

ESTUDO DO PAPEL DO DESIGNER NO PROCESSO DE PRODUÇÃO CINEMATOGRAFICA

Zara Veasey (IC) e Ariane Cole (Orientadora)

Apoio: PIVIC Mackenzie

RESUMO

Esse artigo surgiu da vontade de trazer luz à uma área do design que, por muitas vezes, pode ser esquecida, passar despercebida e por isso, tem pouco destaque. A direção de arte voltada para cinema é bem complexa e nacionalmente, em sua maioria, é associada com competências de arquitetura ou do audiovisual exclusivamente. A pesquisa girou em torno do objetivo de divulgar essa profissão que se mostra tão presente no nosso cotidiano e não recebe o devido reconhecimento, além de fazer a conexão com o que os estudos de design tem a oferecer dentro desse universo do entretenimento. Por meio de estudos da linguagem cinematográfica, do cargo de diretor de arte, da teoria das cores e seus significados, pude completar a fase teórica e necessária para realizar as análises de 3 filmes escolhidos, do ponto de vista da direção de arte: "O Terminal" (2004) de Steven Spielberg, "Brilho Eterno de uma Mente Sem Lembranças" (2004) de Michel Gondry e "Blade Runner" (1982) de Ridley Scott. Cada uma dessas obras possui naturezas diferentes, quanto às suas narrativas, projetos visuais e intenções. Suas análises se fundamentaram em material de apoio, como publicações para os dois primeiros e um documentário para o ultimo. Esse material coletado foi transformado em interpretações de significados e ressalvas da importância das escolhas tomadas pelo diretor de arte para o contexto e resultado final dos filmes.

Palavras chave: Design, Direção de arte, Cinema.

ABSTRACT

This article came from the longing of bringing light into an acting area of design that can be forgotten, unnoticed, and for that, has little emphasis. The art direction for cinema is highly complex and nationally, is associated with habilities from architecture or cinema, exclusively. The research revolves in the objective of spreading this profession, that shows it self so present in our routine and doesn't recieve the righteous recognition, besides making the conection with what design theory has to offer within the entertainment universe. From studying the cinematographic signs, the position of production designer, color theory and their meanings, I was able to complete the necessary theory base to execute the analysis of 3 movies chosen, from the point of view from art direction: "The Terminal" (2004), from Steven Spielberg, "Eternal Sunshine of the Spotless

Mind" (2004), from Michel Gondry and "Blade Runner" (1982), from Ridley Scott. Each one of these feature films has different natures, as to their narratives, their visual projects and intentions. Their analysis fundamented in backup material, such as publishings for the first two and a documantary for the last. The material collected was transformed into interpertations of meanings, making sure to point out the significance of the decisions taken by the production designer for the context and final result of the movies.

Keywords: Design, Production Design, Cinema.

INTRODUÇÃO

O cinema constitui uma vertente artística que possui características muito próprias distinguindo-se de modo particular das outras artes, tanto do ponto de vista de sua linguagem como do ponto de vista de sua história. Seu crescimento e disseminação foi rápido e expansivo, atingindo os mais diversos públicos em pouco tempo. Podemos ver que com pouco mais de um século de história, essa característica permanece presente na natureza do cinema. Principalmente com os avanços tecnológicos, os filmes constituem um dos movimentos artísticos mais democráticos existentes, pela ampla acessibilidade ao público.

O cinema é único no sentido que é uma forma de arte altamente acessível socialmente, sua apreciação atravessa barreiras econômicas. Uma visita ao cinema pode ser tanto uma experiência pessoal significativa, divertida e terapêutica ao mesmo tempo. (UHRIG, 2015, p. 1).

Há diferentes níveis de interesse das pessoas para com as produções do cinema, mas é possível dizer, com certeza, que todos somos atingidos por filmes de um jeito ou de outro. Alguns podem considerar apenas uma forma de entretenimento, porém é de grande importância ressaltar seu caráter cultural, educativo e também afetivo presente na vida dos expectadores. Filmes são histórias contadas através de uma integração entre as linguagens visuais, verbais e sonoras, e por meio delas podemos extrair ensinamentos, refletir sobre a vida, viajar para outros mundos, enriquecer nossa imaginação, conhecer povos distantes, sua cultura, nos apaixonar, nos emocionar, entre tantas outras possibilidades. O ato de assistir a um filme, não é só uma forma de nos desligar do mundo, mas sim uma experiência de conhecimento e de aprofundamento intelectual e emocional.

REFERENCIAL TEÓRICO

Podemos também considerar o aspecto mágico que o cinema trás para dentro da vida das pessoas. São infinitas as possibilidades quando nos referimos à criação cinematográfica. A nossa sensibilidade lúdica, nossos sonhos e imaginação são instigados a partir dos filmes e vemos a importância dessa característica quando consideramos a realidade do dia a dia comum. São horas e horas de trabalho que parecem não passar nunca, guerra e violência noticiadas todos os dias, contas para pagar no final do mês, fatos e eventos que nos desgastam pouco a pouco. "O cinema, filmes e mágica sempre estiveram associados. As primeiras pessoas que fizeram filmes eram mágicos." (COPPOLA apud ACHIEVEMENT ACADEMY, 1994, 0:2:50s) Podemos citar,

como exemplo, Georges Méliès, um ilusionista francês que produziu curtas belíssimos no início do século passado. Suas histórias fantasiosas eram contadas por meio de truques de edição e cenários teatrais.

