



Universidade do Estado do Rio de Janeiro
Centro de Educação e Humanidades
Instituto de Artes

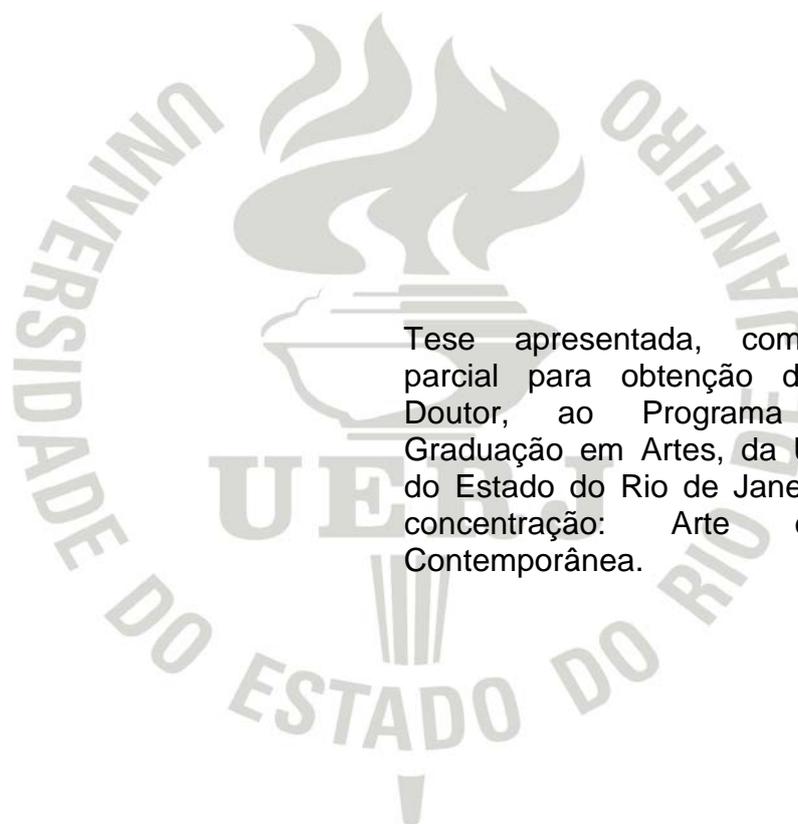
Nívea Faria de Souza

**Entre a escrita e a imagem: a criação de arte na visualidade
cênica**

Rio de Janeiro
2018

Nívea Faria de Souza

Entre a escrita e a imagem: a criação de arte na visualidade cênica



Tese apresentada, como requisito parcial para obtenção do título de Doutor, ao Programa de Pós-Graduação em Artes, da Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Área de concentração: Arte e Cultura Contemporânea.

Orientador: Prof. Dr. Jorge Luiz Cruz

Rio de Janeiro

2018

CATALOGAÇÃO NA FONTE
UERJ/REDE SIRIUS/BIBLIOTECA CEHB

S729 Souza, Nívea Faria de.
Entre a escrita e a imagem: a criação de arte na
visualidade cênica / Nívea Faria de Souza. – 2018.
190 f. : il.

Orientador: Jorge Luiz Cruz.
Tese (doutorado) – Universidade do Estado do Rio de
Janeiro, Instituto de Artes.

1. Direção de arte – Teses. 2. Cinema – Cenografia e cenários – Teses. 3. Televisão – Cenografia e cenários – Teses. 4. Artes cênicas – Teses. 5. Criação (Literária, artística, etc.) – Teses. 6. Adaptações para o cinema – Teses. 7. Literatura e cinema – Teses. 8. Queiroz, Eça de, 1845-1900. Os Maias – Adaptações para cinema – Teses. 9. Queiroz, Eça de, 1845-1900. Os Maias – Adaptações para televisão – Teses. I. Cruz, Jorge Luiz. II. Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Instituto de Artes. III. Título.

CDU 791.43+654.1

Bibliotecária: Eliane de Almeida Prata. CRB7 4578/94

Autorizo, apenas para fins acadêmicos e científicos, a reprodução total ou parcial desta tese, desde que citada a fonte.

Assinatura

Data

Nívea Faria de Souza

Entre a escrita e a imagem: a criação de arte na visualidade cênica

Tese apresentada, como requisito parcial para obtenção do título de Doutor, ao Programa de Pós-Graduação em Artes, da Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Área de concentração: Arte e Cultura Contemporânea.

Aprovada em 14 de setembro de

2018. Banca Examinadora:

Prof. Dr. Jorge Luiz Cruz (Orientador)
Instituto de Artes – UERJ

Prof^a. Dra. Ana Isabel Soares
Universidade do Algarve

Prof. Dr. Rodrigo Guéron
Instituto de Artes – UERJ

Prof. Dr. Paulo Manuel Ferreira da Cunha
Universidade da Beira Interior

Prof. Dr. Leandro José Luz Riodades de Mendonça
Universidade Federal Fluminense

Rio de Janeiro

2018

DEDICATÓRIA

À minha família, meu universo paralelo em meio ao furacão que é estar entre a técnica e a criação artística, entre a teoria e a prática

AGRADECIMENTO

Ao meu orientador Jorge Luiz Cruz, que compartilhou de forma generosa seu conhecimento e seu amor pela arte, tornando-se um grande amigo nesta jornada.

À Ana Isabel Soares pela solicitação acolhida junto a Universidade do Algarve durante meu Doutorado Sanduíche (PDSE/CAPES), em Portugal.

À Gilmar e Regina, meus pais, que são meu porto seguro, aconchego e alento, são minha *Pasárgada* particular.

À minha irmã, amiga e inspiração, Natália Faria, presença constante e incentivadora máxima de qualquer empreitada a qualquer hora, leitora sempre atenta e espectadora crítica.

Ao meu marido, Guilherme Epprecht, pelo amor, pelo apoio, pela compreensão e pelo incentivo, fatores essenciais para eu enfrentar essa jornada.

À minha amiga e sócia, Patrícia Delvaux, que entendeu e apoiou minhas ausências por todos esses quatro anos.

À Ana Paula Carvalho, minha mentora e amiga, que me apresentou a vida acadêmica e compartilhou comigo conselhos valiosos.

Aos amigos do grupo “Cinemas em Português”: Paulo Cunha por toda a generosidade e ensinamentos, além de valiosa indicação de filmografia, e Leandro Mendonça pela interlocução e companhia durante os eventos acadêmicos nesses últimos anos.

À CAPES pela bolsa de estudos que me patrocinou durante o doutorado.

À PDSE/CAPES pela bolsa de estudos que me permitiu enriquecer a experiência de doutoramento com parte da investigação sendo realizada em Portugal.

Aprenda as regras como um profissional para que você possa quebrá-las como um artista.

Pablo Picasso

RESUMO

SOUZA, Nivea Faria de. *Entre a escrita e a imagem: a criação de arte na visualidade cênica*. 2018. 190f. Tese (Doutorado em Artes) – Instituto de Artes, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2018.

Este trabalho pretende refletir e investigar o papel da direção de arte no processo criativo de transformação do texto em imagem na produção audiovisual (cinema e televisão). Sendo a direção de arte uma função relativamente recente nas equipes cinematográficas, faz-se necessário especificar a função e formatação de equipe, entender os papéis do figurino e da cenografia como componentes importantes na construção visual da cena. Apresentando as origens e as relações entre as outras equipes que compõem uma produção. Esse trabalho surge com a função de expor o diretor de arte como uma parte importante da criação e da materialização que auxilia na edificação da visualidade da cena proposta pelo diretor. Esmiúça os processos criativos da transformação do texto para a imagem final, entendendo os processos de diálogo da criação coletiva em uma produção, e como a direção de arte participa desse processo, e ainda, de que maneira acontece a comunicação criativa em prol da construção da obra final. E para destacar a direção de arte como parte importante da construção estética de uma obra, destaca-se como exemplo o livro *Os Maias* e suas adaptações para o cinema (2014) e para a televisão (2001) como meio de análise das transformações e das materializações da cena, suas interpretações de referências textuais e adequação à proposta estética do diretor, apresentando a direção de arte como um universo de possibilidades de tradução plástica.

Palavras-chave: Direção de arte. Figurino. Cenografia. Criação cênica. Audiovisual.

ABSTRACT

SOUZA, Nivea Faria de. *Between a writing and the image: the creation of art in scenic visuality*. 2018. 190 f. Tese (Doutorado em Artes) – Instituto de Artes, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2018.

This paper intends to reflect and investigate the role of art direction in the creative process of transforming text into image in audiovisual production (film and television). Since art direction is a relatively recent function in cinematographic teams, it is necessary to scrutinize the role and format of the team, to understand roles of the costumes and set design as important components in the artistic construction of the scene. Presenting origins and their relationships among the other teams that compose a production, this work arises with the function of exposing the art director as an important part of creation and materialization that assists in the construction of the visuality of the scene proposed by the full director. To sculpt creative processes from the transformation of the text to the final image, understanding the processes of dialogue of collective creation in a production, and how the art direction participates in this process, and, in addition, how creative communication happens for the construction of final work. And to highlight the direction of art as an important part of the aesthetic construction of a work, the book "The Mayas" and its adaptations for the cinema (2014) and for television (2001) as a comparative means of analysis of the transformations and the materialization of the scene, its interpretation of textual references and adaptation to the aesthetic proposal of the director.

Keywords: Art direction. Costume. Set design. Scenic creation. Audio-visual.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1–	William Cameron Menzies com o <i>storyboard</i> de <i>E o vento levou</i>	20
Figura 2–	Esquema gráfico – tripé de criação	32
Figura 3 –	<i>Storyboard</i> por William Cameron Menzies para a cena de <i>Burning of Atlanta</i>	39
Figura 4 –	Esquema gráfico de Direção de arte	40
Figura 5	Esquema gráfico pré produção e produção – Direção de arte	43
Figura 6 –	Esquema de equipe de Figurino	56
Figura 7 –	Fotogramas da série Os Maias da Rede Globo	71
Figura 8 –	Fotograma da série Os Maias da Rede Globo	72
Figura 9 –	Fotograma da série Os Maias da Rede Globo	73
Figura 10 –	Fotograma da série Os Maias da Rede Globo	74
Figura 11 –	Fotograma da série Os Maias da Rede Globo.	75
Figura 12 –	Esquema de criação coletiva elaborado pela autora	79
Figura 13 –	Esquema gráfico da micro equipe na direção de arte	81
Figura 14 –	Esquema gráfico elaborado pela autora – Processo de criação em direção de arte	84
Figura 15 –	Estrutura de decupagem para direção de e figurino	86
Figura 16 –	Criação em rede para direção de arte dentro do tripé estético	89
Figura 17 –	Esquema gráfico realizado pela autora do repertório criativo	94
Figura 18 –	Obra “Guitar” e “Violin, glass, newspaper, bottle”1913 de Pablo Picasso	97

Figura 19 –	Fotomontagens/colagens dadaístas de Raoul Hausmann, 1920	98
Figura 20 –	Colagem, Richard Hamilton, 1956	99
Figura 21 –	Desenhos em pastel do figurino de Primo Basílio, croquis de Beth Filipecki, 2017	101
Figura 22 –	Prancha iconográfica do figurino de Isabel da novela Lado a Lado, Rede Globo	102
Figura 23 –	A dança de Isabel na segunda fase, já como artista famosa no exterior	103
Figura 24 –	Composição de fotografias Material do acervo pessoal da diretora de arte e figurinista Isabel Branco	104
Figura 25 –	Material do acervo pessoal da diretora de arte e figurinista Isabel Branco.	104
Figura 26 –	Composição de fotografias tiradas do material do acervo pessoal da diretora de arte e figurinista Isabel Branco	105
Figura 27 –	Registro fotográfico do material produzido no processo de criação do filme <i>Os Maias</i> cedido pela figurinista Tânia Franco ..	106
Figura 28 –	Registro fotográfico do material produzido no processo de criação do filme <i>Os Maias</i> cedido pela figurinista Tânia Franco ..	107
Figura 29 –	Registro fotográfico do material produzido no processo de criação do filme <i>Os Maias</i> cedido pela figurinista Tânia Franco ..	108
Figura 30 –	Pintura de referência de José Malhoa, 1910	112
Figura 31–	Fotograma do filme <i>Os Maias</i> de João Botelho	113
Figura 32 –	Material de pesquisa de figurino da obra <i>Os Maias</i> de João Botelho. A utilização da pintura como referência	114
Figura 33 –	Material de pesquisa de figurino da obra <i>Os Maias</i> de João Botelho	115
Figura 34 –	James Tissot (1836-1902), <i>El Círculo de la rue Royale</i> , 1868	116
Figura 35 –	Composição de fotogramas, à esquerda <i>Os Maias</i> (2014) e à direita <i>Os Maias</i> (2001)	116

Figura 36 –	<i>Impressão, Nascer do Sol</i> (1872), de Claude Monet	132
Figura 37 –	<i>A range in the Pyrenees</i> (1860), Gustave Doré	134
Figura 38 –	Ilustração e uma fotografia do antigo Café Marrare do Polimento, Lisboa	139
Figura 39 –	Fotograma do seriado produzido pela TV Globo em 2001. Pedro da Maia entrando na Praça de touros	141
Figura 40 –	Fotograma do seriado produzido pela TV Globo em 2001. Despedida de Carlo Eduardo da Maia	141
Figura 41 –	Fotograma do seriado produzido pela TV Globo em 2001. Despedida de Maria Eduarda	142
Figura 42 –	Detalhes do material de pesquisa e estudo de caracterização de personagens da minissérie Os Maias de 2001	147
Figura 43 –	Detalhes do material de pesquisa e estudo de caracterização de personagens da minissérie Os Maias de 2001	147
Figura 44 –	Detalhes do material de pesquisa e estudo de caracterização de personagens da minissérie Os Maias de 2001	148
Figura 45 –	Detalhes do material de pesquisa e estudo de caracterização de personagens da minissérie Os Maias de 2001	148
Figura 46 –	Detalhes do material de pesquisa e estudo de caracterização de personagens da minissérie Os Maias de 2001	149
Figura 47 –	Detalhes do material de pesquisa e estudo de caracterização de personagens da minissérie Os Maias de 2001	149
Figura 48 –	Composição de fotogramas do filme de João Botelho, <i>Os Maias</i> , (2014) - transição temporal	152
Figura 49 –	Fotograma do filme de João Botelho, <i>Os Maias</i> . Abertura do filme, Jorge Vaz lendo o livro de Eça de Queiroz	154
Figura 50 –	Fotogramas do filme de João Botelho, <i>Os Maias</i> com os painéis ampliados da obra de João Queiroz	155
Figura 51 –	Ilustração de palco teatral com os telões pintados	156
Figura 52 –	Composição de fotogramas do filme de João Botelho, <i>Os Maias</i> cenas iniciais do passeio da câmera	160

Figura 53 –	Composição de fotogramas do seriado <i>Os Maias</i> produzido pela TV Globo em 2001. Cenas iniciais da apresentação da casa	161
Figura 54 –	Composição de fotogramas das produções audiovisuais de <i>Os Maias</i> (2014) e <i>Os Maias</i> (2001)	162
Figura 55 –	Composição com os fotogramas das cenas de tourada da minissérie <i>Os Maias</i> , 2001	163
Figura 56 –	Composição com os fotogramas das cenas de tourada da minissérie <i>Os Maias</i> , 2001	164
Figura 57 –	Composição de fotogramas da série <i>Os Maias</i> (2001)	164
Figura 58 –	Composição de fotogramas da série <i>Os Maias</i> (2001)	165
Figura 59 –	Composição de fotogramas do filme <i>Os Maias</i> (2014) e da Série <i>Os Maias</i> (2001)	166
Figura 60 –	Composição de fotogramas do filme <i>Os Maias</i> (2014) e da Série <i>Os Maias</i> (2001)	168
Figura 61 –	Composição de fotogramas do filme <i>Os Maias</i> (2014) e da Série <i>Os Maias</i> (2001)	169
Figura 62 –	Composição de fotogramas do filme <i>Os Maias</i> (2014) e da Série <i>Os Maias</i> (2001)	170
Figura 63 –	Composição de fotogramas do filme <i>Os Maias</i> (2014) e da Série <i>Os Maias</i> (2001)	171
Figura 64 –	Composição de fotogramas do filme <i>Os Maias</i> (2014) e da Série <i>Os Maias</i> (2001)	173
Figura 65 –	Composição de fotogramas do filme <i>Os Maias</i> (2014) e da Série <i>Os Maias</i> (2001)	174
Figura 66 –	Composição de fotogramas do filme <i>Os Maias</i> (2014) e da Série <i>Os Maias</i> (2001)	175
Figura 67 –	Composição de fotogramas do filme <i>Os Maias</i> (2014) e da Série <i>Os Maias</i> (2001)	175
Figura 68 –	Composição de fotogramas do filme <i>Os Maias</i> (2014) e da Série <i>Os Maias</i> (2001)	176

Figura 69 – Composição de fotogramas do filme <i>Os Maias</i> (2014) e da Série <i>Os Maias</i> (2001)	177
--	-----

SUMÁRIO

	INTRODUÇÃO	13
1	EQUIPE DE ARTE: APRESENTAÇÃO	19
2	TRIPÉ VISUAL ESTÉTICO	30
2.1	A direção de arte	37
2.1.1	<u>A cenografia</u>	44
2.1.2	<u>O figurino</u>	52
3	TEXTO X IMAGEM	59
3.1	Adaptações e transcrição	63
3.2	Ponto de vista: a materialização em quadro	69
4	CRIAÇÃO COLETIVA	79
4.1	Processo em direção de arte	83
4.2	A poética criativa em direção de arte	90
4.3	A construção da visualidade	95
4.4	A pintura como impulso criativo do diálogo	109
5	AS POSSÍVEIS CRIAÇÕES A PARTIR DE UM MESMO TEXTO	118
5.1	<i>Os Maias</i> de Eça de Queirós	127
5.2	<i>Os Maias</i> adaptação brasileira	136
5.3	<i>Os Maias</i> adaptação portuguesa	150
5.4	As criações de arte na cena – uma análise comparada da materialização	158
	CONCLUSÃO	179
	REFERÊNCIAS	183

INTRODUÇÃO

Esta pesquisa surge do fascínio pela profissão e, principalmente, pelo desejo de compreender os processos criativos e as construções visuais. Ele surge como um questionamento da participação da direção de arte, da cenografia e do figurino na construção visual da cena. Ao enfatizar o papel e a abrangência dos ofícios ligados a materialização da composição espacial pretende-se esmiuçar os processos e fomentar as investigações sobre a importância do trabalho dos profissionais diretores de arte, figurinistas e cenógrafos. Entendendo que a prática da produção cinematográfica é um fazer coletivo que demanda grande especialidade técnica em suas funções, e que trabalham em conjunto para a realização de uma obra, essa pesquisa percorre o caminho de elucidar posições e participações da função da Equipe de Arte, que é composta por produtores de arte, figurinistas, cenógrafos e diretor de arte, na obra audiovisual.

Apesar da escassa bibliografia direcionada ao assunto, essa pesquisa percorreu uma variada gama de autores na busca de uma interlocução que elucidasse questões muitas vezes percebidas através da minha prática em direção de arte, figurino e cenografia, pois, alinhando a pesquisa teórica e a análise empírica, busquei com esse trabalho revelar e exemplificar a potencialidade da função comunicativa e expressiva dos elementos que julgo como materializadores da cena.

Como profissional da área há mais de 10 anos sempre aprendi a construção visual e o diálogo com o diretor cinematográfico de maneira intuitiva, no decorrer do tempo fui percebendo e avaliando certas dificuldades de alguns diretores em alcançar certas considerações e proposições visuais, alguns embaraços surgiam para conseguir explicar formas, cores, silhuetas e volumes, no entanto, fui me aperfeiçoando na prática e buscando referências e exemplos em pesquisas bibliográficas, entrevistas, *making ofs*.

