de apresentar a elaboração e descrição da prática do Tarô da Direção de Arte, acompanhadas de exemplo elucidativo neste mesmo capítulo, abre-se espaço para a dissertação de aspectos do Jogo do Tarô, especificamente o Tarô de Marselha. Destaca-se a importância desta prática secular como dispositivo para processos criativos com o intuito de ajudar a entender melhor a feitura e as dinâmicas propostas pelo Tarô da Direção de Arte.

3.3.1.

O Tarô como dispositivo para processos criativos

Com mais de seis séculos de existência, o Tarô é um baralho de cartas de origem misteriosa e desconhecida, constituindo-se como antepassado direto das modernas cartas de jogar (NICHOLS, 2007, p. 9). Representa uma tradição oracular inerente à humanidade para compreensão do mundo que nos cerca, nossas relações e individualidade. As numerosas visões e revisões inspiradas pela sua simbologia pictórica, que demonstram o poder de ativar a imaginação, são foco de estudo desta pesquisa, assim como as experiências vivenciadas como forma de ampliação de conhecimentos. Os processos do Tarô são desencadeados por meio de figuras, os Trunfos, (*Atouts*, ou Arcanos Maiores) representados por 22 cartas que não pertencem a nenhum dos naipes (NICHOLS, 2007, p. 43). Possuem imagens de figuras intrigantes como “O Mago”, “A Imperatriz”, “O Enamorado”, “A Justiça”, “O Enforcado” e “A Lua”. Os Trunfos possuem numeração de 1 a 21 e formam três fileiras horizontais de sete cartas cada uma. “O Louco” é o zero e não tem posição fixa, representando o vagabundo e o aspecto inconsciente.

Como uma das representações mais antigas e populares, o Tarô de Marselha apresenta figuras nas cartas com um caráter mais alegórico do que simbólico ilustrando conceitos verbalizados. Desta forma, “a Suma Sacerdotisa” representa a virgem; “o Imperador e a Imperatriz”, o pai e a mãe; e “o Velho Sábio” o guru. Figuras também representam algumas ações, determinantes nas interpretações do Tarô, como “A Roda da Fortuna” operando além das nossas forças; “O Eremita”

segurando a lanterna e ajudando o herói em sua trajetória; e “A Morte” que sempre nos indica um recomeço.

Arrumados em sequência, as cartas sugerem contar uma história pela imagem a ser decifrada, como um texto pictórico mudo que sintetiza experiências a serem interpretadas. Em fileiras e colunas pre-determinadas, ou no formato de uma grande cruz, as 22 cartas com as figuras dos Trunfos estabelecem um diagrama, ou mapa, a ser percorrido através da interpretação das imagens e das casas que ocupam, cada uma delas com uma simbologia.



Figura 8 - Diagrama (Arthur Edward Waite, 1910). Fonte *The Pictorial Key to the Tarot*

Estas múltiplas configurações estabelecem a jornada do Herói de onde são partilhadas experiências a partir do cruzamento com outros personagens encontrados no percurso. Nesse sentido, os Trunfos são detentores de projeções⁹, como numa pintura, interpretados como ganchos para a imaginação (NICHOLS, 2007, p. 37).

Para Carl Jung, as imagens do Tarô não se apresentam de maneira lógica, como categorias intelectuais, como um modo de sistematização de experiências do

⁹ Projeção é um processo inconsciente da Psicologia onde vemos nas pessoas, objetos e acontecimentos tendências, características, potencialidades e deficiências que, na verdade, são nossas.

mundo não verbal. Os Trunfos representam simbolicamente, como “escaninhos convenientes para organizar experiências psíquicas” (NICHOLS, 2007, p. 23), as forças instintuais que operam de modo autônomo na psiquê, o que Jung chamou de arquétipos. Como trampolins para a imaginação, o Tarô nos ajuda a descobrir caminhos como centelhas da percepção.

O Tarô funcionou, portanto, como inspiração para a elaboração do Tarô da Direção de Arte, por apresentar processos de interpretação e criação pessoais de forma reveladora. O Tarô, como disparador para processos criativos, caracteriza-se como uma dinâmica, uma forma de traçar primeiras impressões. Uma maneira de aquecer a imaginação para potencializar práticas para ensinos relacionadas a expressões artísticas, como a Direção de Arte. O Tarô de Marselha guarda ainda uma analogia com mitos, contos de fadas, dramas, quadros e acontecimentos históricos, nos transportando para épocas e regiões distantes, prática constante no trabalho da Direção de Arte em conceber e materializar universos imagéticos tão diversos quanto surpreendentes.

O caráter interpretativo do Tarô de Marselha, onde “cada pessoa encontrará seu próprio jeito de lidar com as figuras” (NICHOLS, 2007, p. 35), serve de estímulo para a elaboração de práticas de ensino relacionadas à criação artística. No Tarô da Direção de Arte, cartas com os mesmos conteúdos são capazes de disparar processos criativos totalmente diferentes observados nos resultados alcançados. É, portanto, a pluralidade e a riqueza das interpretações presentes no trabalho da Direção de Arte uma tônica para práticas de ensino da área sempre respeitando as individualidades.

Como veremos na descrição do Tarô da Direção de Arte, as cartas deste baralho possuem conteúdo estritamente verbal contendo a escrita de perguntas como disparadoras para processos de construções imagéticas. No caminho inverso, as cartas do Tarô de Marselha apresentam somente imagens que desencadeiam narrativas que serão interpretadas e verbalizadas. Em ambos os processos, a riqueza das transposições oferece o exercício do olhar com a força da imaginação com uma dinâmica propícia ao conhecimento e a aprendizagem. Vale ressaltar também que tanto o Tarô como o Tarô da Direção de Arte são ferramentas para a produção de combinações “frescas” e novas, num processo de montagem que reúne o saber fazer, ver e ouvir.

Ao longo de sua história, o Tarô suscitou curiosidade e continua a instigar

a imaginação de todos. Para a elaboração do Tarô da Direção de Arte, que veremos a seguir, a incorporação deste sistema secular procurou provocar nos alunos do curso este interesse, associando a prática mística com a Direção de Arte. De fato, podemos observar técnicas simples para estimular ideias, como a Imaginação Sociológica cunhada por Wright Mills (1916-1962). Para o sociólogo, a combinação lúdica de ideias inesperadas em classificações cruzadas funciona como acelerador de *insights* para a criação (MILLS, 2009, p.16). No caso do Tarô da Direção de Arte, extremos como o “Tarô” e a “Direção de Arte” apresentam variedades de pontos de vista, provocando a curiosidade e disparando processos criativos propícios ao ensino da Direção de Arte.

3.3.2.

A elaboração do Tarô da Direção de Arte

Para que o trabalho da Direção de Arte seja efetivo, é necessário que toda a equipe envolvida compreenda a concepção visual de uma obra de forma clara e organizada, possibilitando sua realização de acordo com ideias visuais propostas. O Projeto de Direção de Arte é o espaço para apresentar a concepção geral filmica e as suas aplicações. A partir de expressões visuais, formas plásticas e arquitetônicas que o projeto é mostrado com seus elementos formais indicadore. Com a utilização de um conceito geral sugerido, referências específicas, representações em croquis, plantas baixas, vistas frontais e cortes, a paleta de cores e amostras de texturas empregadas, até a criação de imagens representativas de ideias, seja a partir da manipulação de imagens digitalmente, ou de outras técnicas como desenho, pintura e a colagem. Assim, o Projeto de Direção de Arte é uma valiosa ferramenta que permite mostrar o partido estético adotado, no âmbito mais geral da obra, e as diferentes ambiências tratadas. O seu entendimento é imprescindível para que esses universos imagéticos sejam trabalhados pela Direção de Arte de forma coesa.

A elaboração do Tarô da Direção de Arte tem como premissa propor aos alunos que façam seus próprios Projetos de Direção de Arte, estimulando um aprendizado prático e efetivo com um objetivo claro. O aluno tem a oportunidade de buscar informações e ideias exercitando suas observações através de

experimentações e reflexões. Esta prática é potencializada de forma lúdica quando aplicada no formato de jogo. Segundo as autoras da pesquisa *Jogos em situações de ensino-aprendizagem: uma discussão a partir da visão de alguns professores* (2016), o uso de jogos em sala de aula contribui para a autonomia dos alunos por meio do prazer e do desafio e “(...) a experiência construída e vivida por meio do prazer pode possibilitar o encontro com aprendizagens e com o desenvolvimento de habilidades.” (REIS; NOVAES, 2016, p. 11)

Com este intuito, a escolha dos temas para cada Projeto de Direção de Arte trabalhado pelos alunos se dá através de sorteio de perguntas e respostas no formato de cartas do baralho do Tarô da Direção de Arte. Cada pergunta consiste em indicadores de ambientes acompanhados de corte temporal e espacial: “o que?”, “onde?” e “quando?”. A importância destes disparadores é confirmada por Lobrutto: “o roteiro informará onde e quando a história se passa, mas isso é apenas o começo.” (LOBRUTTO, 2002, p. 52, tradução nossa¹⁰), reiterando que quanto mais marcadas forem as ideias do lugar e do tempo no filme, mais profundidade a história ganha, definindo desta forma estas variáveis:

Período - Quando a história acontece? Qual é o ponto de vista em relação ao período? É realista ou estilizado?

Região - Onde se passa a história? Discuta os locais, o humor e a atmosfera dos ambientes e os estilos pessoais das pessoas que moram lá.” (LOBRUTTO, 2002, p. 66, tradução nossa¹¹)

Para Débora Butruce, esse entendimento é fundamental como ponto de partida e detonador de processos de criação no trabalho da Direção de Arte:

Para a Direção de Arte, o roteiro cinematográfico também se constituirá como um primeiro dado na elaboração de referências visuais, principalmente para uma primeira localização no espaço e no tempo, já que este acaba por instituir uma das formas iniciais para a comunicação de ideias potencialmente visuais. (BUTRUCE, 2005, p. 45)

Desta forma, o aluno exercita com a prática do Tarô da Direção de Arte a construção do Projeto de Direção de Arte a partir de cortes temáticos e norteadores

¹⁰ the screenplay will inform about where and when the story takes place, but that's only the beginning.

¹¹ Period - When does the story take place? What's the point of view toward the period? Is it realistic or stylized?

Region - Where does the story take place? Discuss the locations, mood, and atmosphere of the environments, and the personal styles of the people who reside there.

de suas práticas em sala de aula durante todo o curso. A cada aula, de forma progressiva, os alunos apresentam suas descobertas para a turma, apropriando-se dos conteúdos elencados sempre no formato de “sala de aula invertida” (BERGMANN; SAMS, 2007), onde cada aluno é desafiado a produzir seu próprio conhecimento e apresenta-lo para a turma, num processo de autonomia como prática de educação. Esta premissa da prática do Tarô da Direção de Arte encontra como base algumas linhas de ensino. É o caso das Metodologias Ativas, práticas que começaram a ser delineadas a partir da década de 1970 nas Universidades de Stanford, Harvard e MIT em disciplinas de ciências exatas e, posteriormente, nas áreas das ciências humanas. A partir dos anos 1980 nos Estados Unidos, as Metodologias Ativas ganharam mais força com a constatação de que os estudantes assimilavam muito pouco os conhecimentos oferecidos pela forma tradicional de ensino. O hábito dominante do professor que fala e do estudante que escuta nas escolas e universidades norte-americanas era colocado em questão (BELTRÃO, 2017). Através de ampla pesquisa e discussão sobre novos rumos da educação no país, chegou-se à conclusão de que

“(...) os alunos devem fazer mais do que ouvir: eles devem ler, escrever, discutir ou se envolver na solução de problemas. Mais importante, para estar ativamente envolvido, os alunos devem se engajar em tarefas de pensamento de ordem superior como análise, síntese e avaliação. Dentro desse contexto, propõe-se que estratégias que envolvam os alunos em fazer coisas sobre o que estão fazendo.” (BONWELL; EISON, 1991, p. 5, tradução nossa¹²)

Podemos criar relações entre a prática do Tarô da Direção de Arte e o conjunto de dinâmicas propostas pelas Metodologias Ativas, baseadas no interesse dos alunos numa concepção mais dinâmica a partir de didáticas inovadoras e centradas no aluno, tanto na escolha dos conteúdos como na elaboração das aulas. Como uma mola mestra que impulsiona os estudantes, as Metodologias Ativas trabalham com estratégias para o Aprendizado Significativo, organizado por L. Dee Fink (1940) em seis categorias, que interligadas são fundamentais para o sucesso da prática: conceito-chave (o que precisa ser aprendido); aplicação (solução de

¹² (...) students must do more than listen: They must read, write, discuss, or be engaged in solving problems. Most important, to be actively involved, students must engage in such higher-order thinking tasks as analysis, synthesis, and evaluation. Within this context, it is proposed that strategies involving students in doing things about they are doing.

problemas); integração (identificação de relações); autor-realização (reconhecimento em si); importar-se (revisão de valores); e aprender a aprender (autonomia do aluno), (FINK, 2003). Assim, as aulas precisam criar estratégias para a compreensão de conceitos-chave partindo de problemas propostos onde o aluno precisa buscar soluções: um agente de transformações capaz de visualizar diferentes resultados para adquirir novos conhecimentos. Estes processos podem ser identificados na elaboração do Tarô da Direção de Arte:

Conceito-chave – O aluno sabe claramente o que precisa aprender: os elementos formais da Direção de Arte contidos no Projeto que ele irá elaborar.

Aplicação – A partir desta compreensão, o aluno tem as ferramentas para desenvolver o seu próprio Projeto de Direção de Arte procurando solucionar problemas encontrados.

Integração – Pela natureza multidisciplinar da Direção de Arte, o aluno consegue identificar relações entre outras matérias e áreas de conhecimento.

Auto-realização – Ao elaborar o seu próprio Projeto e apresentar para a turma, o aluno reconhece que aprendeu algo efetivamente.

Importar-se – Exercitando elementos formais da Direção de Arte no Projeto, o aluno tem a possibilidade de rever valores e descobrir novos interesses.

Aprender a aprender – Ao realizar o seu Projeto de Direção de Arte, o aluno ganha autonomia escolhendo o que ele realmente quer aprender, aprofundando-se em áreas de seu interesse.

A valorização para que os estudantes vejam sentido no que estão aprendendo é uma das premissas na elaboração do Tarô da Direção de Arte, potencializando o ensino com alunos mais motivados e predispostos à prática desenvolvida. “Isso acontece porque os alunos se tornam cocriadores de sua própria aprendizagem, a aprendizagem pretendida tem maior significado e os alunos recebem uma gama mas ampla de ferramentas para criar essa aprendizagem (...)” (FINK, 2003, p. 6, tradução nossa¹³). Na elaboração da prática apresentada, está presente como tônica o entendimento da educação como criação de possibilidades

¹³ (...) This happens because students become co-creators of their own learning, the intend learning has greater meaning, and students are given a wider range of tools to create this learning.

na construção do saber e não como mera transferência de conhecimentos, como ensina Paulo Freire em sua obra *Pedagogia da Autonomia* (1996): “aprender é uma aventura criadora, algo, por isso mesmo, muito mais rico do que meramente repetir a lição dada. Aprender para nós é construir, reconstruir, constatar para mudar, o que não se faz sem abertura ao risco e à aventura do espírito.” (FREIRE, 1996, p. 28)

3.3.3.

Descrição do Tarô da Direção de Arte

Aplicado no formato de jogo oracular, o Tarô da Direção de Arte funciona como um dispositivo apresentando temas a serem trabalhados pelos alunos. Três perguntas estão contidas em cada uma das cartas do baralho com os seguintes indicadores de ambiente com corte temporal e espacial:

O QUE? - Indica o que é tratado no evento

ONDE? - Em que local o evento acontece

QUANDO? - Em que época se dá o evento



Figura 9 - Cartas do Tarô da Direção de Arte (André Weller, 2020). Fonte: acervo do autor.

A partir do sorteio das cartas, cada aluno elabora seu próprio Projeto de Direção de Arte utilizando elementos formais comuns à área. O aluno sorteado com a carta com a imagem do coringa, com a inscrição “Direção”, ficará livre para escolher o seu próprio tema, indicando tanto o que irá elaborar, como onde e quando de acordo com sua preferência. Como ponto de partida para essa construção, solicita-se que os alunos apresentem conceitos multisensoriais relativos aos temas sorteados. Com o intuito de alcançar melhores resultados, os alunos são incentivados a realizarem esta primeira etapa sem reconhecimento apurado, ou análise pormenorizada. Neste sentido, espera-se que o aluno não restrinja seu tema a mera materialização dos conteúdos da carta sorteada, mas que realize um levantamento de ideias e que apresente o tema de forma particular, original e inventiva. Para obter maior familiaridade com os assuntos abordados, é sugerido que a turma realize e apresente no próximo encontro uma breve pesquisa histórica sobre os locais nos períodos indicados nas cartas.

Após apresentarem seus conceitos visuais e pesquisa histórica para a turma, os alunos propõem referências imagéticas que determinarão suas construções para o trabalho proposto. Suas ideias, antes expressas por meio de conceitos, começam a ganhar forma a partir da seleção de referências diretas aos temas sorteados nas cartas do baralho do Tarô da Direção de Arte. Elementos formais da área da Direção de Arte são apresentados como suporte para ajudar na construção dos universos propostos. Paletas de cores, organização de texturas, padrões gráficos, imagens de ambientações, climas e estilos de tratamento, além da exposição de famílias de objetos escolhidos para compor os cenários são algumas das ferramentas experimentadas pelos alunos.

Ao elaborarem o conceito visual e organizarem suas próprias referências, é solicitado aos alunos a construção de uma nova imagem particularizada que sintetize todo o seu processo de trabalho. Para isso, os alunos são orientados a escolherem a imagem de um determinado local, físico ou digital, para a elaboração dos ambientes determinados. A esta imagem base são acrescentados elementos pertinentes aos conceitos e referências apresentados anteriormente. Na última etapa do processo, a turma é apresentada a técnicas de manipulação de imagem, especificamente com o programa *Photoshop* (Adobe). A partir da operação direta com o *software*, os alunos trabalham as camadas em suas composições digitais acrescentando texturas, cores, padrões e imagens de objetos selecionados por eles

durante o curso. Após a imagem concluída, elaboram uma apresentação contendo todo o processo experimentado, da conceituação até a imagem final produzida, para utilizarem como narrativa em suas exposições no formato de *pitching*¹⁴. As apresentações dos alunos, com sete minutos de duração, são realizadas perante uma banca, formada pelo professor e mais dois convidados externos, responsáveis pela avaliação. Todos os membros da banca expoe suas observações sobre as apresentações dos alunos, abordando itens como apropriação, inventividade, coerência e execução. Ao final das observações, cada aluno pode se manifestar em relação as observações realizadas pela banca, que servirão como base para os conceitos finais apresentados na conclusão do curso do Tarô da Direção de Arte.

3.3.3.1

Exemplo: o Almojarifado Uruguaio

Para exemplificação da dinâmica do Tarô da Direção de Arte, segue um passo a passo a partir de amostra de aluno do curso técnico de Direção de Arte *Film Works* módulo II, oferecido pela AIC do Rio de Janeiro, no primeiro semestre do ano de 2020. Na primeira aula, após apresentar a dinâmica da prática do Tarô da Direção de Arte, as cartas do baralho foram sorteadas pela turma. O aluno foi contemplado com uma delas contendo as seguintes informações:

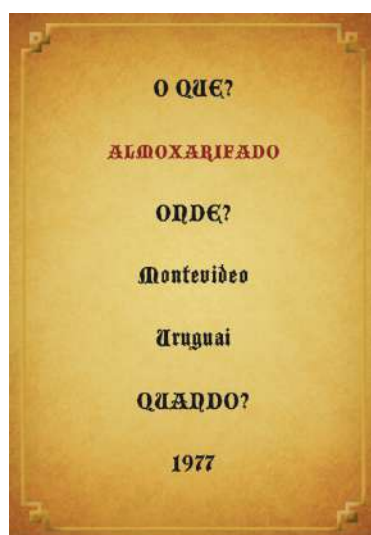


Figura 10 - Carta sorteadada do Tarô da Direção de Arte (André Weller, 2020). Fonte: acervo do autor.