Além do significado cultural que o cinema nos traz, vemos também que a indústria cinematográfica se apresenta como uma das mais lucrativas e representa uma grande porcentagem das produções audiovisuais. Dergarabedian (2016) reportou que, no ano de 2015, 125,000 sessões em mais de 25,000 cinemas ao redor do mundo resultaram na maior arrecadação de bilheterias da história, batendo o recorde de mais de 38 bilhões de dólares. Para que uma produção de qualidade seja concluída há uma enorme gama de investimentos humanos, financeiros e intelectuais. Temos o caráter artístico porém muito presente também está o aspecto comercial do cinema. Filmes multimilionários são feitos na expectativa de gerar uma renda superior ao investimento, vemos que a bilheteria dos filmes é um dado diretamente ligado ao sucesso de um filme no mercado atual da indústria cinematográfica. Sucesso para os grandes investidores e para os expectadores que têm contato com uma produção de grande qualidade.

Entramos em contato com obras cinematográficas frequentemente, seja na tv ou no cinema, e raramente paramos para refletir em quem está por trás das câmeras. A intenção dos produtores de filmes é causar uma imersão profunda naquele mundo, a ponto de que o público esqueça que tudo aquilo apresentado é falso, e que foi criado apenas para a função do filme. O objetivo desse projeto é trazer à tona essa atividade que muitas vezes passa despercebida. Temos como propósito principal dissecar todo o processo criativo para compreender integralmente a relação do Design e as responsabilidades do designer para com as diversas etapas da construção visual de uma obra cinematográfica.

O filme tem como principal característica a imagem e o designer é um dos profissionais mais qualificados para trabalhar com os aspectos estéticos e significantes da imagem do universo fílmico que se constitui tanto no espaço quanto no plano.

Aprender a comunicar visualmente é como aprender uma língua feita só de imagens que tenham significado para pessoas de todas as nações, portanto de todas as línguas. Linguagem visual é uma linguagem talvez mais limitada que a falada, porém mais direta. (MACHADO, 2009, p. 81).

O designer de produção representa uma das funções mais importantes do período de pré-produção de um filme, ele tem contato com o trabalho desde o primeiro momento, junto ao diretor e ao roteirista. Além de ser responsável pelo departamento de arte, ele vai cuidar do conceito

visual que pretende ser representado no filme. Todas essas atividades são cruciais para o resultado final. A nossa intenção é identificar e estudar todas as fases do trabalho do designer de produção, afim de divulgar essa área de atuação que parece ser tão pouco conhecida e disseminada. Assim, julgamos ser importante o desenvolvimento deste projeto no sentido de trazer informação e valorizar este importante campo de atuação do designer.

A execução dessa pesquisa foi administrada em três partes: o levantamento teórico, a leitura e interpretação de textos, filmes e documentários e, por fim, uma reflexão em forma de artigo.

A primeira etapa consistiu no levantamento teórico, uma vez que buscamos compreender totalmente as funções do designer na produção audiovisual, precisamos primeiramente estudar e aprofundar a base acadêmica que compõe a carga cultural mínima necessária para o desenvolvimento desta pesquisa. Completamos essa fase distribuindo-se em: Estudo da construção de roteiro, personagens e suas formas de representação na complexidade do contexto de um filme (DIREÇÃO DE ARTE, 2015); Estudo da linguagem cinematográfica (HAMBURGUER, 2014; MACHADO, 2009, 2011); Estudo do relacionamento entre o designer de produção e os demais cargos presentes na criação cinematográfica (DIREÇÃO DE ARTE, 2015); assim como o estudo da teoria das cores e seus significados (PEDROSA, 1995).

Para o desenvolvimento da segunda fase, foram selecionados 3 filmes com diretores de arte distintos: "O Terminal" (2004) de Steven Spielberg, com direção de arte de Alex McDowell; "Blade Runner" (1982) de Ridley Scott, com direção de arte de Lawrence G. Paull; "Brilho Eterno de uma Mente Sem Lembranças" (2004) de Michel Gondry, com direção de arte de Dan Leigh. Cada uma dessas obras possui naturezas diferentes, quanto às suas narrativas e projetos visuais. O primeiro traz uma proposta mais realista, o cotidiano dentro de um aeroporto; o segundo retrata uma distopia futurista e o terceiro mostra as relações entre memória e inconsciente e aborda as nossas memórias como arquivos que podem ser apagados.

O exercício dessa parte foi feito através de análises das propostas feitas na pré-produção, por meio de conteúdo teórico e "making of"s comparados aos resultados finais das obras cinematográficas selecionadas de acordo com o designer. O primeiro passo foi assimilar o contexto geral da narrativa. Em seguida, buscamos compreender os personagens e os perfis psicológicos de cada um, afim de analisar melhor a percepção visual deles. Ao assistir os filmes selecionados, conseguimos comparar os dados coletados e a partir disso examinar a linguagem usada e identificar os significados comunicados pela imagem. Durante as sessões, foram identificados objetos chave para a caracterização do personagem e os cenários avaliados para

equiparar com a idealização inicial. Todas as informações coletadas foram catalogadas orientando-se por sua natureza, os aspectos psicológicos e estéticos separados.

Dentro ainda da segunda fase, de colecionar dados, busquei uma oportunidade de obter um contato pessoal com essa atividade que nos parece distante, com profissionais da área para atingir um aprofundamento maior e também ter um olhar aproximado do mercado nacional, esse que atualmente se revela em crescimento. No período de setembro à início de dezembro de 2015, realizei um curso de direção de arte voltada para o cinema na Academia Internacional de Cinema. Foram 69 horas de aulas divididas em 12 sábados, cada um abordava um tema diferente dentro do universo do departamento de arte e das funções de um diretor de arte. Dentre elas: projeto e processo; história e linguagem; pintura de arte; roteiro e visualidade; maquiagem; publicidade; adereços e cenotecnia; figurino e caracterização; produção de arte e objetos. Como trabalho de conclusão, tínhamos que desenvolver um projeto audiovisual.