A partir de variados questionamentos gerados da prática, busquei na teoria a liberdade de definir a função a qual exerço. Essa busca por embasamento também anseia a emancipação e a solidez no ensino da própria cátedra de figurino, cenografia e direção de arte, pois como docente das cadeiras supracitadas, notei um vácuo de bibliografia que preencha o fazer técnico-artístico

que o posto ocupa no mercado. Essa procura por referências visam modernizar um programa de disciplinas desatualizados e distantes da produção de um set. É possível perceber a confusão entre as disciplinas de figurino e o ensino da “evolução da indumentária”, a cenografia e o “espaço cênico teatral”¹, ou seja, o desconhecimento das funções no cinema, também afetavam a forma com que ela era tratada na própria academia.²

Essas pesquisas foram importantes para perceber o distanciamento entre a academia e a prática em si, pois foi identificada uma grande lacuna com referências bibliográficas que abordassem a profissão. É possível encontrar algumas produções pontuais, investigações espaçadas entre teatro, televisão e cinema, que analisavam algumas obras, determinados diretores ou alguns profissionais da área aqui referida. Algumas teses e dissertações (entre elas JACOB, 2009; BUTRUCE, 2005; TUDELLA, 2013) levantam o assunto, entretanto, nenhum deles contemplavam o diálogo e o processo criativo entre os profissionais da equipe de arte e o diretor cinematográfico, ou apontavam o processo de produção e a construção da visualidade da obra.

Percebi ao longo do tempo, na prática, que a conscientização da função da equipe de arte não se limita à área acadêmica, pelo contrário, os demais profissionais da equipe que compõe uma produção cinematográfica, muitas vezes possuem um conhecimento raso da função, esse desconhecimento da profissão e suas competências muitas vezes resulta em uma desvalorização e depreciação de da função no mercado de trabalho.

Como um profissional relativamente recente nas equipes cinematográficas se confrontado as outras funções, como o diretor de fotografia, o diretor de arte ainda hoje não recebeu a devida atenção que a função merece, visto que no Brasil há apenas um livro que esmiúça a função (HAMBURGUER, 2014), e que a principal referência no cinema mundial na função, William Cameron Menzies, só

¹ Durante a pesquisa investiguei o programa das disciplinas citadas no cursos de Artes Cênicas e Cinema. Hoje no Brasil grande parte dos cursos contemplam estas disciplinas. Das investigadas que possuem em sua grade: UFF, UFRB, FACHA, Estácio de Sá..
O fluxograma da UNB, PUC-Rio não contempla essas cadeiras.

² Em geral com cargas horárias pequenas quando em comparação as outras profissões que compõem o curso de cinema, tais como: som, iluminação, fotografia, etc.
Isso quando a cadeira de figurino, cenografia e direção de arte são oferecidas nos cursos de cinema.

recebeu sua primeira biografia e análise de suas obras em uma obra individual em 2016 (CURTIS, 2016).

Dessa maneira, este trabalho visa esclarecer a função e a responsabilidade desta jovem profissão de diretor de arte, que trabalha tão próximo à direção e é responsável por uma considerável parcela da materialização da cena, como uma linguagem agregada à narrativa que edifica a linguagem plástica da obra proposta pelo realizador e possui uma complexa de realização.

À vista disso, essa investigação busca dar luz à função e à profissão, por entender que a produção audiovisual como uma produção coletiva (SALLES, 2017) e conta com inúmeras equipes que trabalham em prol de uma única obra.

Isto posto, é preciso entender que as funções existem, podem não existir as pessoas adequadas a cada função, por inúmeras razões, sejam elas em decorrência de custo e reduções orçamentárias ou desconhecimento, mas a necessidade de realizar o trabalho, e isso será notado no produto final. A dedicação direcionada de um profissional adequado a um determinado afazer, faz com que a produção seja mais rápida, objetiva e menos custosa se relacionarmos o tempo de produção ao custo.

A direção de arte é parte integrante e essencial da construção visual da cena, é ela que materializa o texto e o alinha a proposta estética, é ela que estabelece o espaço para que o diretor de fotografia possa registrar a imagem de um plano. A direção de arte, ao trabalhar em conjunto com o diretor de fotografia, otimiza a produção das filmagens e constrói mais adequadamente o ambiente idealizado pelo diretor cinematográfico. Este diretor alinha o trabalho e define linguagens que serão postas em prática com a ajuda das equipes de arte e de fotografia.

Dessa maneira, esta tese busca em um primeiro momento apresentar a função da *Equipe de Arte*, uma espécie de apresentação para esmiuçar a potencialidade que essa equipe possui, especificar a dimensão dela em uma produção, identificando o universo de possibilidades que a formatação desse equipe proporciona. No primeiro capítulo, *Equipe de Arte*, apresentamos a profissão com uma breve origem, identificando diferenças entre a direção de arte e a função de *production design*, na sequência elenca um recorte das possibilidades de cargos existentes para uma produção funcionar profissionalmente de maneira

satisfatória e esclarece algumas diferenças na formatação da equipe de cinema e televisão no Brasil, como também aponta sobre a diferença de função entre Brasil e Portugal.

No segundo capítulo, aprofundo a compreensão da direção de arte, mas dessa vez, insiro reflexões e análises da posição e da relação dela no restante da equipe de produção de uma obra. Em *Tripé Visual Estético* explicito a relação das equipes de arte e de fotografia e como se procede o diálogo criativo e produtivo com o diretor cinematográfico na construção das linguagens estética e plástica da obra. Ainda nesse capítulo teorizo a compreensão do que consiste a Direção de Arte, a cenografia e o figurino, específico a participação deles na construção das imagens e como cada um se relaciona entre si e com o restante da equipe, especificando suas funções.

Ainda nesse capítulo, delinheiro a direção de arte como uma arte da composição e que tem a função de organizar, arranjar e rearranjar elementos para obter um equilíbrio sempre harmônico com a proposta visual do diretor, revela o figurino como integrante da equipe de arte e como um dos elementos materializadores da cena, com a função de identificar e caracterizar o ator como personagem; a cenografia é apresentada como o espaço correspondente aos lugares de cena, é a cenografia que edificação de ambientes e estabelece como será o espaço habitado pelas personagens e como aquele ambiente será ocupado.

No terceiro momento, busco relacionar a direção de arte à criação da obra, como papel ativo no processo intersemiótico da relação *Texto x Imagem*, da transformação de um texto em imagem. Abordo o processo de materialização apresentado pela direção de arte como um processo de transcrição, onde o processo tradutório da materialização em direção de arte é abarcado pelo pensamento criativo. Ainda nessa terceira parte analiso a materialização, relacionando-a à construção do ponto de vista, entendo o diretor de arte como um edificador da imagem a ser registrada, considero que ele se configura como participante ativo no processo narrativo, pois prepara o ambiente para ser registrado, enquadrado pela câmera. Ou seja, é a composição propiciada pelo diretor de arte que preenche o quadro cênico que aparecerá em tela.

No quarto ítem dessa tese, analiso o diálogo criativo e o processo de criação da estética de uma obra. Em *Criação coletiva* reafirmo a possibilidade de construção coletiva de uma obra, assegurando o cinema e a televisão como obras de criação em grupo. Primeiramente considero tecnicamente o processo do desenvolvimento da direção de arte, definindo etapas do processo técnico desde a pré produção e passando pela produção. Na sequência analiso a criação poética, a construção de referências estéticas para estabelecimento de diálogo e harmonização com todos os outros membros de uma produção, e por fim, percebo as artes plásticas como um impulsionador ativo da poética criativa. A poética criativa consiste no processo de criação em direção de arte, é o método que o artista-diretor de arte utiliza desenvolver a obra, empregando seu repertório criativo e todo seu domínio de saberes em prol da formulação de uma proposta plástica para a cena.

No quinto e último capítulo coloco a adaptação literária como um desafio criativo do audiovisual. Elejo a obra *Os Maias – episódios da vida romântica* (1888) de Eça de Queirós para ser examinada como fonte primária do texto adaptado. Essa escolha se justifica devido a natureza do texto do Eça ser tão detalhista e descritivo. A escolha de utilizar a obra *Os Maias* como exemplo das possibilidades em direção de arte, se deve ao fato de existir duas adaptações completamente diferentes, feitas para meios de exibição diferentes, e principalmente, produzidas em países distintos.

Os Maias foi adaptado primeiramente em 2001, no Brasil, pela Rede Globo de televisão para uma minissérie de 44 capítulos, com a adaptação de Maria Adelaide Amaral e direção de Luiz Fernando Carvalho; e em 2014, João Botelho adapta e dirige a obra homônima em Portugal. Os dois diretores já são reconhecidos em seus países por utilizarem elementos de outras artes, como teatro, literatura e pintura, e serem extremamente rigorosos, no entanto, neste capítulo tenho a intenção de perceber como cada um trabalhou e materializou a cena com sua equipe de arte. E por fim, perceber como os repertórios cultural e criativo influenciaram na construção e materialização da obra. Com uma breve comparação das escolhas plásticas e estilísticas de cada equipe é possível exemplificar que a direção de arte é participante ativa da narrativa.

Por fim, pretendemos com esse trabalho revelar a dimensão e a importância da função da direção de arte como agente ativo na experiência, percepção e apreensão da imagem, pois é ela que materializa e edifica a composição visual da cena em obras audiovisuais

1 EQUIPE DE ARTE: APRESENTAÇÃO

A equipe de arte sempre recebeu pouca atenção nos estudos cinematográficos, mas esta equipe na maioria das vezes é a que apresenta o maior quantitativo de pessoas em um projeto audiovisual, afinal é a responsável por toda a edificação da cena.

Mesmo com sua inegável importância para a realização de uma obra cinematográfica, pouco se estuda a respeito da equipe de arte, fazendo com que ainda existam muitas incógnitas, tanto nos meios acadêmicos quanto a partir de uma abordagem profissional.

Responsável por aspectos visuais, suas atividades estão situadas entre a criatividade e a habilidade técnica. Hoje nas atividades audiovisuais, como o cinema e a televisão, existem diversas configurações quanto à formação da equipe de arte, havendo ajustes distintos para o cinema e para a televisão. Não há uma uniformidade no tratamento conferido às funções ou mesmo com relação à nomenclatura utilizada. Assim, a presente pesquisa se propõe a examinar a compreensão da construção da imagem realizada através da arte e por meio da equipe de arte como um todo.

No cinema americano, a função que encabeça a equipe de arte é a do *production designer*, surgida em 1939 e inaugurada por William Cameron Menzies. Na época, Menzies trabalhava como diretor de arte no set do filme *Gone with the Wind*, E o vento Levou (1939, Victor Fleming), no entanto, a dimensão da obra e as frequentes substituições e admissões na equipe, demonstraram a necessidade do surgimento de uma figura que desempenhasse a função de responsável por toda a aparência visual do filme, de forma a permitir que se alcançasse a visualidade geral da obra.

Figura 1 - William Cameron Menzies com o *storyboard* de *E o vento levou*



Fonte: Livro de James Curtis. *William Cameron Menzies: The Shape of Films to Come*, 2015.

Desde então, o *production designer* é quem coordena o departamento de arte, cenografia, o departamento de figurinos, o departamento de maquiagem e o departamento de efeitos especiais entre outros.

Um designer de produção trabalha lado a lado com o diretor de forma a traduzir sua visão como artista, mas ele também diligencia a parte orçamentária da obra, junto ao produtor, calculando o orçamento especulado à produção. Essa análise de custo dependerá do tipo e da estética do filme, das propostas de enquadramentos, da utilização de equipamento, da formatação de equipes, tudo isso é articulado para a compreensão orçamentária do todo. Em algumas produções, principalmente as de grandes estúdios, quando há produtores como realizadores, e não diretores, um designer de produção pode iniciar seu trabalho até mesmo antes do diretor ser contratado. Pois prospecta após a análise de roteiro uma estimativa de custo necessário para dar vida à história, permitindo uma produção mais eficiente e precisa desde a captação de recursos financeiros. O *production designer* trabalha diretamente com o diretor, ele articula e faz com que se encontre a melhor forma de se materializar a imagem almejada. Juntos decidirão o que se adequa melhor à proposta, se é construir os cenários em estúdios, usar efeitos visuais ou filmar em locações, por exemplo.

Uma vez decidido, o designer de produção entregará a decupagem e o *storyboard* ao diretor de arte, que por sua vez entrega seu trabalho ao departamento de cenografia. Os conjuntos finais construídos pelo departamento de construção ajudarão os responsáveis pelos *decórs* e os produtores de objetos a determinar suas necessidades para o filme.

O departamento geral de arte inclui subdepartamentos, um deles é a direção de arte, que planeja e planeja a aparência do filme como um todo. Nas produções em que há um designer de produção, o diretor de arte se reporta a ele, quando não há tal posição, tais funções são exercidas pela mesma pessoa, a qual, contudo, se subordina ao diretor.

Os diretores de arte supervisionam os artistas e designers que ajudam a criar a aparência geral de uma obra. É seu trabalho monitorar o planejamento e o design prático de cada subequipe (cenografia, figurino, efeito visual, caracterização). Em projetos de grande orçamento podem existir inúmeros diretores de arte, o que vai ocorrer é a criação de um cargo de supervisor, uma espécie de diretor geral da arte, um Diretor de Arte Supervisor ou Diretor de Arte Sênior. Em projetos menores, o trabalho do designer de produção é eliminado assumindo apenas o diretor de arte como chefe da equipe de arte.

O papel do diretor de arte é analisar o roteiro e produzir a decupagem específica para cada departamento, realizando um *check list* das necessidades específicas, por exemplo, separando o objeto de figurino do objeto de cenografia, anotando cada elemento fundamental à obra, incluindo a elaboração do cronograma de arte, calculando ainda as técnicas necessárias a cada cena, duplicidade de espaços, de roupas, acessórios necessários e efeitos especiais que podem exigir um tempo prolongado para projetar, construir ou adquirir. Eles também são os responsáveis por supervisionar a criação e escolha de todos os espaços necessários, ainda que essas sejam responsabilidades do departamento de cenografia.

A manutenção do cronograma junto com as subequipes de arte visando garantindo que quaisquer criação ou alterações sejam feitas dentro do cronograma e orçamento também são responsabilidade dos diretores de arte, o qual possui sua própria equipe composta pelos assistentes de arte, que são responsáveis por executar os planejamentos do diretor de arte, incluindo as

medições de locais, as confirmações com as equipes ou quaisquer outras informações necessárias que o diretor de arte venha a precisar.

Os assistentes também auxiliam nas pesquisas para o projeto e nas pesquisas de materiais, podendo, ainda, confeccionar adereços, auxiliar na criação de maquetes, protótipos e pesquisas bibliográficas e imagéticas de referências, sendo relevante destacar que as funções variam de acordo com a demanda de cada produção. Em produções maiores, os assistentes de diretores de arte gerenciarão os locais ou conjuntos menores, sendo os responsáveis pelo acompanhamento do *set*, principalmente quando existe mais de uma frente de filmagem. O profissional da arte que acompanha o *set* monitora o vídeo (*video assist*) para garantir que o projetado esteja aparecendo conforme o idealizado pelo diretor.

O cenógrafo é responsável pela construção ou adaptação do lugar de cena, valendo-se de desenhos técnicos, modelos de computador ou modelos físicos para auxiliá-lo; responsabilizando-se, ainda, pela execução dos projetos, sob o trabalho do cenógrafo incluem-se as medições de espaços, as adequações, a seleção de materiais necessários para a construção do lugar de cena. Além disso, os cenógrafos são responsáveis pela seleção de profissionais para execução do projeto, tais como pintores de arte, cenotécnicos, escultores, aderecistas, enfim, uma gama de profissionais capazes de materializar o espaço cênico.

Cenotécnico é o nome dado ao profissional que sabe identificar a necessidade de cada espaço e convencionar a técnica específica a ser empregada para a realização do projeto, pode referir-se tanto a um único profissional capaz de conjugar inúmeros saberes e fazeres, apresentando uma formação global, que emprega técnicas de marcenaria, serralheria, alvenaria, sendo, em verdade, um artesão que conjuga variados conhecimentos técnicos específicos para a construção de cenários. Em alguns casos, ao invés de um profissional global, o cenotécnico pode ser um especialista com conhecimentos concentrados em determinado tipo de material como madeira, ferro ou alumínio, por exemplo. Independentemente de como atue, trata-se de um profissional criativo, prático, habilidoso e, principalmente, que deve saber identificar a necessidade de cada espaço e convencionar a técnica específica a ser empregada para a realização do projeto.

Os marceneiros ou carpinteiros são os trabalhadores especializados em madeira no *set*. A construção, instalação e remoção de estruturas de madeira. Eles não apenas constroem o conjunto físico real, como também produzem quaisquer adereços e móveis de madeira. Enquanto o cenotécnico utiliza-se de variados materiais, um carpinteiro faz uso apenas da madeira.

O pintor de arte é um artista responsável pelos tratamentos das superfícies. Ele fornece o tratamento mais apropriado para cada espaço e mobiliário, pode propiciar um efeito de envelhecimento em algum objeto, ou fazer com que alguns objetos pareçam mais realistas, como pintar espuma, isopor, gesso, papelão para parecer uma pedra ou um tijolo. Ele também pode pintar uma janela para que pareça com vitrais, ou paredes de madeira com efeitos de mármore ou cimento. Assim, o trabalho de um pintor de arte é falsear, cenografar os elementos de cena através da pintura. Sua função se confunde com a do aderecista, podendo inclusive ser realizada pelo mesmo profissional.

As necessidades e as especificidades de cada obra constroem e formatam a equipe de arte, por exemplo, o estucador é um profissional que nem sempre está presente na equipe, por ser um artista/artesão com domínio no manuseio do gesso, aplicam gesso em paredes, tetos e pisos. Eles também criam moldes para paredes internas e externas, ou usam fibra de vidro para criar objetos mais elaborados - como carros e naves espaciais, etc.

Dentro da equipe de cenografia existe ainda o departamento de construção, que é responsável pela construção das estruturas reais que compõem o cenário, tais como enquadrar paredes, portas ou construir edifícios inteiros.

A demanda da equipe de arte pode se tornar infinita, e sempre vai variar e ser dimensionada de acordo com o projeto, em projetos específicos, por exemplo, são contratados ilustradores responsáveis por desenvolver a aparência física do objeto, uma vez que são artistas conceituais que trabalham no desenvolvimento do design de objetos especiais, tais como criaturas e monstros. Um aderecista é o profissional que vai executar esse objeto fisicamente, e tal como o cenotécnico, pode fazer uso de vários instrumentos e materiais, mas a diferença entre eles está em dimensões e resistência dos objetos confeccionados, pois normalmente adereços são mais sensíveis, podem ser construídos de látex, borracha, papel, tecido, acetado, o que melhor servir ao propósito. O aderecista trabalha com um

escultor, sendo, por vezes, o próprio escultor. É importante destacar que os escultores costumam desenvolver peças grandes, estátuas, bustos ou miniaturas elaboradas. Eles também usam uma variedade de materiais.

Quanto aos adereços de cena, ou os *props*, são adereços práticos, que não estão incluídos no *set dressing* ou no departamento de figurinos, mas são usados por um ator em uma cena. A equipe de produção de objetos é responsável por encontrar ou fazer tais adereços práticos, armas, facas, espadas e etc. Se o filme é uma reconstrução histórica são responsáveis por assegurar que os objetos sejam precisos para aquela época.

Ainda compondo a equipe da produção de objetos existe a produção de efeitos especiais que consiste em um artista ou técnico responsável por criar adereços personalizados, que necessitem de alguma alteração para a cena, isso pode ser um telefone que se mova ao tocar, um celular que exploda ou um mecanismo que esguiche sangue, enfim, inclui o desenvolvimento de qualquer tipo de objeto. Quanto à utilização de armas de fogo, existe uma equipe de apoio responsável por todas as armas de fogo, espadas ou outras armas. Eles também são treinados e licenciados para usar as armas, e frequentemente colaboram com o dublê e o ator para manter o set em segurança.