¹⁴ Exposição utilizada na venda de obras audiovisuais de forma clara, objetiva e convincente (N.A.).

O aluno ficou bastante intrigado e, ao mesmo tempo, sentiu-se desafiado com as informações contidas em sua carta. Ao ser perguntado sobre o seu conteúdo, comunicou que não tinha conhecimento sobre o que se passava no país na época indicada e que sequer conhecia o significado da palavra “almoxarifado”. Depois de todos relatarem suas primeiras impressões sobre as cartas sorteadas, foi solicitado para o próximo encontro que os alunos apresentassem uma breve pesquisa histórica, além de conceitos a respeito dos temas sorteados. Na aula seguinte, o aluno estava orgulhoso quando apresentou a sua pesquisa sobre o tema da sua carta do Tarô da Direção de Arte. Na sua apresentação, mostrou conhecimento sobre o significado da palavra “almoxarifado”. Com bastante propriedade, o aluno apresentou sua pesquisa sobre o Uruguai durante o regime ditatorial militar, destacando fatos históricos acontecidos no país durante o período.

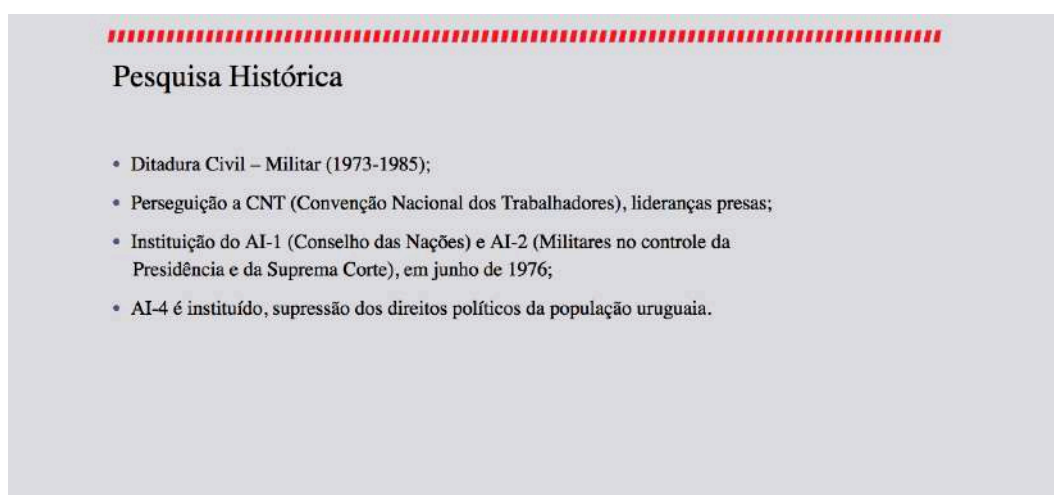


Figura 11 - Apresentação de aluno (2020, slide 2). Fonte: acervo do autor.

A pesquisa histórica realizada foi importante para que o aluno tivesse o entendimento do universo proposto pela carta. Ao organizar a apresentação, ele pode se apropriar melhor dos assuntos abordados possibilitando que elaborasse com desenvoltura seus próprios conhecimentos a respeito de fatos que antes desconhecia. Ao reconhecer o ano de 1977 em Montevideu como o período do regime ditatorial no país da América do Sul, o aluno começou a estabelecer uma série de conexões para chegar a conceitos próprios. À ideia de almoxarifado, comumente associado ao arquivamento e ao trabalho burocrático, foi adicionado outro conceito. Para isso, o aluno apresentou o conceito da “banalidade do mal” no

livro *Eichmann em Jerusalém - um relato sobre a banalidade do mal*¹⁵ (ARENDT, 1999). Ao tomar conhecimento do curso da ditadura militar no Uruguai durante o período especificado pela carta, o aluno evocou o termo de Arendt para caracterizar a atmosfera predominante no país durante esse período, qualificando o almoxarifado a ser elaborado por ele. Para representar visualmente a formulação da autora, o aluno apresentou a ilustração de Daniel Zender (*The New Yorker*, 1964) com o desenho do general de perfil. No centro da ilustração, podemos observar que a haste do óculos se funde ao portal e trilho de trem em perspectiva referente ao campo de concentração de Auschwitz-Birkenau, representando um direcionamento para “dentro” da mente do nazista.



Figura 12 - Apresentação de aluno (2020, slide 3). Fonte: acervo do autor.

Ainda como conceito, o aluno escolheu outra representação a partir da seleção da obra *Guernica* (PICASSO, 1937), associando o período franquista com o regime ditatorial uruguaio. Embora os períodos não guardem uma relação histórica de causalidade, o aluno optou pelo uso da obra como um conceito atemporal e universal retratando de forma artística os horrores da guerra civil.

¹⁵ Hannah Arendt relatou o julgamento do general nazista Eichmann, um triste burocrata que na época teria alegado estar apenas cumprindo ordens, sem ter ideia da magnitude de seus atos, cunhando o termo “banalização do mal” (ARENT, 1999).

Referência estética



Figura 13 - Apresentação de aluno (2020, *slide 4*). Fonte: acervo do autor.

Depois de fechado os conceitos escolhidos, o aluno selecionou uma série de referências diretas à carta sorteada. Após uma triagem de imagens, algumas fotografias foram apresentadas como síntese do universo elaborado pelo aluno. A imagem de referência escolhida ressalta aspectos cênicos a serem incorporados ao trabalho. Com iluminação bem marcada em contraluz e focos de pino, a imagem do galpão apresentada mantém relação com uma estética de espetáculo teatral.

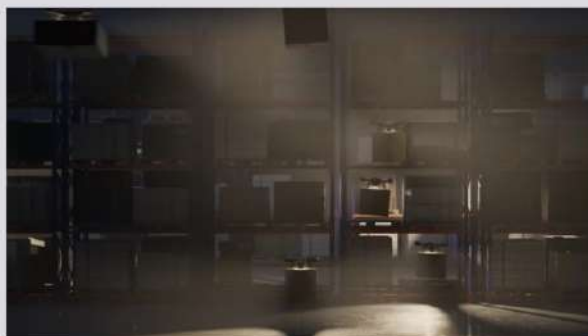


Figura 14 - Apresentação de aluno (2020, *slide 5*). Fonte: acervo do autor.

Após definir os conceitos e referências diretas do seu Projeto de Direção de Arte, o aluno começou a escolher opções que serviriam de locação para a construção da sua imagem final. A fotografia apresentada foi a de um túnel subterrâneo na cidade de Guernica construído no período da guerra civil espanhola. Mesmo com o bombardeio do local, o mesmo que inspirou Picasso a fazer a pintura,

a construção manteve-se intacta. Ao escolher a fotografia da locação, o aluno reforçou semelhanças com o conceito visual apresentado anteriormente, a ilustração de Zender para o livro de Arendt, com a forte presença do ponto de fuga ressaltado pela perspectiva da fotografia. Também a imagem do túnel mantém similaridades com a orelha do general na ilustração. Por fim, a escolha do túnel subterrâneo como locação evocou, para o aluno, a existência de “algo escondido e longe dos olhos”, numa analogia a objetos e documentos guardados no almoxarifado durante o período escuso e sombrio da ditadura militar no Uruguai.



Figura 15 - Apresentação de aluno (2020, slide 6). Fonte: acervo do autor.

Na sequência, o aluno experimentou através de programa de manipulação de imagem *Photoshop*, sobrepor outro conceito abordado, a imagem do quadro *Guernica*, na fotografia do túnel escolhido como locação. Com uso do filtro *Multiply*, o resultado alcançado foi a utilização do conceito como textura nas paredes do ambiente que passariam a ambientar o almoxarifado.



Figura 16 - Apresentação de aluno (2020, *slide 7*). Fonte: acervo do autor.

Para avançar na construção da sua imagem final, o aluno selecionou imagens na *internet* para adicionar à foto base escolhida “recortando”, inserindo e ajustando as figuras com o auxílio do programa *Photoshop*. Notamos que o aluno escolheu imagens representativas do universo proposto, apropriadas aos conceitos apresentados, tais como o quepe militar (em referência ao regime ditatorial vigente na época), a cor azul celeste (símbolo cromático do próprio país em questão) e estantes com arquivos (representando o almoxarifado em si).





Figura 17 - Apresentação de aluno (2020, *slides 8 e 9*). Fonte: acervo do autor.

Como resultado de todo o processo, o aluno apresentou para a banca seu Projeto de Direção de Arte a partir da carta sorteada do baralho do Tarô da Direção de Arte. Todas as etapas do trabalho foram descritas pelo aluno enquanto mostrava as imagens selecionadas e elaboradas para a construção de um universo próprio e específico. Na imagem final apresentada, podemos notar aspectos trabalhados anteriormente pelo aluno, como a presença da cor azul celeste na passareira adicionada ao piso e o quepe militar sobre a poça vermelha. Uma única fonte de luz, a lâmpada posicionada no alto em primeiro plano, faz referência direta a criação de Picasso se contrapondo à escuridão ao fundo da imagem, numa alusão ao período sombrio que atravessou o Uruguai.



Figura 18 - Apresentação de aluno (2020, *slide 10*). Fonte: acervo do autor

4. Pesquisa de Campo

Este capítulo contém a descrição em sala de aula das aplicações do Tarô da Direção de Arte a partir de diferentes práticas, públicos e durações. O formato escolhido foi o de diário elaborado pelo pesquisador/professor no formato de pesquisa-ação, relatando as dinâmicas propostas e o desenvolvimento dos alunos a cada aula. Esta vivência é enriquecida com exemplos de material iconográfico apresentado pelo professor para a turma, com amostras de trabalhos de alunos e registros das atividades. Na sequência, o capítulo apresenta questionário aplicado aos alunos do curso a respeito da prática do Tarô da Direção, as respostas obtidas e a análise dos resultados alcançados com considerações parciais.

4.1.

Descrição dos Processos

4.1.1.

Curso de Extensão em Direção de Arte na AIC

O curso foi ministrado na Academia Internacional de Cinema do Rio de Janeiro entre os meses de agosto e novembro de 2021 com 23 encontros de 3 horas cada (69 horas no total) sempre às segundas-feiras e quartas-feiras das 19h às 22h. O público de 12 alunos era formado em sua maioria por profissionais de diversas áreas afins, como Design, Arquitetura, Decoração de Interiores e Audiovisual, interessados em exercer o ofício da Direção de Arte. Os encontros foram de natureza híbrida, sendo as primeiras seis aulas de forma remota e as restantes presenciais.

4.1.1.1.

Proposta do curso

Curso para todos os interessados na área de Direção de Arte, dividido em três módulos complementares. O primeiro módulo, de caráter teórico, se desenvolve

a partir do ensino de conceitos básicos como forma e cor, aspectos históricos e intrínsecos da Direção de Arte e exposição de estudos de caso do portfólio profissional do professor. No segundo módulo, os alunos elaboraram seus próprios Projetos de Direção de Arte em exercícios práticos, aplicando e desenvolvendo elementos formais da área como conceitos, referências, paletas de cores e texturas, representações gráficas e manipulação de imagens. A cada aula, os alunos apresentam os resultados obtidos durante os processos numa troca direta com o professor. Ainda nesse módulo, os alunos constroem conjuntamente um cenário em estúdio participando ativamente de todas as etapas, da criação até a gravação de um filme no formato de curta-metragem ambientado no cenário concebido e contruído. O terceiro e último módulo propõe conversas com diversos profissionais de outros departamentos que colaboram diretamente com o trabalho da Direção de Arte. Chefes de departamento da Direção, Cenografia, Figurino e Caracterização apresentam seus trabalhos e promovem trocas com os alunos.

EMENTA: Teoria e prática da Direção de Arte. Conceitos básicos intrínsecos da Direção de Arte. Forma, cor, aspectos históricos, referências, paletas de cor, texturas. Representações gráficas, manipulação de imagens. Exercícios práticos.

OBJETIVOS: Desenvolver a capacidade criativa e imaginativa dos alunos para a Direção de Arte de forma lúdica, a partir do Tarô da Direção de Arte. Promover o entendimento da educação como criação de possibilidades na construção do saber e a autonomia dos alunos. Estimular nos alunos a revisão de valores e descoberta de novos interesses.

PLANEJAMENTO:

Aula 01 - Apresentação do professor e dos alunos da turma e dinâmica

Aula 02 - Exercício a partir de *frames* de filmes realizado pela turma

Aula 03 - Apresentação de conceitos de forma e cor para a turma

Aula 04 e 05 - Estudo de Casos do portfólio do professor

Aula 06 - Estudo de Casos do portfólio e sorteio do Tarô da Direção de Arte

Aula 07 e 08 - Apresentação de conceito, pesquisa e locação a partir do Tarô

Aula 09 e 10 - Manipulação de imagens utilizando programa digital, no caso o Photoshop, a partir do Tarô

- Aula 11** - Montagem de Projeto de Direção de Arte a partir do Tarô
- Aula 12 e 13** - Apresentação de Projetos de Direção de Arte a partir do Tarô
- Aula 14** - Leitura e discussão de conto para oficina
- Aula 15** - Apresentação dos Projetos de Direção de Arte a partir do conto
- Aula 16** - Visita a um acervo de Direção de Arte
- Aula 17** - Montagem e pintura de arte do cenário do conto
- Aula 18** - *Dressing* do cenário do conto
- Aula 19** - Gravação do cenário do conto
- Aula 20** - Encontro com profissional de Direção
- Aula 21** - Encontro com profissional de Caracterização
- Aula 22** - Encontro com profissional de Figurino
- Aula 23** - Encontro com profissional de Cenografia

4.1.1.2.

Diário de Aulas

Aula 01 - Apresentação do professor e da turma e dinâmica

Primeiramente, proponho um exercício diferenciado “quebra gelo” de apresentação como forma da turma conhecer seus integrantes e exteriorizarem suas individualidades. Cada aluno deve descrever um acontecimento que despertou a visualidade em sua vida e que impactos foram disparados a partir de tal evento. Além de permitir que todos se conheçam sob a ótica proposta, esta dinâmica exercita dois pontos fundamentais do curso. O primeiro é o enaltecimento da imagem como formadora de individualidades e o segundo, a habilidade do discurso a partir das imagens.

Num primeiro momento, a fala dos alunos é hesitante. O exercício de cada um em “puxar pela memória” é nítido e o esforço despreendido é o início desta prática. Para alguns, os primeiros desenhos foram os disparadores naturais da visualidade. Para outros, eventos bem marcantes como um determinado filme, uma peça de teatro, ilustrações de um livro, uma exposição, ou um programa de televisão impulsionaram a visualidade para dentro de suas vidas. Comumente os alunos desenvolvem seus discursos direcionando-os para suas próprias práticas e carreiras profissionais, associando o desenho ao ingresso na faculdade de Design ou

Arquitetura, uma peça de teatro à opção de uma formação em Artes Cênicas, ou um filme assistido ainda na infância ao ingresso no bacharelado em Cinema. Durante o exercício, há narrativas menos construídas e mais surpreendentes, como um aluno que cita a viagem realizada com os pais quando criança como disparadora da visualidade e outro que indica a imagem de um gorila como agente com esta função.

O exercício proposto também abre a prática de discorrer sobre imagens, uma das tônicas do curso. A habilidade em organizar o discurso e saber verbalizar sobre universos imagéticos construídos é fundamental para o bom trabalho na área da Direção de Arte. Não basta apenas apresentar imagens, é preciso saber falar sobre elas. Desta forma, os alunos se deparam neste primeiro exercício com limitações e amarras da linguagem com as palavras para descrever sensações de imagens. Alguns já possuem tal facilidade e se expressam e verbalizam de forma orgânica a partir das imagens numa narrativa clara e organizada. Outros demonstram maior dificuldade na construção de seus discursos e têm suas narrativas fragmentadas, aspectos que serão trabalhados mais intensamente ao longo de todo o curso.

Ao final do exercício de apresentação, os três módulos do curso são descritos, não como formas estanques, mas como uma dinâmica orgânica que permite flutuações de acordo com demandas e interesses do grupo. Comumente, o módulo da prática é preferido ao teórico, mas este quadro se altera dado à percepção do grupo sobre a importância do primeiro na formação do profissional da Direção de Arte. Exposições sobre forma e cor, além de estudos de casos do portfólio profissional, acabam sendo amplamente aceitos e solicitados pelos participantes no decorrer do curso. Já os encontros propostos com profissionais da área são muito bem recebidos com grande expectativa para os últimos encontros. Esta ordem pode ser alterada de acordo com a agenda dos profissionais convidados e novas necessidades do grupo.

Na segunda metade do primeiro encontro, apresento para o grupo no formato de projeções um conjunto de *frames* de filmes que são analisados sob a ótica da Direção de Arte. Antes de mostrar as imagens, explico que o trabalho da Direção de Arte no Audiovisual apresenta “duas mãos”. A primeira passa pela construção de universos imagéticos que serão amplamente exercitados ao longo do curso com foco no Projeto de Direção de Arte. A “outra mão” é representada pelo cuidado em compor imagens dentro desses universos já constituídos, num esforço conjunto para criar composições pela trinca formada pelos profissionais da

Direção, da Direção de Arte e da Direção de Fotografia. Com o exercício da prática, percebi que se a Direção está demasiadamente comprometida com a dramaturgia (direção de atores e zelo pelo texto), a Direção de Fotografia foca suas preocupações na qualidade técnica das imagens produzidas (profundidade de campo, incidência de luz e movimentos de câmera). Portanto, a Direção de Arte, que já realizou grande parte de seu trabalho da empreitada na elaboração do Projeto e implementação de cenários, pode ter algum tempo disponível para observar atentamente os enquadramentos e propor uma qualidade formal às imagens produzidas, operando como um “designer de tela”. Esta monitoração se dá através do *video assist*, equipamento fundamental para o trabalho da Direção de Arte em campo, ou seja, no *set* de filmagem e gravação. Desta forma, o trabalho da Direção de Arte só se completa quando este trabalho de composição - ou *layout* do quadro - vem arrematar a qualidade das visualidades construídas. Como forma de analogia e para elucidar este processo, comparo o trabalho da Direção de Arte com o do técnico de futebol, que além de treinar o time precisa ficar à beira do campo para dar instruções durante o jogo.

Compreendidas as “duas mãos” da Direção de Arte em momentos distintos, apresento uma seleção de *frames* de filmes sob a ótica da Direção de Arte ressaltando aspectos do trabalho de profissionais do departamento, noções de composição de imagens e cruzamentos da visualidade com conceitos e narrativas que podem ser aplicados no *set* de gravação. O primeiro conjunto de frames foi extraído do filme *Bastardos Inglórios* (Quentin Tarantino, 2009). Na primeira sequência, o embate entre o fazendeiro e o “caçador de judeus” é reforçado pela composição dos enquadramentos. Primeiramente, simétricos (figura 1), onde indico a “fronteira” entre os dois campos opostos representada pelo pé de mesa no meio do quadro e interpolados pelos ícones do quepe militar e a garrafa de leite em cima da mesa. Ressalto a construção visual do conjunto de linhas verticais ao fundo (portas, janelas, armário e relógio) em contraposição às diagonais do teto (estruturas em madeira) imprimindo um determinado ritmo à composição da cena.



Figura 19 - *Frame de Bastardos Inglórios* (Quentin Tarantino, 2009). Fonte: Europa Filmes

A assimetria se faz presente como indicativo da crescente desigualdade da relação entre os personagens (figura 20), apresentando uma área com baixa luminosidade onde a Direção de Arte se vale de seu conhecimento de materiais utilizando superfícies reflexivas (vidro e prateados) para ocupar o espaço. Aumentando a polarização, o escuro à direita do quadro é contraposto a objetos super-expostos à luminosidade à esquerda: o quepe e o leite, que numa leitura semiótica apresentam aspectos da violência e da pureza, respectivamente.