Como um todo, posso afirmar que o curso foi bem revelador e esclarecedor em termos de ideias palpáveis de como a indústria funciona e quais são os processos de realização de um projeto cinematográfico, dentro do mercado internacional, mas principalmente nacional. Cada aula era com um professor diferente, que atuava na área a qual estávamos trabalhando no dia, isso fazia com que tivéssemos contato com profissionais diversificados, referências de experiências diferentes e histórias do cotidiano de cada um. Todos tinham excelentes considerações e conselhos a dar, sempre com exemplos de projetos independentes nacionais e das grandes indústrias.

Com a experiência do curso, pude evidenciar os conceitos que li em livros e aplicá-los ou reconhecê-los durante as aulas, com a vantagem de discussão em grupo e os professores. Vimos a história do cinema, vindo da Europa, seu surgimento no mundo e no Brasil e suas Influências. Identificamos cada pessoa que compõe o departamento de arte e sua importância para o todo. Reconhecer que o cinema e suas conquistas vem de um enorme conjunto de pessoas trabalhando intensamente. Reconhecer isso é fundamental para quem quer se arriscar nesse mercado. O individualismo não tem espaço dentro dessa forma de arte, é um grupo de profissionais dando seu máximo para um projeto, uma visão, o objetivo de criar um mundo novo, contar uma história emocionante ou apenas entreter o público. Ser o diretor de arte tem um grande peso. Além de comandar um departamento inteiro, ele é responsável por uma das partes mais vitais do filme. O curso ajudou a deixar isso muito claro. Esse profissional está envolvido desde os mais preliminares pensamentos de concretização de um projeto. Pudemos ver e

estruturar esse processo inicial em fases, como, interpretação do roteiro, recorte de temas, contextualização, referências pessoais e globais, pesquisa, projeto conceitual, criativo e executivo. Essas etapas constituem o processo de entender do que o projeto se trata, o público alvo, a visão do diretor, quais são as referências que o mundo nos apresenta, como podemos realizá-lo dentro do orçamento e calendário. E também como que o diretor de arte pode agregar como artista, dentro de uma fórmula já estabelecida pelos estilos cinematográficos, sem se deixar levar por fetiches pessoais. Alguns conceitos, recolhidos das falas dos professores, merecem ser destacados, pela natureza informal das informações, uma vez que retirados de suas próprias experiências e não necessariamente de estudos acadêmicos, e relevância para nossa construção pessoal e profissional. O primeiro poderia ser que a criatividade poderia ser caracterizada como memória boa. Podemos explicar isso dissecando o conceito de criatividade, a capacidade de criar e isso apresenta importância quando novo, inovador e útil. Por muitas vezes, não uma tarefa fácil, mas uma grande extensão de referências dos mais diversos assuntos e temas, certamente é de grande valor para o diretor de arte. No vasto universo do cinema, tudo é possível e as alternativas de criações são infinitas. Portanto, o conhecimento aprofundado de mundo, cultura, história, arte é necessário e nesse momento, a memória é a nossa maior aliada na busca pela referência que encaixe no projeto.

Outro conceito é que a elaboração de um ambiente para o cinema é uma peça chave para contar a história, é preciso sair a decoração de interiores e compreender as necessidades e a personalidade que o cenário vai carregar. O lugar em que a história se passa pode ser considerado quase um personagem, de importância proporcional aos atores. E assim deve ser caracterizado como tal, com significado, justificativas e informações que sustentem a história e os objetivos determinados para tal locação. O último conceito que podemos citar é a idealização das capacidades profissionais de um diretor de arte. Ele deve não só ser capaz de uma concepção exemplar para o tipo de projeto proposto, mas também ser competente e eficiente no momento de projetar como será realizado tudo. Os materiais, o modo de construção, arrecadação de todos os objetos e a disposição tudo dentro de um prazo pré-determinado. Pude aprofundar minhas orientações e considerações sobre a profissão e como ela se relaciona com o Design, tive a oportunidade de desenvolver de maneira mais completa as análises das obras cinematográficas que estudei durante a pesquisa.

RESULTADO E DISCUSSÃO

O TERMINAL (2004)¹

O filme retrata a história de um turista que se encontra na situação de imigrante sem estado ao chegar no aeroporto JFK de Nova Iorque, por conta de problemas diplomáticos de seu país natal. Consequentemente, colocando-o numa condição de residente temporário do aeroporto.

A proposta do designer de produção Alex McDowell se baseia na construção de um grande terminal aeroportuário, que ele descreve como um dos personagens do filme. Uma longa pesquisa foi desenvolvida com base em diversos aeroportos internacionais e o resultado foi um modelo de dimensões reais. O cenário principal é o terminal internacional, descrito por Machado (2011, p.97) como um microcosmo da sociedade, com o lugar para comer, fazer compras, o lugar pra encontrar pessoas, para falar ao telefone. O desafio desse projeto foi relacionar em um único cenário, os ambientes em que se passaria a maior parte do filme e manteria o interesse do público, além do própria problemática ser complicada de se resolver, era necessário passar sua característica cativante e instigador, de ser o lugar que te conecta com pessoas e o mundo, a possibilidade de viajar mas ao mesmo tempo apático e desumanizado, um projeto que coubesse a reprodução da situação do transito de pessoas de forma eficaz, com toda a sinalização obrigatória. Eles tiveram que construir um aeroporto real dentro de estúdio para que o espectador acreditasse na veracidade do ambiente. O material escolhido para a construção é um elemento crucial para que o projeto dê certo. O granito preto polido, reflete em todo o set, as fontes de luz, os reflexos brilhos e transparências são cruciais para o sucesso almejado, mas também representa um desafio para a equipe, uma vez que essas transparências podem acidentalmente mostrar equipamentos e quebrar a quarta parede, a barreira imaginaria que separa o mundo ficcional da audiência.