O designer gráfico também é parte da equipe de arte, uma vez que é encarregado de desenvolver os elementos gráficos que serão exibidos fisicamente na obra. Ele será responsável por elaborar a arte de jornais, cartazes, folhetos, contratos, logotipos, sinais, rótulos, etiquetas e etc.

Em algumas produções existe ainda o ilustrador de *storyboard*. Ele vai transformar um roteiro em um conjunto de ilustrações detalhadas, importante para planejar cada cena. O *storyboard* esmiúça a imagem e mostra o filme inteiro do ponto de vista da câmera. Ele mostrará os ângulos da câmera, as ações e a posição de cada personagem, assim como todos os outros elementos principais necessários para quadro. Eles também listarão quaisquer movimentos necessários na cena, como um personagem pulando ou um objeto caindo. Normalmente, essas visualizações são criadas bem antes do início das filmagens.

Em filmes de animação ou de grandes efeitos especiais, existe o *model maker*, cujo papel é modelar a criação do ilustrador, ou mesmo recriar algum personagem que seja ator e construir as miniaturas que podem ser usadas para a

produção de cenas a serem inseridas na pós-produção. Eles podem usar uma variedade de materiais para criar os modelos, incluindo argila, madeira, metal, gesso e plástico.

Em produções que possuem tantos profissionais quanto os já listados, existe um coordenador do departamento de arte é responsável por monitorar as operações diárias. Eles serão uma espécie de mistura de produtor com *office boy* e mensageiro, trabalhando entre os vários departamentos para verificar se todos os produtos estarão prontos a tempo, e ainda produzir o intercâmbio de informações e materiais. O coordenador do departamento de arte é o responsável por anotações e planilhas que envolvam a arte, buscando a interseção dos subdepartamentos. Eles detalham tudo, desde pormenores da construção, até a montagem de cenários e adereços. Além disso, usarão essas anotações para obter as licenças e permissões para gravações de locais, bem como para verificar a integridade de um protocolo de segurança. Inclusive podem administrar o orçamento dos departamentos e agendar construções, visitar locais, confeccionar vestuário, encomendar materiais, ou apenas dar suporte as equipe específicas de cada departamento.

O decorador, ou o responsável pelos décors, é a pessoa responsável por decorar o *set* de filmagem. Isso inclui móveis, cortinas, acessórios, luminárias, telas, a decoração geral, inclusive a inserção da poeira nos móveis quando adequada a produção. Eles são responsáveis por vestir adereços e grandes objetos, que inclui tudo, desde carros, a animais, passando por pratos, comidas e utensílios domésticos.

Antes da filmagem, o eles, como responsáveis pelo *decórs*, fotografam todos os itens, para conferir posição e ter registros de manutenção de cada objeto. Além de ser necessário para a manutenção da continuidade. A continuísta atua como uma fiscal da continuidade, mas cada equipe deve ser responsável por sua própria continuidade, sendo atribuída responsabilidade a cada conjuntos. Eles gerenciam a contra-regragem, que posiciona todos os elementos em local apropriado e ainda permanece no *set* para garantir a configuração espacial original proposta a cada *take* e plano gravado. Após as filmagens gerais, final do projeto, há a desmontagem, e o responsável pelo *decór* garante que tudo seja

devolvido, seja à casa de aluguel de objetos responsável, um outro tipo de acervo, ou para o simples descarte.

Nesse universo ainda se enquadra o cozinheiro de cena, o responsável por preparar as comidas reais que aparecerão em cena, enquanto os aderecistas fazem as cenográficas, aquelas que servem para compor e enfeitar a cena, o cozinheiro de cena prepara tudo que será consumido ou não em cena, mas que deverá ser real. A especificidade está em saber substituir e dosar quantidades para que elas não envelheçam e deteriorem devido ao longo tempo de filmagem, já que o alimento pode acabar se oxidando ou atrair bichos e insetos.

Dressing é como são designadas as vestimentas do *decór*, as quais são itens que podem ser movidos ou removidos com facilidade no set. Nesse departamento ainda existe o *greensman*, um profissional que integra a equipe de *dresser set* e é especializado em paisagens e plantas, uma espécie de jardineiro/paisagista. Sua função inclui se encarregar das plantas artificiais, podendo, inclusive, adaptar espaços naturais aperfeiçoando para uma melhor configuração da cena, nesse trabalho inclui colorir plantas naturais artificialmente para que tanto possa atender uma especificidade da cena quanto apenas tornar a planta atraente ao espectador em vídeo.

Figurista é o responsável por todo o vestuário que envolve a construção de cada personagem, se relaciona diretamente com o ator e sua caracterização. Dentro da equipe de figurino existe uma infinidade de profissionais com funções específicas.

A equipe de caracterização é a responsável por harmonizar cabelo e maquiagem do ator de acordo com o personagem e a proposta visual dele. Hoje existe a figura do visagista, um profissional responsável por idealizar cabelo e maquiagem do ator para o personagem.

O aderecista que trabalha com a equipe de figurino, desenvolve elementos específicos para compor a caracterização do ator e também elementos do figurino, customizar peças de figurinos, roupas e sapatos, pode ainda executar próteses de cicatrizes, máscaras de látex, havendo uma grande demanda para um aderecista. Dentro desse universo pode existir um ferreiro, a quem cabe desenvolver elementos de vestuário em ferro, um coureiro, que são aqueles que trabalham com o couro, ou mesmo sapateiros que fazem os sapatos.

A equipe de figurino é composta também por um camareiro ou camareira, que são os profissionais que possuem a responsabilidade de preparar a roupa para o set e ajudar o ator a se vestir, além de ajudar na manutenção do figurino. O guarda roupeiro, por sua vez, é responsável por armazenar as roupas adequadamente, separando de acordo com o indicado pela figurinista. Existe ainda o responsável pelo tratamento têxtil, incumbido de tingir, envelhecer, puir, proporcionando uma vivência ao figurino de forma a adequá-lo à proposta cênica. Um figurino pode ser confeccionado após a produção de um desenho do figurinista ou aprovado por ele, pode ser alugado de acervos, pode ser comprado, ou ainda ser composto de peças emprestadas. Tudo vai depender do orçamento e dos acordos de produção.

No audiovisual brasileiro e no cinema português não foi encontrada a função de *production designer* e sua correspondência se localiza entre o diretor de arte e o próprio diretor.

No cinema brasileiro normalmente a figura do diretor de arte faz as vezes de cenógrafo e de *production designer*. A direção de arte no Brasil se fundiu com a profissão de cenógrafo, enquanto a de figurinista, na maioria das vezes, se mantém intacta, com exceção de profissionais que assumem a cenografia e a indumentária ao mesmo tempo e acabam assinando como diretor ou diretora de arte.

Desde a década de 1980, a função de diretor de arte já aparece no cinema no Brasil, e, desde a década de 1940, a função de figurinista aparece nos créditos dos filmes. De forma resumida, na televisão, a equipe de arte se divide em três departamentos: cenografia, figurino e produção de arte. Na televisão a produção de arte é uma fusão entre o produtor de objetos (*props*) e do *dressing*. A produção de arte pode ainda ser a responsável por repassar demanda para os profissionais de efeitos especiais (cenas de tiro, telefone que explode...).

No cinema português, diferentemente, ainda hoje, a denominação e a formatação da equipe técnica é bastante complicada, havendo muitos conflitos quanto à designação destinada a cada profissional, os quais pode, inclusive, receber denominações diferentes para as mesmas funções, não havendo uma unidade entre as nomenclaturas empregadas. Um exemplo disso é o departamento de figurino, que aparece nos créditos como Vestuário, Guarda-

Roupa ou mesmo figurino. No caso da cenografia, pode aparecer também decoração ou *decórs*, certo é que todos possuem a mesma função, qual seja, produzir e conceber o espaço cênico.

Quanto ao emprego da nomenclatura direção de arte, a mesma já aparece de forma pontual nos filmes portugueses, entretanto, segundo os próprios profissionais³ não há a função do diretor de arte como no cinema americano, na verdade, é comum a economia de recursos com a utilização do mesmo profissional para acumular as funções.

Assim, em Portugal, o termo mais utilizado para designar o departamento de figurino é Guarda-roupa, ainda segundo as profissionais, pode-se ter a explicação referente ao meio de produção e processo de criação. Segundo Rosário Moreira⁴, que não vê nenhum problema em chamar o departamento de figurino de guarda-roupa, diz que a diferença está no meio de produção. Para ela figurinista é quem “cria figurinos do zero”, pessoas que desenham e mandam fazer, transformam tecidos em roupas, através de extenso trabalho de pesquisa, enquanto a profissional guarda-roupa é aquela que idealiza, realiza a pesquisa, desenvolve a proposta, mas faz uma espécie de curadoria do que já existe, apenas produz as roupas, compra prontas ou as aluga. Rosário Moreira diz:

Eu acho que há uma diferença, pra mim, figurino é quando tu desenhas, quando tu crias da raiz, o zero. Tu crias um figurino, é como um estilista e um figurinista, não é a mesma coisa. O estilista é o ‘criar pra uma pessoa’, pra uma vida. E o figurino é criar um personagem, no fundo vai inventar tudo. E o figurino pra mim é quando tu desenhas da raiz tudo. Quando desenhas da raiz, quer dizer, quando crias o fato (traje). Desde o momento em que tu vais alugar, em que o teu guarda-roupa é todo alugado, pra mim não estás a fazer um figurino, és um guarda-roupa. É como chegares a casa, abrires as portas, tá tudo penduradinho, escolhes o que tu queres, e vem mesmo da palavra guarda-roupa. O figurino é o desenhar tudo, e o desenhar, o criar tudo. Eu sou das pessoas que digo ‘prefiro um guarda-roupa de’ a ‘figurino de’, porque não me considero um figurinista.” (MOREIRA, 2017.).

Ou seja, a palavra guarda-roupa vem justamente do objeto utilizado para acondicionar as roupas, contudo hoje, sua referência é ao espaço de aluguel de trajes, que elas denominam guarda-roupa. Esse espaço trata-se de um acervo de roupas considerados um dos maiores da Europa, o qual se localiza em Lisboa, o

³ Depoimento da diretora de arte e figurinista Isabel Branco, em entrevista realizada durante o ano de 2017 durante o período do doutorado sanduíche (PDSE/CAPES).

⁴ Rosário Moreira é figurinista portuguesa atuante, assinou o “Guarda-roupa” de *Nha Fala* de Flora Gomes entre outros.

Armazém dos Perez, onde absolutamente todos os profissionais recorrem para suas produções.

Dessa maneira, com tantas variações de nomenclaturas e funções, fica fácil entender o porquê de inexistir uma preocupação com tal departamento da equipe de arte, cuja consequência é uma desvalorização tanto por parte do mercado quanto dos meio acadêmicos.

2 TRIPÉ VISUAL ESTÉTICO

Ao tratarmos de uma produção audiovisual temos que ter em mente uma obra de estrutura coletiva, dotada de uma equipe que trabalha de forma harmônica para que possa oferecer ao espectador uma visualidade coesa para a narrativa. Um filme é uma expressão artística ampla e bastante elaborada, que segundo Betton (1987), articula linguagens variadas, tais como a estética, a poética e a musical. O audiovisual é uma espécie de escrita figurativa, um meio de comunicar pensamentos e ideias através das imagens. Podemos considerar essas imagens como o resultado de um intrincado composto de técnicos e artistas que atuam em funções específicas aplicadas para um todo maior: o filme.

O desenvolvimento da transformação de um texto, o roteiro, em imagem passa por muitas reflexões e estudos até que a mensagem a ser elaborada visualmente tenha exatamente o caráter de comunicabilidade pleiteado pela proposta da obra. São diferentes os meios de representação de um texto, por isso a concepção, a definição da linguagem estética, a escolha da composição espacial é tão prestigiosa na apreensão do produto final.

Até que se chegue a um conceito e uma definição estilística, preexiste um árduo trabalho de equipe com múltiplas competências que se correlacionam para articular formas, composições, cores, poéticas, atmosferas e ritmos, e para que todos os elementos estejam afinados e se concatenem. É nesse posto que se estabelece a figura do diretor, com função de organizar e instituir os guias de condução a serem adotados na obra como um todo, vislumbrando um produto final.

Como o próprio nome já diz, o diretor é o responsável por instruir, dirigir, a equipe à condução final da obra, além de balizar propostas e criações, sempre atento ao alinhamento estético, poético e musical. Esse alinhamento é de extrema importância para proporcionar uma unidade compatível com a proposta primária.

Consciente ou não sobre suas escolhas para a criação da obra, a construção cênica incide necessariamente no estabelecimento de uma

linguagem estética. Podemos considerar a linguagem estética como a seleção de referências visuais para a composição do todo fílmico, e como todas as informações vão aparecer na tela do espectador, e ainda, para Betton, essas informações são o

resultado de inúmeros fatores ao mesmo tempo objetivos e subjetivos, imbricações de ações e interações de ordem ao mesmo tempo física (...) e psíquica (com todos os sentimentos e reflexos pessoais); o que aparece é um simples aspecto (relativo e transitório) da realidade, de uma realidade estética que resulta da visão eminentemente subjetiva e pessoal do realizador. (BETTON, 1987, p. 9)

No geral, cabe ao diretor a responsabilidade pelo resultado final das imagens em acepção artística. Apesar de existirem equipes determinadas para desenvolver e criar cada elemento da cena é necessário que toda a equipe esteja integrada e imbuída do mesmo “conceito visual”. Essa coesão é a espinha dorsal para o trabalho e principalmente para o bom desenvolvimento da obra. O diretor une a criação e a função de cada departamento, promovendo e idealizando a obra final. Sua função é desenvolver e idealizar o todo, tal como Richard Wagner idealizou para a música no século XX, a “obra de arte total”, a música como um meio a serviço da ação dramática. Por considerar que cada uma delas em separado não era o suficiente, ele desenvolveu e teorizou a “*Gesamtkunstwerk*” – a obra de arte total. Esta consiste justamente na fusão entre as diferentes representações artísticas, música, poesia, dança, cenografia, pintura, iluminação e arquitetura, uma noção de síntese artística com conceito único e para um fim comum.

A produção audiovisual se constrói na coesão e intercâmbio de um conjunto de profissionais de conhecimento especializado em áreas nas quais se habilitam a agir, tornando o *set* de filmagem um entrelaçamento de saberes, onde artistas de diferentes formações são reunidos para o desenvolvimento de uma obra complexa. E é exatamente sob essa responsabilidade de unir os meios de expressão cênicos, que se enquadra o diretor, uma orquestração de ação baseado no roteiro, articulando movimento, som, cor, luz, e forma. O trabalho do diretor se inicia ainda na pré produção, muito antes de começarem as filmagens ou mesmo ensaios, devendo tal articulação de ideias se iniciar com uma decupagem coesa, onde todos compreendam objetivamente cada elemento a ser concebido para se contar a história, e que serão signos da concepção criativa

desenvolvida pela articulação da equipe de criação: o chamado aqui de tripé de criação.

Figura 2 - Esquema gráfico do Tripé de criação



Fonte: A autora, 2016.

O período de pré-produção, então, é o momento que antecede a execução das filmagens, é nesse período que, após a formação das equipes, se inicia o diálogo entre estas, de forma a preparar tudo o que for necessário para o trabalho acontecer, que se inicia com a decupagem, que consiste no esmiuçar das necessidades do roteiro, passando pelas concepções estéticas, poéticas, rítmicas, definições de cenários, locações, objetos, figurinos, equipamentos, refletores, câmeras, gelatinas, finalizando com enquadramentos e planos.

Juntamente com a direção, duas outras equipes se destacam desde a pré-produção como direções criativas e técnicas, elas são a direção de arte e a direção de fotografia.⁵

A direção de arte consiste em pensar o roteiro de maneira plástica para materializar o ambiente cênico, idealizar o espaço e a composição dos elementos que o ocupará, reconhecer necessidades da cena e de conceituações estéticas. Faz parte das atribuições da direção de arte pensar tudo que tiver forma material palpável no espaço, o que inclui os figurinos dos atores, sua caracterização e a cenografia.

Já a direção de fotografia ajuíza a luz, os movimentos de câmera, as feitura dos planos e dos enquadramentos. Ou seja, a direção de fotografia diligência sobre o que é materializado pela direção de arte. Se a concepção do

⁵ A direção musical concebe a criação sonora.

espaço é realizada pela direção de arte, é a direção de fotografia que ilumina, criando um ambiente cênico. Ou seja, “somente quando o fotógrafo se coloca em campo e sua equipe dispõe os equipamentos sobre o espaço e ilumina a cena é que o quadro surge em sua plenitude” (HAMBURGUER, 2014, p.36).

O trabalho dessas duas funções está intimamente ligado e submetido ao trabalho da direção, que é tanto quem define quanto conceitua a imagem final a ser apreendida.

O tripé de criação é o início do diálogo da construção visual de uma obra, um trabalho conjunto e interdependente, com cargos que interferem diretamente na função do outro. O diretor define conceitos, o diretor de arte delibera sobre a materialização do espaço e a criação do ambiente, e o diretor de fotografia complementa o ambiente para estabelecer parte da atmosfera espacial.

Enquanto a direção de arte estabelece o espaço que será ocupado pelos atores e pelo acontecimento da cena, a direção de fotografia é o elo entre o ambiente e o que será visto em cena, pois é responsável por capturar o que será visto na tela. A fotografia é o meio de indução para a percepção do espaço materializado. A atmosfera visual é como o espaço será percebido, é como ele será exibido. Essa é a relação primordial entre arte e fotografia. A atmosfera rege as relações do homem com o meio, e a direção de fotografia faz exatamente esse elo entre o espectador e o acontecimento da cena, através da luz e do ponto de vista da câmera. Inês Gil subdivide atmosfera em quatro subcategorias.

atmosfera temporal interessa-se pelo papel do tempo e pelos seus derivados (duração, acelerações, e outras formas temporais como o *flashback*) e certos princípios da montagem como a elipse, os *raccords*, etc. A *atmosfera espacial* depende de tudo o que tem a ver com o enquadramento, os movimentos de câmera e os conceitos consequentes (como, por exemplo, o fora de campo). A *atmosfera visual* está ligada ao caráter plástico da imagem, que envolve a estética cromática, os tipos de cenários e os jogos de actores, e por fim, a *atmosfera sonora* que trata das vertentes fílmicas relacionadas com o trabalho da banda sonora. (GIL, 2002, p.96)

A despeito da existência de uma ordem hierárquica, que coloca o diretor como cabeça da criação, são as relações e as características de cada equipe e principalmente de cada indivíduo que vão determinar a condução desse processo de criação coletiva e artística. Enquanto o diretor de arte é o

profissional que veste a cena como um todo, cenários e figurinos, o diretor de fotografia é o profissional que trabalha com a luz e a câmera, essa seria uma relação simplista entre função e prática. Não existe fórmula para formatação de equipe, uma equipe pode ou não ter diretor de fotografia ou diretor de arte, mas o que se tem a certeza é que há a função da arte e da fotografia, independente de quem as realize.

A fotografia é a responsável pelo que o espectador verá na tela, é ela que captura a cena e define exatamente como e o que será visto, utilizando a luz como um filtro que é no artifício de velar e revelar o que será visto, bem como na definição dos enquadramentos, que criam recortes e delimitam fisicamente o espaço, além da possibilidade de se utilizar filtros na câmera ou na pós-produção.

No cinema, a luz é ideologia, sentimento, cor, tom, profundidade, atmosfera, história. Ela faz milagres, acrescenta, apaga, reduz, enriquece, anuvia, sublinha, alude, torna acreditável e aceitável o fantástico, o sonho, e ao contrário, pode sugerir transparências, vibrações, provocar uma miragem na realidade mais cinzenta, cotidiana. Com um refletor e dois celofanes, um rosto opaco, inexpressivo, torna-se inteligente, misterioso, fascinante. A cenografia mais elementar e grosseira pode, com a luz, revelar perspectivas inesperadas e fazer viver a história num clima hesitante, inquietante; ou então, deslocando-se um refletor de cinco mil e acendendo outro em contraluz, toda a sensação de angústia desaparece e tudo se torna sereno e aconchegante. Com a luz se escreve o filme, se exprime o estilo (FELLINI, 2000, p. 182.).