Figura 20 - *Frame de Bastardos Inglórios* (Quentin Tarantino, 2009). Fonte: Europa Filmes

Dois *frames* realçam a importância dos objetos na Direção de Arte. No primeiro (figura 21), o cachimbo do oficial nazista dá o tom de comédia do filme numa clara indicação de opressão ao fazendeiro (que esconde timidamente seu pequeno cachimbo durante a cena). Tal efeito revela o trabalho de profissionais da Direção de Arte, produtores de objetos e aderecistas, em materializar elementos que ajudam na narrativa fílmica. No segundo frame (figura 22), o tamanho da tulipa de chopp do oficial alemão (com a suástica) é um indicativo do tempo que este ficará na mesa com os oficiais ingleses (disfarçados como guardas da SS). Tempo suficiente para que sejam descobertos dando novos contornos à trama do filme.



Figura 21 - Frame de *Bastardos Inglórios* (Quentin Tarantino, 2009). Fonte: Europa Filmes



Figura 22 - Frame de *Bastardos Inglórios* (Quentin Tarantino, 2009). Fonte: Europa Filmes

O último *frame* também apresenta ao grupo um conjunto de frases sínteses que auxiliam em questões recorrentes da Direção de Arte. A primeira delas, “a Direção de Arte é inimiga da cor”, destaca a necessidade de se controlar a cor nas construções imagéticas como forma de valorizar o trabalho da Direção de Arte. O intuito é de não desviar a atenção do público do enredo, ajudando-o a se situar na

narrativa da obra. Ao longo do curso, os alunos serão incentivados a criarem suas próprias paletas de cores num exercício de controle repleto de descobertas e significados. No *frame*, percebe-se o rigor deste controle com utilização de tons acromáticos escuros e apenas pontos reduzidos de vermelho (braçadeira com suástica, cortina e alguns rótulos de garrafas).

A segunda frase síntese formulada, “a Direção de Arte precisa vencer as paredes”, ressalta a importância da Direção de Arte em preencher estes espaços de significados. Na história da filmografia mundial, a supremacia de enquadramentos com a figura humana se destacando contra paredes e demais superfícies é preponderante, fato que merece atenção especial da Direção de Arte. No *frame* da figura 23, o desequilíbrio emocional das personagens na trama é representado pelo fundo do “caçador de judeus”, abarrotado de livros, em contraposição ao vazio no espaço atrás da espiã alemã desmascarada. Percebe-se que para a Direção de Arte preencher de significados uma cena nem sempre é encher a mesma de objetos e que o vazio, por si só, também significa.



Figura 23 - *Frame* de *Bastardos Inglórios* (Quentin Tarantino, 2009). Fonte: Europa Filmes

Concluindo a trilogia de frases, apresento a última, “a Direção de Arte precisa de redundância”, que salienta a utilização de ícones que ajudam na rápida identificação pelo público de situações e locais. É o caso do próximo *frame* apresentado (figura 24), onde pergunto aos alunos que elemento incorporaria tal função. As cadeiras viradas em cima da mesa são o indicativo de tempo (tarde) e da condição da cantina (fechada) constituindo-se o elemento de redundância utilizado pela Direção de Arte. O conjunto de frases apresentado é sistematicamente repetido,

como balizador que ajuda nos processos de Direção de Arte trabalhados pelos alunos ao longo do curso.



Figura 24 - *Frame* de *Bastárdos Inglórios* (Quentin Tarantino, 2009). Fonte: Europa Filmes

Aula 02 - Apresentação de frames de filmes pela turma

A proposta do segundo encontro é que cada aluno apresente a sua própria seleção de *frames* de filmes (dois a três) durante a aula. O critério adotado é que os filmes escolhidos sejam amplamente conhecidos de cada um que fez a seleção e que as análises ressaltem apenas aspectos da Direção de Arte. As exposições são feitas no formato de projeção com o aluno fazendo sua explanação em pé ao lado da imagem projetada. Mais uma vez, a prática da fala a partir das imagens é exercitado, tornando o curso um espaço para esta dinâmica e aperfeiçoamento. Outro fator que é alavancado pela dinâmica proposta é a análise recorrente de *frames* de filmes dentro do exercício da Direção de Arte como forma de conhecer processos e aperfeiçoar os próprios resultados.

Há grande expectativa para a apresentação dos *frames* pelos alunos do curso. Antes das apresentações começarem, muitos trocam impressões sobre o exercício e informações sobre filmes escolhidos, despertando afetos, lembranças e impressões, aspectos fundamentais na prática do Audiovisual. A exposição feita no encontro anterior serve como guia para o exercício, acrescida de descobertas que são divididas com o grupo numa troca intensa e construtiva. Como a aluna que demonstra no *frame* da figura 25 a assimetria da composição associada à instabilidade da cena; contraposição da linha vertical traçada pelo guarda chuva

com a diagonal do meio fio em perspectiva; e o contraste de cor do figurino da personagem (potencializado pelo objeto guarda chuva) com o cenário acromático. A compreensão da aluna sobre o controle cromático da cena, que permite uma definição clara entre figura e fundo, é confirmada com a menção da frase “a Direção de Arte é inimiga da cor”.



Figura 25 - *Frame de Tudo Sobre Minha Mãe* (Pedro Almodóvar, 1999). Fonte: Europa Filmes

Em outra apresentação, aspectos de simetria são destacados no *frame* da figura 26, na qual a posição física do protagonista encontra-se na interseção de duas diagonais (entre a janela e as cadeiras) reforçando a situação de “encruzilhada” do personagem na trama. A simetria também é percebida de modo vertical a partir do reflexo das luzes da cidade no piso do apartamento, um recurso que demonstra conhecimento pela Direção de Arte do filme na utilização de materias apropriados.



Figura 26 - *Frame de Ela* (Spike Jonze, 2013). Fonte: Europa Filmes

Em outra apresentação de aluno, a exposição do *frame* da figura 9 reforça a importância da Direção de Arte em trabalhar os fundos dos enquadramentos, preenchendo a parede atrás das personagens com material gráfico apropriado ao ambiente e ratificando a frase “a Direção de Arte precisa vencer as paredes”.



Figura 27 - *Frame* de *A Menina de Ouro* (Clint Westwood, 2004). Fonte: Europa Filmes

O último exemplo de *frame* apresentado por um aluno (figura 28) condensa três aspectos discutidos nos encontros e sintetizados nas frases expostas ao grupo. Percebe-se o amplo domínio da cor com a utilização de paleta restrita (azuis, vermelho e amarelo com saturação média) em fundo com preponderância de tons terrosos. O uso de composição com letreiro e outros elementos, além da textura nas paredes, tem a qualidade de informação para o fundo do quadro. E observa-se o emprego da redundância com utilização do sinalizador giratório enquanto objeto e ícone da barbearia.



Figura 28 - *Frame de Luke Cage* (Alex Braun, 2016). Fonte: Europa Filmes

Aula 03 - Apresentação de conceitos de cor e forma

No terceiro encontro do curso, apresento ao grupo dois aspectos presentes na construção de visualidades fundamentais na área da Direção de Arte: cor e forma. Esta aula nasceu da percepção de que muitas das noções básicas sobre estes aspectos não são conhecidas do público que procura o curso e precisam ser introduzidas a partir destes conceitos.

A frase “a Direção de Arte é inimiga da cor”, exposta no encontro anterior, já desperta interesse e, ao mesmo tempo, parece desconcertante para a maioria dos alunos. Como introdução ao tema, apresento o Sistema de Cores de Munsell como forma do grupo apreender conceitos sinestésicos, proximidade e complementariedade cromática.

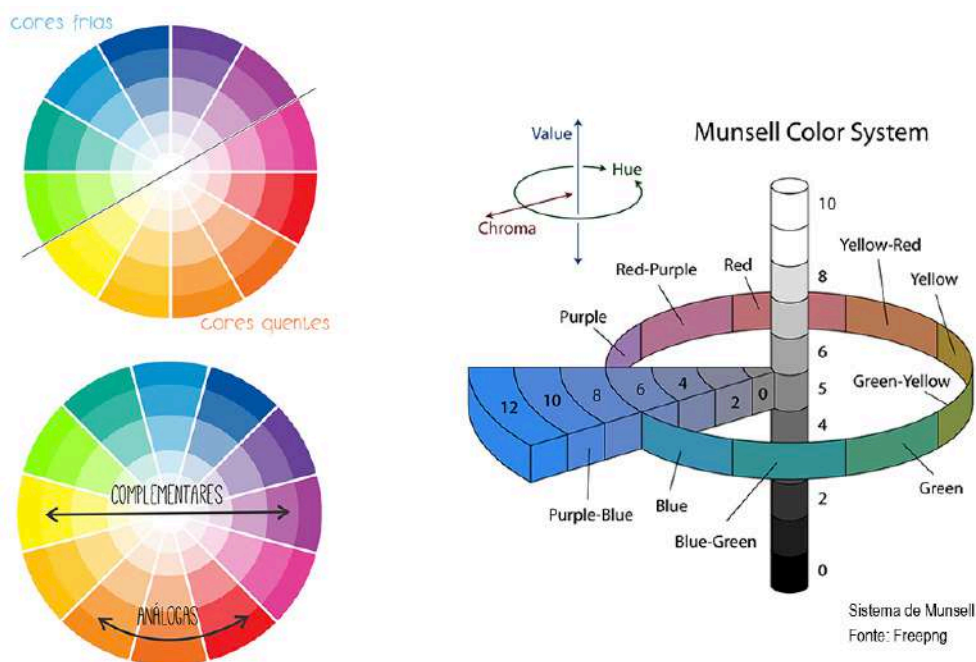


Figura 29 - Esquema representativo do Sistema de Munsell (André Weller, 2020).
Fonte: acervo do autor.

Na sequência, introduzo os três vetores da cor - matiz, luminosidade e saturação - utilizando como ferramenta o programa *Photoshop*. Como vemos na figura 12, uma imagem é manipulada através do comando SHIFT + COMMAND + U que permite comandar cada um dos vetores da cor separadamente. Esta demonstração é bastante elucidativa para a turma, assim como desperta em cada um a vontade de trabalhar com o programa *Photoshop*, prática que será exercitada em três encontros do curso.



Fonte: Free Image Bank

Figura 30 - Exemplos de manipulação no Photoshop apresentados para os alunos (André Weller, 2020). Fonte: acervo do autor.

Depois do grupo ter assimilado os vetores de cor, apresento *frames* de filmes acompanhados de suas paletas de cor (figura 31). O exercício proposto é que os alunos indiquem a qualidade de cada um dos vetores da cor na composição da Direção de Arte dos filmes (“pouca saturação e baixa luminosidade”, “tons azuis com alta saturação”), compreendendo a unidade estética que a combinação destes três vetores imprime às imagens. Partindo do micro para o macro, apresento ainda uma análise cromática de dois filmes ao longo de toda a sua duração, indicando a função da cor nas narrativas.

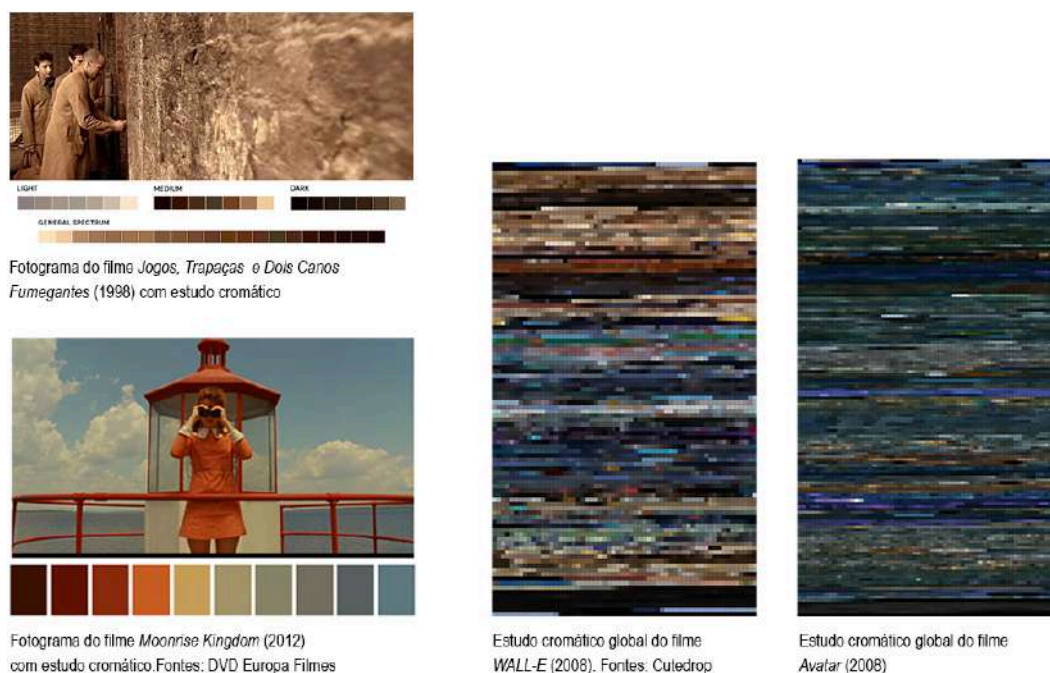


Figura 31 - Exemplos de paletas de cores e estudo cromático apresentados para os alunos (André Weller, 2020). Fonte: acervo do autor.

O segundo elemento abordado no encontro, a forma, tem como objetivo despertar o olhar para estruturas visuais, no formato de sínteses, que serão de grande utilidade para composição de enquadramentos pela Direção de Arte. Início a exposição apresentando pinturas que exemplificam conceitos como simetria e assimetria, utilização de eixos diagonais e ortogonais, reforçando as estruturas visuais.



Exemplo de assimetria no quadro *A Noite Estrelada* (Vincent van Gogh) Fonte: Internet



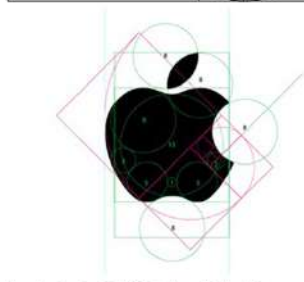
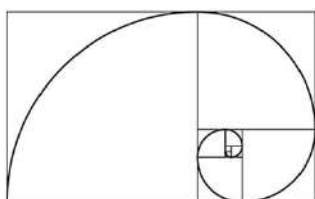
Exemplo de diagonal no quadro *Le Repas du Christ avec les Pôlerins d'Emmaüs* (Caravaggio) Fonte: Internet



Exemplo de simetria no quadro *A Última Ceia* (Leonardo da Vinci) Fonte: Internet

Figura 32 - Exemplos de figuras com pinturas e indicação de estruturas apresentadas

Outros exemplos são retomados e os alunos são estimulados a descreverem as estruturas visuais implícitas nas imagens apresentadas. Finalizando o encontro, exponho duas estruturas formais muito utilizadas para a composição de enquadramentos. A primeira é a Seção Áurea, suas origens e utilizações, e a outra, a chamada “regra dos três terços”, que divide o *frame* em nove espaços criando um *grid* muito produtivo para o trabalho da Direção de Arte (figura 15). Os alunos ficam satisfeitos com as apresentações realizadas durante o encontro e falam da expectativa de colocar em prática os fundamentos apreendidos nos exercícios propostos nos próximos encontros.



Exemplo de aplicação de Seção Áurea. Fonte: Apple



Regra dos três terços aplicada ao fotograma do filme *2001 Uma Jornada no Espaço* (1968). Fonte: DVD Europa Filmes

Figura 33 - Exemplos de Seção Áurea e regra dos três terços apresentados para os alunos

Aulas 04, 05 e 06 - Estudo de Casos do portfólio do professor

Os próximos três encontros são inteiramente dedicados a estudos de caso do portfólio profissional do professor. São apresentados em torno de três estudos por encontro. Há muito interesse dos alunos do curso sobre os trabalhos apresentados e percebe-se que o grupo vai compreendendo, de forma gradativa, o trabalho e a função da Direção de Arte. Os estudos são selecionados pela variedade de suas naturezas, compreendendo trabalhos profissionais realizados para cinema, televisão, publicidade, *players*, teatro, espetáculos musicais e apresentações de dança, exposições, eventos e ambientações. Além do entendimento pelo grupo dos processos utilizados pela Direção de Arte, fica claro para os alunos que estes processos podem ser aplicados em suportes e formatos variados.

As apresentações contemplam os Projetos de Direção de Arte de cada um dos trabalhos selecionados, introduzindo um processo que cada aluno irá experimentar nos próximos encontros. Itens presentes em Projetos de Direção de Arte, como os elementos apresentados, a sequência em que são dispostos, o emprego da narrativa apropriada, a hierarquia das imagens selecionadas, o *layout* utilizado nas pranchas e o apoio do discurso são assimilados e compreendidos a cada apresentação realizada.

A primeira imagem dos Projetos em Direção de Arte apresentados traz sempre um conceito na forma de imagem. Ressalto a importância desta escolha que determina todo o desenvolvimento de um trabalho. Na figura 34, vemos o Projeto apresentado para o grupo, com seus desdobramentos como paleta de cores e de texturas, referências diretas ao cenários a serem construídos, apresentação das locações selecionadas e manipulação das imagens.

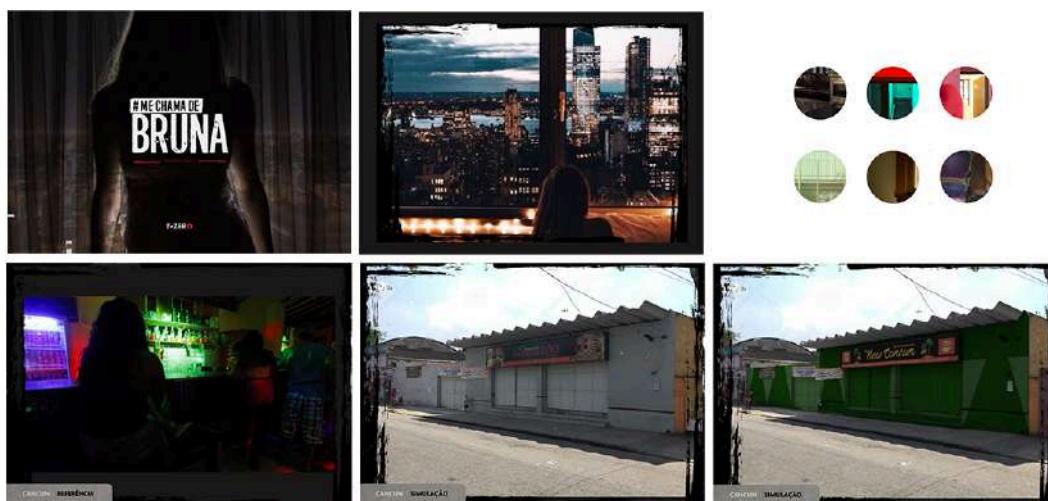


Figura 34 - Pranchas do Projeto de Direção de Arte elaborado pelo autor para a série *Me Chama de Bruna* (Calvito Leal e Eduardo Vaisman, 2018), (André Weller, 2020). Fonte: acervo do autor.

Ao final de cada uma das apresentações, são exibidos *frames* ou trechos das peças audiovisuais produzidas, além de fotografias de exposições e eventos (figura 35). O grupo percebe a semelhança entre as imagens manipuladas nos projetos e os resultados alcançados, o que reforça a importância da elaboração de um Projeto de Direção de Arte consistente e bem estruturado.



Figura 35 - Pranchas de Projetos de Direção de Arte elaborado pelo autor com *frames* captados das peças audiovisuais (André Weller, 2020). Fonte: acervo do autor.