¹ Direção: Steven Spielberg

Roteiro: Scha Gervasi, Jeff Nathanson

Production Design: Alex McDowell

Direção de Arte: Christopher Burian-Mohr

Fotografia: Janusz Kaminske

Figurino: Mary Zophres

O visual burocrático dos escritórios foi concebido através de uma pesquisa aprofundada do designer para que sua aparência passasse uma impressão banal e tediosa. Os objetos de cena ajudam a composição e caracterização dos personagens. Na sala do diretor de segurança, Frank Dixon, há diversos elementos decorativos dentro da temática de pescaria. Isso demonstra seu interesse por essa atividade que requer paciência e tempo, ao mesmo tempo uma coisa tediosa e sem graça. Há alguns pôsteres com frases motivacionais, remetendo ao seu desejo pela promoção do seu cargo e um pouco pretensioso de sua parte. Fotos espalhadas pelo escritório como o de um helicóptero, se refere às atividades militares americanas, símbolo de seu patriotismo tão reforçado pela fala da personagem e pela profissão de proteger a fronteira do país. Esses ajudam a compor o cenário refletindo diretamente personalidade e caráter do personagem em questão.

A narrativa do filme também trabalha com uma mudança na temperatura de cor, que o ambiente deve também favorecer. O personagem principal, Viktor, está numa situação e em um lugar muito desagradável. Preso num lugar sem acomodação apropriada, sem falar a língua local, onde não é bem-vindo pelo superior. O aeroporto não tem uma natureza aconchegante e acolhedora pois é um lugar que para maioria é passageiro e temporário. Por isso, nos momentos em que as coisas não vão bem, podemos dizer assim, na maior parte do filme, os tons são frios, contudo, quando momentos positivos ou emoções positivas estão sendo expressados é notável a transição do frio para o quente. Podemos observar este tratamento em algumas cenas descritas abaixo:

- Quando Viktor participa de um jogo de poker com os funcionários do aeroporto, que com o passar do filme viram seus companheiros. No momento em que Viktor está aguardando o vôo de seu interesse amoroso pousar, para que ele pudesse chamar ela para jantar.
- Quando ele ajuda seu colega a pedir uma funcionária em casamento, e a cerimônia que veio logo após.

- Quando seu país, que estava em guerra, a razão pela permanência no aeroporto, estabelece a paz.

- E por fim, quando ele consegue visitar Nova Iorque como sempre planejou.

O último destaque na análise do filme diz respeito do figurino, um dos itens que o designer de produção deve também supervisionar. Viktor, natural de Krakohzia, um país no leste europeu, veste cores terrosas, que não chamam muita atenção. São camisas nos tons de marrom e azul

acinzentado, com estampas pequenas, mas que requerem um tipo mais confiante de personalidade para serem usadas, como flores e paisleys. Sua roupa muda após ele ser contratado como pedreiro pela empreiteira que está renovando o aeroporto, ele aparece com uma camisa xadrez preta e vermelha e calças jeans, algo que parece mais característico americano ou o estereótipo de estilo para um pedreiro americano. Essa contrasta com seu estilo usual pois tem cores mais fortes e assim são mais chamativas. Também considerei o contraste cultural entre uma roupa tipicamente americana com o que ele normalmente usaria, ao comparar figurinos de Viktor em diferentes momentos e em relação a outros personagens, ele aparece com sua roupa normal uma vez que seu país entra em paz.

BLADE RUNNER, O CAÇADOR DE ANDRÓIDES (1982)²

Blade Runner é considerado por muitos uma obra prima do production design/projeto visual do cinema. Conta a história de um caçador de androides que precisa encontrar 4 replicantes que escaparam de seu confinamento. Foi lançado no começo dos anos 80, uma época muito boa para o gênero do sci-fi. O primeiro "Star Wars" foi lançado em 1977 e "Alien" em 1979, dois sucessos que deram às grandes audiências uma expectativa sobre o gênero e esse tipo de narrativa. Blade Runner entra nessa categoria de filmes, pelo estilo, história e época de lançamento. Há algumas particularidades a serem destacadas quanto ao desenvolvimento desse filme e a recepção geral do público.

O processo artístico de um longa-metragem se inicia pela conversa entre o designer de produção e o diretor, para que se combine a visão do diretor e os conceitos imaginados pelo designer ao ler o roteiro. Alguns diretores têm uma visão estética bem forte, podendo até criar um estilo característico com o passar da carreira. No caso de Ridley Scott, sua carreira começou no departamento de arte, algo que não é muito comum de grandes diretores. Mas tendo essa base, ele teve muita influência e muita opinião dentro da conceptualização da estética do filme. Podemos dizer que o designer de produção e o diretor de arte tiveram papéis coadjuvantes

² Direção: Ridley Scott

Roteiro: Hampton Fancher

Production Design: Lawrence G. Paull

Direção de Arte: David L. Snyder

Fotografia: Jordan Cronenweth

Figurino: Michael Kaplan

durante a produção do concept de Blade Runner em relação a outros filmes, por ter o Ridley como uma voz tão ativa sobre o que ele imaginava e por terem contratado Syd Mead, um ilustrador especializado na visão futurista. Ele foi chamado para desenvolver os automóveis do filme, porém seu trabalho foi muito além disso. Suas ilustrações traziam os veículos para dentro de seu universo correspondente, a cidade a que eles pertenciam, de uma maneira muito realista, afinal ele tratava do futuro distante imaginado com muita propriedade. As Ilustrações e conceitos criados por Syd cativaram o diretor e trouxeram vida ao mundo de Blade Runner.