É a iluminação que faz todo o trabalho da arte ser notado, ela pode inclusive modificar a compreensão do espaço, o tipo de refletores e a utilização ou não de gelatinas, que são filtros capazes de modificar as cores da luz, podem ajudar ou atrapalhar na construção do ambiente, as luzes mais difusas, secas, ou mesmo a utilização de cores interferem na compreensão de objetos e na caracterização dos atores.

A iluminação “cria lugares, climas temporais e psicológicos”, complementa a estética com características plásticas como “linhas, as formas e as cores”. A luz produz efeitos sob nossa sensibilidade, não apenas nos olhos, complementa “percepções afetivas (ou mentais)” (BETTON, 1987, p.55). “A iluminação serve para definir e moldar os contornos e planos dos objetos, para criar a impressão de profundidade espacial, para produzir uma atmosfera emocional e mesmo certos efeitos dramáticos” (LINDBERGREN apud BETTON, 1987, p. 129). O

suporte e o equipamento a serem utilizados também influenciam o trabalho da arte, se será película ou digital, todas essas discussões devem ser levantadas ainda no período de pré-produção. É necessário que toda a equipe tenha ciência da intensidade, da precisão do equipamento e planejar como será a percepção de cada elemento projetado. Além disso, também a escolha das lentes, as definições de profundidade dos quadros, e dos planos que afetam a hierarquia da composição espacial como um todo.

A função da fotografia não é meramente criativa, um diretor de fotografia coordena a equipe de elétrica, responsável pelo funcionamento dos refletores e tudo mais que usa eletricidade no set, a equipe de maquinaria, responsável pela montagem e desmontagem dos equipamentos relacionados à fotografia, refletores, trilhos e suportes em geral, e equipe de câmera, formado pelo focista e o operador de câmera. A fotografia também está presente, na maior parte das vezes na pós-produção, para garantir a imagem tal qual foi idealizada. É fundamental a competência técnica e artística de um diretor de fotografia, pois sua função permeia a tecnicidade de soluções que envolvem a luz, o enquadramento e a sensibilidade para a construção atmosférica da obra.

A fotografia é dotada de responsabilidades criativas para auxiliar a construção estética e plástica do projeto juntamente com a arte, juntas definem e criam climas (tensões, sombrios, misterioso, simples de realidade, entre outros...), escolhas plásticas como texturas, tonalidades das cores, o brilho também são definições cruciais para esses dois departamentos. O diálogo e a troca de informações entre as duas funções evitam problemas técnicos de natureza ópticas de *moiré* (padrão de interferência criado por duas grades que apresentam movimentos com padrões semelhantes a ondas apesar de o padrão estar parado, normalmente ocasionado por linhas.), reflexos pela incidência da luz (tecidos com muito brilho, espelhos, vernizes, ou ainda maquiagens com brilho e/ou purpurina), contrastes exagerados de imagem (cores excessivamente intensas pontualmente localizadas em cena), entre outros.

A união da arte e da fotografia não é apenas do âmbito da criação, passa também pela técnica. A construção dos quadros e seus planos é um ponto imprescindível de diálogo entre esses departamentos e pode prevenir gastos em

elaboração de espaços que não necessariamente vão aparecer no enquadramento definido pelo diretor e pela fotografia.

Muitas vezes a confecção de *storyboards*, ou “desenho em quadros” são elaborados para que a definição de cada quadro fique mais clara para a concepção do espaço cênico pela arte, o que torna possível saber o que exatamente será exibido sob o ponto de vista da câmera. Elaborado por alguém da equipe ou por um desenhista externo, esses quadros são como um ensaio para a materialização da decupagem pré realizada. Definindo a necessidade de cada elemento da cena, dimensões e viabilidade para a realização do projeto, é sob as diretrizes do tripé de criação que se desenvolve esse recurso.

A relação entre esse tripé também se mostra essencial na definição de locações e construções (cenográficas) de um *set*. O *set* é o lugar de filmagem, que pode ser um estúdio ou espaço pronto, ou seja, uma locação. Ao se escolher o espaço de filmagem (locação), critérios objetivos devem ser levados em consideração, não somente o caráter estético de composição cênica, mas também as técnicas para iluminação e montagem de luz, pois ainda que o espaço seja adequado à arte e a direção para a proposição da movimentação de atores, pode, por exemplo, ser de difícil controle de luz, ou proporcionar dificuldade para a movimentação de câmera.

À vista disso, o trabalho de equipe com conhecimento técnico e a sensibilidade artística é imprescindível para o bom desenvolvimento do projeto, isto posto, podemos considerar as funções da arte e da fotografia como funções técnico-artísticas.

A arte vem da técnica. Por exemplo, você pode ter uma boa ideia para pintar um quadro, mas será que você sabe pintar? Se você responder “não”, então sua ideia não servirá para nada, porque você não sabe como projetar aquela ideia. Ser capaz de executar a ideia é o que lhe dará liberdade. (GORDON em entrevista no livro *Masters of Light*, cit. apud MOURA, 2001. p. 260).

A articulação de ideias, o desenvolvimento técnico artístico da criação audiovisual é a base para o desenvolvimento de uma obra, é através do conhecimento técnico e da criação artística que se inicia a construção do espaço fílmico.

Uma construção visual bem formulada e desenvolvida sob um sólido conceito fomenta a imersão do espectador na diegese, promovendo, assim, um fortalecimento da narrativa ficcional.

A diegese é pautada nas dimensões temporal e espacial ficcionais da narrativa, e cabe à direção de arte, em um grau considerável na obra, a construção dessa vida fictícia apresentada pelo roteiro para sua entrega ao espectador, seja através do espaço construído, seja pela caracterização dos personagens. É um espaço construído como suporte para a narrativa, apresentando um ambiente carregado de sentido que afete o público ao ponto de acreditar naquele universo constituído. Se o roteirista e o diretor idealizam universos diegéticos, a direção de arte solidifica essa realidade e a promove como uma realidade ficcionada. Essa relação dos profissionais na construção da diegese pode ser considerada a mais delicada, pois é a transformação do texto em signos (imagéticos).

2.1 A direção de arte

A direção de arte é uma especialização da atividade audiovisual, que se confunde com outras áreas, por provavelmente ser mais recente, sua função ainda é nebulosa e pouco explorada nos estudos cinematográficos e nas instituições de ensino. O termo direção de arte é um termo que ainda provoca muita confusão no universo audiovisual devido ao fato de sua origem ter surgido da necessidade técnica e artística de aglutinar diversas funções para que se pudessem criar uma unidade maior em uma produção.

A direção de arte pode ser considerada como a arte da composição e tem a função de organizar, arranjar e rearranjar elementos para obter um equilíbrio sempre harmônico com a proposta visual do diretor, independente da linha seguida pela obra. A arte reforça ou contradiz as referências psicológicas ou dramáticas, ao desejo da proposta.

A primeira aparição da existência de uma função que se equipare a um diretor de arte apareceu na história do cinema em 1939, no cinema norte-

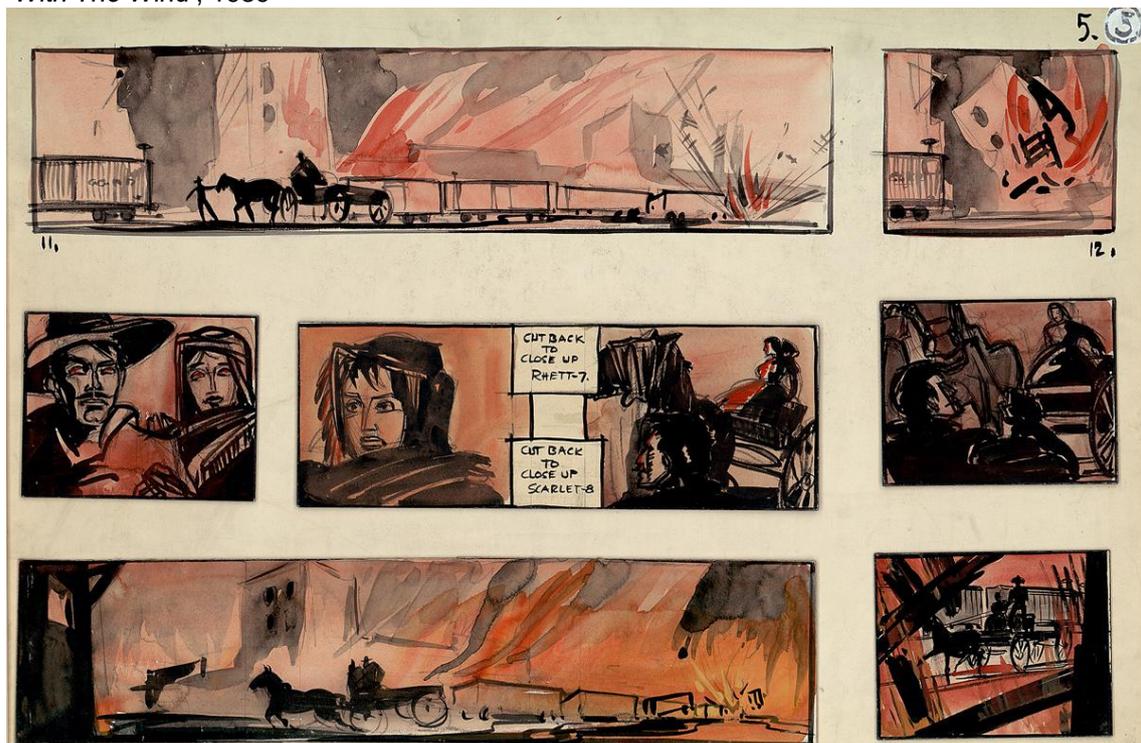
americano, sob a nomenclatura de *production designer*, no filme *E o vento levou* (*Gone with the Wind*, 1939, E.U.A., de George Cukor, Sam Wood e Victor Fleming).

Na obra produzida por David O. Selznick, William Cameron Menzies, responsável pela unidade visual da obra, desempenhou o papel de *production designer*. Menzies desenhou o *storyboard* de todo o roteiro, foram cerca de mil *sketches*, desenhos quadro a quadro especificando a composição dos planos a serem realizados, definindo cada elemento que formaria o ambiente a ser representado. Diante da necessidade de se gerar coesão visual em um filme que teve diversos diretores ao longo do processo, cerca de quatro não creditados, cabendo a Victor Fleming os créditos a despeito de ter sido responsável por apenas quarenta e cinco por cento da obra. O que fez do filme um marco na história do cinema foi justamente a primorosa produção de imagens e um conceito visual coeso permeou toda a obra, sendo imperceptível revelar alterações de direção, de roteirista e da própria técnica, o filme inteiro teve uma unidade estética, da pré à pós-produção justamente em razão da idealização de Menzies. Tendo recebido inclusive um Oscar honorário pela utilização harmônica da cor que conduziu o clima dramático em "Gone With the Wind". Existe um movimento de cor, uma evolução das tonalidades à medida que a história avança, ainda que desliguemos o som e observemos o filme apenas do ponto de vista visual, é possível compreender nitidamente como a cor se move intensifica e reflete a temperatura dramática do filme. Se olharmos na formatação da equipe criativa, apenas Selznick e Menzies permanecem do começo ao fim. O termo "designer de produção" foi criado apenas para ele, Selznick sabia que seu trabalho em *E o Vento Levou* seria muito maior em escopo do que o normalmente é associado à direção de arte, assim, resolveu pensar em algum crédito que se adequasse mais à importância do trabalho de Menzies, tal como *Production Designed by William Cameron Menzies* ou *Assistant to the Producer* ('Desenho de Produção por William Cameron Menzies' ou 'Assistente do Produtor'). Segundo relatos na biografia de Curtis, Selznick disse que a tarefa de Menzies era monumental e ele ficava desejoso em dar o crédito justo à função desempenhada. Na verdade, o que Menzie fazia era *designing* a imagem e

*designing it in color.*⁶ O termo design de produção ou *production designer* foi construído para tentar definir a prática de compor um filme quadro a quadro antes de se iniciar uma produção. E assim, o crédito na tela de *Gone With The Wind* se tornou: “*This Production Designed by William Cameron Menzies*” (CURTIS, 2015)

Menzies, relata Curtis, foi treinado como ilustrador, então sua inclinação natural foi ver a totalidade do quadro. Em meados da década de 1920 ele começou a visualizar como sequências inteiras funcionaria no papel antes de entrar no set. Isso foi extraordinário para a indústria cinematográfica que ainda estava em fase de consolidação em Los Angeles.(CURTIS, 2015).

Figura 3 - Storyboard por William Cameron Menzies para a cena de *Burning of Atlanta* em *Gone With The Wind*, 1939



Fonte: Livro de James Curtis. *William Cameron Menzies: The Shape of Films to Come*, 2015.

Na biografia de Menzies, *William Cameron Menzies: The Shape of Films to Come* (2015) James Curtis teve acesso não apenas à correspondência privada, mas a um generoso número de esboços belos e expressivos e desenhos. Nessa biografia, Curtis revela que produtores como David O. Selznick

⁶ Podemos traduzir o *designing* como algo entre o projetar, criar planos, elaborar artifícios.

(1902-1965) chegaram à conclusão de que Menzies poderia economizar tempo e dinheiro durante o pré-planejamento de um filme por *storyboard* - prática bastante incomum nos anos 1930 e 40. O diretor Sam Wood chegou ao ponto de contratar Menzies como seu principal colaborador, permitindo-lhe controle total sobre o visual de filmes como *Our Town*(1940), *Kings Row*(1942), entre outros. Wood e Menzies possuía uma parceria harmônica segundo a neta de Menzies, Pamela Lauesen no livro de Curtis (2015), Sam Wood era muito bom com os atores, mas não sabia onde colocar a câmera, não entendia sobre posicionamento de câmera, então Menzies, que pensava o espaço já pensando no enquadramento o ajudava na construção dos planos. Menzies por vezes era chamado para consultas ou trabalhos de “*fix-up*”⁷, para os quais ele frequentemente não recebia crédito algum. Menzies tinha a aptidão, a técnica e o talento de desenhar sequências antecipadamente e resolver os problemas de composição que tornavam as filmagens mais fáceis e eficientes, menos custosas financeiramente e mais objetivas relativa ao tempo.

O trabalho da direção de arte surge no cinema para conduzir através de uma abordagem especializada toda a espacialidade da obra, unificando a visualidade e articulando trabalhos e departamentos que antes eram complementares, mas pouco se relacionavam. A função de um diretor de arte é supervisionar o planejamento e o design prático de cenógrafos, figurinistas e efeitos especiais.

Figura 4 - Esquema gráfico de direção de arte realizado pela autora



Fonte: A autora, 2014

⁷ Trabalhos já em andamento ou finalizados que precisavam de consertos na busca de uma estética.

Pensar a direção de arte de uma obra audiovisual é também refletir sobre todo o processo de realização de um filme, passando pela criação do conceito, da concepção material até a recepção por parte dos espectadores.

O espaço ficcional construído pela direção de arte é muito mais amplo do que a mera compreensão de espaço físico, ele se refere a toda uma localização temporal e espacial através de valores estéticos claramente exibidos em cenários e figurinos. Enquanto o cenário cuida do ambiente, na construção de um espaço imaginado pelo diretor, o figurino caracteriza os atores tal qual a idealização do mesmo. Ou seja,

de fato, o cinema vale-se de um total domínio do espaço. Raramente o diretor contenta-se em reproduzir um espaço global tal qual ele é: ele cria um espaço puramente conceptual, imaginário, estruturado, artificial, por vezes deformado (filmes expressionistas), um universo fílmico onde há condensações, fragmentos e junções espaciais (imagem é um transporte no tempo, mas também um transporte no espaço). O espaço fílmico não é apenas um quadro, da mesma forma que as imagens não são apenas representações em duas dimensões: ele é um espaço vivo, em nada independente de seu conteúdo, intimamente ligado às personagens que nele evoluem. Tem um valor dramático ou psicológico, uma significação simbólica; tem também um valor figurativo e plástico e um considerável caráter estético. (BETTON, 1987, p. 28-29)

O processo de criação e formação da direção de arte deve ser tido como elemento fundamental para a criação visual da obra. No Brasil, a figura do diretor de arte surge entre 1960 e 1970, quando profissionais envolvidos com a cenografia passam a assumir também a concepção da produção dos figurinos. Contudo, somente em 1985 surge a função da direção de arte, quando Clóvis Bueno assina a concepção visual total da obra, assumindo a função de diretor de arte de *O beijo da mulher aranha* (*Kiss of the spider-woman*, 1985, Brasil/E.U.A., de Hector Babenco), deixando a cenografia com Felipe Crescentti e o figurino para Patrício Bisso. Desde então a função do diretor de arte ganhou espaço e atualmente é uma constante na estrutura da produção cinematográfica brasileira.

Atuante na composição e na estrutura da cena, o trabalho da direção de arte estabelece um desenho do espaço cênico, uma ambientação adequada para a ação proposta. Tanto o espaço quanto o figurino se relacionam diretamente com os atores e interferem na sua movimentação, podendo limitar ações, movimentos e interferir na narrativa. De características físico-visuais, a direção de arte auxilia na criação de sentido da obra, conforme exemplifica Vera Hamburger

entendimentos cognitivos ligados à narrativa, interpretações simbólicas, históricas, sociais psicológicas, etc. Ao mesmo tempo, em ação sinestésica característica do cinema, suas propriedades plásticas provocam os sentidos sensoriais do espectador atribuindo novos significados à experiência. (HAMBURGUER, 2014, p.19)

Com a função clara de edificar a narrativa através de conflitos visuais que instiguem e envolvam o espectador, o trabalho do diretor de arte explora conhecimentos técnicos como definição de texturas, cores, relevos e formas. Sua função permeia campos mais sensíveis capazes de estabelecer aspectos poéticos ocultos à realidade óbvia, “dar-nos a impressão de que existe algo por trás” (BETTON, 1987, p.10) de uma obra de arte tão múltipla como o cinema.

Elaborar a arte de um filme não é uma busca pelo agradável aos olhos, pela harmonia ou equilíbrio vide padrões estéticos ou conceitos de beleza, a arte de um filme necessariamente serve a uma narrativa e harmoniza conceitos visuais dentro de uma proposta específica, que definirá a abordagem estética, podendo inclusive tender ao exagero, realçar contrastes (de caráter plástico, cor, forma, linha, textura ou de caráter social, financeiro, cultural, de gênero), suprimir referências, transpor códigos realistas ou fantasiosos, contemporâneas ou históricas, regionais ou urbanas. A função da direção de arte não consiste na simples reprodução da realidade, mas visa à construção de uma realidade fílmica, tornar visíveis forças que não o são, é construir uma realidade idealizada.

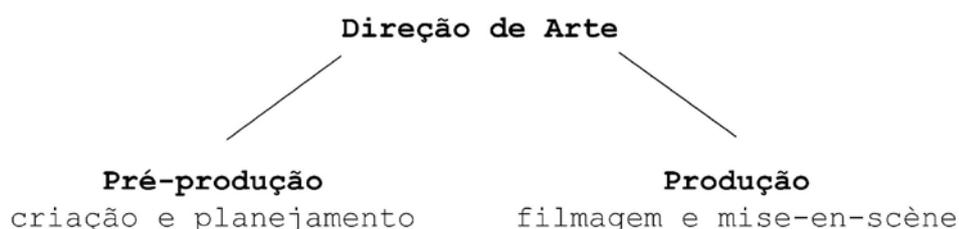
Assim como uma pintura da cena, a direção de arte tem a tarefa de revelar espaços essenciais, cabe a ela desempenhar um dos papéis centrais da construção da linguagem, no que concerne seu aspecto visual. Quando falamos da direção de arte, estamos falando na concepção de um sistema complexo, “não é apenas harmonia, funcionalidade, síntese superior; ela traz em si, necessariamente, a dissonância, a oposição, o antagonismo” (MORIN, 1997, p.154) para a construção plástica da obra. Uma obra é mais que ambiente, é também atmosfera e ação. A direção de arte opera em torno de concessões, cooperações e associações entre as competências de fazeres técnicos e artísticos. São técnicas, meios e formas que devem coexistir harmonicamente para a produção da imagem coerente a proposta cênica e visual, relacionando técnica e poética.