Após a sequência de encontros com apresentações de Projetos de Direção de Arte, o grupo está bastante animado com a perspectiva de fazer os seus próprios projetos a partir do Tarô da Direção de Arte. É um momento muito aguardado do curso com todos muito curiosos em relação à prática e de grande expectativa com

o sorteio das cartas. A dinâmica do Tarô da Direção de Arte é apresentada a todos e o baralho é oferecido a cada um dos alunos que escolhem apenas uma das cartas. Algumas reações são expressas no momento em que os alunos leem o conteúdo de suas cartas, como surpresa, satisfação e desapontamento. Após as cartas serem todas distribuídas, cada um dos alunos lê para o grupo suas perguntas e respostas, provocando identificações e desejos. Apresento a possibilidade da troca de carta entre os alunos e, de fato, algumas são feitas. Como último recurso, após o troca-troca, as cartas que não foram escolhidas são expostas e oferecidas aos alunos que ainda não estão satisfeitos com suas cartas. De uma maneira geral, há duas escolhas neste momento. Há alunos que preferem trabalhar com universos com os quais já tenham alguma intimidade, e outros que se aventuram em temas distantes de suas realidades e afetos.

Aulas 07 e 08 - Apresentação de conceito, pesquisa e locação a partir do Tarô

No final do encontro 6, solicito aos alunos que preparem uma apresentação curta com seus conceitos para o Projeto a partir da carta sorteada, acompanhada de uma breve pesquisa histórica e iconográfica sobre o tema da carta, além de opções de imagens de locações para serem manipuladas posteriormente.

A organização do material é fundamental para que as apresentações sejam bem sucedidas. Explico que ao trabalhar com imagens, é necessário um cuidado especial na gerência de arquivos para otimizar o tempo e dinamizar processos facilitando as consultas. Para exemplificar, compartilho a tela do computador em sala de aula com pastas de trabalhos do portfólio profissional (figura 18). Sugiro que cada pasta seja subdividida em quatro subpastas. A primeira, “CONTEÚDO”, contém todo material inteiramente textual, como documentos de roteiros, sinopses, argumentos e pesquisa histórica. Na pasta “IMAGEM”, estão todos os tipos de imagem utilizados no projeto e organizados em subpastas, como “OBJETOS”, “REFERÊNCIAS” e “TEXTURAS”. A subpasta “IMAGEM” é a que contém mais arquivos e fornece “matéria prima” para a terceira subpasta, de nome “PROJETO”, onde encontram-se arquivos de trabalho de diversos programas, nomeados pelas suas terminações em outras subpastas, como “PSD”, “SKT”, “KEY” e “INDD”. A última pasta contém as apresentações dos Projetos, geralmente em arquivo PDF, e tem o nome de “SAÍDA”. Ressalto que o interessante nesta organização é que a

ordem alfabética das subpastas acompanha a ordem do próprio processo de trabalho da Direção de Arte: “CONTEÚDO” - “IMAGEM” - “PROJETO” - “SAÍDA”¹⁶.

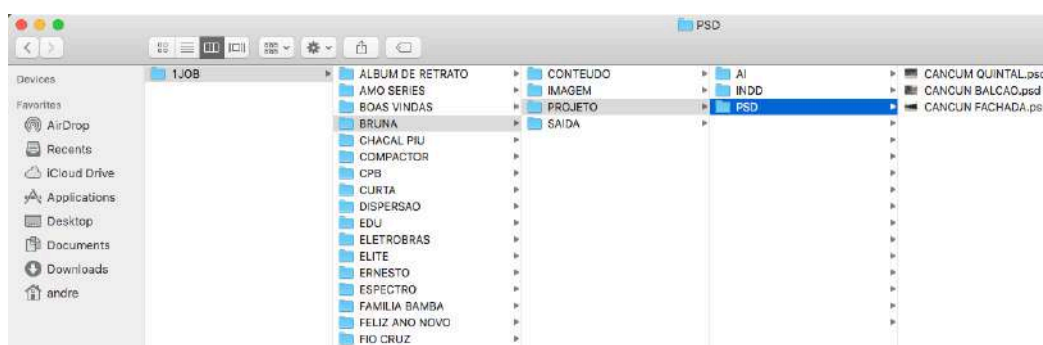


Figura 36 - Exemplo de organização de pastas para elaboração de Projeto de Direção de Arte (André Weller, 2020). Fonte: acervo do autor.

Nos dois próximos encontros, 7 e 8, cada aluno apresenta o material solicitado projetado na tela para o grupo em sala de aula. As apresentações duram em torno de 10 minutos. Mais uma vez, abre-se espaço para o exercício de verbalizar sobre imagens, agora com o apoio de imagens e com uma determinada ordem de apresentação sugerida. Muitos alunos dizem estar em dúvida com as imagens apresentadas, não sabendo se estão “certos” ou “errados”. Na medida em que as apresentações vão se realizando, o grupo percebe que estes valores não estão sendo julgados e que os trabalhos estão em andamento com muitas descobertas a serem feitas.

O conjunto de conceitos apresentados já mostra a maturidade de alguns alunos, apoiados pelas pesquisas históricas e a sugestão de fotos de lugares que servem de “base” para a manipulação. O grupo fica bastante interessado nos caminhos adotados e as apresentações são elucidativas para os alunos que não tinham compreendido o exercício ainda. Desta forma, a turma vai aprendendo, colaborativamente, uns alunos com os outros, num espaço onde cada um se espelha no outro num processo que se mostra aberto e sempre em construção.

Aulas 9 e 10 - Manipulação de imagens no laboratório a partir do Tarô

Ao final dos últimos encontros, 7 e 8, o grupo já está seguro de suas escolhas e com conceitos bem fortes e claros. Percebe-se o entendimento da turma de que as

¹⁶ Organização elaborada pelo Designer André Stolarski (1970 - 2013).

escolhas são muito importantes na Direção de Arte, determinando caminhos que serão desenvolvidos. Dando continuidade à elaboração dos Projetos de Direção de Arte, os alunos passam à manipulação de imagens condizentes com os conceitos apresentados anteriormente. Faz parte do exercício, transformar o espaço através da manipulação de imagens. A chamada “foto base” escolhida pelos alunos é então manipulada de acordo com os conceitos da carta sorteada no Tarô da Direção de Arte. Para isto, o grupo é apresentado ao programa de tratamento e edição de imagens da Adobe, o *Photoshop*. Alguns alunos já conhecem o programa e têm domínio sobre a ferramenta, enquanto outros “já ouviram falar”, mas nunca experimentaram. Os encontros são realizados no Laboratório de Edição da AIC, que conta com um computador com o *Photoshop* instalado para cada aluno.

Mais do que aprender a usar a ferramenta, o esperado de cada um dos alunos é o entendimento dos princípios do *Photoshop*. Para isto, é feita uma demonstração manipulando um arquivo utilizado num trabalho profissional (figura 37) que é bastante elucidativa a respeito da importância do *software* no trabalho da Direção de Arte. Também fica claro o funcionamento dos *layers*, camadas, na manipulação das imagens e a importância de se ter um conceito bastante consistente ao se manipular uma imagem no *Photoshop*. *Frames* das peças audiovisuais também são apresentados posteriormente para mostrar que os resultados obtidos na construção dos cenários ficaram bastante próximos das imagens manipuladas no Projeto de Direção de Arte.

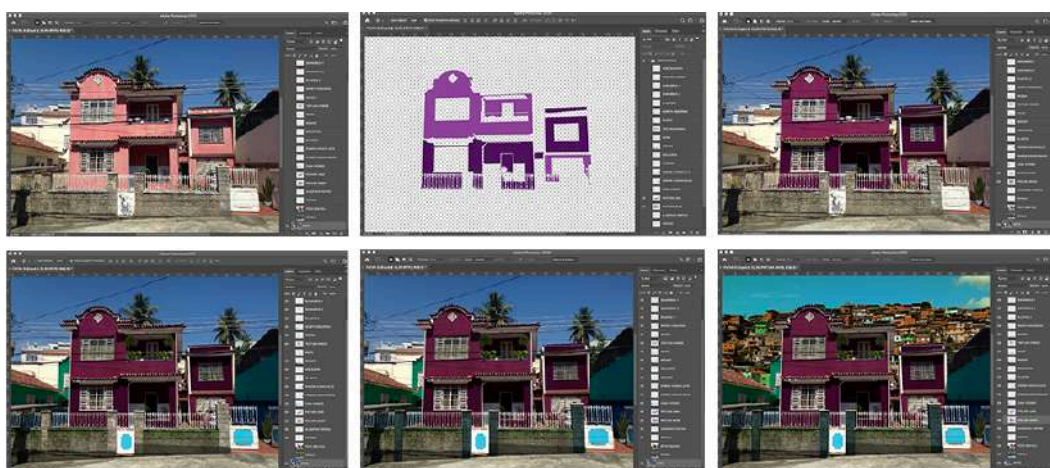


Figura 37 - Exemplo de manipulação no *Photoshop* para o filme *Vai Que Cola - O Começo* (César Rodrigues, 2019) com *frame* do filme (André Weller, 2020). Fonte: acervo do autor.

Estes dois encontros são bastante intensos e repletos de descobertas. Nota-se que os alunos que já têm o domínio do *Photoshop* conseguem avançar com mais velocidade do que os que estão sendo apresentados ao programa, mas o grupo como um todo entende que o principal é fazer transparecer os conceitos e referências de cada um nas manipulações. É solicitado constantemente aos alunos que os elementos formais apresentados anteriormente, como paleta de cores, texturas, família de objetos e demais tratamentos estéticos nos Projetos de Direção de Arte, sejam incorporados à imagem neste processo de manipulação. Muitas vezes, este processo não é linear, e conceitos ainda não muito trabalhados são revistos durante esta etapa de manipulação da imagem.

Aula 11 - Montagem de Projeto de Direção de Arte a partir do Tarô

Este encontro e os dois anteriores são realizados com o professor circulando entre as carteiras com cada aluno operando um computador separadamente. Algumas dúvidas técnicas comuns são sanadas com o professor operando o seu computador, que tem a tela espelhada numa projeção para a visualização por toda a turma. Muitos alunos tiram outras dúvidas mais pontuais com seus colegas, num processo onde aprender passa também por ensinar. Quando a manipulação da imagem em questão é concluída, cada aluno precisa organizar a sua apresentação para o próximo encontro. É sugerida uma determinada ordem para esta apresentação que segue a sequência dos projetos dos trabalhos profissionais apresentados nos encontros no início do curso. Basicamente, a ordem se inicia com um conceito visual, seguido de referências diretas, exposição de paleta de cores e de texturas, além de elementos isolados fundamentais para os cenários propostos. A chamada “foto base” é apresentada sem nenhuma manipulação para que na sequência a mesma imagem seja sobreposta por *layers* que demonstrem o trabalho realizado até se chegar na imagem final. É na montagem dos projetos de Direção de Arte que os alunos vão consolidando os conceitos e “costurando” os materiais da Direção de Arte em suas apresentações que serão realizadas no próximo encontro.

Aula 12 e 13 - Apresentação de Projetos de Direção de Arte a partir do Tarô

Esses dois encontros são cercados de muitas expectativas, com os alunos bastante animados em mostrar os resultados alcançados. As apresentações são realizadas no formato de *pitching*, muito comum no meio Audiovisual. Cada aluno tem sete minutos para fazer a sua apresentação que é realizada para o grupo, em pé diante da turma, com auxílio da projeção do Projeto de Direção de Arte elaborado ([link](#) no Apêndice 7.2.). Os alunos precisam ser concisos para não ultrapassarem o tempo estipulado, com uma verbalização precisa num grande esforço para conjugar as imagens projetadas e o texto falado. Mesmo seguindo uma determinada ordem, as apresentações são bastante diferentes umas das outras, o que torna esses encontros muito ricos, repletos de diferenças e contrastes.





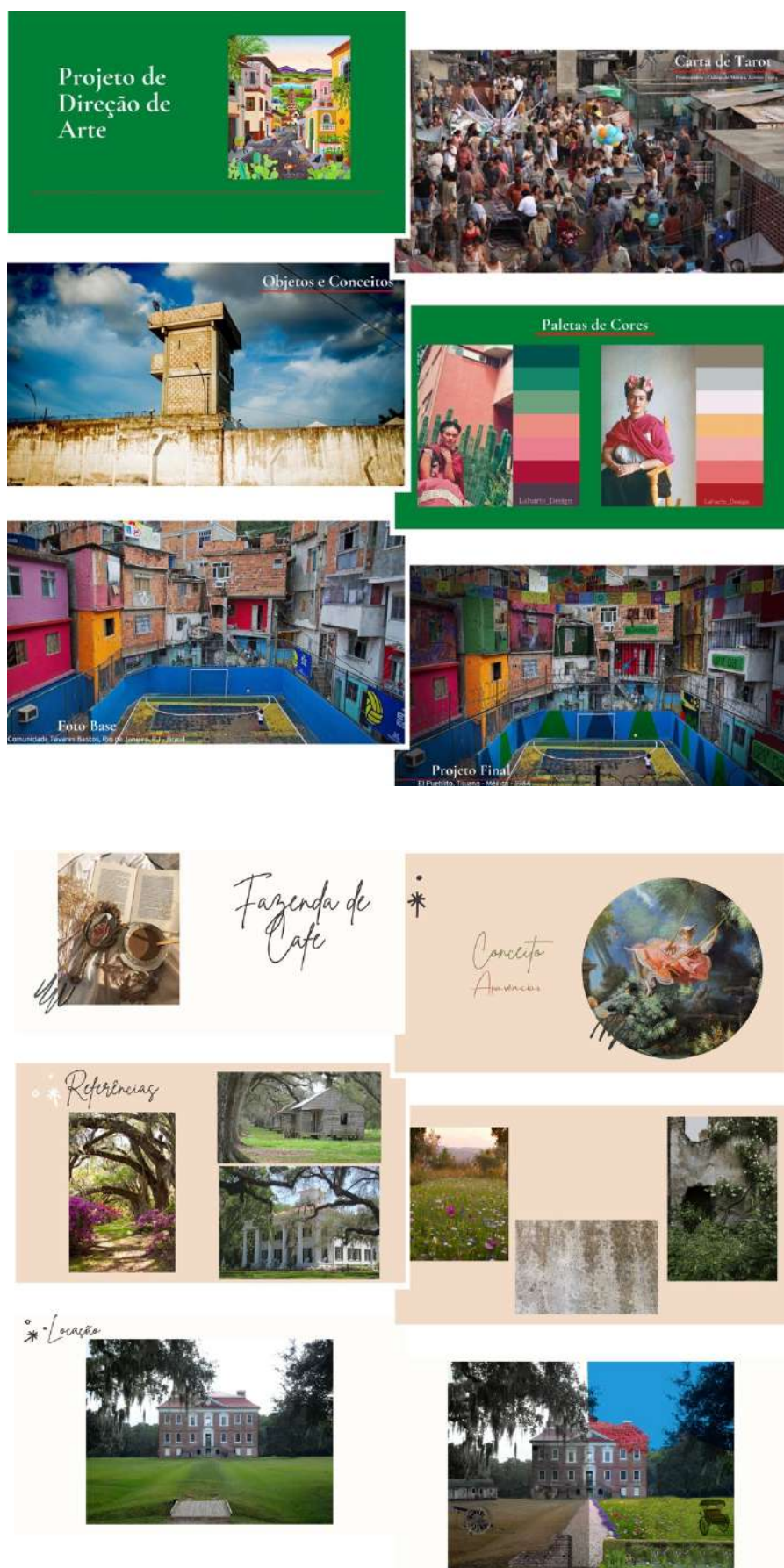


Figura 38 - Apresentação de Projetos de Direção de Arte a partir do Tarô da Direção de Arte pelos alunos do curso da AIC. Fonte: acervo do autor.

Ao final de cada uma das exposições dos alunos, o professor faz as suas observações. Além de ressaltar aspectos apresentados, alguns pontos que precisariam ser mais trabalhados são evidenciados, deixando claro que o Projeto de Direção de Arte é um processo que sempre pode ser mais desenvolvido. Depois das observações feitas, o aluno pode apresentar seu ponto de vista abrindo-se uma conversa com troca de ideias que geralmente se estende aos outros alunos. Assim, abre-se espaço para o diálogo onde o importante é exercitar o trabalho com imagens sob a ótica da Direção de Arte.

Aula 14 - Leitura e discussão de conto para oficina

Após todos os alunos apresentarem seus projetos, desenvolvidos a partir do Tarô da Direção de Arte, um outro exercício é proposto para o grupo. Desta vez, todos irão elaborar um projeto de Direção de Arte conjuntamente, sobre o mesmo tema a partir da leitura do conto “A Cartomante”, de Machado de Assis. O cenário escolhido é a sala da personagem principal, ambientada no centro da cidade do Rio de Janeiro no final do século XIX. Na formatação do Tarô da Direção de Arte, temos a seguinte configuração:

O QUE? Sala da Cartomante

ONDE? Rio de Janeiro

QUANDO? 1884

Durante este encontro, a leitura do conto de Machado de Assis é realizada pelos alunos em voz alta. Após a leitura, o grupo resalta pontos que consideram essenciais de representação no cenário a ser elaborado. Para o próximo encontro, cada aluno deve apresentar ao grupo suas ideias no formato de Projeto de Direção de Arte. Um dado importante é que o cenário em questão será de fato construído no estúdio da AIC a partir dos projetos apresentados por todos os alunos. O grupo fica muito animado com a possibilidade de materializar seus projetos em um cenário e já começa a conversar sobre os partidos adotados por cada um.

Aula 15 - Apresentação dos Projetos de Direção de Arte a partir do conto

Cada aluno apresenta separadamente um breve Projeto de Direção de Arte contemplando o cenário proposto a partir do conto lido no encontro anterior. Nas apresentações, percebe-se que os processos exercitados na dinâmica anterior com as cartas do Tarô da Direção de Arte foram apreendidos e agora são aplicados com mais desenvoltura e liberdade. Conceitos, referências, paletas de cores e de texturas, tratamentos estéticos e famílias de objetos são apresentados no formato de Projeto de Direção de Arte pelo grupo.

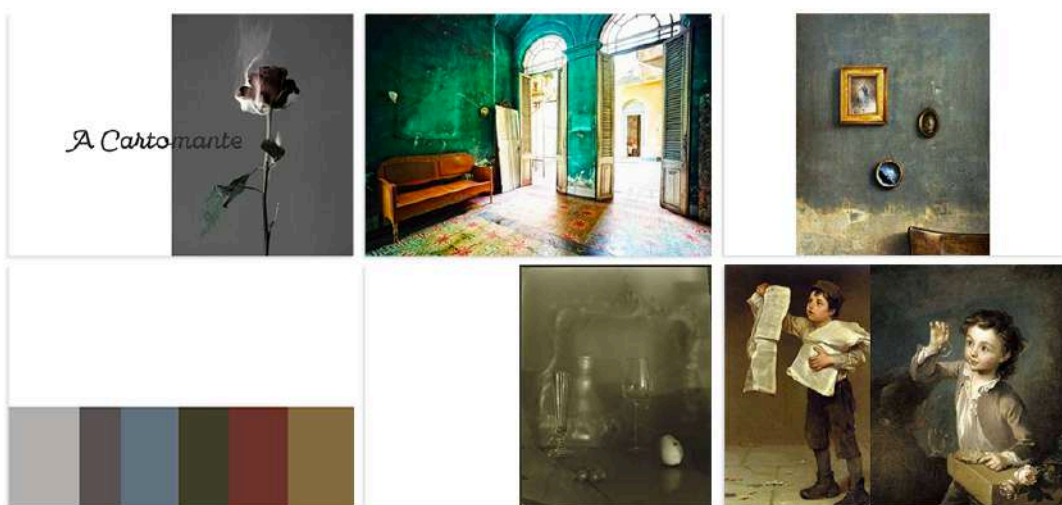


Figura 39 - Projetos de Direção de Arte dos alunos para o conto *A Cartomante*, de Machado de Assis. Fonte: acervo do autor.

Após todas as apresentações, os alunos conversam sobre os pontos em comum e divergentes dos projetos apresentados para que, conjuntamente, cheguem a um consenso para elaborarem um único cenário. Neste processo, cada aluno expõe seu ponto de vista exercitando o diálogo e a argumentação sobre partidos estéticos e tratamento visuais, prática essencial no exercício da Direção de Arte.

Toda a dinâmica proposta é apresentada ao grupo para que a partir da unificação de um Projeto de Direção de Arte o cenário proposto seja materializado. Os próximos encontros acontecem fora dos horários e dias de praxe do curso, sendo o próximo fora da sede da AIC.