Estamos vivendo a época imaginada por muitos dos filmes futuristas dos anos 80, a nossa tecnologia ainda não está perto do esperado e mostrado nos filmes. Os carros ainda não voam, não temos os skates, nem os sapatos de "De Volta pro Futuro" (1985), muito menos máquinas super avançadas como em "Terminator" (1984). Mas Blade Runner conseguiu chegar o mais perto, é o mais similar à nossa realidade. O desenvolvimento urbano dessa década está realmente próximo dessa Los Angeles de 2019 caótica, suja, sobre carregada de pessoas, verticalizada, muitas vezes claustrofóbica. A fumaça excessiva e a paisagem industrial pode muito bem ser comparada a atual situação da china quanto a poluição em seus grandes centros urbanos, onde a concentração de fumaça tem prejudicado a saúde dos moradores assim como incomodado os turistas, até porque essa condição tem impedido a boa visualização de pontos turísticos.

Além de ser um condicionante da história, a fumaça em relação à estrutura da cidade e um elemento do conceito urbano, ela também é um condicionante do gênero. A visão de futuro que alguns filmes, assim como esse, é que o desenvolvimento e a evolução da sociedade e da população traz consigo a consequência da destruição da terra junto a um cenário urbano infinito. O horizonte do cenário de Blade Runner era sujo, poluído e inteiramente constituído de construções e inúmeras fábricas e seus resíduos. O sci-fi utiliza bastante da fumaça, a presença dela indica maquinaria, determina o tom da cena por trazer o senso de mistério, o expectador fica cego pela sua presença assim como as personagens, por não saberem o que há além dela.

Há alguns aspectos estéticos e conceituais a serem destacados pela sua importância na narrativa e na credibilidade do estilo. A tecnologia representada nos computadores são um reflexo da tecnologia da época. O computador pessoal viria a se popularizar em meados dos anos 90, então a plataforma que eles utilizaram é uma evolução do que eles conheciam, sistemas operacionais mais primitivos como Microsoft DOS ou 3D wireframes.

Isso também nos diz a respeito do futuro que eles queriam representar, é uma visão imaginativa, mas ao mesmo tempo realista, não havia necessidade para hologramas ou coisas mais avançadas como vemos em Star Wars.

Vemos que o futuro representado ainda faz parte do sistema capitalista consumista a partir dos gigantes outdoors iluminados e animados, com propagandas que induzem o consumidor, assim como um veículo voador designado apenas para a propaganda de viagens ao espaço que, podemos dizer que é uma coisa comum, pelo jeito tratado num diálogo entre Pris e Sebastian.

O desgaste do prédio que Sebastian vive, as infiltrações e a aparência tradicional desconexa com o resto do filme, assim como sua fala de que há lugar de sobra para se morar, tem a dizer que grande parte da população saiu da terra. Isso também acrescenta ao argumento de que o desenvolvimento urbano e o conceito de evolução traz a destruição, fazendo da terra um lugar não propício a se viver. O apartamento de Sebastian é similar a um antiquário, restos de coisas com aparência clássica deixadas para trás nessa nova realidade tecnológica. Esse futuro, onde naves espaciais são uma realidade, é refletido no prédio e apartamento de Deckard. A parede é composta apenas por pedras entalhadas com padrões geométricos, similares ao padrão de um chip de computador, há cômodos pequenos e compactos como uma cápsula, na nave pela falta de espaço ou na terra pela superpopulação. Não tem muita personalidade, parece padrão. A Tyrell Corporation, representante tecnológica dessa geração, capaz de criar androides incrivelmente humanos, traz consigo uma mega-construção, digna de faraós egípcios ou da civilização maia equivalente ao seu poder. O Tyrell, dono da empresa que leva seu nome, tem um escritório e um quarto exuberantes. Com pé direito alto, bem espaçado, grande vista pro horizonte, móveis descritos como "dignos de peças de museu" pelos criadores, estátuas, peças pretas e douradas, iluminação dourada. Todo esse luxo para descrever o estilo de vida de um homem tão rico e para contrastar com o resto do filme, principalmente com os apartamentos das outras personagens.

Falando agora de um aspecto mais específico, o personagem do policial Gaff faz pequenos origamis com o passar do filme. O primeiro é uma pequena galinha de papel, ele a constrói quando Deckard está tentando recusar a missão de caçar os replicantes que fugiram. A galinha representa uma fala subliminar de Gaff, querendo dizer que Deckard está sendo covarde. Durante a cena final do filme, Deckard sai de seu apartamento com Rachel, a replicante a qual ele tem um caso romântico, e acha um origami de unicórnio. Esse é essencial para o desfecho da história, deixa subentendido que Gaff sabia do romance proibido e estaria caçando Rachel. Pequenos

objetos são cruciais para a narrativa, como o significado de fotos impressas para os replicantes. Eles são criações artificiais, portanto não crescem nem se desenvolvem da mesma maneira que humanos. Suas memórias são falsas para eles, a partir do momento que são apenas reproduções da infância da sobrinha de Tyrell, portanto a foto tem um papel importante pois elas representam a idealização de uma vida real, a vontade de ser um humano com memórias verdadeiras.

BRILHO ETERNO DE UMA MENTE SEM LEMBRANÇAS (2004)³

'Brilho Eterno de uma Mente sem Lembranças' pode parecer a princípio mais um filme romântico que trata dos mesmos assuntos da mesma forma que outras obras já fizeram. Esse filme, escrito por Charlie Kaufman, pode ser qualquer coisa menos mais um clichê americano a respeito de relacionamentos, suas condições e as consequências de um término. Retrata o término de um casal, que decide passar por procedimentos neurológicos para apagar as memórias de momentos que tiveram um com o outro. Ele apresenta novas reflexões e considerações sobre a importância das memórias, tanto boas quanto ruins, e que mesmo durante tempos difíceis, o passado nos oferece aprendizado, conforto e a esperança de tempos melhores. O clima do filme como um todo é de tristeza, melancolia e luto por um relacionamento que não resistiu, o anseio por recuperar algo que não vai mais voltar, a angústia de saber que sua amada já não se lembra mais dele e assim a decisão de passar pelo processo de apagar suas memórias e depois o desespero de querer cancelar. Uma mistura de gêneros dentro de uma narrativa faz desse filme único, e é necessária para se construir uma obra dessa complexidade. Em um primeiro momento vemos o romance, o tragicômico, e então a ficção científica e o thriller, assim como influências de um gênero dos anos 30 e 40 chamado 'Comedy of Remarriage' (Comédia do "re-casamento") e elementos da narrativa shakespeariana.