A produção audiovisual é um misto de espólios da arte, e a direção de arte foi o legado do teatro com as artes plásticas com a missão de concentrar uma infinidade de referências visuais embutidas em uma atividade, propor um delineamento e planejar os aspectos visuais sugeridos pelo roteiro e pelo diretor, agregando uma equipe também especializada de cenografia e figurino.

O papel da direção se destaca das funções da cenografia e figurino, justamente por se posicionar como mediador de competências. Além disso, faz recair sobre ela a junção da composição plástica e a construção visual da obra, cujo discurso é de promover a integração e consolidação de um diálogo entre os outros agentes semióticos comprometidos ao processo de criação visual a ser adotada e propiciar que a proposta estética perquirida pelo realizador ocorra.

Podemos dividir a produção audiovisual em três etapas: a) pré-produção, quando as equipes se reúnem para pensar a idealização da obra, planejamento e criação; b) produção, quando a obra é produzida, filmagem; c) pós-produção, quando é montada, fase da edição, correção de cor, edição de som, quando é dado ritmo a obra. A direção de arte está presente em duas dessas etapas, na pré-produção e na produção.

Figura 5 - Esquema das partes de produção que possuem participação da direção de arte realizado pela autora



Fonte: A autora, 2015

Contudo, em algumas obras, pode se fazer necessária a ação da direção de arte para momentos e *inserts* específicos, o que sempre vai depender da demanda de produção.

Em filmes de ficção, a função do diretor de arte é mais clara e objetiva, principalmente quando este se trata de uma produção em estúdio, quando todo o espaço deve ser construído, desde sua dimensão até seus pormenores, elementos que vão vestir o cenário, o chamado *dressers*. A posição da arte fica

ainda mais clara quando se trata de uma obra de época que necessita pesquisa, contextualização histórica, social e reconstruções espaciais. Contudo, ainda que seja uma obra contemporânea, o diretor de arte é necessário para ponderar, adaptar e até antever problemas e soluções da construção visual, seja construir uma linha coesa na seleção de locações, ou ainda na própria seleção de locações (junto ao produtor de locação), pensar a composição de cenários, espaços, ambientes de passagem, ou mesmo paisagens que possam revelar apenas passagem de tempo.

O diretor de arte está lá, é parte de sua função selecionar espaços e discutir sua apropriação junto à proposta cênica, buscar afinidades espaciais não só com conceitos visuais, mas também a pertinência em relação ao roteiro. A apropriação é um processo de produção aberto e coletivo e se submete a ideia da recriação.

Ainda em obras ditas mais realistas ou em documentários, a função da arte está presente, uma vez que trata-se de sua função fornecer locações, espaços e ambientações que correspondam aos objetivos dramáticos da obra. Mais uma vez reitero a função da direção de arte e sua essencialidade, ainda que muitas obras não tenham o profissional diretor de arte. A necessidade e a participação da direção de arte vai sempre variar de obra para obra, e de diretor para diretor, em níveis diversos de atuação. A ideia de se ter um especialista envolvido na criação visual é essencial para a unidade estética, indo muito além da construção de cenários e da confecção de vestuário dos personagens.

O processo da direção de arte na produção está relacionado organicamente com o estético e a materialização. Dewey afirma que a estética alude “à experiência enquanto apreciativa, perceptiva e agradável” (1974, p. 256); denota a compreensão e percepção do ponto de vista do espectador, mais do que o do produtor, sua função permeia a técnica e o desenvolvimento de conceitos.

2.1.1 A cenografia

Situada entre as artes plásticas e a arquitetura, uma das funções da cenografia é a organização de espaços e a criação de ambientes que abriguem os distintos tipos de encenação, visando determinada intenção plástica. A cenografia se consolida como uma manifestação crítica do espaço, com origem no espetáculo teatral, ela surge para ocupar o espaço e construir um campo ideal para que ocorresse a cena.

A história da cenografia se confunde com a própria história da arquitetura teatral, ainda antes de Cristo, na Grécia antiga, quando os ritos dionisíacos se consolidaram e deram origem às encenações dramatizadas em espaços específicos para suas realizações, os *theatron*. Após a determinação de uma arquitetura teatral, um espaço dimensionado para acontecer o espetáculo, pequenos elementos começaram a ser inseridos em cena para auxiliar a dramatização das tragédias, tendas, bancos, que de início ajudavam os atores, mas sua utilização ia sendo explorada durante a própria cena se tornando muitas vezes instrumento importante para a encenação. Esses elementos passaram a representar simbolicamente e contextualizar lugares, palácios e outros recintos conforme a necessidade da encenação. Esses objetos, no Renascimento, logo foram substituídos por pinturas de fachadas, ornamentos mais elaborados que colaboravam ainda mais a cena (URSSI, 2006). A simbologia espacial da cenografia conduzia a compreensão do público, criando efeitos de distanciamentos espaciais e temporais.

Na verdade, mesmo sem representação e sem atores, pode a tragédia manifestar seus efeitos; além disso, a realização de um bom espetáculo mais depende do cenógrafo que do poeta. (ARISTÓTELES, 330^a. C., p. 207 apud URSSI, p.22).

Complementar e muitas vezes confundida com a direção de arte, a cenografia tem origem no teatro. O espaço eleito para o desenvolvimento do drama e toda a delimitação espacial exibida pelo enquadramento da câmera que aparece no vídeo é obra do trabalho e criação da cenografia. Ela faz parte do instrumental materializador da imagem e deve obedecer mais a proposta estética da dramaturgia que ao virtuosismo de um roteiro. Ela constrói a dramaturgia do espaço, organiza espaços, imagens, objetos e institui limites físicos para a espacialidade da ação. Não se deve limitar a cenografia a imposições cronológicas, dimensões espaciais, referências históricas, sua função não se

estabelece como suporte passivo, mas como elemento mediador da construção atmosférica – espaço, luz e som. Sendo o espaço e sua percepção de “origem tátil e cinésica, quanto visual” (AUMONT, 1994 p.37), a cenografia é um universo simbólico de efeitos poéticos ou metafóricos que atua como uma tradução idealizada do texto para a proposta audiovisual, ela pensa o espaço a partir de múltiplas imagens e informações.

Com a incumbência de transformar o espaço de cena através de objetos e aparatos, desenvolve espaços e o transforma em lugares específicos que comportem a dramatização de um texto. O cenógrafo é o profissional que ocupa o espaço de cena, sob a função de oferecer vida através da tridimensionalidade para a encenação. O cenógrafo além de idealizar os lugares, ele harmoniza proposta de roteiro e a proposta de cena à construção arquitetônica dos espaços. Ainda que entendamos a função da direção de arte como uma orientação e caminho para a construção da visualidade da obra, a cenografia é a articulação entre a estética e a materialização do espaço.

A cenografia corresponde aos lugares de cena, à construção de ambientes, às escolhas de locações e mobiliários, ela determina como será o espaço habitado pelas personagens, como aquele ambiente será ocupado. A disposição dos objetos no espaço orienta a relação entre personagem e narrativa, proporciona, assim, uma configuração espacial para que a história aconteça.

A tridimensionalidade do espaço fundamentada por dimensões arquitetônicas de altura, profundidade e largura propicia, além de movimentação dos personagens, um jogo de volumes e planos que permite a construção do ponto de vista da câmera, que será o ponto de vista do público.

O desenho espacial alvitra resoluções ao trabalho do fotógrafo e do próprio diretor de cena, o cenógrafo pode iludir o espectador com fugas (pontos que o personagem sai de cena) inexistentes, inserindo portas ou falseando, com o auxílio do posicionamento da câmera, saídas que não dão a lugar algum. São arranjos técnicos do trabalho das equipes de cenografia, de fotografia e de montagem que iludem a compreensão espacial do próprio espectador.

O cenógrafo, diferentemente de outros profissionais, analisa uma locação não apenas sob seu caráter estético, ou sobre análises subjetivas de conceitos, ele possui o olhar apurado para averiguar as possibilidades técnicas e logísticas.

As dimensões dos ambientes devem assegurar características próprias para a filmagem, como o recuo de câmera, a instalação de equipamento de luz, e para comportar as equipes no set.

Como a percepção do espaço é também relacional, “a ideia de espaço está fundamentalmente vinculada ao corpo e a seu deslocamento” (AUMONT, 1994, p.37); dessa forma, a ocupação e a forma do espaço, devem prever os gestos e os movimentos corporais que ocupam a cena e que são fundamentais para a compreensão da imagem, assim como a cenografia também pode criar efeitos óticos com a utilização de cores, linhas, relevos para confundir o olhar do espectador da percepção visual do espaço. Um ambiente muito claro pode parecer muito maior do que é na realidade, linhas podem conduzir os olhares do espectador, reduzir superfícies, ou ampliá-las visualmente, dimensões e proporções de objetos e contornos podem induzir perspectivas que tendem ao infinito, são inúmeros os recursos que se colocam a disposição do desenvolvimento da cenografia adequada a cada projeto.

O espaço ideal é aquele que complementa a obra e cria locais únicos e fundamentais para dar vida aos personagens. A individualidade de cada personagem que só poderia habitar aquele *locus* específico, daquela obra, com aquele texto, singularidades de uma composição espacial que só servem àquela produção da imagem.

As características de cada espaço serão definidas pelo gênero e a abordagem de cada projeto, características de cada personagem vão definir a construção do lugar.

O personagem habita o espaço cenográfico, ele ocupa a arquitetura idealizada e por isso a cenografia deve conter referências visuais dessa identidade, e ainda dar suporte para a movimentação do ator.

A cenografia prepara ou define o espaço tridimensional, contudo, “os lugares só adquirem identidade e significado através da intenção humana e da relação existente entre aquelas intenções e os atributos objetivos do lugar, ou seja, o cenário físico e as atividades ali desenvolvidas” (LEITE, 1998, p.10). A cenografia, portanto, busca construir um lugar compatível com a proposta, preocupando-se com a ocupação do espaço pelo indivíduo e com a tradução tridimensional dos reflexos e contornos identitários dos personagens e da

proposta cênica. A cenografia é constituída por articulações dentro das mais amplas geometrias, suas características resultam das relações e conexões entre as necessidades de cada projeto: é todo o lugar de ação de uma obra.

O espaço vazio, sem móveis e objetos não é um lugar inerte e por isso não deixa de ser cenografia. “O vazio e a matéria construída formam a polaridade básica da arquitetura. Mas além da mera penetrabilidade, o vazio pode-se adjectivar e utilizar como forma de definição do lugar.” (ESPUELAS, 1999 contracapa, apud DOMINGOS, 2015, p. 173).

Se a cenografia serve ao ato cênico e consiste na dimensão espacial que será ocupado pelo acontecimento dramático, não ter preenchimento não faz desse espaço uma não cenografia, pois esta deve ser vista também como uma construção de fronteira dimensional do que pode pertencer ao quadro de um plano de câmera, como *Dogville* (2003), de Lars von Trier. Vazio ou ocupado, o espaço está lá, pronto para ser preenchido com o gesto ou com a construção dramática dada pelo movimento da câmera, pronto para receber a ação e sucumbir à construção de um plano. Como na ótica chinesa, onde

o vazio não é, como se poderia supor, algo vago e inexistente, mas um elemento iminente dinâmico e activo. Ligado à ideia de sopros vitais e ao princípio da alternância *yin-yang*, constitui o lugar por excelência onde se operam as transformações, onde o cheio pode alcançar a verdadeira plenitude (CHENG, 2013 apud Domingos, 2015, p.68).

Carregado de informação dedicada à dramaturgia, o não preenchimento do espaço já é uma informação servil à dramaturgia. O vazio também pode carregar significados de uma ausência, uma falta, um espaço não personalizado, que pode ser qualquer lugar ou ser lugar nenhum, um espaço não identitário.

Uma locação pode ser exterior ou interior, a rua ou um apartamento de alguém, ainda que seja um ambiente já estabelecido, que possui suas próprias histórias e identidade. Nesse contexto, tal ambiente propõe à equipe de cenografia outro desafio, o de interagir com a vida daquele lugar. Ele pode emprestar suas características *ipsi litteris* para a construção da cenografia, ou ainda permitir alterações que concedam proposições para o estabelecimento de um novo lugar mais adequado ao objetivo do cenógrafo. Uma transformação da vida real em lugar de ação, aquele espaço já formatado cede suas próprias dimensões e experiências ao artifício cenográfico. De acordo com Buttimer, “o lugar é o

somatório das dimensões simbólicas, emocionais, culturais, políticas e biológicas” (1985, p.228).

O atributo da cenografia é deliberar sobre as necessidades espaciais e dramáticas independente da origem do espaço, sofrendo ou não interferências, inserções de novos signos ou a retirada de elementos que não preenchem o universo dramático. A cenografia é onde são vividas as práticas sociais, o cotidiano e o espaço praticado pela personagem.

Caracterizadora fundamental da obra, a cenografia é uma espécie de controle e compreensão do espaço, promovendo processos de simbolização. O espaço sugere ação, ao mesmo tempo em que a limita, são os atores em última instância que interagem, possibilitam e determinam a experiência cênica. A cenografia intenta sobre diferentes e complexas configurações, além de proporcionar o espaço de convivência das personagens, e permitir a construção e delimitação do quadro, revela características psicológicas, poéticas e estéticas da obra.

Os espaços cênicos podem ser o esclarecimento de uma localização geográfica, como ocorre com a presença da paisagem em muitas obras, seja ela de natureza ou monumentos arquitetônicos. Algumas obras podem utilizar-se de certos enquadramentos de câmera para gerar planos que localizam geograficamente o acontecimento, revelando inserções sociais, financeiras, ambientais e até psicológicas, tanto de personagens, como da proposta em si, por exemplo em um filme de suspense, o caminhar em um subúrbio escuro, o ambiente revela a atmosfera da obra. A paisagem natural caracteriza e chancela a atmosfera visual, propõe experiências, além de permitir a localização geográfica, auxilia na proposta rítmica da obra, esse recurso é muito utilizado para efeito de passagem de tempo.

Uma substituição do “tempo pelo espaço como dimensão encadeadora” na construção do sentido da obra, assim a inserção de lugares é a ocupação poética dessa espacialização, na qual se atinge muito mais do que o olho do espectador, representando um processo de percepção espaço-temporal. A espacialização como “organização espacial por territórios literais e imaginários” (COHEN, 2004, p. 26).

Essas paisagens são elementos visuais eficientes que carregam referências históricas e socioculturais, podem ser psicológicas e alegóricas. Quando ainda associado à arquitetura, mais efetiva pode ser a proposição, pois carregam significados da estrutura arquitetural e de sua composição formal, emprestando suas próprias atmosferas e simbologia à obra, como igrejas, cemitérios, entre outros. Podem ainda servir como uma projeção da memória dos espectadores, escolas, parques.

Dessa maneira, ambas, a paisagem e a arquitetura, atribuem ao filme suas significações, uma espécie de transposição de sentidos, funcionando como um empréstimo afetivo.

A cenografia interfere no imaginário do espectador, lugares que desconhecidos, passam a fazer parte da memória de quem assiste a obra, aquele lugar passa a ser conhecido a partir da descrição afetiva e da produção da imagem. A cenografia estabelece ou pode apenas sugerir narrativas temporais e espaciais.

Para um cenógrafo, projetar um cenário original ou escolher uma locação são operações de mesma natureza, a essência do processo é muito semelhante, sejam as construções reprodutivas literais da realidade ou apenas espaços imaginários que carregam configurações poéticas. A criação de uma nova cenografia adequada às demandas do trabalho e de construção de um lugar pode ainda ser híbrida, utilizar-se de locações com todas as suas especificidades e ainda interpor algum outro detalhe para que aperfeiçoe aquele lugar como um lugar propício para a cena. Os espaços tendem a serem visto pela cenografia como meios possibilitadores de interferência e interações.

Pode-se afirmar também, que a cenografia amplia sua função quando associada ao *décor* do espaço, não só ao espaço em si. O *décor*, do francês decoração, é entendido no cinema como a complementação do espaço por meio de elementos que ocupam e adequam o ambiente à cena, mobiliários, cortinas, luminárias. Esses objetos têm a função de aproximar o espaço à cena, promover uma sincronização do espaço à proposta.

O espaço ocupado pela ação do gesto pode ser estilizado ou uma representação fiel de um ambiente. A cenografia preenchida pelo personagem é um lugar concebido, independente de sua origem seja ele adaptado ou não. O

espaço cenográfico é um discurso dentro da linguagem audiovisual, é um dispositivo do discurso, dentro de um sistema complexo que é a produção audiovisual. A cenografia pode ser considerada uma agente de interação que se encontra entre a ação e o roteiro. Como afirma Butruce e Bouillet,

os cenários de um filme servem não somente para emoldurar o movimento dos atores, mas também o da câmera, já que é através de seu arsenal de trabalho que se estabelece a disposição visual dos espaços. A habilidade em isolar ou aumentar um detalhe, a mobilidade, precisão, até a indiscriminação de certa tomada constituem a perspectiva fílmica. Tal característica requer controle e exatidão na composição da visualidade de um filme. (BUTRUCE, BOUILLET, 2017 p. 123)

O espaço cenográfico é por excelência o elemento material, o lugar onde se estabelece a atmosfera fílmica. O cenógrafo realiza um mergulho na construção espacial com todas as particularidades da proposta, associação de roteiro e proposta cênica desejada, são construções visuais planejadas em acordo com a equipe do tripé criativo. A cenografia preconiza a dinâmica da cena, influi de maneira concreta a movimentação de atores e de câmera. A cenografia não diligencia apenas à ação da cena em si, ela define também em posicionamento da câmera, ajuíza sobre a dimensão e as necessidades técnicas para a construção do ponto de vista.

A produção de arte surge como elemento dinamizador da cenografia, uma vez que é o departamento dentro da equipe de arte que providencia a produção de objetos. A produção de arte vai ambientar a cena e caracterizar o espaço para que esse apoie e contracene com os atores. A expressividade dos objetos é definida pela interação do personagem. Os *props*, como também são chamados, de origem inglesa *property* - significa bens ou propriedade, podem ser simbólicos, utilitários ou subjetivos. Quem define a dimensão e a importância dele em cena pode ser o texto ou a construção do personagem. Como Chaplin, que multiplica as possibilidades da sua bengala e ultrapassa limites utilitários.

A utilização e manipulação de equipamentos próprios do lugar como objetos de cena, como micro cenografias contribuem para o enriquecimento de signos que multiplicam o espaço cênico e estabelecem as múltiplas possibilidades de experimentação da cena pelo público. Os objetos auxiliam em equilíbrios visuais, podem readequar jogos cromáticos e auxiliar a fotografia inclusive com o falseamento de efeitos de luz, com abajures, lustres, lanternas.

É preciso compreender que a cenografia não é um adereço para a cena, uma moldura para a ação, a cenografia labora tanto sobre a dramaturgia quanto todos os outros componentes de uma produção, fotografia, interpretação, som.

2.1.2 O figurino

O traje é como um verniz que dá realce a tudo.

Honoré de Balzac

O figurino como um dos elementos materializadores da cena constitui uma relação de interseção entre a linguagem falada e a icônica. O figurino pode ser considerado como uma espécie de cenografia móvel que identifica o ator como personagem, Pavis considera o figurino como “um cenário trazido à escala humana e que se desloca com o ator.” (PAVIS, 2003, p.165). Como elemento materializador, o figurino se consolida como composição importante do universo da cena, ele constitui mais um dos elementos relacionais da construção cênica.