Aula 16 - Visita a um acervo de Direção de Arte

Este encontro é marcado previamente no acervo de Direção de Arte da Coordenadora de Arte Gisella Valverde, localizado na rua Vieira Bueno, 33, em São Cristóvão, Rio de Janeiro. O grupo fica bastante animado com a oportunidade de conhecer o acervo e poder trocar informações com a Coordenadora de Arte, conhecendo mais sobre o trabalho desta profissional dentro do departamento. A tesouraria da AIC disponibiliza a quantia de R\$300,00 para que os alunos aluguem objetos do acervo para o cenário a ser construído. As decisões são realizadas conjuntamente pelo grupo, nem sempre em consenso, mas coerentes com o Projeto de Direção de Arte unificado e aprovado por todos. Fotos dos objetos alugados no acervo de Arte são reunidos junto a imagens de objetos pessoais que os alunos consideram importantes e pertencentes ao universo imagético que está sendo construído.

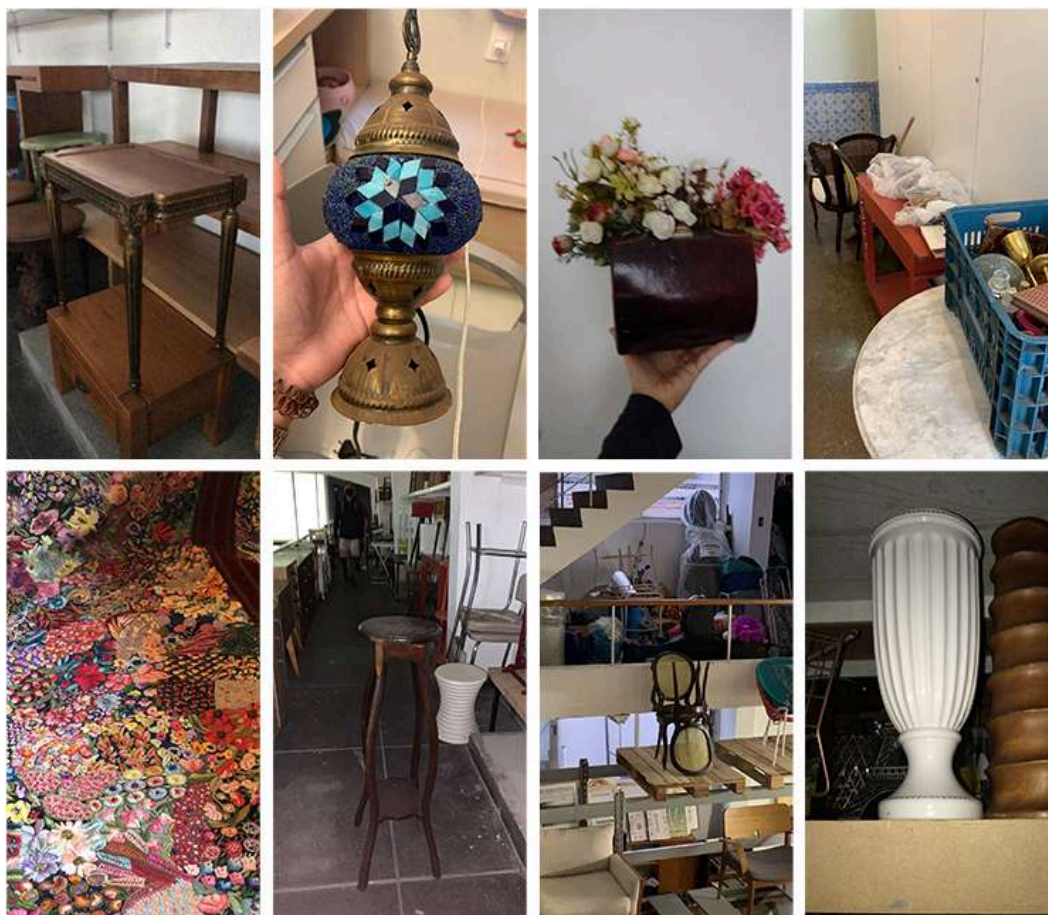


Figura 40 - Fotos de acervos de objetos pessoais dos alunos para o cenário a ser construído.
Fonte: acervo do autor.

Aula 17, 18 e 19 - Montagem e pintura de arte do cenário do conto; *Dressing* do cenário do conto; Gravação do cenário do conto

Num esforço de todo o grupo, estes três encontros acontecem no mesmo dia no estúdio da AIC, iniciando pela manhã e finalizando à noite. Pela manhã, o conjunto de tapadeiras (paredes cenográficas de madeira) da instituição, com fundo, janela e porta, recebe tratamento de acordo com referências de cor e texturas apresentadas pelo grupo no Projeto de Direção de Arte unificado. Para realizar este trabalho na superfície das tapadeiras, que está com pintura lisa e sem tratamento, o profissional da Pintura de Arte Carlos “Falafina” participa da dinâmica transformando as tapadeiras de acordo com as referências e orientações do grupo. O trabalho da Pintura de Arte, acrescentando cores e texturas ao cenário, é apresentado a todos que se surpreendem com as técnicas utilizadas gerando muitas perguntas e entusiasmo pela turma.



Figura 41 - Fotos do processo de pintura de arte de tapadeiras do cenário com os alunos.
Fonte: acervo do autor.

Com a finalização deste processo de tratamento das tapadeiras, o grupo passa a inserir no cenário os objetos coletados no acervo e em suas residências, num

processo chamado de *dressing*. Muitas discussões são apresentadas e cada “centímetro” do espaço é debatido, num exercício sempre presente de Direção de Arte. Aos poucos, o cenário vai tomando forma com os objetos dispostos até ficar considerado pronto por todos do grupo.



Figura 42 - Fotos do processo de dressing do cenário realizado pelo grupo de alunos.
Fonte: acervo do autor.

Com o cenário pronto no estúdio da AIC, um grupo de profissionais da Instituição prepara a iluminação do cenário acompanhados da turma que sugere desenhos de luz utilizando imagens de referências do Projeto de Direção de Arte unificado. O processo é acompanhado por todos e, aos poucos, o cenário vai ganhando a atmosfera desejada pelo grupo. Dois alunos se caracterizam de personagens do conto, a cartomante e seu cliente Camilo, com figurinos produzidos pelo grupo. Com as personagens sentadas à mesa da sala da cartomante conforme o conto, uma cena é gravada com câmera digital. Os enquadramentos são sugeridos pelo grupo para valorizar o cenário com a utilização de monitor que funciona como *video assist* (figura 43). Ao final do dia, todos estão muito satisfeitos com esta realização e dizem ter aprendido muito sobre o trabalho da Direção de Arte, da feitura do projeto, passando pela construção do cenário, até a gravação de um filme.



Figura 43 - Frames de sequência gravada no cenário concebido e elaborado pelos alunos do curso.
Fonte: acervo do autor.

Aulas 20, 21, 22 e 23 - Encontros com profissionais de Direção, Caracterização, Figurino e Cenografia

Os últimos quatro encontros do curso são bastante aguardados por todos. Entendendo que a Direção de Arte não se faz sozinha, profissionais de outros departamentos da área do Audiovisual são convidados a falar sobre suas formações, experiências e práticas para o grupo. O Diretor Eduardo Nunes, o Caracterizador João de Freitas, o Figurinista Domingos de Alcântara e o Cenógrafo Marcos Reis, todos com carreiras consagradas e larga experiência, conversam com o grupo, além de apresentarem processos de seus trabalhos, as trocas com o departamento de Direção de Arte e tirar muitas dúvidas sobre o funcionamento dos seus departamentos, numa troca intensa e reveladora.

4.1.2.

Workshop Tarô da Direção de Arte na PUC-Rio

Este curso surgiu a partir da participação do pesquisador na palestra integrante da Semana DAD de Portas Abertas na PUC-Rio, em 2021, intitulada “Design e Direção de Arte: cruzamentos e trabalhos” (*link* no Apêndice 7.2.). Na ocasião, percebeu-se o interesse do público presente, composto em sua maioria por alunos de graduação em Design da PUC-Rio, por mais informação sobre Direção de Arte. A partir desta demanda, foi proposto um curso de curta duração no formato de *workshop* válido como crédito complementar durante o mês de agosto de 2021, dividido em quatro encontros remotos de 2 horas (8 horas no total), sempre às quartas-feiras e sextas-feiras das 17h às 19h. A inscrição foi aberta a todos os alunos da PUC-Rio de graduação e de pós-graduação a partir de chamada no portal do Departamento de Artes & Design da PUC-Rio. Todos os alunos interessados preencheram questionário elaborado no *Google Forms* com informações básicas obrigatórias como nome, contato e curso na PUC-Rio e a pergunta: “o que é Direção de Arte para você?”. Uma mostra das respostas será apresentada e analisada no fim deste capítulo. Dos 79 alunos inscritos, dez foram selecionados por ordem de inscrição, correspondendo a alunos de graduação em Design, na sua maioria com habilitação em Mídia Digital e Comunicação Visual.

4.1.2.1.

Proposta do *workshop*

Os alunos elaboram seus próprios Projetos de Direção de Arte em exercícios práticos, desenvolvendo elementos formais da área como conceitos, referências, paletas de cores e texturas, representações gráficas e manipulação de imagens. A cada aula, os alunos apresentam os resultados obtidos durante os processos numa troca direta com a turma e com o professor, que apresenta seus projetos profissionais para ilustrar possibilidades e resultados na área de Direção de Arte. O *Workshop* é oferecido de forma inteiramente remota.

EMENTA: Exercícios práticos de desenvolvimento de projetos de Direção de Arte. Elementos formais, conceitos, referências, paletas de cor e texturas, representações gráficas e manipulação de imagens.

OBJETIVOS: Desenvolver a capacidade criativa e imaginativa dos alunos para a Direção de Arte de forma lúdica, a partir do Tarô da Direção de Arte. Promover o entendimento da educação como criação de possibilidades na construção do saber e a autonomia dos alunos. Estimular nos alunos a revisão de valores e descoberta de novos interesses.

PLANEJAMENTO:

Encontro/Aula 1 - O que é Direção de Arte?

Encontro/Aula 2 - Elaboração de Projeto de Direção de Arte

Encontro/Aula 3 - Manipulação de imagens

Encontro/Aula 4 - Apresentação de Projeto de Direção de Arte

4.1.2.2.

Diário de Aulas

Encontro 1

Os alunos do curso se mostram muito animados, embora tímidos, neste primeiro encontro. Nenhum deles trabalhou diretamente com Direção de Arte e todos manifestam grande interesse no assunto apesar de pouco conhecimento sobre o tema. Início o encontro apresentando uma breve história da Direção de Arte a partir de trechos de filmes que representam marcos dentro da área:

1. *L'arrivé d'un Train à La Ciotta* (Auguste e Edouard Lumière, 1895)
2. *Le Voyage dans la Lune* (Georges Méliès, 1902)
3. *Cabíria* (Giovanni Pastrone, 1914)
4. *O Gabinete do Dr. Caligari* (Robert Wiene, 1920)
5. *E o vento levou* (Victor Fleming, 1939)
6. *O beijo da mulher aranha* (Hector Babenco, 1985)

A cada cena escolhida, são ressaltados aspectos da Direção de Arte e as mudanças ocorridas nos departamentos de Arte durante a feitura dos filmes exibidos (ver capítulo 2.1). O grupo acompanha cenas e vai se familiarizando com elementos da Direção de Arte que serão trabalhados nos próximos encontros. Os termos “Direção de Arte” e “*Production Design*” são apresentados e suas semelhanças e diferenças são ressaltadas.

No mesmo encontro, alguns trabalhos do portfólio profissional do professor são apresentados com foco nos Projetos de Direção de Arte acompanhados de fragmentos das peças audiovisuais e *frames* das obras. Ao final do encontro, as cartas do Tarô da Direção de Arte são sorteadas remotamente (uso de numeração no verso das cartas em arquivo digital), uma para cada aluno que são solicitados a prepararem, para o próximo encontro, uma apresentação com a elaboração de seus Projetos de Direção de Arte a partir da carta sorteada, com elementos evidenciando um conceito, referências, pesquisa histórica, paleta de cores e texturas, grupo de objetos e foto base para manipulação.

Encontro 2

Os alunos apresentam seus Projetos de Direção de Arte com os elementos solicitados e a partir dos temas sorteados no primeiro encontro (figura 43). O tratamento das apresentações é bastante apurado, com design muito coerente com o partido adotado pelos alunos. Todos apresentam conceitos muito interessantes acompanhados de referências visuais, paleta de cores e texturas muito bem definidas e precisas.

Alguns pontos são ressaltados para se evidenciar ainda mais alguns efeitos, como o aumento de contraste cromático, utilização de mobiliário mais pertinente e de “foto base” mais apropriada ao conceito apresentado para a manipulação de imagem. Vale ressaltar que, em princípio, esse grupo de alunos oriundos do curso de Design tem familiaridade com programas de tratamento e edição de imagens, o que é um grande facilitador do processo proposto. Ao final do encontro, é solicitado que os alunos apresentem suas imagens do local do cenário já manipuladas.

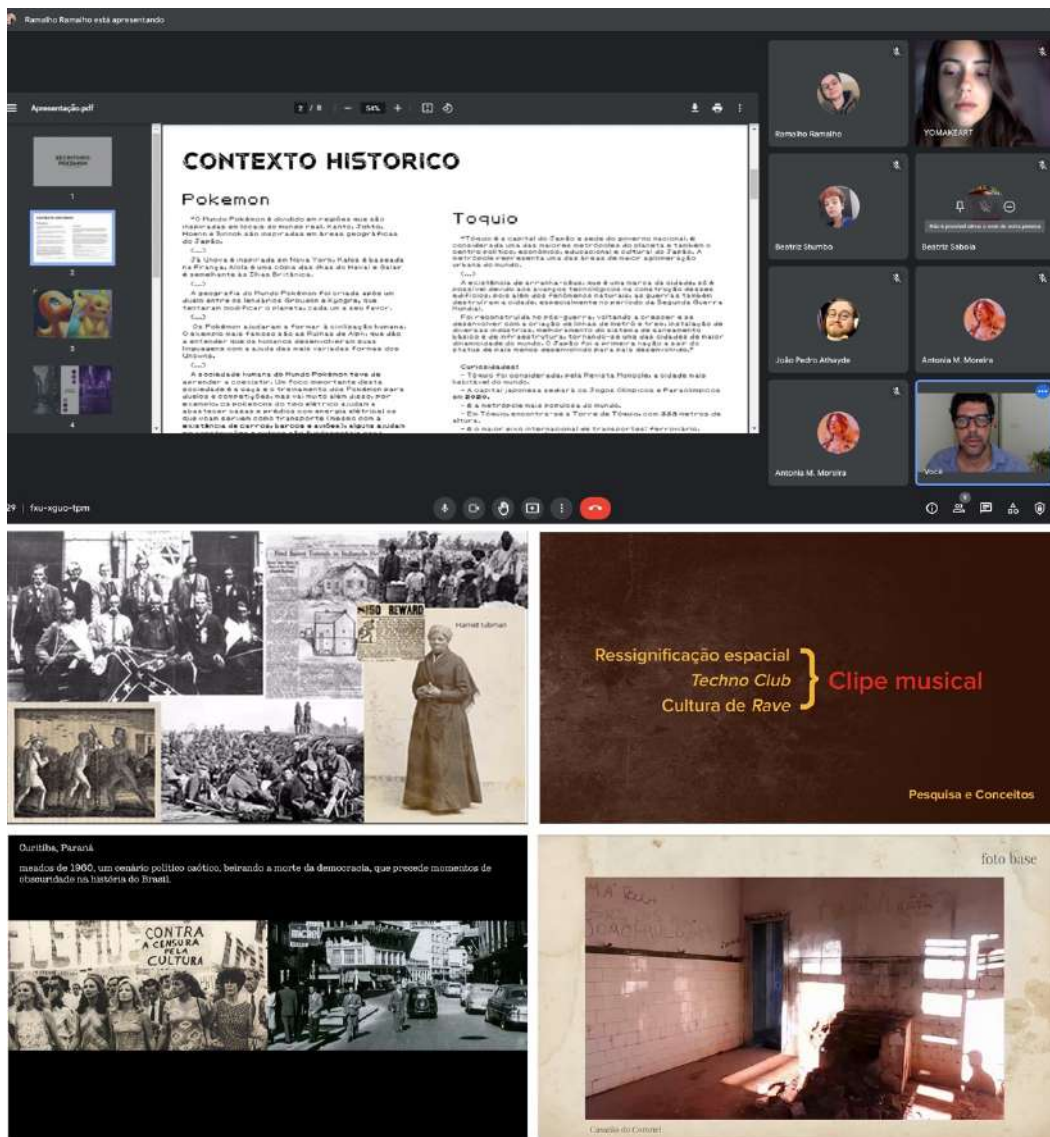


Figura 43 - Print de tela da aula e exemplos da primeira etapa do Projeto de Direção de Arte dos alunos do curso PUC-Rio. Fonte: acervo do autor.

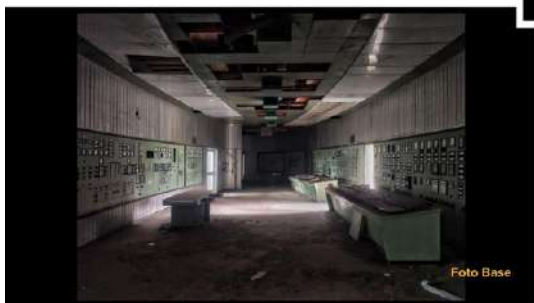
Encontro 3

Os alunos apresentam suas fotos manipuladas para a turma transformando os ambientes de acordo com os conceitos propostos na aula anterior. As manipulações no *Photoshop* são muito bem feitas mostrando que todos tem grande domínio sobre a ferramenta. Alguns ajustes são propostos numa conversa onde são abordados tópicos sobre intenção, processos e resultados obtidos.

Encontro 4

Neste último encontro do *workshop*, os alunos apresentam seus Projetos de Direção de Arte desenvolvidos no formato de *pitching* com a participação de uma banca composta pela Professora Luiza Novaes e o Professor João de Sá Bonelli, ambos do Departamento de Artes & Design da PUC-Rio, além do pesquisador/professor (*link* no Apêndice 7.2.). A participação dos membros externos da banca é de extrema importância para a dinâmica das apresentações e cercada de muita expectativa pelos alunos. O fato dos membros externos não terem acompanhado os processos dos alunos durante o curso permite um olhar revelador e mais fresco, propício a observações pertinentes e construtivas.

As considerações dos membros da banca são assimiladas pelos alunos e na maioria das vezes aponta melhorias de determinados aspectos. São observações em relação à ordem da apresentação das imagens, à pertinência de elementos em relação ao conceito escolhido e a possíveis aperfeiçoamentos na manipulação realizada. No formato de *pitching*, os alunos fazem suas apresentações apoiados pelas imagens.



CASA DE FAZENDA

história

- Filme de suspense;
- Local: cozinha da Casa Grande;
- Personagens: escrava doméstica; antigo comerciante de escravos doente; esposa do senhor;
- Fazenda decadente;
- Vésperas da Lei do Ventre Livre;
- Cozinha aprisionante.



Nobreza empobrecida
+
Comerciantes de escravos



conceito

Italian Village Hatters
(1880)
Peder Severin Krøyer

referências



Texturas



paleta



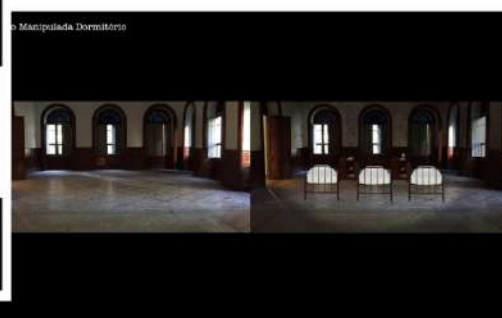
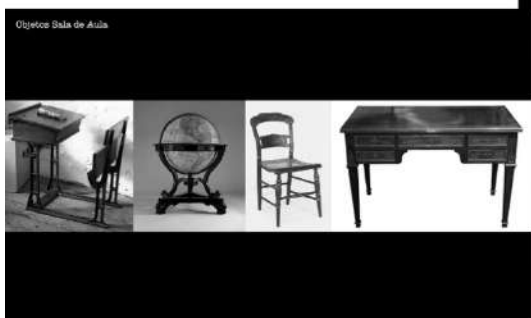




Figura 44 - Exemplos dos Projetos finais de Direção de Arte dos alunos do curso.
Fonte: acervo do autor.