A ficção científica deve ser apontada como um dos principais condicionantes da narrativa, a história gira em torno de que há uma tecnologia que proporciona a possibilidade de se apagar lembranças selecionadas, como se fosse um procedimento cirúrgico rotineiro, uma vez que é

³ Direção: Michel Gondry

Roteiro: Charlie Kaufman

Production Design: Dan Leigh

Direção de Arte: Toni Barton

Fotografia: Ellen Kuras

Figurino: Melissa Toth

comercializado e tratado como apenas uma visita ao dentista. Um amigo do diretor, artista francês Pierre Bismuth, queria fazer um experimento social em que determinada pessoa recebia um cartão dizendo "Essa pessoa te apagou de suas memórias, por favor não contactá-la." Gondry discutiu essa ideia com Kaufman e os dois conceberam a história que se transformou no filme.

Kaufman tem como influência para seus trabalhos Phillip K. Dick, novelista e escritor do gênero de sci-fi, suas histórias e livros renderam filmes como "Blade Runner" (1982), "Minority Report" (2002) e "Total Recall" (1990), considerados clássicos do gênero. Uma ótima referência para Kaufman construir a base da trama do sci-fi, tanto Blade Runner quanto Total Recall tratam das possibilidades de mexer e alterar a memória, no primeiro implantam memórias artificiais no sistema dos replicantes enquanto no segundo, uma companhia comercializa memórias de férias como forma de escape e relaxamento, esse filme também trata da dúvida entre real e imaginado, assim como 'Brilho Eterno'. Essa característica, além de ter o filme centrado na tecnologia, é uma das principais condicionantes do gênero dentro do filme, o personagem principal assim como o expectador, não tem certeza sobre a natureza do que se passa, se é apenas fruto do inconsciente, uma memória relembrada ou parte de um acontecimento em tempo real. E tratando desse assunto, de como a cabeça e a memória se comportam, as possibilidades são infinitas e isso é bem representado durante o filme, um aspecto bem necessário para a narrativa e a sua compreensão.

Após a grande depressão de 1929, surgiu um gênero durante os anos 30 e 40, conhecido como 'Comedy of Remarriage' ou 'Screwball Comedy' (Traduzido para 'Comédia maluca'), ele se baseava numa comédia romântica em que um casal heterossexual tenta se reconciliar afim de retornar ao relacionamento que já falhou, a mulher se apresenta como a sedutora, personalidade forte e atraente em oposição ao homem mais reservado. Em 'brilho eterno' essa diferença de personalidade é discrepante e bem clara, Clementine é descrita diversas vezes como impulsiva enquanto Joel repetidamente diz que sua vida não é interessante. O esquema de cores, figurino e set design apresentam essas diferenças, a serem apontadas em breve. Nessas histórias, a reconciliação é impedida por algum fator, seja os problemas de seu passado relacionamento ou suas condições conjugais atuais. Por isso, há a presença do conceito de "mundo verde" de Shakespeare, um lugar de escolha do casal, um escape (normalmente rural) em contraposição ao ambiente onde vivem e constitui suas rotinas (de natureza urbana). O mundo verde representa um mundo sem consequências, onde o casal poderia viver e se amar sem ter que se preocupar

com mais nada, um lugar sem problemas e responsabilidades, a idealização do que seria o relacionamento perfeito. Em *Brilho Eterno*, o mundo verde é Montauk, cidade ao norte de Nova Iorque, onde Clementine e Joel se conhecem pela primeira vez. Lá eles chegam a invadir uma casa abandonada e por pouco tempo fingem viver uma vida que não a deles. Durante o procedimento de apagar as memórias, a memória de Clementine pede para que ele não se esqueça dela e que a encontre em Montauk, esse fragmento de informação é o que faz com que eles se reencontrem.

CONCLUSÃO

A maior lição que esse gênero do século passado trazia é que a felicidade do casal vinha de aceitar as falhas e defeitos de cada um e assim reconstruir um futuro melhor juntos do que separados. Uma visão iludida e idealizada traz decepções e desavenças entre o casal, a verdade e a visão realista não é garantia de solução para seus problemas, mas certamente é necessário para a conciliação e uma perspectiva de um futuro juntos.

O roteiro não segue uma linearidade cronológica de eventos clássica de hollywood, aquela que mostra os acontecimentos na mesma ordem em que ocorreram. O resultado não linear da história entra para o gênero de "Puzzle Film" (Filme Quebra-Cabeça), esse tipo começou a aparecer nos anos 90. Uma vez que os meios tecnológicos e o jeito em que consumimos tecnologia e mídia foi se transformando, nossa mentalidade também e assim a capacidade de consumir e compreender filmes que jogam com a nossa mente. Diversos exemplos de filmes com essa característica apareceram agora na era digital. Em *'Brilho Eterno'*, o recurso visual e simbólico das cores de cabelo de Clementine ajudam a distinguir épocas e momentos, a configurar um forte aspecto de sua personalidade extrovertida, assim como expressar o estado de espírito dos personagens. Nas palavras da própria Clementine, pintar o cabelo impede que ela tenha que desenvolver uma personalidade, ela a aplica a personalidade dela numa pasta. No começo do filme, quando eles se reencontram pós amnesia (no presente), seu cabelo está azul. Durante seu relacionamento com Joel, ele muda para laranja. Já no inconsciente de Joel, a imaginada Clem está com o cabelo vermelho puro. Quando eles se conheceram pela primeira vez em Montauk, seu cabelo era verde limão. É interessante estabelecer um paralelo com os nomes que a marca de tinta deu às tonalidades e ao momento da vida que Clementine usa essas cores. "Revolução Verde" pro cabelo verde, quando ela aparece pela primeira vez na vida de Joel, mostrando uma personalidade completamente diferente do que ele está acostumado, num momento em que seu relacionamento com Naomi vai mal, Clementine mostra-se como uma

verdadeira revolução para Joel. "Ameaça Vermelha" pro cabelo alaranjado/vermelho, aparece nas memórias do desenvolvimento do relacionamento, em que certas situações denotam falhas e defeitos, podendo ameaçar a felicidade dos dois. Já o cabelo azul chama-se "Ruína Azul", sendo a cor de cabelo pós amnesia, de luto e tristeza pelo namoro que foi embora.