No interior de uma encenação, um figurino é definido a partir da semelhança e da oposição das formas, dos materiais, dos cortes, das cores em relação aos outros figurinos. O que importa é a evolução do figurino no decorrer da representação, o sentido dos contrastes, a complementaridade das formas e das cores. O sistema interno dessas relações tem (ou deveria ter) grande coerência, de modo a oferecer ao público a fábula para ser lida (PAVIS, 2003, p.169).

O figurino deve estar sempre inserido no espetáculo, dentro de um conjunto harmônico coerente com a proposta cênica. Isso vale para todas as formas de espetáculo encenadas. Para Gabriel Villela, em “Vestindo os Nus” (apud MUNIZ, 2004, p.183) “o sentido da visão tem hegemonia sobre os outros sentidos e há uma defasagem entre ouvir e olhar”.

Considerando esse ponto de vista, a concepção do figurino de um espetáculo, como o teatral, tem indispensável importância para a construção cênica e a transmissão da mensagem, já que a primeira informação que se transmite é pelo contato visual, então o figurino é o cartão de visita do personagem. O figurino cinematográfico assim como a cenografia, também é

legado da produção teatral. Podemos considerar a importância do figurino dividida em duas vertentes importantes, a primeira é a relação com o ator e a outra é a com o espectador.

O figurino não serve apenas para o público identificar perfis e características dos personagens, ele também auxilia na própria construção da cena e principalmente na composição dos personagens pelos atores. Para o ator, o figurino ajuda a criação do personagem a partir do momento em que vestir o personagem torna-se um ritual de entrada ao universo cênico, uma “nova vida” nasce ou torna a nascer a cada processo de vestir-se. O vestir-se do personagem é a consolidação da transformação do ator. Vestir-se com o figurino é também vestir-se de um discurso, é carregar o texto sobre o próprio corpo, essa pele do personagem pode apresentar variados códigos que associados colaboram para a construção do discurso, pois o figurino incute uma mensagem, direta ou indireta sobre a narrativa, essas mensagens simbólicas são vinculadas a modelagem, a texturas, tecidos, cores, volumes e formas.

O figurino é elemento constituinte do universo da direção de arte representando a pele do ator, sendo o departamento do figurino o responsável por vestir e pensar nos trajes de cada personagem, levando em conta ideias, conceitos, culturas, períodos históricos, além, e principalmente, o corpo do ator. Ele carrega em si simbolismos e metáforas que habitam o universo do personagem, definindo posição social, profissão, personalidade, tornando-se instrumento para contar o recorte da vida daquele personagem, seu percurso de vida, como uma segunda pele.

O departamento do figurino é uma espécie de mediador entre o corpo do ator e o ambiente ficcional, ele é um elemento comunicador e comportamental essencial para atores e espectador.

O figurino representa um forte componente na construção do espetáculo, seja no cinema, no teatro ou na televisão. Além de vestir os artistas, respalda a história narrada como elemento comunicador: induz a roupa a ultrapassar o sentido apenas plástico e funcional, obtendo dela um estatuto de objeto animado. Percorre a cena no corpo do ator, ganha a necessária mobilidade, marca a época dos eventos, o status, a profissão, a idade do personagem, sua personalidade e sua visão de mundo, ostentando características humanas essenciais e visando à comunicação com o público. (LEITE, GUERRA; 2002 p.98)

Para os espectadores, os figurinos surgem como elementos codificadores de personalidade de cada personagem, por isso a importância da utilização de signos na materialização plástica durante o processo de tradução do texto para a imagem.

O guarda-roupa (figurino) nunca é um elemento isolado. Devemos avalia-lo em relação a um certo estilo de encenação, do qual ele pode ampliar ou diminuir o efeito. [...] Os trajes podem ser realistas, tendo o cineasta então um grande cuidado com a reconstituição histórica. [...] As imagens podem ser muito elaboradas, as encenações preciosas, rebuscadas com exaltação poética [...]. O guarda-roupa pode ser intemporal quando a exatidão histórica e de a uma preocupação maior: a de sugerir ou traduzir simbolicamente caracteres, estados de alma, ou ainda, de criar efeitos dramáticos ou psicológicos. (Betton, 1987, p. 57)

Um dos objetivos do figurino é exaltar características das personagens, entretanto o figurino necessariamente deve acompanhar o estilo de encenação, a identidade visual geral da direção de arte. Um figurino pode revelar ou disfarçar características tanto do ator, quanto, e principalmente, do personagem.

Como escrito no livro *Dos cadernos de Sophia Jobim: desenhos e estudos de história da moda e da indumentária*, em que Fausto Viana (2015) revela um pouco da relação do figurino na construção da personagem. No livro, o autor desvenda o processo de criação de Sophia (figurinista) e a atenção com cada figurino era construído, exprimindo especificidades da interação da pesquisadora com a atriz Bibi Ferreira em uma obra de 1946, de nome *Senhora*. Em um croqui aparece a anotação:

Bibi caríssima, desculpe-me. Não houve tempo de passar a limpo meu estudo. [...] Não convém fazer decote no vestido de noiva, pois, na época, havia um forte movimento de 'prudery'. As luvas devem ser bem altas a fim de suprir a falta de mangas. Na cabeça uma coroa de flores de laranjeira. Valsa muito tocada na época era o 'Danúbio azul' Recitava-se Castro Alves, Almeida Garrett. O moiré era fazenda muito apreciada, especialmente a cor alecrim. As rendas eram gênero Bruxelas, de preferência. A cassa era também muito usada. Os homens em geral usam casaca e cartola. Gravata branca para cerimônia. Sapatos em geral de cetim para as senhoras. Usavam o 'bouquet pompadour' – pequeno e redondinho envolto em filó. Com um abraço da Sophia (VIANNA, 2015, p.46 – transcrição de mensagem escrita por Sophia Jobim para Bibi Ferreira).

O figurino une o ator à cena, e esta, ao espectador. O figurino, então, pode funcionar como amplificador de sensações, da realidade imaginária que é a cena ele ainda potencializa a construção simbólica do personagem. O símbolo é um

modo de conhecimento, um jogo de códigos pré-estabelecidos e reconhecidos, estes códigos podem ser cores, formas, texturas, camadas, volumes ou ainda composições deles que buscam um universo de sensações por meio de componentes estéticos, pragmáticos e semânticos. O figurino pode ser entendido como uma prótese, como complemento ou um prolongamento do corpo do ator. Ele é um instrumento facilitador ao ato de compreensão da narrativa, enquanto o figurino sozinho não produz conhecimento, mas a sua associação ao corpo e ao ambiente, o transforma em instrumento expressivo para compreensão. O figurino integra a relação entre texto, obra e receptor na construção da mensagem da obra cooperando com a visualidade.

A busca pelo figurino ideal é o confronto entre a presença no mundo do real, as roupas, e a sua transformação artística, para conter as premissas estéticas, e simbólicas que as inserem no mundo da ficção. Ou seja, para a construção do figurino apropriado à ficção, é necessário buscar as referências e as representações do mundo real, pesquisas históricas, de estilos da indumentária e vestuário para adaptá-las e transformá-las em figurinos.

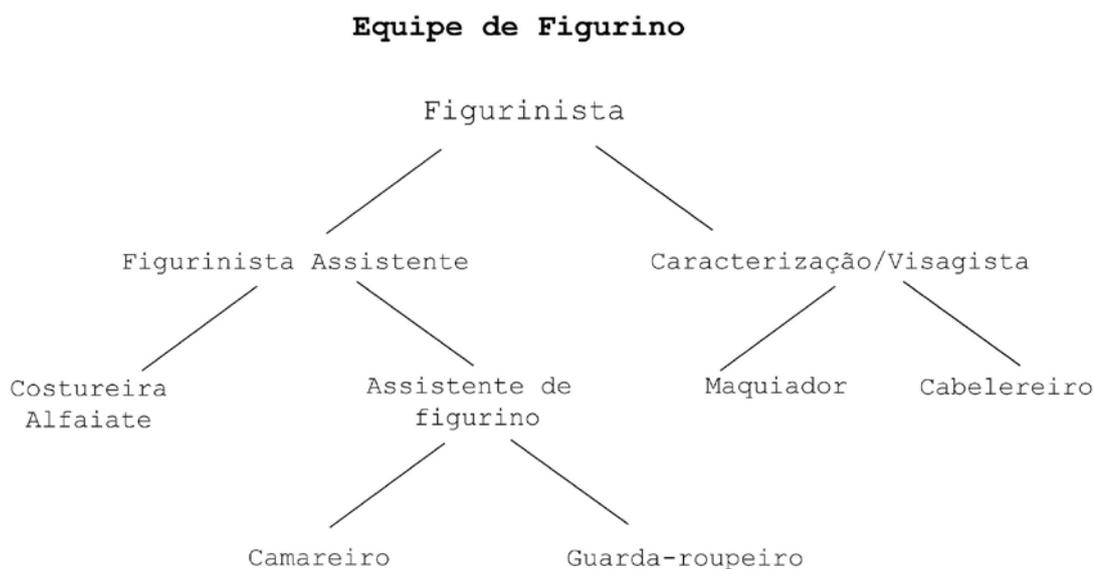
É de suma importância notar que o figurino corresponde ao contexto da cena, ele reflete aquela ambientação específica, define a cultura e a temporalidade do universo da narrativa. Ele articula e complementa o sentido da cenografia e da iluminação, contribui com a reafirmação do conceito que estrutura toda a obra.

Pode caracterizar temporalidades e espacialidades, localizar geograficamente a história que se passa, refletir climas e temperaturas, além de elucidar características físicas e psicológicas no personagem, mas também do espaço, podendo ser considerado uma escrita corporal para o ator, modulando as subjetividades da própria personagem.

Com o figurino, o mote da comunicação se dá por meio do vestuário. Acredita-se que cada elemento de um traje, auxilia na veiculação de uma mensagem, direta ou indireta através de sua forma, textura e volume. O figurino tem por objetivo contribuir para a representação hierática, ajudando tanto na caracterização quanto na expressividade do corpo. O figurino se coloca como elemento indispensável a uma narrativa, a caracterização do ator conta a história tanto quanto a ação. Para o cinema, Hamburger considera

a caracterização de um personagem sobre a figura de um ator, o ponto ativo do quadro, o corpo que transpassa o espaço e o tempo e que a cada composição constrói novas sensações a partir dos contrastes visuais criados entre os pares, o fundo e a forma (HAMBURGUER, 2014, p. 47).

Figura 6 - Esquema gráfico realizado pela autora da equipe de figurino



Fonte: A autora, 2016

Diretamente relacionada ao departamento de figurino, a maquiagem, ou a caracterização, que hoje é chamada de visagista em muitos créditos de filmes, também se integra a equipe de figurino, na verdade, tudo que envolve o ator e a construção do personagem é da responsabilidade do figurinista. Um figurinista tem que ter domínio sobre o personagem, ou seja, o

figurinista tem que conhecer a fundo a história do personagem, pois o figurino tem que revelar a época em que se passa a trama, o perfil psicológico do personagem e sua posição dentro da estória. Além de conhecimentos específicos sobre a obra: o local onde são filmadas as cenas, o tipo físico dos atores e as orientações de luz e cor feitas pelo diretor da obra. (BATISTI, 2009, p.2)

Fazem parte da criação do figurinista também a maquiagem, a prótese ou qualquer outra interferência necessária ao corpo do ator para transformá-lo em personagem, para além da roupa. A maquiagem e a caracterização de efeito surgem como integrantes da equipe para transformar o ator em personagem por inteiro seja por meio do uso de maquiagens, próteses de espumas, silicões,

perucas, cortes, tinturas de cabelos, entre outros elementos que são de responsabilidade vertical do departamento de figurino.

Absolutamente tudo que diz respeito ao ator para a construção da personagem faz parte da equipe de figurino, o que inclui os adereços como chapéus, bolsas, bengalas, óculos. Estes são elementos que complementam a criação do personagem, auxiliando o ator a acessar de maneira contundente a construção da sua personagem, complementando, como afirma Roubine,

O figurino por sua vez deve ser considerado por uma variedade de objetos cênicos. Pois se ele tem uma função específica, a de contribuir para a elaboração do personagem pelo autor constitui também um conjunto de formas e cores que intervêm no espaço do espetáculo, e devem, portanto integrar-se a nele. O figurino deve, portanto contribuir para representação cênica, ajudando ao mesmo tempo a caracterização do personagem e a expressividade do corpo. (ROUBINE, 1998, p. 146.)

Nesse sentido, Flügel, observa que a roupa, não se limita apenas em aspectos decorativos, ela tem conexão social e sónica, com a ocupação e localidade do indivíduo (personagem). Dessa maneira, “pode-se dizer que a relação entre estética e sociologia raramente é tão íntima quanto no campo das roupas” (FLÜGEL, 1965, 208).

Os trajes utilizados como figurinos podem ser realistas ou intemporais, tal qual Gérard Betton destaca:

Os trajes podem ser francamente realistas, tendo o cineasta então um grande cuidado com a reconstituição histórica (...). As imagens podem ser muito elaboradas, as encenações preciosas, rebuscadas com exaltação poética (...). O guarda-roupa pode ser intemporal quando a exatidão histórica cede a uma preocupação maior: a de sugerir ou traduzir simbolicamente caracteres, estados de alma, ou, ainda, de criar efeitos dramáticos ou psicológicos. (1987, p. 57)

Em relação à importância do figurino de cinema, televisão ou teatro, Cao Albuquerque, no livro *Entre tramas, rendas e fuxicos* (2007), define o figurino como “o aspecto visível de um ser invisível. Não há personagem sem figurino. Mesmo que o personagem esteja nu, ainda assim é preciso que existam recursos de figurino para que ele se torne personagem” (Memória Globo, 2007, p.29). O nu não é apenas a ausência de roupa, não é o silêncio, o nu também é comunicação. “Vestir o nu também é atribuição do figurinista, que precisa se preocupar com

cabelo, a maquiagem facial, a iluminação, a parte do corpo enquadrada pela câmera ou até mesmo o tapa-sexo que será usado pelo ator em cena” (Idem).

O ator vestido com o figurino e maquiado é a representação direta do personagem para o público, a construção plástica que define um universo de informações, subjetivas e objetivas.

O profissional figurinista não pode ser visto como apenas um mero executor de roupas para personagens, mas um pensador, um criador, provocador que inicia processos criativos através das roupas. O figurino é uma mistura entre a contextualização histórica e a inspiração, mais do que a plástica, tem que ser verossímil à proposta. Como uma espécie de tradução ao texto, o figurino, dramatiza a narrativa através de elementos vestíveis, ressoando significados ao corpo do ator. A proposta de um figurino é produzir possibilidades do encontro entre vestimenta e o corpo do ator, juntos eles imbricam as possibilidades, constroem personagens e compõem a ação cênica.

3 TEXTO X IMAGEM

A arte deriva de outra arte; as histórias nascem de outras histórias (HUTCHEON, 2011, p. 22).

O texto pode ser entendido como uma manifestação linguística das ideias, uma organização formal de informações que serão interpretadas por um leitor, enquanto a imagem é uma representação visual de algo a ser observado e interpretado por um espectador. O cinema se enquadra entre o texto e a imagem, ele transforma textos em imagem. Seus profissionais se baseiam em informações textuais, interpretam seus conteúdos e buscam a melhor forma para produzir a imagem ao espectador. O filme é construído para contar histórias, e a forma com que essas histórias são contadas que envolvem espectadores e seduzem cineastas e a equipe.

O cinema tem uma construção muito particular da sua estrutura de linguagem, considerado uma linguagem de imagens, “com seu vocabulário, sua sintaxe, suas flexões, suas elipses, suas convenções, sua gramática” (ARNOUX apud MARTIN, 2003, p. 16). Podemos considerar, tal como nos estudos da semiótica, o cinema um texto sincrético, que possui em sua estrutura múltiplos elementos que coesos contribuem para a construção do sentido de uma obra. O texto sincrético possui uma interação de inúmeras linguagens: a gestual, a verbal, a visual e a sonora. (PARENTE, 2000, p. 25).

Dentro da linguagem e da produção cinematográfica, a câmera ganha destaque por ocupar-se daquilo que será visto, do ponto de vista, a câmera “[...] torna-se móvel como o olho humano, como o olho do espectador ou do herói do filme. A partir de então, a filmadora é uma criatura móvel, ativa, uma personagem do drama. [...]” (MARTIN, 2003, p. 31). É o ponto de vista que fornece as informações para que o espectador possa construir o sentido proporcionado pela obra. A imagem fílmica, dentro da linguagem cinematográfica, é revelado por planos⁸ que revela as referências substanciais dramáticas e materiais. Dentro dessa linguagem, a formatação dos ambientes (cenografia e fotografia) pode proporcionar uma carga semântica expressiva a dramatização e ainda intervir na

⁸ Existem várias formas de planos que contribuem para a percepção da obra, são eles: Plano geral, plano americano, plano médio, primeiro plano e close. Ver Martin, 2003.

cena, do mesmo modo que a cenografia, com as definições de cenários e espaços podem acentuar simbolismos.

Ao iniciarmos uma produção cinematográfica nos deparamos primeiramente com o texto, um roteiro. No cinema, a estrutura base para uma produção cinematográfica é o roteiro, é nele que se concentram todas as informações necessárias para a organização de cada departamento de uma equipe cinematográfica.

“O roteiro é a posição-chave na fabricação de um filme, pois é a partir dele que se decide o filme”. (CARRIÈRE *apud* RODRIGUES, 2007, p. 49). É com a decupagem do roteiro que se definem as necessidades artísticas, técnicas e logísticas de uma obra. A decupagem da direção consiste em um diagrama que esmiúça o roteiro em planos, movimento de câmera, ângulos, define a visão de filmagem do diretor. A decupagem técnica, por sua vez, se atém às especificidades de composições espaciais, com objetos, necessidades de efeitos, temporalidades, iluminação, entre outros.

A realização cinematográfica está intimamente ligada à transformação de um texto em imagem. Produzir um audiovisual é organizar as ideias textualmente, por mais conceitual e menos retilíneo que seja uma proposta, faz parte do planejamento estruturar a proposta dialogicamente através de um roteiro, seja qual for o intento, ficção ou documentário. O texto será o início de qualquer projeto cinematográfico, principalmente quando pensamos em uma adaptação literária.

Devemos ter em mente que o processo de adaptação, de transformação de suportes não é uma hierarquização, uma substituição de um ao outro, uma “usurpação”. Uma adaptação literária para o cinema deve ser compreendida como uma tradução, ou seja, uma reinterpretação apresentando outro ponto de vista, e não a manutenção fiel da obra original. Quando se pensa na adaptação não podemos esquecer na presença do filtro mediador que é o roteiro e do “tripé de criação”. Não existem perdas de conteúdos, existe uma nova construção narrativa baseada em determinada obra. Uma obra audiovisual adaptada é uma tradução que “envolve atos de construtividade, mediação e representação” (SHOHAT, 2004, p. 23). Isso significa que a linguagem cinematográfica já é o resultado da recepção de um leitor (roteirista) ou resultado da interpretação de vários leitores (diretor, arte, fotografia).

As descrições e caracterizações contidas em um texto serão decodificadas e transformadas em signos, e tais descrições são mutáveis de acordo com quem as lê e as decifra. Assim, é a imaginação de cada indivíduo-leitor que criará os contornos da imagem, ideando ambientes e personagens.

A tradução do texto em imagem compreende em “estudar ou provocar associações mentais sistemáticas que servem para identificar este ou aquele objeto, esta ou aquela pessoa, esta ou aquela profissão, atribuindo-lhes certo número de qualidades socioculturalmente elaboradas”. (JOLY, 2012, p.22). A imagem, apesar

da diversidade de significações (...), conseguimos compreendê-la. Compreendemos que indica algo que, embora nem sempre remeta ao visível, toma alguns traços emprestados do visual e, de qualquer modo, depende da produção de um sujeito: imaginária ou concreta, a imagem passa por alguém que a produz ou reconhece. (JOLY, 2012, p.13).