4.2.

Questionários com os alunos

No início dos cursos do Tarô da Direção de Arte, todos os alunos foram avisados verbalmente sobre a Pesquisa de Mestrado e convidados a participarem da mesma contribuindo, por livre e espontânea vontade, através do preenchimento de questionário, do envio dos Projetos de Direção de Arte elaborados durante o curso e com a cessão de imagens das apresentações finais dos projetos, registradas em vídeo e áudio. Todas as autorizações foram preenchidas e assinadas em Termo de Consentimento Livre e Esclarecido apropriado (Apêndice 7.3.).

Ao final da última aula dos cursos, foi enviado a todos os alunos um *link* com um questionário elaborado para esta pesquisa. As turmas que responderam aos questionários correspondem ao Curso de Direção de Arte do *Film Works* módulo II, *Film Making* e Extensão em Direção de Arte, todos oferecidos pela AIC do Rio de Janeiro, referente ao período do segundo semestre de 2020 ao segundo semestre de 2021. Os alunos de Graduação em Design da PUC-Rio que cursaram o *Workshop* Tarô da Direção de Arte, oferecido pelo Departamento de Artes & Design no segundo semestre de 2021, responderam ao mesmo questionário.

O questionário apresentado consiste em um conjunto de dez perguntas elaboradas na plataforma *Google Forms*. Convida o aluno a uma reflexão sobre a forma de aprendizagem proposta; abre espaço para sugestões para o processo, com apontamentos que identificam facilidades e dificuldades enfrentadas durante o curso; solicita que descrevam sua familiaridade com os assuntos propostos; e avaliem a experiência do curso. As perguntas foram elaboradas com respostas únicas, múltipla-escolha e abertas. Seguem tópicos do questionário:

- i. Em linhas gerais, o que você achou da aprendizagem a partir do Tarô da Direção de Arte?
- ii. Que sugestões você pode dar para contribuir com esta aprendizagem?
- iii. Agora que você terminou o curso de Direção de Arte, conte o que você descobriu a mais sobre como a Direção de Arte pode contribuir pra uma obra?
- iv. Em qual o momento do curso ficou mais claro o papel da Direção de Arte na produção de uma obra?
- v. Você já havia trabalhado diretamente na área de Direção de Arte?
- vi. Já trabalhou em alguma área ligada a visualidade? Cite quais.
- vii. Marque os conteúdos que você mais gostou de trabalhar: conceito; referências; pesquisa; paleta de cores e texturas; manipulação de imagens; montagem do projeto de arte; pitching do projeto de arte; nenhum.
- viii. Marque os conteúdos que você mais teve dificuldade em trabalhar: conceito; referências; pesquisa; paleta de cores e texturas; manipulação de imagens; montagem do projeto de arte; pitching do projeto de arte; nenhum.
- ix. Que outras dificuldades ao longo do curso você pode descrever?
- x. Qual a avaliação que você faz do curso?

4.2.1.

Análise Comparativa dos Dados Coletados e Considerações Parciais

Primeiramente, cada tópico do questionário aplicado foi analisado a partir do retorno dos 28 alunos que participaram da pesquisa. Foram selecionadas as respostas mais significativas e representativas para os objetivos da pesquisa, destacando-se algumas, por meio de citação direta utilizando-se aspas e gráficos comentados. Num segundo momento, a análise dos dados coletados no formato de considerações parciais é apresentada para se chegar às considerações finais obtidas pela pesquisa.

O retorno dos alunos em relação ao ensino com o Tarô da Direção de Arte foi positivo. Nas respostas obtidas, destacou-se o termo “falar com imagens” com frequência, evidenciando-se a compreensão dos alunos em relação à importância desta prática no trabalho da Direção de Arte. Percebeu-se que o exercício a partir do uso de imagens foi efetivo durante o curso e compreendido como uma das tônicas durante as aulas. Outro aspecto positivo comentado foi de que o curso “ajudou a visualizar bem melhor o Projeto de Direção de Arte”, ressaltando-se o papel deste processo na criação de visualidades. O Projeto também foi mencionado como forma de exposição de ideias com a organização de imagens para que, como escreveu um aluno, “todos estejam na mesma página”. A prática do curso oferecido foi um fator que mereceu destaque no retorno dos alunos. Ao mesmo tempo em que o Tarô da Direção de Arte provoca os alunos a fazerem suas próprias descobertas, as dinâmicas programadas de forma progressiva a cada aula “ajudam a criar uma determinada zona de conforto”, direcionando as turmas em atividades criativas e controladas como relatado. O fato do Tarô “delimitar uma época e local específicos” colabora com este resultado. A prática oferecida pelo Tarô da Direção de Arte também é destacada como um fator para que os alunos “percam o medo de lidar com a Direção de Arte”, ganhando propriedade com as matérias da área.

O retorno em relação a sugestões que possam vir a contribuir com este ensino foi bastante rico com muitas ideias pertinentes e que poderão ser experimentadas e incorporadas em novas práticas e experiências. Uma das sugestões indica que cada carta contenha apenas uma pergunta ao invés de três. Assim, os alunos

sorteariam as cartas divididas em três categorias, cada uma relacionada a uma das perguntas “O QUE?”, “ONDE?” e “QUANDO?”, aumentando as combinações sorteadas e os resultados obtidos.

Muitas das sugestões apontaram para a adição de uma quarta categoria de carta ou pergunta. Uma parte dos alunos indicou que a indicação de personagens poderia incrementar a dinâmica do jogo, “seria um desafio a mais, e, por aumentar as variáveis sorteadas, resultaria em mais projetos diferentes”. Outros indicaram a inserção de um “tema-palavra”, como uma limitação ao local e à época, também como sugestão, assim como a ideia de repetir a prática mais de uma vez durante o curso para se observar os resultados e o desenvolvimento da turma. As sugestões em relação ao jogo, além de pertinentes, são um indicativo de que os alunos compreenderam a proposta lúdica do Tarô, querendo participar, a partir da sugestão de novas possibilidades para a prática. Uma sugestão interessante em relação à dinâmica do curso foi a maior alternância entre aulas teóricas e práticas. “Poderia dividir os alunos em grupos e fazer um rodízio de apresentações (...)”, equilibrando a exposição dos conteúdos apresentados e dando mais dinâmica ao curso.

A terceira pergunta do questionário aplicado tem como objetivo um estudo comparativo sobre o entendimento do que é a Direção de Arte. As respostas dos alunos que foram solicitadas no primeiro encontro são confrontadas com as obtidas no final do curso. Este estudo mostra-se bastante revelador e será mais aprofundado nas considerações finais desta dissertação. De uma maneira geral, as respostas demonstram maior entendimento e apreensão de materiais da Direção de Arte, como “(...) ela organiza o espaço, as cores, contribui com a movimentação do corpo do ator”, o que já indica bastante maturidade sobre o tema. A elaboração de universos imagéticos também é salientada, destacando a Direção de Arte como “(...) a criação de uma narrativa visual”. Os alunos também indicam o papel do Projeto de Direção de Arte como um “processo de definir um conceito, cenário, os objetos de cena e como eles dialogam com a narrativa e como podem se estabelecer numa obra”. A prática do curso também ajuda no entendimento desta visão, quando “(...) ao criar o Projeto de Arte, percebi a importância de se ter um conceito bem definido para dar coesão a todos os elementos visuais. No final, a imagem por si só já conta a história”. A visão anterior dos alunos sobre Direção de Arte como já estabelecida e dada numa obra,

é alterada em detrimento do processo percorrido pelos alunos em suas práticas até chegarem aos resultados esperados. Assim, “(...) muitas vezes vi a Arte de um Projeto já pronta. Pensar em como chegar a ela, dentro de todos os processos e limitações, me fez ter uma visão mais clara sobre a Direção de Arte”, exemplificou um aluno. Por fim, o reconhecimento da Direção de Arte como definidora de visualidades é expressa quando ela “(...) dá ‘cara’ ao filme, pois dependendo dela, o projeto pode seguir vários caminhos diferentes”.

Os momentos em que o papel da Direção de Arte ficou mais claro para os alunos variaram bastante, desde “o momento de definir um conceito”, passando pela “pesquisa e manipulação de imagem” e “a hora de montar o projeto”, até “a apresentação dos projetos” e “nos momentos em que o professor explicava seus trabalhos e seu processo de construção de projetos”. Percebe-se claramente que este entendimento está relacionado à individualidade de cada aluno e à importância de se reconhecer o tempo de cada um dentro das turmas observadas.

Quanto à familiaridade dos alunos em relação à Direção de Arte, observa-se que a maioria (60%) nunca havia trabalhado diretamente na área, enquanto o restante teve alguma experiência pontual, como observado na figura 28. Alguns alunos relataram suas experiências anteriores em atividades variadas tais como cenografia, videoarte, *web design*, projeto gráfico, fotografia, montagem, maquiagem, direção e finalização de imagem.

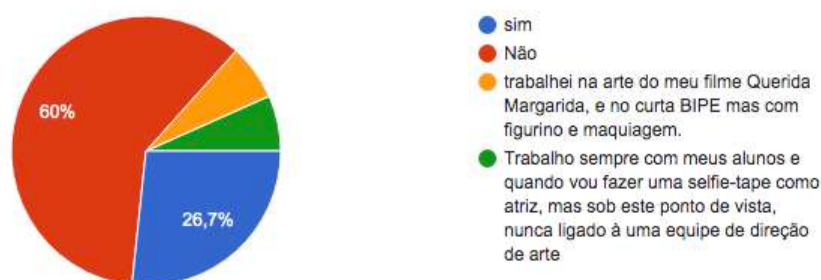
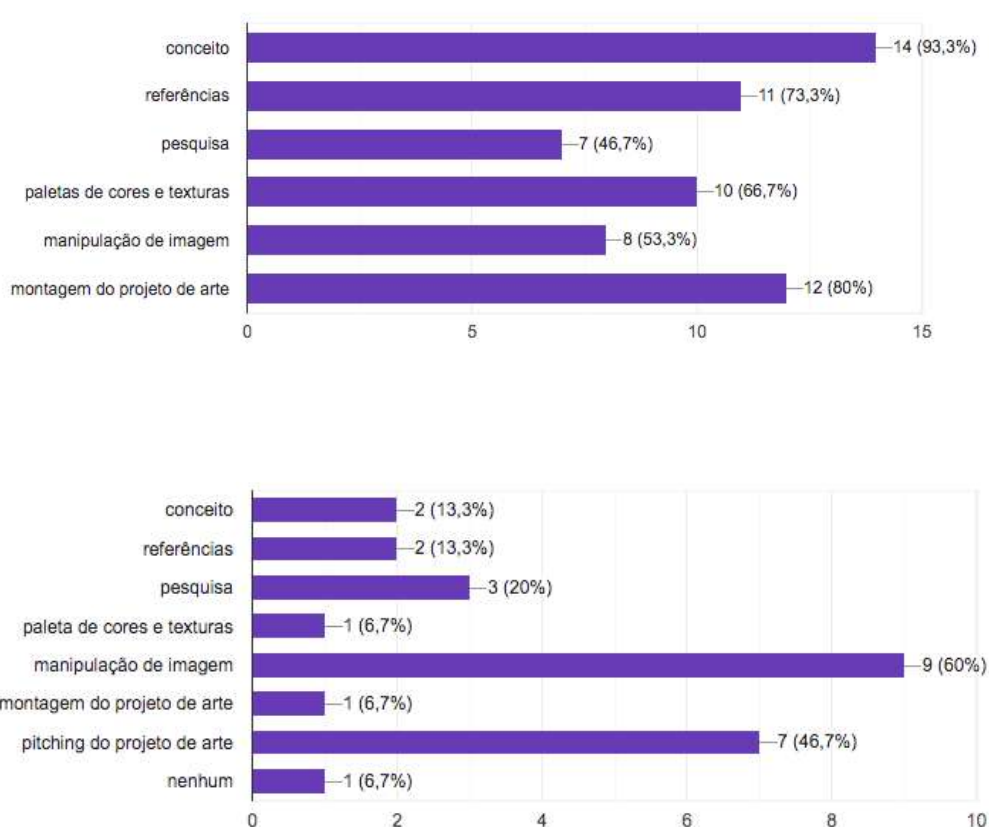


Figura 45 - Gráfico de questionário aplicado aos alunos do curso de Tarô da Direção de Arte na plataforma *Google Forms*. Fonte: acervo do autor.

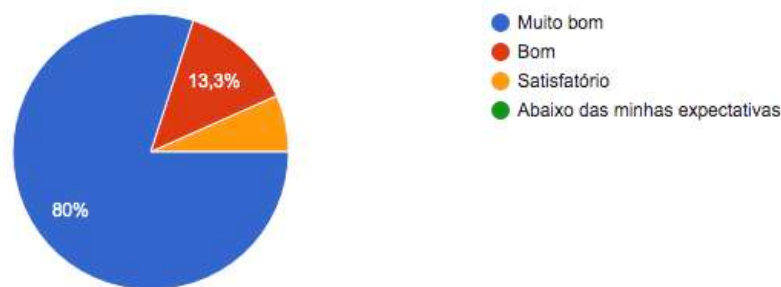
Quanto aos conteúdos que os alunos mais gostaram de trabalhar durante o curso, a preferência ficou entre a elaboração do conceito e a montagem dos Projetos de Arte (figura 46). Os dois conteúdos correspondem às etapas inicial e de fechamento do curso como as mais prazerosas, em oposição à pesquisa e à manipulação de imagem. A manipulação de imagem foi indicada como a etapa

na qual os alunos tiveram maior dificuldade para trabalhar (figura 47), seguida do momento de *pitching* no final do curso. De fato, como a maioria experimentou pela primeira vez trabalhar com imagens no *Photoshop*, as dificuldades foram naturais, apesar dos alunos reconhecerem esta prática como essencial para a Direção de Arte e ficarem satisfeitos com a experiência. O mesmo pode-se dizer sobre o exercício das apresentações no formato de *pitching*, uma estreia para todos os alunos, reconhecida como “o momento onde todos os elementos se juntam e fazem sentido”. Outras dificuldades ao longo do curso foram descritas como “chegar no conceito”, “desapegar de algumas ideias” e questões relativas a dificuldades do ensino remoto.



Figuras 46 e 47 - Gráficos demonstrativos de respostas obtidas no questionário aplicado aos alunos do curso de Tarô da Direção de Arte na plataforma *Google Forms*. Fonte: acervo do autor.

A grande maioria dos alunos avaliou o curso como muito bom (80%), seguidos dos que o qualificaram como bom (13,3%) e satisfatório. Nenhum aluno classificou o curso como abaixo das expectativas.



Figuras 48 - Gráfico demonstrativo de respostas obtidas no questionário aplicado aos alunos do curso de Tarô da Direção de Arte na plataforma *Google Forms*. Fonte: acervo do autor.

Algumas observações pontuais podem ser feitas em relação à dinâmica dos cursos oferecidos do Tarô da Direção de Arte. Muitas vezes, notou-se que a ordem das etapas para que os alunos desenvolvessem seus projetos podia ser adequada de acordo com as facilidades e dificuldades de cada um. Trata-se, portanto, de uma sugestão e não de uma regra, fato ao qual o professor deve estar atento para permitir ao curso a organicidade necessária. Assim, um aluno pode apresentar para a turma um conceito, por exemplo, algumas aulas depois do que foi proposto, ou expor a sua estruturação dos elementos do projeto de acordo com a sua maturidade e domínio das matérias tratadas.

Observa-se que os alunos passam a compreender que as exposições realizadas pela turma servem como “balizas” para todos, que aprendem conjuntamente apresentando conteúdos e escutando informações dos colegas em sala de aula. Desta forma, a turma avança em suas atividades como grupo, porém sem perder as individualidades. De forma progressiva, os alunos elaboram seus projetos e percebem a importância de vivenciar e experimentar os processos propostos pelo curso.

No estudo comparativo entre as duas práticas descritas na pesquisa, evidenciam-se naturezas e condições distintas. O público do Curso de Extensão caracterizou-se por ser um grupo heterogêneo formado por profissionais de áreas afins, enquanto o do *Workshop* foi constituído integralmente por alunos da Graduação em Design da PUC-Rio. Este aspecto foi fundamental para que a dinâmica deste último se desenvolvesse de forma mais programada, com ampla apreensão dos conteúdos pela grande maioria dos alunos a cada aula. As habilidades

do grupo de estudantes de Design, tanto ferramental como em consonância com o pensamento projetual, também foram vetores fundamentais nas dinâmicas obtidas.

A grande discrepância entre as durações dos cursos (69 horas do Curso de Extensão e 8 horas do *Workshop*) aponta para importantes observações. Em ambos, a prática do Tarô da Direção de Arte pôde ser aplicada, sendo que na de maior duração foi possível apresentar conteúdos mais gerais, sensibilizando o aluno para a prática do Tarô. Esta preparação mostrou-se fundamental para o grupo do Curso de Extensão, no qual nem todos apresentavam algum tipo de formação no campo das visualidades. O exercício de construção efetiva de um cenário (quarto da cartomante) e a troca com profissionais de departamentos relacionados à Direção de Arte só foi possível devido à longa duração do Curso de Extensão, permitindo uma maior profundidade nos assuntos, o que não foi possível oferecer no *Workshop* pelo tempo restrito.

Além disso, os encontros no formato de *Workshop* se deram de modo totalmente remoto, ao contrário dos do Curso de Extensão, onde apenas um quarto das aulas aconteceu *online* e o restante de forma presencial. A troca direta em sala de aula com o professor e entre os alunos mostrou-se bastante efetiva, com discussões complementares elucidativas que talvez não acontecessem de forma remota. Por sua vez, os alunos do *Workshop* já se caracterizavam como um grupo, com alguns participantes integrantes da mesma turma da graduação em Design. Esta condição foi um facilitador durante o curso, promovendo encontros mais dinâmicos e com trocas mais imediatas.

5. Considerações Finais

A presente pesquisa evidenciou pontos em comum entre as áreas do Design e da Direção de Arte. Ambas reúnem profissionais de diferentes áreas e saberes para a realização de um projeto em colaboração, unificado. Esta multidisciplinaridade presente com a pluralidade de conhecimentos confere aos projetos alta complexidade, observada nas áreas estudadas. Outra característica em comum é o fazer criativo como forma de materialização de ideias por meio de múltiplos processos, com o Designer e o Diretor de Arte como agentes de transformação.

Com o estudo, pudemos definir o Design e a Direção de Arte, portanto, como áreas multidisciplinares, complexas e transformadoras. Essas equivalências e singularidades constatadas aproximam estes saberes e ajudam a desenvolver novos conhecimentos. O reconhecimento de cruzamentos entre as áreas apresenta potencial para aperfeiçoar processos e possibilitar convergências inovadoras.

Design e Direção de Arte têm como característica, em sua origem, a mesma necessidade de atender a novos meios emergentes de produção: o processo industrial de meados do século XVIII na Inglaterra e a indústria cinematográfica norte-americana de fins dos anos 1930. Para conceber, projetar e realizar suas propostas de acordo com os sistemas vigentes, as duas áreas tiveram que desenvolver processos adequados à realidade da escala industrial que contemplassem novas tecnologias com otimização de tempo na execução e com viabilidade financeira.