O filme nos envolve em uma jornada visual e psicológica pelas memórias de Joel de momentos de seu namoro com Clementine, elas estão sendo apagadas e nós sabemos disso pela narrativa mas o filme faz um ótimo trabalho em nos mostrar isso por meio de elementos gráficos e visual, estilização da imagem na pós produção. O fundo aparece sem foco, como se tivesse se dissolvendo, se desfazendo a medida que vão sendo apagadas, restando apenas o consciente de Joel que acompanha suas memórias como se fosse um filme vivido e junto a ele, a Clem imaginada, que ele tenta esconder nas recordações que não tem relação com ela, a fim de que ela se esconda e não seja apagada junto com outras memórias. Um sombreado nas bordas, vignette, parece estar presente nas cenas que indicam sonho ou lembranças, ele se transforma em um foco de luz branca com o fundo preto. A princípio parece apenas uma estilização para indicar que é uma memória como se fosse um borrão difícil de identificar, pelo inconsciente inconstante de mudanças. Depois vemos que é uma referência de sua primeira memória com Clementine, na casa abandonada, não há luz, por isso ela usa uma pequena lanterna para iluminar, dando o foco de luz com fundo escurecido apresentado anteriormente. Rostos familiares vão se distorcendo a medida que as memórias vão se desfazendo. Isso traz um sentimento hostil aquelas lembranças, são frias e escuras, lembrando uma estética atual de filmes de terror. Muito da representação das memórias são similares ao que fariam para representar um sonho, afinal estamos tratando do inconsciente. Coisas desconexas e absurdas acontecem como se fizessem parte da nossa realidade. Um restaurante inteiro some, chove forte dentro do apartamento, a maré invade a casa como se o chão fosse parte da praia, um carro cai do céu, a rua fica infinita, Joel encharcado de um banho aparece do nada em seu carro, elementos do cenário desaparecem e reaparecem. A montagem faz parecer que muitos cenários diferentes estão ligados, assim como em sonhos nós rapidamente mudamos de lugar ou de situação, Joel consegue facilmente ir para diferentes lugares como se tudo estivesse interligado.

A diferença de personalidades entre o casal principal da trama também se apresenta pela decoração, ou a falta de, em seus apartamentos. O apartamento de Clementine apresenta cores vivas como o amarelo e o azul celeste, musica indiana ao fundo e fantoches feitos de batata, plantas, quadros pendurados na parede, velas de diferentes cores, almofadas coloridas e copos decorados com margaridas. definindo uma pessoa mais extrovertida. Já Joel tem um apartamento sem grandes variações de cor, móveis escuros, paredes brancas, nenhuma decoração aparente,

muitos livros espalhados, demonstrando sua reclusão e falta de personalidade. Na visita de Patrick, ele descreveu como sem graça e com cheiro de mofo.

O mesmo acontece com o figurino. O cabelo de Clementine já foi discutido, mas suas roupas também apresentam cores extravagantes. Uma peça chave é seu suéter laranja, que é usado durante grande parte do filme, ele combina com a cor do cabelo (eventualmente) e com o apelido que Joel dá a ela, Tangerina. Já Joel usa uma combinação de pretos com marrons, simples e sem muito o que dizer. Há duas peças de roupas que valem a pena serem destacadas. A primeira é o pijama preto que Joel coloca logo antes de iniciar o procedimento de apagar suas memórias, indicando a morte de Clementine de suas recordações, o luto por aquilo que não existe mais e não vai mais ser lembrado. A segunda peça é um cachecol vinho, usado logo depois do reencontro com Clementine, quando eles estão quase reatando seu relacionamento. Vinho pode não parecer uma grande mudança, mas já apresenta uma coloração mais quente do que usado antes.

Outros elementos visuais são dignos de serem destacados. O clima geral das cenas com Clementine pós amnesia proposital são mais quentes em relação às que ela se ausenta. Assim que Joel acorda após o procedimento é absurdamente claro o tom frio e as variações do azul, ele está perdido, algo está faltando, ele está triste mas não sabe bem o que ocorreu. Em uma de suas recordações, Joel volta à cozinha de sua casa quando tinha 4 anos. Pela vestimenta de sua mãe e de Clem, aparenta ser nos anos 60. Os tons de amarelo e laranja também denunciam a época. O clima geral dessa cena é quente, remete à infância, ao lúdico, ao ambiente confortável da casa da mãe. Fora os pontos destacados, o clima dos ambientes reais parecem ser mais neutros.

Em uma cena de uma lembrança que está no processo de ser apagada, vemos Joel e Clem conversando na livraria que ela trabalha. Pouco antes dela desaparecer mais uma vez, ao fundo, todos os livros nas estantes ficam brancos, como se todo aquele conteúdo tivesse desaparecido. Além de funcionar esteticamente, é um artifício que carrega bastante sentido dentro de seu contexto. Por último, temos a cena em que o casal está deitado no rio Charles congelado observando as estrelas. Logo ao lado do ponto em que eles se deitaram, há uma rachadura grande no gelo, como tivesse ocorrido uma colisão, um soco numa janela. A rachadura também tem seu papel estético, mas a mensagem por trás dela é clara e importante, mostra a falha e as rachaduras que o relacionamento deles tem e mesmo assim não deixa de ter significado.