A construção da imagem cinematográfica é a articulação de várias interpretações, criações de caráter semiótico. Cada equipe desenvolve seu projeto e executa sua função dentro de suas especialidades técnicas, o que faz a imagem cinematográfica ser um signo híbrido. Santaella (2001) divide a semiótica cinematográfica em três conjuntos fundamentais, a sintaxe, a forma e o discurso. Essa tríade corresponde ao sonoro, ao visual e ao verbal, respectivamente.

A sintaxe pertence à lógica da harmonização da sonoridade, junto à combinação de diversos elementos como cenografia, figurino, diálogos, atores, luzes, cores, texturas, relevos, objetos etc., que pertencem à forma, e o discurso são representados pelos enquadramentos, os quais criam imagens em movimento e conferem uma narrativa através da montagem.

Para Peirce, signo é tudo que for interpretado com base em um determinado fundamento, qualquer objeto, que seja produto de interpretação, ou uma regra ou hábito. Alguns teóricos dividem as imagens como gráficas (pinturas, estátuas e desenhos), perceptuais (as que nos chegam pelos sentidos e reconhecimento de aparência), ópticas (geradas pelo espelhamento e projeção), mentais (realizadas pelos sonhos, pela memória e pelas ideias) e verbais (descritas pelas palavras e sugeridas por metáforas) (W. J. T. Mitchell apud SANTAELLA; NOTH, 2008), não se exclui nessa classificação a possibilidade de fusão entre os conceitos acima para a compreensão do significado da imagem. A

imagem pode relacionar diferentes elementos que a compõem a fim de gerar uma mensagem visual. Podemos trabalhar uma imagem verbal, insinuada através de uma metáfora, e uma imagem mental, que gere uma ideia ou um pensamento.

A imagem no cinema será resultado da percepção de seus realizadores e a relação da realidade vislumbrada. Enquanto que, no texto, aspectos físicos e psicológicos devem ser definidos por palavras, a linguagem cinematográfica mostra através das ações e de características plásticas, forma, cor, dimensão, luz.

Assim, a imagem no cinema pode ser tida como um objeto visual que detém uma representação espacial e temporal, com desígnios dramáticos para a construção da narrativa. Para Aumont, a “(...) diegese é uma construção imaginária, um mundo fictício que tem leis próprias mais ou menos parecidas com as leis do mundo natural, ou pelo menos com a concepção, variável, que dele se tem” (1993, p. 259). Essa imagem tem natureza diegética, vincula a narrativa e a representação.

3.1 Adaptações e transcrição

“(...) todo texto se constrói como mosaico de citações, todo texto é absorção e transformação de um outro texto”. Julia Kristeva

Uma adaptação literária para o audiovisual labora sobre códigos da linguagem e suas transformações: da linguagem verbal para a linguagem visual. Para a realização de uma tradução dos signos existentes em uma obra verbal para outra não verbal, é necessário considerar que há uma infinidade de possibilidades interpretativas desses signos. Para Pierce, signos são sinais que assumem o lugar de outra coisa e possuem sentido de equivalência ou representação. Julio Plaza afirma que “o signo é algo que, sob certo aspecto, representa alguma coisa para alguém, dirige-se a alguém, isto é, cria na mente dessa pessoa um signo equivalente [...]” (2008, p. 21).

Dessa forma, todo signo carrega sentido e significado traduzível para outro signo, seja ele verbal ou não verbal. Uma tradução pode ocorrer de maneiras diferentes e para signos de naturezas diferentes. Jakobson, apontado como

pioneiro na investigação da tradução de signos verbais os define da seguinte forma:

[...] ele (signo verbal) pode ser traduzido em outros signos da mesma língua, em outra língua, ou em outro sistema de símbolos não-verbais. Essas três espécies de tradução devem ser diferentemente classificadas:

- 1) A tradução intralingual ou *reformulação* (*rewording*) consiste na interpretação dos signos verbais por meio de outros signos da mesma língua.
- 2) A tradução interlingual ou *tradução propriamente dita* consiste na interpretação dos signos verbais por meio de alguma outra língua.
- 3) A tradução inter-semiótica ou *transmutação* consiste na interpretação dos signos verbais por meio de sistemas de signos não-verbais (JAKOBSON, 2001, p. 64-65. grifos no original).

A tradução entre os signos é chamada de tradução intersemiótica, a qual segundo Umberto Eco

(...) não se traduz de uma língua natural para outra, mas entre sistemas semióticos diversos entre si, como quando, por exemplo, se “traduz” um romance para um filme, um poema épico para uma obra em quadrinhos ou se extrai um quadro do tema de uma poesia (ECO, 2007, p. 11).

Dessa maneira, considerando que a relação texto X imagem é a busca da materialidade do processo tradutório, temos como características a tradução intersemiótica ou transmutação como o processo de adaptação do binômio literatura-cinema. Esse processo de adaptação cinematográfica ocorre fora dos limites de uma mesma linguagem, elas não estão sob o mesmo domínio sógnico, por isso são consideradas como transmutação ou tradução intersemiótica. Julio Plaza define que apesar de serem signos de natureza diferentes, um verbal e outro não verbal, o conceito de tradução intersemiótica mantém a ideia de diálogo entre os sistemas de signos distintos, mas a tradução passa pela compreensão da dimensão estética, o que faz predominar o caráter icônico do signo não verbal. Para Peirce, signos são elementos da linguagem que podem assumir o lugar de outros elementos, são representações que podem carregar o significado e equivalências, ou seja, um signo pode ser substituído por outro a qualquer momento. Plaza afirma que “o signo é algo que, sob certo aspecto, representa alguma coisa para alguém, dirige-se a alguém, isto é, cria na mente dessa pessoa um signo equivalente [...]” (2008, p. 21).

Os signos podem ser organizados e interpretados enquanto ícones, índices e símbolos. Ícones são signos que operam pela semelhança entre suas qualidades, seu objeto e seu significado. Um ícone não representa nada, é algo

dedicado à contemplação, uma imagem de fundo, formas não representativas, não definíveis. Ele se dedica à possibilidade do efeito de impressão, produz excitação aos sentidos. No cinema, ele funciona como um fundo que apenas valoriza a figura em cena, respaldando e promovendo formas e sentimentos (visuais, sonoros, táteis, viscerais...).

Índices operam antes de tudo pela proximidade, pela conexão física do objeto, é um signo determinado pela relação real do objeto, elemento real, concreto é sempre um ponto que irradia para múltiplas direções. Índice “apresentada uma conexão de fato com o todo do conjunto de que é parte” (SANTAELLA, 1983, p. 66).

Qualquer produto do fazer humano é um índice mais explícito ou menos explícito do modo como foi produzido. Uma obra arquitetônica como produto de um fazer, por exemplo, é um índice dos meios materiais, técnicos, construtivos do seu espaço-tempo, ou melhor, da sua história e do tipo de força produtiva empregada na sua construção. (SANTAELLA, 1983, p. 66)

Já os símbolos operam por contiguidade, assim o símbolo é apreendido entre sua parte material e o seu significado, dependendo, portanto, de uma convenção ou hábito (PLAZA, 2008, p. 21-22). Os símbolos não são compreendidos individualmente, são relações que constroem significados junto a outros elementos.

“objeto representado pelo símbolo é tão genético quanto o próprio símbolo. (...) Signos (...) produzirão como interpretante um outro tipo geral ou interpretante em si que, para ser interpretado, exigirá um outro signo, e assim *ad infinitum*. Símbolos crescem e se disseminam, mas eles trazem, embutidos em si, caracteres icônicos e indicais” (SANTAELLA, 2007. p.14-15).

Santaella diz que: “imagens se tornam símbolos quando o significado de seus elementos só pode ser entendido com a ajuda de uma convenção cultural” (SANTAELLA, 2001, p. 150).

Ainda segundo Santaella:

[...] as modalidades e submodalidades das matrizes da linguagem e pensamento criam condições para a leitura e análise dos processos lógico-semióticos que estão na base de toda e qualquer forma de linguagem, possibilitando ao analista divisar semelhanças e diferenças entre manifestações concretas de linguagem. (SANTAELLA, 2001, p.380).

Essa teoria dos signos é instrumento para análise dos processos de tradução, a partir do que Peirce chama de Teoria Geral dos Signos, Plaza encontra três correlações e desenvolve as matrizes fundamentais de tradução (PLAZA, 2008, p. 89) são elas: as traduções Icônicas, as Indiciais e as Simbólicas

Uma tradução entre linguagens, como a intersemiótica, apesar de ser obra de outra natureza, possui a manutenção de algo da fonte primária, por isso chamada de adaptação. Adaptar uma obra de linguagem verbal para que seja compreendida em uma linguagem não verbal.

Contudo, a adaptação de uma obra já foi muito mal vista, posto que havia um falso entendimento de que uma obra adaptada devia guardar fiel relação à obra original. Por vezes, uma adaptação de uma obra literária frustra leitores-espectadores por se acreditar que uma produção audiovisual deva superar as expectativas da compreensão e das sensações causadas pela leitura. Em diversas críticas cinematográficas, é fácil encontrar citações aos romances de referência com o intento de diminuir a qualidade da produção audiovisual por base comparativa, sem contextualizar a adaptação. São críticas que buscam fidelidades entre literatura e o audiovisual. É fácil ler críticas tais como: “Não chegando perto da intensidade e importância criada pelo livro, o filme, (...) tenta (e muito) criar sua identidade utilizando recursos que ao invés de investirem em favor ao filme, o regridem.”⁹ Ou ainda, “Caso você tenha lido o livro (como eu), certamente irá se sentir confuso, decepcionado e até mesmo tentando entender”¹⁰. Alguns mais puristas poderiam acreditar que “a sondagem psicológica que o discurso literário permite não é possível de ser traduzida em imagens concretas” (GUARANHA, 2007, p. 25). É difícil comparar uma obra a outra obra quando suas naturezas são diferentes, sendo, desta feita, simplista pensar em uma adaptação como uma transcrição somente, afinal,

a mudança de uma mídia com uma única forma de expressão, sendo esta verbal, como um romance, que utiliza somente palavras para se constituir, para uma mídia multimodal como um filme, que pode contar não somente com palavras (escritas e faladas), mas também com a performance, música, efeitos sonoros e imagens em movimentos, explica

⁹ Crítica de 2015 de Leandro Stenland no site <https://www.blahcultural.com/critica-de-filme-os-maias-cenas-da-vida-romantica/>

¹⁰ Crítica de 2016 de Paula Ramos no site <https://poltronanerd.com.br/filmes/critica-o-lar-das-criancas-peculiares-so-e-bom-para-quem-nao-leu-o-livro-40758>

a impossibilidade - e eu sugeriria até a indesejabilidade - da fidelidade literal. (STAM, 2000, p. 56)

É preciso superar a crítica da fidelidade para compreendermos uma obra adaptada, o desapontamento de leitores-espectadores se refere à expectativa de vermos nossa própria construção idealizada como leitores da fonte primária. Parte dessa iniciativa de diminuir uma adaptação este na ideia retrógrada de existir o “original” e a adaptação ser como uma “cópia”, um subproduto de menor valor. É necessário pensar na adaptação como mídia distinta que possuem produção e recepção diferente, apesar de se tratarem da mesma narrativa ficcional, ambas pertencem a universos diferentes da linguagem, a literatura com suas características conotativas da linguagem verbal; e o cinema como expressão audiovisual, com imagens, som, luz, espaço, movimento, tempo, dentre tantos outros. Como aponta Hutcheon,

Todos esses adaptadores contam histórias a seu próprio modo. Eles utilizam as mesmas ferramentas que os contadores de histórias sempre utilizaram, ou seja, eles tornam as ideias concretas ou reais, fazem seleções que não apenas simplificam como também ampliam e vão além, fazem analogias, criticam ou mostram seu respeito, e assim por diante. (2011, p. 24)

Produzir uma adaptação para o cinema ou para uma mídia audiovisual possui muitas especificidades para além do texto literário e requerem recursos diferentes a serem empregados em prol de uma obra que vão além da criatividade empregada por uma interpretação de texto do recontar a história, existe a tecnicidade da estrutura. As adaptações são mais que reproduções de uma transposição de linguagens, da textual para a sígnica, “a adaptação (...) é um ato de apropriação ou recuperação, e isso sempre envolve um processo duplo de interpretação e criação de algo novo” (Idem, p. 45).

As imagens são importantes, mas temos que considerar que elas são na verdade o resultado da composição mostrado em cada plano, objetos, espaços, cores, linhas, que constroem um ambiente, e ainda incluímos o ritmo, a velocidade, a palavra, o som, a palavra que pode ser falada ou escrita, como em filmes mudos ou as legendas, todos esses elementos são signos, ícones, índices ou símbolos, que juntos se transformam em um novo signo.

Em prol dessa reestruturação de signos – a transmutação. Assim, não só os roteiristas, ou o diretor, são tradutores, mas também toda a equipe, que é

responsável por transformar a obra literária em audiovisual, sendo todos, portanto, igualmente responsáveis pela tradução de uma obra, cada qual desempenhando sua função. Esses tradutores se situam

(...) diante de uma história de preferências e diferenças de variados tipos de eleição entre determinadas alternativas de suportes, de códigos, de formas e convenções. O processo tradutório intersemiótico sofre a influência não somente dos procedimentos de linguagem, mas também dos suportes e meios empregados, pois que neles estão embutidos tanto a história quanto seus procedimentos. (PLAZA, 2008, p.10).

Stam cita o conceito de intertextualidade para definir as infinitas possibilidades geradas pelas práticas discursivas de uma cultura, que “toda a matriz de expressões comunicativas nas quais o texto artístico está situado (...) alcançam o texto não somente por meio de influências reconhecíveis, mas também por meio de um processo sutil de disseminação” (STAM, 2000, p. 64). Dessa maneira, as adaptações são derivadas de um ou mais textos de partida, não são cópias, são traduções intersemióticas, ou seja, transmutações.

O roteiro é o primeiro estágio do processo, servindo como o balizador desse processo de transmutação de literatura em cinema. Visto a existência de um sistema que envolve esse processo tradutório, podemos lidar com ele como uma transcrição, que consistem em um complexo que envolve a transformação de subjetividades em matérias, já que existe, também, uma relação artística nesse decurso de adaptação e transmutação. A transcrição pode ser entendida como uma tradução que possui diferentes graus de correlações ao original. Com emprego de profusa criatividade do tradutor, a transcrição carrega a obra para o seu tempo e lugar, afastando-a da literalidade.

O processo de tradução específica entre duas artes é chamado dentro da tradução intersemiótica de tradução Icônica por Plaza, que explica:

(...) pode-se perceber que a Tradução Icônica, tende a aumentar a troca de informação estética. Consequentemente, a tradução como ícone, estará desprovida de conexão dinâmica com o original que representa; ocorre simplesmente que suas qualidades materiais farão lembrar as daquele objeto, despertando sensações análogas. A tradução Icônica produzirá significados sob a forma de qualidades e de aparências entre ela própria e seu objeto. Será uma transcrição. (PLAZA, 2008, p. 93)

Portanto, a tradução de uma obra literária para outra como o cinema pode ser chamada de transcrição, a qual não precisa ser fidedigna ao objeto original descrito, podendo transcender os significados e criar novas relações de

similaridades. A transcrição permite estabelecer outras relações entre o texto e o objeto, que são as relações análogas, mas com possibilidades alternativas de leituras e uma nova construção de sentido.

A transcrição parte da condição de intraduzibilidade do original, por isso a necessidade da criação. Não existe uma busca um sentido verdadeiro de uma língua para a outra, mas, uma transposição de forma que através da subjetividade criadora potencializa o signo original para materializa-lo. A tradução e a criação são, segundo Plaza, operações onde se produz, “com meios diferentes, efeitos análogos” (2008, p. 26).

Para entendermos o papel da direção de arte no processo criador da adaptação por via da tradução de formas devemos caminhar pela noção de transcrição de subjetividades que materializa conceitos muitas vezes subjetivos do espaço e do personagem, uma “poética do traduzir”. A direção de arte é vista, portanto, como “lugar semiótico”, espaço operatório de transposição criativa. Transcriar como ato de transferir, trazendo um conteúdo original de um campo para outro. Transcrição é “fazer nascer, a partir do objeto artístico escrito, um novo objeto artístico filmado. Haja vista que a obra literária já é produto de uma leitura da realidade, o filme é uma leitura da obra literária” (GUARANHA, 2007, p. 26 e 27).

Assim como Stam considera que um texto literário pode gerar números infinitos de leituras, ele também pode gerar inúmeras adaptações. “Uma adaptação é, então, menos uma ressuscitação de uma palavra original do que uma etapa num processo dialógico” (STAM, 2005a, p. 04).

Para Peirce, a semiótica não se refere apenas às palavras, mas a quase tudo o que existe no mundo. Os signos podem ser qualquer coisa de alguma espécie que representa outra coisa, chamada de objeto (SANTAELLA, 2006). O objeto sígnico tem efeito interpretativo. A semiótica é o estudo dos signos, é a análise das significações suscitadas pela imagem, isto é, são as interpretações que elas promovem. Um signo só é ‘signo’ se ‘exprimir ideias’ e se atentar na mente daquele ou daqueles que o apreendem uma postura interpretativa. (JOLY, 2012)

Essas interpretações sígnicas fazem parte do processo da transcrição e da adaptação. O pensamento criativo está em contínuo movimento tradutório,

busca entender e interpretar o texto para uma mente criativa como a de um artista diretor de arte cuja função é construir conexões a outros registros que o induzam a desbravar um percurso criativo até chegar à materialização propriamente dita.

3.2 Ponto de vista: a materialização em quadro

O ponto de vista no cinema tem origem nas artes plásticas, o que o relaciona diretamente a formação e definição do espaço cênico. O cinema, herança do teatro e da fotografia, é também espólio das artes plásticas.

Quando a fotografia aparece, a pintura sente-se finalmente liberta para seu grande voo formal. E enquanto o cinema surge, a literatura sente que a sua hora chegou. Não mais narrar simplesmente. A grande máquina narrativa acabara de nascer. Agora era o instante mesmo da criação, dos desvios, do gozo provocado pelas palavras que ultrapassam o contar, tornando-se, elas mesmas, potenciais poemas. Deixam de ser habituais, e ao serem retiradas desta obrigação do contar, tornam-se plásticas, imagéticas. (TAVARES, 2006, p. 7)

O ponto de vista no cinema se relaciona com a organização da representação, a *mise en scène*, que para Aumont é “levar alguma coisa a cena para mostrá-la” (2004, p. 158). O autor ainda aproxima essa construção da cena a um quadro, um espaço representado, uma construção muitas vezes ilusória.

Nas artes plásticas, o ponto de vista é dado como uma janela aberta com arestas bem delimitadas ao espaço, onde se revela parte, um recorte específico selecionado pelo olhar do pintor que reproduz na tela o quadro observado. Com aspirações estéticas da pintura, o cinema inquire da tradição pictórica os aspectos formais no que tangem tanto às representações visuais, quanto a equilíbrio, perspectiva, planos e etc.

O ponto de vista na pintura é estabelecido pelo olhar do artista, independente das origens de suas composições, ou seja, se eram naturais, paisagens, natureza morta ou algum tipo de representação. O olhar do pintor era quem criava os limites da representação. Um quadro visual definido pelas arestas que delimitam a dimensão do que será observado era o ponto de vista do artista que demarcava a cena, com proximidades, recortes, ângulos.

Durante grande parte do século XIX essas representações de enquadramentos vão se repetir e só vão cessar a partir da criação da fotografia,

que com sua mobilidade trará mais liberdade para enfatizar outros ângulos, recortes e percepções. A fotografia passa a produzir imagens automáticas a partir de um cenário pronto, “pré-organizado”, pronto para o processo de construção das mesmas, deixa de serem necessárias as habilidades técnicas com pincéis e tintas, e dá-se lugar a praticidade proporcionada pela automação da máquina, mas permanece o olhar aguçado do agora fotógrafo.