Neste ponto, esta pesquisa apontou para possíveis diferenças entre Design e Direção de Arte. A concepção de métodos projetuais em Design atendeu às emergentes demandas dos meios industriais e, ao longo do tempo, vem se desenvolvendo e se aperfeiçoando por meio do exercício constante da prática e pelo estudo de profissionais da área. Porém, na Direção de Arte não é observada a mesma uniformização de processos e a ampla utilização de um mesmo conjunto de métodos. Há enorme variação de sistemas, empregados de acordo com cada profissional da Direção de Arte, sem utilização de metodologias unificadas e organizadas como base.

A partir de pesquisa bibliográfica, entrevistas com profissionais de Direção de Arte com formação em Design e da observação da prática destes profissionais e

do próprio pesquisador, este estudo indicou hibridismo entre as áreas com a utilização de métodos projetuais em Design em Projetos de Direção de Arte. Faz parte dos métodos projetuais em Design, por exemplo, a reunião de elementos formais, num processo constituído por etapas para a materialização de conceitos. Esses métodos podem ser transpostos com ótimos resultados na elaboração de Projetos de Direção de Arte. Isso porque a sistematização de métodos que apresentam perspectivas a partir da geração de hipóteses, levantamento de dados, partido adotado até o desenho final, encontra aplicabilidade em etapas da elaboração da Direção de Arte no formato de Projeto. Nesse contexto, a organização de elementos formais se constitui como uma amostra do trabalho da Direção de Arte com material plástico diverso para a elaboração de universos imagéticos coesos e diferenciados.

Identificou-se em Projetos de Direção de Arte realizados por Diretores de Arte com formação em Design a aplicação de métodos projetuais de Design como prática sistemática para a realização de trabalhos. Esta transposição de processos entre as áreas ocorre, muitas vezes, de forma intuitiva, como relatado nas entrevistas com estes profissionais e a partir da própria vivência do pesquisador. A utilização de métodos consolidados na área do Design permite a esses profissionais de Direção de Arte iniciarem seus projetos a partir de um conhecimento já estabelecido e flexível, potencializando seus trabalhos e otimizando resultados.

Se métodos projetuais em Design colaboram para a formatação de Projetos de Direção de Arte, podemos refletir sobre o potencial da utilização de metodologias de Design como alternativa para o ensino da Direção de Arte, como explorado na pesquisa. A partir do entendimento de elementos formais apresentados em um Projeto de Direção de Arte, a formação de Diretores de Arte pode se dar de forma efetiva a partir da aplicação de um modelo consolidado como referência. Por apresentar de forma clara e sistematizada indicadores da área, o Projeto de Direção de Arte constitui-se como uma excelente base para o ensino. Podemos afirmar, portanto, que métodos projetuais em Design aplicados a Projetos de Direção de Arte proporcionam uma abordagem adequada ao ensino e formação de profissionais para a atuação na área da Direção de Arte.

A utilização do Tarô da Direção de Arte como dispositivo para propor que alunos façam seus próprios projetos em Direção de Arte, mostrou que a prática do Tarô da Direção de Arte oferece uma opção de ensino que se mostrou efetiva,

organizada e estimuladora a partir de métodos empregados no Design. Como constatado nos resultados obtidos nos cursos oferecidos e no questionário aplicado aos alunos, ao estimular e propiciar uma dinâmica organizada por etapas de maneira clara e progressiva, com uma meta bem definida, o Tarô da Direção de Arte se apresenta como uma opção de ensino consistente e relevante para a área.

A pesquisa evidenciou que a área da Direção de Arte envolve aspectos tanto técnicos como artísticos. Portanto, o fazer criativo também deve estar presente no ensino da área. Como forma de sensibilização lúdica, o Tarô da Direção de Arte contém em seu formato de jogo disparadores que potencializam a criação enquanto aprendizagem. Ao ingressarem na dinâmica proposta pelo Tarô da Direção de Arte, os alunos compactuam com formas de representações, *brincando-aprendendo*, de criar novos universos a partir da individualidade de olhares. Por não dar muitas informações, as perguntas do Tarô da Direção de Arte dão margem ao repertório próprio do aluno e a sua individualidade. Construindo seus próprios saberes, os alunos ganham não só autonomia na construção de conhecimentos, como tornam-se mais participativos, empolgados e envolvidos, apreendendo processos da Direção de Arte de forma prazerosa e reveladora.

Observou-se que o jogo do Tarô da Direção de Arte faz parte de um conjunto de dinâmicas descritas nesta pesquisa. Outros exercícios de sensibilização e estruturação do olhar para o fazer na Direção de Arte são também aplicados ao Tarô. Alguns deles, como a análise de *frames* pelos alunos, ou a elaboração e materialização de Projeto unificado, além da exposição de estudos de caso, história ilustrada da Direção de Arte e apresentação de elementos formais da visualidade, em conjunto contribuem para a criação de um ambiente propício para o processo de ensino-aprendizagem em questão. Configura-se, portanto, o Tarô da Direção de Arte como um conjunto de práticas voltadas para o ensino da Direção de Arte. Esse sistema, com características de metodologia, com uma divisão em módulos bem definidos, permite que o Tarô da Direção de Arte seja aplicado de várias maneiras, em diferentes contextos, atendendo públicos distintos com diferentes camadas de profundidade e duração variadas. Como descrito na pesquisa, o curso do Tarô da Direção de Arte foi oferecido tanto no formato de *Workshop*, com 8 horas de duração, como curso de extensão, com 69 horas. Outras variações foram experimentadas anteriormente, como a de 3 horas, no Instituto Europeu de Design (IED Brasil), de 7 horas, no curso *Film Making*, e de 21 horas, no *Film Works*

módulo II, ambos oferecidos na AIC. Além das experiências em formato presencial e remoto.

Nota-se o potencial da prática do Tarô da Direção de Arte como base para o ensino de outros conteúdos internos a Direção de Arte, como a Caracterização, Figurino e o Design Gráfico, além de externos, como a Direção de Fotografia e a Direção, possibilitando uma troca conjunta entre as áreas numa amostra de processos da natureza do Audiovisual. A mesma base pode também contemplar o ensino para campos diversos, como o do Design, da Arte e da Moda, por exemplo, abrindo-se em construções amplas a partir de uma mesma dinâmica flexibilizada.

A prática proposta pelo Tarô da Direção de Arte apresenta convergências com as chamadas Metodologias Ativas. Durante a pesquisa, foi possível um aprofundamento nesse conjunto de práticas e identificar afinidades dela com as propostas pelo Tarô da Direção de Arte, contribuindo para o seu embasamento teórico dentro na linha de ensino em que se destacam autores como Fink e Dewey. A ideia do aluno construir seus próprios conhecimentos a partir de um conjunto de dinâmicas, “aprendendo a aprender” com didáticas inovadoras e com o professor como facilitador numa “sala de aula invertida”, foi ao encontro das práticas do Tarô da Direção de Arte, possibilitando reflexões e aperfeiçoamentos futuros.

A Direção de Arte ainda é pouco conhecida no Brasil. As amostras colhidas pela pesquisa com definições dos alunos sobre a área no início do curso do Tarô da Direção de Arte são indicadores desta falta de informação. Conceitos gerais e muito genéricos foram citados sem especificações de processos utilizados e do caráter transformador da área. Muitas vezes, há uma mistificação, uma idealização ou romantização, sobre o trabalho da Direção de Arte, destacando-se somente o fazer artístico sem associações com aspectos técnicos e multidisciplinares. O primeiro passo para modificar esta imagem é a partir do ensino, aproximando a figura idealizada do Diretor de Arte da sua realidade atual: um trabalhador técnico e artístico inserido na indústria do entretenimento. O ensino da Direção de Arte é um fator para diminuir ainda mais distâncias entre alunos e a realidade do exercício profissional na área, encorajando ainda mais futuros Diretores de Arte em suas empreitadas.

Questões relativas à problemática da pesquisa, tendo a prática da Direção de Arte como principal escola, foram reforçadas através de entrevistas com profissionais da área e amostras recolhidas. Ainda que crescente, o ensino da

Direção de Arte no Brasil mostrou-se pulverizado em iniciativas isoladas sem sistematização de métodos ou práticas. Esta realidade foi apurada a partir de recorte feito por esta pesquisa que constatou a predominância de cursos de introdução à Direção de Arte de natureza teórica em painéis expositivos de curta duração e oferecidos sem uma regularidade. O quadro apresentado pela pesquisa, sem uma base consistente de ensino e de qualificação na área, indica que interessados em ingressar no mercado e futuros Diretores de Arte precisam ainda recorrer à prática como principal forma de aprendizagem e formação.

Algumas exceções foram destacadas por essa pesquisa como a prática oferecida pela Diretora de Arte Vera Hamburger, *O Corpo no Espaço Cênico*, que explora novas possibilidades a partir da ativação da percepção dos alunos, colaborando na formação de novos profissionais de Direção de Arte. Apesar de muito consistente, o curso tem sido oferecido pelo Brasil de forma esporádica, se limitando a convites feitos por instituições, sem a periodicidade merecida. Na esfera acadêmica, iniciativas como a do MBA oferecido pela UNESA e a cadeira optativa na ECA USP já representam um progresso no ensino da Direção de Arte. Assim como a primeira graduação no Brasil totalmente voltada para a Direção de Arte oferecida pela UFG, com foco nas chamadas Artes Presenciais, concentrando-se principalmente em conhecimentos do universo das Artes Cênicas e não advindos do Audiovisual.

Com a crescente produção da indústria do Audiovisual no Brasil, a demandada por profissionais da área tem sido cada vez maior¹⁷. A formação e qualificação destes futuros profissionais impacta diretamente na qualidade técnica e artística de produtos brasileiros oferecidos internamente, assim como no seu êxito na exportação e difusão dos produtos para o mundo. Desta forma, o ensino da Direção de Arte, com práticas mais constantes e aprofundadas, permite o desenvolvimento de olhares mais sensibilizados com amplo domínio da linguagem a partir da compreensão de interpretações do mundo, gerando obras reveladoras, singulares e significativas da cultura nacional.

Gradativamente, percebe-se a passagem do termo Direção de Arte para o de

¹⁷ O setor do Audiovisual cresceu mais de 300% nos últimos 10 anos, contribuindo com 26,7 bilhões de reais para a economia do país, onde ocupa a quinta posição entre outros setores (ficando à frente do farmacêutico), sendo responsável pela geração de 88.053 empregos diretos. (fonte IBGE; elaboração ANCINE /SRG, 2019)

Design de Produção nos créditos de obras audiovisuais brasileiras, evidenciando ainda mais as equivalências com o Design mencionadas anteriormente. Mais do que uma transposição polissêmica, esta mudança é o reconhecimento do papel fundamental destes profissionais no mercado, atendendo a escalas industriais, comprometidos com prazos e orçamentos, apoiados por processos projetuais e novas tecnologias, com uma visão holística, sem abdicar do olhar e do fazer criativo como sujeitos críticos e conhecedores de métodos de trabalho.

Esta transformação da Direção de Arte em Design de Produção já é uma realidade no Brasil. A mudança aproxima ainda mais o Design da Direção de Arte no mercado do audiovisual. É um forte indício de que uma das formações para estes profissionais encontre espaço no meio acadêmico dentro de graduações em Design. Um caminho natural como meio propício para o desenvolvimento de um ensino adequado, aprofundado e plural. Uma amostra desta potencialidade foi revelada por esta pesquisa. O *Workshop* do Tarô da Direção de Arte com alunos da graduação em Design da PUC-Rio mostrou o interesse e a qualidade dos participantes nos exercícios propostos, além da satisfação com o curso e o encantamento com a Direção de Arte. É uma porta que se abre numa nova esfera, repleta de oportunidades e descobertas. Uma página que já não está mais em branco, se lança ao mundo com olhar curioso para seguir viagem num próximo passo.

6. Referências bibliográficas

ARENDT, Hannah. **Eichmann em Jerusalém - um relato sobre a banalidade do mal**. São Paulo: Companhia das Letras, 1999.

ASSAF, Alice Gonzaga. **50 anos de Cinédia**. São Paulo: Record, 1986.

BAPTISTA, Mauro. **Design e cinema: caminhos possíveis de pesquisa**. São Paulo: ECA/USP, 2007.

BARTOLOTTI, Ricardo Gião. **O mundo como representação: notas sobre a teoria semiótica da percepção**. São Paulo: Unesp-Assis, 2010.

BERGMANN, Jonathan; SAMS, Aoron. **Sala de aula invertida: uma Metodologia Ativa de aprendizado**. São Paulo: LTC, 2007.

BRUTUCE, Débora Lúcia Vieira. **A Direção de Arte e a imagem cinematográfica: suas inserções no processo de criação do cinema brasileiro dos anos 1990**. Niterói: Universidade Federal Fluminense, 2005

BUNTAINE, Júlia. **Rumo a uma cultura transdisciplinar**. New York: SciArt Magazine, 2014.

CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo**. São Paulo: Ubu Editora, 2016.

COELHO, Luiz Antonio (org.). **Design Método**. Rio de Janeiro: PUC-Rio; Teresópolis: Novas Ideias, 2006.

COUTO, Claudia Stancioli Costa. **O Design do filme**. Tese de Mestrado em Artes Visuais - Escola de Belas Artes UFMG Belo Horizonte, Belo Horizonte, 2004.

CURTIS, James. **William Cameron Menzies: the shape of films to come**. Nova York: Phanteon Books, 2015.

FINK, Dee. **Creating significant learning experiences**. São Francisco: HB Printing, 2003.

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

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

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

_____. **O desenho do espaço cênico: da experiência vivencial à forma.** Dissertação de Mestrado, Pós-graduação em Artes Cênicas. São Paulo: Universidade de São Paulo, 2014b.

LOBRUTTO, Vincent. **The filmmaker's guide to production design.** New York: Allworth Press, 2002.

MILLS, Wright. **Sobre o artesanato intelectual e outros ensaios.** Rio de Janeiro: Zahar, 2009.

NICHOLS, Sallie. **Jung e o Tarô: uma jornada arquetípica.** São Paulo: Cultrix, 2007

REIS, Andrea L.; NOVAES, Luiza. **Jogos em situações de ensino-aprendizagem: uma discussão a partir da visão de alguns professores.** Rio de Janeiro: PUC-Rio, 2016.

RODGERS, Paul A. **Polymath Interpolators - the next generations of design.** United Kingdom: Northumbria University, Newcastle Upon Tyne, 2007.

SADOUL, George. **Histoire du cinema mondial.** São Paulo: Livraria Martins Editora S.A., 1963.

SANTAELLA, Lúcia. **A percepção: uma teoria semiótica.** São Paulo: Experimento, 1993.

_____. **A teoria geral dos signos - como as linguagens influenciam as coisas.** São Paulo: Pioneira, 2000.

SNOW, C.P. **As duas culturas e uma segunda leitura.** São Paulo: Edusp, 1995.

Filmografia

A CHEGADA do trem em La Ciotta (*L'arrivé d'un Train à La Ciotta*). Direção: Auguste e Edouard Lumière. França. França, 1895. EUA: ERM Media, 2002. 1 DVD (50 seg.), mudo, p&b.

A VIAGEM à lua (*Le Voyage dans la Lune*). Direção: Georges Méliès. França, 1902. EUA: ERM Media, 2002. 1 DVD (18 min.), mudo, p&b.

BATARDOS INGLÓRIOS (*Inglourious Basters*). Direção: Quentin Tarantino. EUA, 2009. California: Universal Studios, 2009. (155 min.), widescreen, son., color

CABÍRIA (*Cabiria*). Direção: Giovanni Pastrone. Itália, 1914. EUA: Kino Video, 2012. 1 DVD (181 min.), mudo, p&b.

CHATÔ. Direção: Guilherme Fontes. Direção de Arte: Gualter Pupo. Brasil, 2015. Rio de Janeiro: Globo Filmes, 2016. 1 DVD (102 min.), widescreen, son., color.

E O VENTO levou (*Gone with the wind*). Direção: Victor Fleming. Design de Produção: William Cameron Menzies. EUA, 1939. Califórnia: Warner Bross, 2010. 1 DVD (238 min.), widescreen, son., color.

ELA (*Her*). Direção: Spike Jones. EUA, 2013. Califórnia: Annapurna Pictures, 2013. Arquivo digital, (126 min.), widescreen, son., cor.

INTOLERÂNCIA (*Intolerance*). Direção: D.W. Griffith. EUA, 1916. EUA: Kino Video, 2012. 1 DVD (210 min.), mudo, p&b.

JOGOS, TRAPAÇAS E DOIS CANOS FUMEGANTES (*Lock, Stock and Two Smoking Barrels*). Direção: Guy Ritchie. Londres: Summit Entertainment, 1998. 1 DVD (107 min.), widescreen, son., cor.

LUKE CAGE (*Luke Cage*). Direção: Felipe Drummond. Califórnia: Marvel, 2016. Arquivo Digital (52 min.), widescreen, son., cor.

ME CHAMA DE BRUNA. Direção: Calvito Leal e Eduardo Vaisman. Direção de Arte: André Weller. Brasil, 2018. São Paulo: FOX Brasil, 2018. Arquivo digital (57 min), widescreen, son., cor.

MENINA DE OURO (*Million Dollar Baby*). Direção: Clint Westwood. EUA, 2005. Califórnia: Warner bros, 2005. Arquivo digital (173 min.), widescreen, son., cor.

MOONRISE KINGDOM (*Moonrise Kingdom*). Direção: Wes Andreson. EUA, 2012. Califórnia: American Empirical Pictures, 2012. Arquivo digital (94 min.), widescreen, son., cor.

O BEIJO da mulher aranha (*Kiss of the Spider Woman*). Direção: Hector Babenco. Direção de Arte: Clóvis Bueno. EUA-Brasil, 1985. São Paulo: Europa Filmes, 2000. 1 DVD (124 min.), widescreen, son., cor.

O GABINETE do Dr. Caligari (*Das Cabinet des Dr. Caligari*). Direção: Robert Wiene. Design de Produção: Walter Reimann, Walter Röhrig e Hermann Warm. Alemanha, 1920. Berlim: Kino Classics, 2014. 1 DVD (80 min.), mudo, p&b.

PLUFT. Direção: Rosane Svartman. Direção de Arte: Fabiana Egrejas. Brasil, 2020. Arquivo digital, 2020. (90 min.), 3D, widescreen, son., cor.

TUDO SOBRE MINHA MÃE (*Tudo sobre mi madre*). Direção: Pedro Almadóvar. Espanha, 1999. Madri: El Deseo, 2011. Arquivo digital, (101 min.), widescreen, son., cor.

UNCÓRNIO. Direção: Eduardo Nunes. Direção de Arte: André Weller. Brasil, 2018. Rio de Janeiro: IMS, 2019. 1 DVD (123 min.), widescreen, son., cor

VAI QUE COLA - O COMEÇO. Direção: Cesar Rodrigues. Direção de Arte: André Weller. Brasil, 2019. Rio de Janeiro: Conspiração Filmes, 2019. Arquivo digital (87 min.), widescreen, son., cor.

7.

Apêndice

7.1.