O cinema é diferente por se tratar da imagem em movimento e da maneira em que essas histórias são contadas. É um reflexo da vida ou materialização de um sonho por trás das telas, que constituem as obras cinematográficas. Para que todos os filmes consigam alcançar seus objetivos, o designer de produção é crucial. Nas análises realizadas desses 3 filmes, vemos que independente do gênero, há muitos detalhes e elementos que são de extrema importância para a narrativa que são refletidas pelo imagético, essa é a característica principal que define um filme, a imagem. "O terminal" não existiria sem o cenário do aeroporto, "Blade Runner" conquistou sua posição clássica pelo seu estilo inovador e "Brilho Eterno" traz consigo um filme original e carregado de simbologias que só poderiam dar certo com fortes elementos gráficos. A narrativa e o projeto visual têm de caminhar juntas para o mesmo objetivo, que é contar a história da melhor forma possível dentro do gênero desejado e um não existe sem o outro.

O filme só é verdadeiramente bem-sucedido se o conjunto inteiro funcionar. Demoramos anos para nos desenvolver como pessoas, conquistar nossos objetivos, colecionar nossos pertences, nossas memórias e experiências. A equipe de um filme se propõe a criar um universo completamente do zero em poucos meses, pela arte, pelo mercado, pela audiência. Construir vidas inteiras e reproduzir isso que reconhecemos como mundo, pelo entretenimento. Um filme não se faz pelo trabalho de uma pessoa só, mas sim por um grande número de pessoas que se compromete a trazer esse pedaço de história à vida e o diretor de arte é uma peça vital para que projetos dessa magnitude sejam realizados. Ele entra durante o período de concepção inicial e seu impacto permanece em todos os estágios de criação e finalização. E a partir do momento que existe essa profissão, de supervisionar e ajudar a criar todos esses detalhes que compõe o filme, é importante reconhecer e estabelecer sua conexão com o design.

No percurso dos últimos 12 meses, criei o compromisso de me aprofundar numa área de interesse pessoal, afim de completar meus estudos acadêmicos. Estudar a profissão do designer de produção e como esse profissional se relaciona com as teorias do design. Essa tarefa se provou mais recompensadora do que inicialmente imaginado, uma vez que agora valorizo muito mais essa função que se demonstrou muito complexa e detalhista. Nos filmes que analisei para o artigo, assim como os que assisto por lazer, não deixo de ser impactada pelo trabalho que fazem para que a experiência do espectador seja absoluta e absorva. Ao completar esse artigo, espero disseminar e divulgar a existência desse campo de atuação do designer que se mostra tão presente no nosso cotidiano, ao mesmo tempo que espera que passe despercebido. É uma função incrível que combina diferentes aspectos artísticos e capacidades gerais, noções de estética, arquitetura, história da arte, história mundial, psicologia, sociologia, design de projeto, fazem desse profissional um dos mais complexos dentro das possibilidades do design no geral.

Referências Bibliográficas

BUTLER, Andrew M. **Eternal Sunshine of the Spotless Mind**. Londres: Palgrave Macmillan, 2014.

DERGARABEDIAN, Paul. **Rentrak Reports 2015 Worldwide Box Office Sets New Record with \$38 Billion-Plus**. Nova Iorque, Rentrak, 03 Jan. 2016. Disponível em: <investor.rentrak.com/releasedetail.cfm?ReleaseID=948427> Acesso em: 24 Abr. 2016.

HAMBURGUER, Vera. **Arte em Cena**. São Paulo: Senac São Paulo, 2014.

MACHADO, Ludmila Ayres. **Design e linguagem cinematográfica: narrativa visual e projeto**. São Paulo: Blucher, 2011.

MACHADO, Ludmila Ayres. **Design e narrativa visual na linguagem cinematográfica**. São Paulo: Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo, 2009.

PEDROSA, Israel. **Da cor à cor inexistente**. Rio de Janeiro: L. Cristiano, 1995.

UHRIG, S C Noah. **Cinema is Good for You: The Effects of Cinema Attendance on Self-Reported Anxiety or Depression and "Happiness**, ISER Working Paper 2005-14.. Colchester: University of Essex, 2005.

Referências Audiovisuais

BLADE RUNNER, O CAÇADOR DE ANDRÓIDES. Direção: Ridley Scott, Produção: Michael Deeley. Califórnia, EUA: Warner Brothers, 1982. 1 DVD.

BRILHO ETERNO DE UMA MENTE SEM LEMBRANÇAS. Direção: Michel Gondry, Produção: Anthony Bregman. Nova Iorque, EUA: Focus Feature, 2004. 1 DVD.
DANGEROUS DAYS: MAKING BLADE RUNNER. Direção: Charles de Lauzirika. Califórnia, EUA: Warner Home Video, 2007. 1 DVD.

"FRANCIS FORD COPPOLA: CINEMA MOVIES AND MAGIC". **Achievement Academy**. Las Vegas, EUA, 17 Jun. 1994. Disponível em:

<achievement.org/autodoc/page/cop0int-1>. Acesso em: 23 Abr. 2015.

"Maria Djurkovic: Production Design Mini Masterclass". **BAFTA Guru**. Inglaterra, 11 Fev. 2012. Disponível em: <guru.bafta.org/maria-djurkovic-production-design-mini-masterclass>. Acesso em: 23 Abr. 2015.

O TERMINAL. Direção: Steven Spielberg, Produção: Jason Hoffs. Califórnia, EUA: Dreamworks, 2004. 1 DVD.

Contatos: zaraveasey@gmail.com e arianecole@gmail.com