Tabulação de Cursos de Direção de Arte (2019 a 2021)

Título	Instituição	Duração	Local	Tipo	Formato	Ementa
Formação livre em Direção de Arte	AIC SP	138h	São Paulo	teórico e prático	presencial	Único no país, o curso aborda a direção de arte de forma ampla: da reflexão sobre linguagem e narrativa cinematográfica ao domínio da técnica, contemplando as principais áreas que compõem o grande departamento de arte de um filme ou produto audiovisual. Ao longo do programa, o aluno desenvolve diversos exercícios, elabora e executa um projeto completo de tema livre e um projeto final de direção de arte para um filme, realizando a filmagem do mesmo.
Curso de Especialização e extensão, Palestras e Eventos	PUC-Rio	74h	Rio de Janeiro	teórico e prático	presencial	A direção de arte faz parte do chamado "tripé fundamental" do filme, junto com a direção e a direção de fotografia. Sua função é conceber e elaborar toda a construção plástica da imagem fílmica, ou seja, o cenário, os objetos de cena e o figurino, suas cores e seu tratamento estético. Composta também por um tripé estrutural: cenografia, produção de arte e figurino, a direção de arte depende da harmonia deste tripé para garantir a eficiência e a coerência da estética proposta para o filme. O conhecimento e a vivência de todo o processo, que começa com a leitura do roteiro, passa pela pesquisa e produção e culmina com a filmagem, são o foco desse curso.
Oficina livre imagem espaço cinema e direção de arte	Darcy Ribeiro	20h	Rio de Janeiro	teórico	presencial	Este curso tem como objetivo possibilitar ao aluno vivenciar as etapas que compõem o processo de criação e execução da direção de arte de um filme. Tendo um bom conhecimento do roteiro, das condições de produção e da visão do diretor, o diretor de arte será capaz de viabilizar o filme pretendido com o orçamento e as condições de trabalho disponíveis.
Direção de Arte	Academia Brasileira Cinematográfica	96h	Rio de Janeiro	teórico	presencial	Televisão e outras telas: trabalhando diretamente com o Diretor, Produtor, e em colaboração com o Diretor de Fotografia, eles têm de definir os cenários, a atmosfera e o estilo para contar visualmente a história. A demanda é variada: pode ser o nosso tempo em cenários reais recriados e pode ser especial também, projetos históricos (ou de época), futurísticos, imaginários ou mesmo inacessíveis, cenários que devem ser criados (em estúdio) ou locações existentes

						transformadas. O Diretor de Arte é sempre o responsável pela coordenação na criação de todos os aspectos visuais de um projeto diante da câmera. Quando dizemos Direção de Arte estamos falando de: Pesquisadores de imagens e textos, cenógrafos, cenotécnicos, decoradores, produtores de objetos, desenhistas gráficos, pintores de arte, contrarregras, escultores, aderecistas, construtores de "storyboards" e também figurinistas, costureiros, garimpeiros de acervos, chapeleiros, maquiladores, caracterizadores, visagistas, cabelereiros, peruqueiros, etc. Para aqueles que tenham realizado o Curso Básico e/ou possuam alguma experiência profissional e queiram se capacitar em Direção de Arte, escalar seu nível profissional ou aperfeiçoar seu nível existente.
Arte e Cinema: Introdução à Direção de Arte	Galeria Luiz Fernando Landeiro	24h	Salvador	prático	presencial	O curso "ARTE & CINEMA: introdução a direção de arte" propõe discutir e executar um projeto de direção de arte para cinema, através de exercícios práticos de decupagem de roteiro, estudos de cor e análises de ícones da história da arte para construção de referências do projeto. O resultado do curso consiste em um ou mais projetos de arte para um roteiro
Curso de Direção de Arte e Figurino	SENAC SP	366h	São Paulo	prático e teórico	presencial	O curso tem início com um breve histórico da direção de arte no cinema e também apresenta os profissionais dos departamentos de arte e figurino que compõe uma produção audiovisual, avançando para questões mais práticas, desde a primeira leitura do roteiro até a etapa de desprodução, quando a filmagem chega ao fim, contemplando, entre outras coisas, as seguintes modalidades: - Colaboração entre arte, figurinos e outros departamentos; - Pesquisa de referências, definição e apresentação do conceito; - Organização e metodologia de trabalho; - Relação com a direção e com a produção; - Postura profissional; - Dicas para uma futura carreira;
Bacharelado em Direção de Arte	UFG	2.400h	Goiânia	prático e teórico	presencial	O curso está estruturado para funcionar com interfaces contínuas com o curso de Artes Cênicas (Teatro), tendo diversas disciplinas em comum com esse curso. Entretanto, enquanto o curso de Teatro está focado nos aspectos humanos da produção cênica (performance do ator, encenação, arte-educação), o bacharelado em Direção de Arte concentra-se no trabalho técnico de bastidores, de modo que está prevista uma adequada complementaridade entre a formação dos alunos de ambos os cursos.
Direção de Arte	CANNE e SESC Alagoas	40h	Maceió	prático e teórico	presencial	Investigar o espaço cênico cinematográfico como linguagem, mesclando atividades práticas a discussões teóricas. Os participantes devem, ao final da oficina,

						compreender a abrangência e especificidade do papel do diretor de arte cinematográfico; conhecer noções básicas do processo de criação e realização de um projeto; identificar e compreender a potencialidade expressiva das principais matérias e ferramentas de trabalho, assim como as relações entre os diversos departamentos e profissionais envolvidos a cada etapa de criação e realização de um projeto.
Oficina de Direção de Arte	Fundação Edson Queiroz Universidade de Fortaleza	20h	Fortaleza	teórico	presencial	A Oficina de Direção de Arte busca fomentar o diálogo sobre a temática entre profissionais, artistas e estudantes de Cinema e Audiovisual de Fortaleza, Ceará. A atividade integra o projeto Storyboard – Programa de Desenvolvimento de Carreiras, que tem o objetivo de aprofundar as conexões entre a experiência acadêmica e o mercado audiovisual por meio de oficinas, mentorias, debates e encontros com profissionais.
Direção de Arte para o Audiovisual	ESPM	10h	Rio de Janeiro	prático e teórico	remoto	Trabalhar o universo da direção de arte e do design visual para imagens em movimento, explorando as possibilidades do audiovisual contemporâneo.
Direção de Arte Avançada	Instituto de Cinema SP	10h	São Paulo	prático e teórico	remoto	A partir da reflexão sobre a importância da percepção espacial no universo fílmico, este curso objetiva orientar e discutir sobre métodos de projeção, linha estética a seguir considerando as infinitas determinantes que o universo da Direção de Arte nos apresenta. Cenografia, Produção de Arte, Produção de Objeto, Adereços, Gráfica, Figurino e Maquiagem são os núcleos que compõem o departamento de Arte. Compreender a dinâmica e a contribuição de cada um para a criação do universo fílmico e estabelecer a relação do departamento de Arte com os outros departamentos (Direção - Produção - Fotografia - Som - Finalização) é fundamental! As aulas são divididas em duas partes : a primeira teórica e a segunda um exercício prático, buscando desenvolver e estimular a representação gráfica de cada um considerando suas características individuais. As primeiras 6 aulas possuem este formato e as 3 últimas enfocam o desenvolvimento de projetos práticos que poderão ser realizados em grupo. Durante o curso utiliza-se o método da andragogia, através do contínuo exercício de perguntas e respostas buscando compartilhar a experiência individual de cada aluno e de constantes exercícios de análise visual, tudo sempre focado para a aplicação no projeto de trabalho.
Curso de Direção de Arte e Figurino	Avmakers	4h	São Paulo	teórico	remoto	Neste curso, utilizaremos muitas referências e exemplos para explicar os pontos mais conceituais e as questões práticas, de modo que cada aluno possa entender o ofício, as responsabilidades e

						desenvolver as habilidades e competências necessárias para realizar suas funções ao trabalhar com esses departamentos.
Direção de Arte	AIC TV	18h	Rio de Janeiro	prático e teórico	presencial	Neste curso, utilizaremos muitas referências e exemplos para explicar os pontos mais conceituais e as questões práticas, de modo que cada aluno possa entender o ofício, as responsabilidades e desenvolver as habilidades e competências necessárias para realizar suas funções ao trabalhar com esses departamentos.
Direção de Arte Cinematográfica	BARCO	10h	São Paulo	teórico	presencial	O curso irá discutir o papel e a abrangência do desenho do espaço visual na concepção de filmes e séries e entender a função do diretor de arte no contexto de uma produção audiovisual – também em obras teatrais, performáticas e exposições – e as relações de colaboração entre as áreas envolvidas nestes processos.
Curso de Direção de Arte e Cenografia	Oficina Continuada de Direção de Arte	20h	Salvador	teórico	remoto	A iniciativa é uma criação da diretora de arte e cenógrafa Carol Tanajura e tem o objetivo de capacitar novos profissionais para a área do audiovisual, ampliando os conhecimentos gerais e específicos dos discentes. Ao todo serão 14 ministrantes que também irão oferecer uma compreensão sobre direção, fotografia, cenografia, figurino, maquiagem e efeitos.
Direção de Arte para o Audiovisual - A Narrativa da Imagem	BARCO	36h	São Paulo	prático e teórico	presencial	O curso começa estabelecendo a linguagem básica do design: ponto, reta, plano, volume. Avança para conceitos de composição de imagem como contraste, proporção, profundidade etc. Estabelecidas as ferramentas de construção da imagem, seguimos para a análise e decupagem narrativa, que consiste em identificar e estabelecer a ação contida no texto, através de Quem, Onde e Quando. De posse dessas informações o curso segue para o processo criativo estabelecendo um projeto em grupo, no qual os alunos terão a chance de aplicar e interconectar as áreas de conhecimento da composição de imagem e da narrativa. Este trabalho resulta na representação de um processo criativo: um guia para a filmagem que estabelece a estética e apresenta plano à execução da obra. Além disso o curso traz informações práticas sobre o comportamento do mercado e o fazer do audiovisual.
Curso de Direção de Arte	Bucaresta Ateliê de Cinema	20h	São Paulo	prático e teórico	remoto	Diversas áreas dão ensejo à Direção de Arte no cinema, tais como arquitetura, artes visuais, design, moda, etc. Essa polissemia de conhecimentos faz da Direção de Arte um departamento privilegiado e permite que o aluno entre em contato com um grande cabedal de referências, podendo usá-lo em seus próprios projetos. Através de exercícios práticos, cada aula apresenta em

						destaque uma capacidade específica, sendo o objetivo maior do curso é a elaboração de um projeto de arte e concretização do mesmo, através da criação de um cenário coletivo.
Cenografia e Direção de Arte	Casa de Artes de Laranjeiras	16h	Rio de Janeiro	prático	presencial	Através da leitura prévia de uma obra teatral, trabalharemos os principais caminhos para a criação e realização de um projeto de Direção de Arte. Esta Oficina prática pretende instigar a imaginação, ampliar os conhecimentos técnicos dos alunos, promovendo a criação e ação de cada participante num projeto de Montagem.
A Direção de Arte em Cena	Prefeitura de Santos Ponto MIS	20h	Santos	teórico	remoto	Através da leitura prévia de uma obra teatral, trabalharemos os principais caminhos para a criação e realização de um projeto de Direção de Arte. Esta Oficina prática pretende instigar a imaginação, ampliar os conhecimentos técnicos dos alunos, promovendo a criação e ação de cada participante num projeto de Montagem.
Direção de Arte	Escola de Audiovisual da Vila das Artes Secretaria da Cultura de Fortaleza	20h	Fortaleza	teórico	presencial	O curso aborda os princípios básicos relacionados à direção de arte no audiovisual, como definições sobre clima e atmosfera, planejamento conceitual, escolha de paleta de cores, além do acompanhamento da construção de cenários, produção de objetos, figurino e maquiagem.
Direção de Arte para Cinema	Manaus-Cult e Centro Audiovisual Norte Nordeste	40h	Manaus	teórico	presencial	O curso terá como temática conceito, função e caminho para tornar-se um diretor de arte.
Direção de Arte para Cinema	PUC RS	40h	Porto Alegre	teórico	presencial	No curso, há destaque ao processo de criação de arte no Cinema e à relevância do trabalho em conjunto entre os núcleos que participam das filmagens. Para isso, levará às aulas, como convidados, diretores de fotografia e produção. A ligação entre as equipes é muito importante. Pretende-se trabalhar as fases de como podemos escolher os profissionais e designar funções. É um curso prático de introdução.
Direção de Arte: Language e História	Ethos Comunicação & Arte	8h	São Paulo	teórico	presencial	Este curso foi feito para quem quer conhecer os grandes trabalhos de direção de arte ao longo da história do cinema, as técnicas e estética de diretores de arte consagrados. Vai mergulhar na história da arte, os conceitos-chave, funções de cada profissional do departamento e analisar diversos casos de filmes famosos, nacionais e internacionais. Vai analisar, junto com a professora, trechos de filmes famosos e entender porque o trabalho de arte se tornou inesquecível. E claro, dicas para quem quer ser diretor de arte no cinema.
Formação em Direção de Arte geral	Proficoncept	54h	Lisboa	prático e teórico	remoto	Fica a saber como dar vida às tuas ideias, aprende processos e cria o teu próprio estilo, seja em Cinema, Televisão, Publicidade ou Teatro! Aprende como deves articular a imagem de um projecto de forma global! Aprende a elaborar com total coerência e sintonia, as várias

						contextualizações: histórica, arquitetura dos espaços cênicos, cenários, figurinos, maquiagem, luz, cor, entre outras de projetos audiovisuais! Cria e gere todas as competências, entregando-as posteriormente aos departamentos para a sua execução. Os formandos experimentarão um processo criativo que alia o conhecimento técnico à informação global de um projecto. Aprenderás estilos artísticos e criarás o teu próprio.
Direção de Arte no cinema	–	8h	São Paulo	teórico	remoto	O curso propõe explorar o ofício da Direção de Arte nas produções cinematográficas, partindo de estudo histórico do início do teatro na Grécia Antiga, até a invenção do cinema e como este se utiliza do legado técnico-histórico para criar sua narrativa artística. Abordará a estruturação, as nomenclaturas e especificidades profissionais de uma equipe de arte, além de refletir sobre questões estéticas da criação do universo imagético e a relação entre os departamentos de direção, fotografia, arte e produção.
Direção de Arte II	Escola de Comunicação e Artes	120h	São Paulo	prático e teórico	presencial	Projeto e execução da direção de arte de filmes e séries de televisão em suas várias etapas: concepção visual, pré-produção, dinâmica do set de filmagem e interação do departamento de arte com a produção, direção e fotografia. Análise técnica de roteiro. Projeto de arte: concepção visual e paletas de cor. Pesquisa de referências, estilos e adequação histórica/cultural. Mood boards e storyboards. Pesquisa de locação. Cenografia: Projeto e execução. Figurino e maquiagem: conceitos, técnicas e prática. Produção de objetos e decoração de set. Problemas de escala, cor, volumes e formas. Aplicação e uso de diversos materiais. A fotografia e iluminação do ponto de vista da direção de arte.

7.2.

Links de Entrevistas, Aulas e Apresentações

Entrevista realizada com o Diretor de Arte e Designer Gualter Pupo, “Design e Direção de Arte”. Entrevista concedida a André Weller. Rio de Janeiro, dezembro de 2020. Arquivo mp3 (40 min.).

Link: www.andreweller.com.br

Entrevista realizada com a Diretora de Arte e Designer Fabiana Egrejas, “Design e Direção de Arte”. Entrevista concedida a André Weller. Rio de Janeiro, dezembro de 2020. Arquivo mp3 (52 min.).

Link: www.andreweller.com.br

Entrevista realizada com a Diretora de Arte Vera Império Hamburguer, “O Corpo no Espaço Cênico”. Entrevista concedida a André Weller. Rio de Janeiro, fevereiro de 2022. Arquivo mp3 (70 min.).

Link: www.andreweller.com.br

Banca no formato de *pitching* realizada com alunos do curso de Extensão em Direção de Arte oferecido pela AIC. Aula realizada por André Weller. Rio de Janeiro, novembro de 2021. Arquivo mp3 (161 min.).

Link: www.andreweller.com.br

Banca no formato de *pitching* realizada com alunos do *workshop* do Tarô da Direção de Arte oferecido pelo DA&D PUC-Rio. Aula realizada por André Weller com banca formada pela Professora Luiza Novaes o Professor João de Sá Bonelli. Rio de Janeiro, agosto de 2021. Arquivo mp3 (133 min.).

Link: www.andreweller.com.br

Palestra “Design e Direção de Arte: cruzamentos e trabalhos” realizada dentro da Semana DA&D de Portas Abertas oferecida pelo DA&D PUC-Rio. Palestra realizada por André Weller com participação do Professor João de Sá Bonelli. Rio de Janeiro, abril de 2021. Arquivo mp3 (95 min.).

Link: <https://ecoa.puc-rio.br/design-e-direcao-de-arte-cruzamentos-e-trabalhos>

Apresentação “Design e Direção de Arte: ensinando com o Tarô da Direção de Arte” realizada dentro da 15ª Semana Design oferecida pelo DA&D PUC-Rio. Apresentação realizada por André Weller. Rio de Janeiro, novembro de 2021. Arquivo mp3 (2 min.).

Link: www.andreweller.com.br

7.3.

Termos de Consentimento Livre e Esclarecido

Todos os participantes e entrevistados desta pesquisa, além dos alunos citados nesta dissertação, preencheram e assinaram devidamente os termos apresentados.

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO - Aluno

1. Eu, _____, portador do documento de identidade _____, estou sendo convidado a participar de um estudo que envolve a aplicação, observação, avaliação e validação da metodologia do Tarô da Direção de Arte, no Módulo II do curso de formação técnica FILM WORKS da Academia Internacional de Cinema do Rio de Janeiro (AIC RJ), no âmbito da pesquisa de mestrado "**Design e Direção de Arte: ensino utilizando o Tarô da Direção de Arte**", desenvolvida pelo pesquisador André Weller no Programa de Pós-Graduação em Design do Departamento de Artes & Design da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio). Esta pesquisa tem como objetivo contribuir para o ensino de Direção de Arte de forma ampliada.

1. Minha livre participação neste projeto de pesquisa não acarretará qualquer tipo de despesa para minha pessoa e nem prevê nenhum tipo de remuneração.
2. O pesquisador estará sempre disponível a me esclarecer quaisquer dúvidas que possam ocorrer durante minha participação nesta pesquisa.
3. Serão confidenciais à minha pessoa, na qualidade de participante, quaisquer esclarecimentos antes e durante a pesquisa, sobre a metodologia do trabalho ou outras dúvidas que possam surgir.
4. Será consentido a mim, como participante, total liberdade de retirar meu consentimento, sem qualquer penalização ou prejuízo para minha pessoa.
5. Tendo em vista que a pesquisa será estruturada através de um trajeto previamente estabelecido por meio de registros fotográficos, captação em vídeo e com questionários e entrevistas, a probabilidade de riscos e qualquer prejuízo para minha pessoa é mínima e improvável.
6. Sei que a qualquer momento poderei solicitar novas informações e modificar minha decisão de participar se assim o desejar.
7. O presente documento garante o meu anonimato nos processos da pesquisa, na sua redação e publicação.

Declaro que concordo em participar desse estudo. Recebi uma cópia desse Termo de Consentimento Livre e Esclarecido e me foi dada a oportunidade de ler o documento e esclarecer as minhas dúvidas.

Rio de Janeiro, _____ de _____ de _____.

Assinatura do participante

Assinatura do pesquisador

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

1. Eu, _____, portador do documento de identidade _____, estou sendo convidado a participar de entrevista no âmbito da pesquisa de mestrado "**Design e Direção de Arte: ensino utilizando o Tarô da Direção de Arte**", desenvolvida pelo pesquisador André Weller no Programa de Pós-Graduação em Design do Departamento de Artes & Design da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio). Esta pesquisa tem como objetivo contribuir para o ensino de Direção de Arte de forma ampliada.

1. Minha livre participação neste projeto de pesquisa não acarretará qualquer tipo de despesa para minha pessoa e nem prevê nenhum tipo de remuneração.
2. O pesquisador estará sempre disponível a me esclarecer quaisquer dúvidas que possam ocorrer durante minha participação nesta pesquisa.
3. Serão confidenciais à minha pessoa, na qualidade de participante, quaisquer esclarecimentos antes e durante a pesquisa, sobre a metodologia do trabalho ou outras dúvidas que possam surgir.
4. Será consentido a mim, como participante, total liberdade de retirar meu consentimento, sem qualquer penalização ou prejuízo para minha pessoa.
5. Tendo em vista que a pesquisa está estruturada através de um trajeto previamente estabelecido por meio de registros fotográficos, captação em vídeo e com questionários e entrevistas, a probabilidade de riscos e qualquer prejuízo para minha pessoa é mínima e improvável.
6. Sei que a qualquer momento poderei solicitar novas informações e modificar minha decisão de participar se assim o desejar.

Declaro que concordo em participar desse estudo. Recebi uma cópia desse Termo de Consentimento Livre e Esclarecido e me foi dada a oportunidade de ler o documento e esclarecer as minhas dúvidas.

Rio de Janeiro, _____ de _____ de _____.

Assinatura do participante

Assinatura do pesquisador