No cinema, Jacques Aumont considera que “o cinema aprendeu muito cedo a multiplicá-lo (*o ponto de vista*), através da mudança e do encadeamento de planos, e a de multiplicá-lo através do movimento do aparelho” (1994, p. 127). A cena de um enquadramento não é composta apenas com o cenário e os personagens, mas com um observador implícito que é a câmera, sendo essa a síntese do ponto de vista cinematográfico.

Podemos entender que os planos são recortes, imagens fragmentadas capturadas da cena postas em ordem pela montagem, criando sentido lógico à proposta audiovisual. A montagem constrói uma relação entre os fragmentos corporificando um todo e conferindo uma logicidade às imagens, ou seja, uma organização dos mesmos rumo a um resultado esperado ou almejado, o que chamamos de narrativa. Assim, os planos funcionam como intermediários entre o objeto e o ponto de vista da câmera, este de um produtor de efeito (significado) ao espectador, ou seja, o plano só pode ser construído e registrado por um ponto de vista quando há o objeto e esse objeto é o ambiente (espaço e ação).

Isto é, o ponto de vista passa a ser construído não só pelo olhar do fotógrafo, mas a “pré-organização” passa a ganhar espaço e ter uma função específica na produção, é a direção de arte, que produz o espaço ou organiza-o para que conceba o ponto de vista cinematográfico. Isso significa que o ponto de vista deixa de ser criado exclusivamente pelo fotógrafo, e passa a ter colaboradores para a materialização do cenário. O ponto de vista também designa as atitudes e ideias básicas do realizador, e alvitra a perspectiva na qual a história é apresentada ao espectador. Branigan (1984, p. 3) considera o ponto de vista como “a relação entre a narração, ou diferentes narrações, e a narrativa”, o ponto de vista, portanto, é a interseção entre a mimese (a representação do ambiente) e a diegese (narração) na imagem cinematográfica.

Ainda buscando compreender a respeito do ponto de vista, Aumont o define pela concepção da noção de enquadramento, sendo que este é configurado pelo dispositivo câmera, a qual vai determinar aquilo que o espectador vai assistir. O enquadramento, destarte, é a interseção do ponto de vista do fotógrafo (e do diretor) e do que será exibido no ecrã. Jacques Aumont caracteriza o ponto de vista por três vieses: (1) um local, real ou imaginário, a partir do qual uma cena é olhada; (2) o modo particular como uma questão pode ser considerada; e (3) uma opinião, um sentimento com respeito a um fenômeno ou a um acontecimento (AUMONT, 1993, p. 156).

O primeiro se refere a um ponto no espaço a partir do olhar do espectador-câmera, um ponto para a construção da perspectiva, considerando algo próximo ao método de observar uma tela (quadro, pintura em artes plásticas) ou um recorte balizado pelo enquadramento da câmera.

O segundo e o terceiro são pontos de vistas de associações subjetivas, cultural e/ou emocional, que está para além do significado escrito ou literal, o enquadramento na segunda representa o modo de composição da cena, com suas hierarquias, os planos na construção de perspectivas, é o modo particular de interpretação de um assunto a partir do enquadramento. Pertence à capacidade de criar uma visão singular, definida pela relação entre superfície e as ilusões de profundidade.

Figura 7 – Fotograma da série *Os Maias*, da Rede Globo. Na cena, o patriarca da família Maia aguarda o jantar



Fonte: Série *Os Maias*, da Rede Globo, 2001.

Na cena, Afonso da Maia aguarda o fatídico jantar em que receberá a notícia de que seu filho, Pedro da Maia se casou com Maria Monforte. Essa cena

reflete a solidão que o aguarda nos próximos anos com a ausência do filho. No primeiro plano, a mesa posta com as taças representa o lugar de encontro familiar, ao fundo, a solidão e o distanciamento do pai antecipa o aniquilamento da família Maia, como se o jantar que se sucederá na sequência fosse o último com a esperança de uma reestruturação familiar, com o retorno do filho à casa e o término do relacionamento.

Figura 8 - Fotograma da série Os Maias, da Rede Globo. Momento em que Carlos Eduardo da Maia e João da Ega sobem as casas do Ramalhete. Cenas iniciais da obra.



Fonte: Série Os Maias, da Rede Globo, 2001

E o terceiro se refere à ideia de ponto de vista narrativo, como na imagem a seguir, em que o enquadramento revela a grandiosidade do Ramalhete, a casa que os Maias habitaram diante dos personagens, a história da casa se sobrepõem a qualquer outra. A imponente do Brasão e a pequenez de João da Ega e Carlos da Maia subindo a escada, o enquadramento do plano apresenta a dimensão da tragédia que se sobrepõe aos desejos humanos, é o destino representado pela magnitude da casa.

O enquadramento é a materialização do ponto de vista, sua composição é a estrutura comunicacional da imagem. Os objetos e a paisagem afetam o espectador pelo pluralismo dos seus aspectos formais, dimensão, material, textura, proporção, linhas e cores. Estes aspectos produzem analogias sensoriais através da multiplicidade dos elementos que compõem a imaginação estética de quem observa a imagem.

Figura 9 – Composição de fotogramas da série *Os Maias* da Rede Globo. Na cena, João da Ega esbarra em uma bola.



Fonte: Série *Os Maias* da Rede Globo, 2001

Nas imagens acima, os frames dos filmes revelam a presença do objeto que carrega significados importantes para a narrativa, o qual é o mote de apresentação da obra, uma ligação entre o passado e o presente da diegese. João da Ega ao entrar na casa vai desvendar o ambiente aos poucos, junto com Carlos, ambos em silêncio caminham pelos cômodos em situação de abandono, poeira, folhas secas, móveis cobertos mostram o efeito do tempo. O enquadramento de câmera em um plano baixo, já revela a importância do objeto bola, é ela quem vai iniciar o diálogo entre os personagens, seu movimento e seu atrito com o assoalho de madeira vai quebrar o silêncio da tensão em entrar no Ramalhete e ela será a responsável do início do diálogo. A bola, objeto lúdico, remete os personagens à infância, uma memória do passado, e vai permitir o reencontro de Carlos Eduardo da Maia com a história de sua família.

Muito se fala na composição para o enquadramento do plano na cena, mas não podemos esquecer também o desenquadramento. Aumont revela a importância do desenquadramento na constituição do ponto de vista na imagem. Um enquadramento desviante, que procura diferenciar o enquadramento da equivalência automática a um olhar (AUMONT, 1993, p.158).

Figura 10 – Fotogramas da série *Os Maias* da Rede Globo. Na cena, Pedro da Maia sofre após a traição e abandono de Maria Monforte.



Fonte: Série *Os Maias* da Rede Globo, 2001.

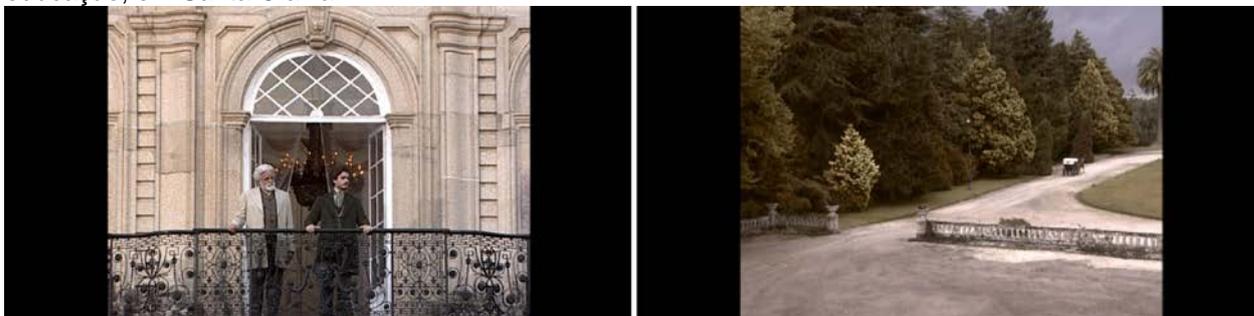
Na cena relatada acima, Pedro da Maia está destruído pelo abandono da amada Maria Monforte, recolhido no canto da poltrona, debruçado sobre o braço, ele divide o quadro com a amplidão do quarto, o que aumenta ainda mais sua pequenez diante da dor, dos sentimentos e do espaço.

O desenquadramento busca descentralizar o ponto de foco da imagem, ela tem um caráter mais subjetivo na construção do ponto de vista, reflexivo. No cinema, pode ser um respiro, uma construção conotativa da relação personagem e espaço. Ele pode ainda valorizar a borda do quadro como parte de uma cessão do espaço representado, avigorando um efeito de corte.

A possibilidade do ponto de vistas múltiplos no cinema faz com que o espectador possa partilhar das percepções dos personagens, diferente do ponto de vista único, que ele assiste a cena sem maiores envolvimento, a alteração do ponto de vista permite a compreensão de algumas subjetividades dos personagens. Essa noção do ponto de vista é identificada como câmera subjetiva, é a construção do ponto de vista do personagem, é quando o que se vê na tela coincide com a visão do personagem.

A construção do ponto de vista está relacionada à composição da imagem, e a natureza da imagem no cinema, principalmente de ficção, está relacionada à direção de arte, espaços e atores são adequados à cena para fazerem parte da produção da imagem, do enquadramento do olhar da câmera.

Figura 11 - Composição de fotograma da série *Os Maias* da Rede Globo. Momento em que Carlos Eduardo da Maia e Afonso da Maia se despedem de Brown, o tutor inglês responsável por sua educação, em Santa Olavia.



Fonte: Série *Os Maias* da Rede Globo, 2001.

A aparência visual do que se vê representado no ponto de vista deve a sua materialização ao trabalho da arte, compor espaços da representação é a edificação da composição do quadro. Na parte prática da concepção do ponto de vista no cinema contemporâneo, ele tem muito a ver com o enquadramento proporcionado pela câmera e a construção do ambiente que pode ser calculada a partir da proposta de decupagem das cenas e desses pontos de vistas, com o recurso do *storyboard* ou mesmo o diálogo da equipe de arte (direção de arte, cenógrafo e figurinista), isso poupa custos, trabalho e ainda tempo de produção. Com a definição exata do ponto de vista, podemos saber a necessidade e a precisão na construção dos elementos de figurinos, na vestimenta da figuração, ou mesmo na ambientação de paredes, objetos e afins que podem não aparecer em quadro.

Ainda retomando a relação com a pintura, onde o artista muitas vezes aprimorava, modificava a cena na hora da representação, alterando formas, cores e luz, no cinema, essa modificação do espaço é proporcionada pela arte, que manipula os elementos e os rearranjam conforme conceitos imagéticos pré-determinados alinhado à narrativa. Afinal,

todo espaço é, ao menos virtualmente, marcado pelo narrativo. Onde ver tais marcas? Um pouco em toda parte: no uso da profundidade de campo fotográfica, no jogo dos enquadramentos, portanto dos: ângulos e das distâncias, e é claro, no próprio corpo, nos gestos, nos olhares dos figurantes (AUMONT, 2004, p.141).

Dessa forma, o ponto de vista, independente do autor ou da análise, é pautado diretamente à ocupação e à representação do espaço. Todo o

desenvolvimento do ponto de vista, independente da escolha de como isso vai se dar ou das escolhas do diretor são baseadas justamente na caracterização e dimensão espacial, alinhando-se sempre entre a realidade do filme e a percepção e recepção do espectador.

4 CRIAÇÃO COLETIVA

O processo de desenvolvimento de uma obra cênica como o teatro, o cinema ou a televisão, é uma criação coletiva. É preciso, portanto, estar atento e permitir-se afetar com a criação e a referência do outro para que se possa exercer a unidade visual de uma proposta. O afeto opera com sensações que nem sempre são explicitadas, ou inteligíveis, de caracteres muitas vezes híbridos, mesclam linguagens, mas potenciam o trabalhar em grupo. De ordem estética, o afeto significa que o sujeito afetado se modifique e possa modificar o outro dentro do seu saber. Apreensões meandrosas e imperceptíveis que aproximam sujeitos, um processo transferencial das percepções. O afeto introduz necessariamente sensação, sentido e imanência a obra. A busca pela construção de sentido é a motivação na relação entre as equipes, e tem como alvo um projeto coletivo final. Essa motivação estimula o agir e o “reagir” da equipe provocada pelo pré-dado “texto” que estimula a força criativa.

Cecilia de Almeida Salles, no livro *Processos de criação em grupo*, chama de gesto inacabado a complexidade dos processos de criação em grupo em uma obra coletiva e a forma que a interação criativa e propositiva dos indivíduos do grupo se alimentam uns das criações dos outros:

A criação, sob esta [o modo como o ambiente é processado pelo artista] perspectiva, pode ser vista como um processo de transformação (*gesto inacabado*), que se alimenta e troca informações com seu entorno, em outras palavras se apropria do mundo que a envolve (SALLES, 2017, p.41 – grifo da autora).

Não existe exatamente uma fórmula de trabalho, são vários modos de organização de trabalho e outra infinidade de processos construtivos de uma obra, não havendo certo ou errado, o que há são fases que necessariamente serão passadas e que chegarão ao mesmo resultado final: a materialização de uma obra.

É preciso estar atento que o processo de criação de uma obra complexa, como a que pesquisamos neste trabalho, é uma criação coletiva e seu produto final é composto de muitas pequenas criações em seus núcleos para se construir o todo maior: o filme, a série. Podemos compreender a criação durante a pré-

produção de uma obra fílmica como um sistema circular de comunicação dotado de múltiplos afetos.

Por mais que hoje ainda enxerguemos o diretor de um filme como o autor do projeto, isso não é a realidade do mercado. Um filme não é uma obra individual de um autor, é uma criação em grupo, e cada peça, cada elemento da equipe interferirá no todo. Parece óbvio, mas convém lembrar que não estamos reduzindo o mérito do diretor, afinal, ele, na maioria das vezes, é o responsável por formatar a equipe, e essa equipe será escolhida justamente já existir algum diálogo, geralmente artístico, com o trabalho daquele diretor.

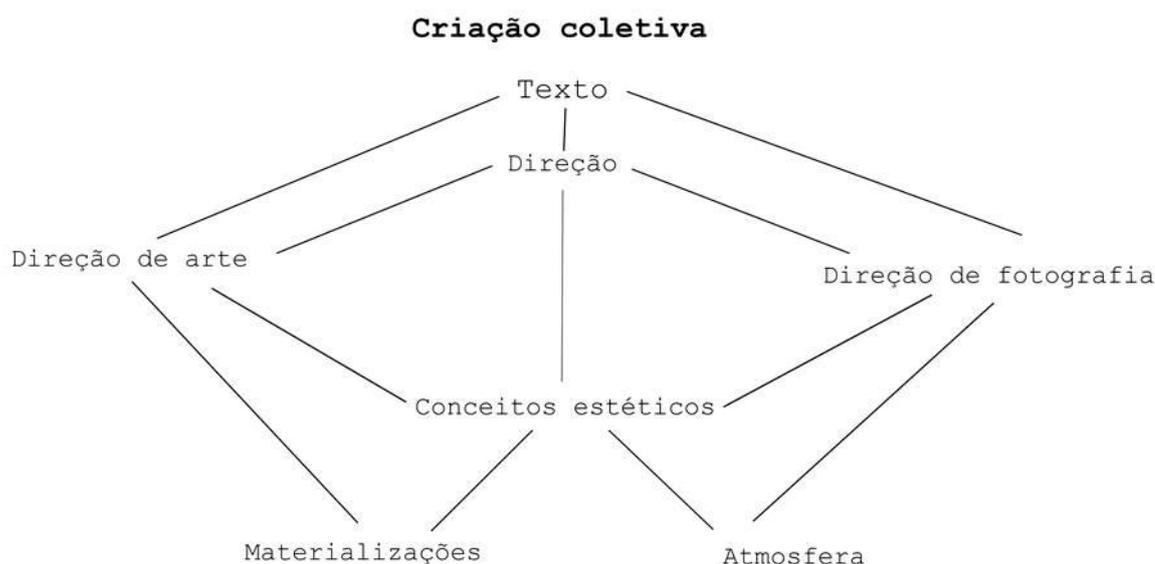
Podemos compreender um diálogo artístico como um conjunto de referências estéticas e de repertório criativo que sejam análogas aos indivíduos que compõem o diálogo. Uma relação de confiança que vai muito além de cumprir a função, mas uma confiança estética e poética. Essas relações em parcerias de trabalho são sustentadas justamente pelas proximidades de estilos de trabalho. As afinidades estéticas permitem uma maior fluidez no processo criativo em grupo, por isso vemos equipes se repetirem em variados trabalhos. Essas formatações de equipes representam também a busca em facilitar o próprio diálogo de criação, ou seja, uma busca pelas “propriedades e padrões compartilhados que ocorrem reiteradamente em ambientes de excepcional fertilidade” (JOHNSON, 2001, p. 20).

Compreendemos que o processo criativo em grupo não é apenas uma relação de pessoalidade e paridade criativa, é preciso enfatizar as particularidades organizacionais dessa equipe criativa, isso significa obter meios para encontrar as afinidades e, sobretudo, fazer-se compreender seus ideários.

Uma equipe de criação cinematográfica apesar de operar para a elaboração de um produto único, em verdade funciona com cada micro equipe atuando para a consecução de suas funções e com meios materializadores específicos às suas finalidades, aliás, são naturezas completamente diferentes, mas complementares ao todo. Por exemplo: a fotografia trabalha sobre os ângulos, os enquadramentos e a luz; a arte sobre roupas, lugares, ambientes; os atores sobre expressões, entonações discursivas, movimento; o som, sobre a fala, a música, os ruídos e as intensidades sonoras, enfim, cada um em seu universo precisa encontrar meios de se comunicar e compreender a complementaridade da natureza do outro.

Uma obra consistente, um bom trabalho ou um excelente filme, não é aquele em que se sobressai por elementos isolados, mas aquele que não se consegue destacar seus componentes, afinal, a busca de uma obra coletiva é a harmonia entre seus elementos e que todos esses cooperem para o equilíbrio e o bom resultado. Se um diretor de arte trabalha para a construção do todo, seu trabalho tem que completar a excelência do produto total, não se faz uma boa atuação se seus interlocutores são ruins, não há qualidade que suplante a um desempenho funesto. É nesse entremeio que age o diretor, com o objetivo de estabelecer unidades em toda a construção, mastrar de maneira que não se destaque um ou outro instrumento, mas que haja a generalidade ao trabalho.

Figura 12 - Esquema de criação coletiva elaborado pela autora.



Fonte: A Autora, 2018

As mútuas influências entre equipes funcionam como um engenho que expande o pensamento criativo e é nos diálogos, na relação entre conjuntos de sujeitos, na associação entre pesquisas, estudos e cultura que elementos aparentemente apartados se encontram, permitindo as interações em rede. Segundo Salles,

rede da criação se define em seu próprio processo de expansão: são as relações que vão sendo estabelecidas, durante o processo, que constituem a obra. O artista cria um sistema, a partir de determinadas características que vai atribuindo em um processo de apropriações, transformações e ajustes, que vai ganhando complexidade à medida que novas relações vão sendo estabelecidas. O que buscamos é a

compreensão da tessitura desse movimento, para assim entrar na complexidade do processo.(2008, p. 27)

Considerando a atuação de agrupamentos de sujeitos com interação social na busca da troca de experiências, Anne Cauquelin (2005), descreve a teoria de rede como uma possibilidade de pensar o mundo da arte como um sistema de redes, onde cada sujeito se torna um agente atuante e este é um ponto, uma conexão, que se liga a outros inúmeros pontos, e cunham vínculos que formam inúmeros universos. A conexão entre os universos distintos pode ser dada a partir do atrelamento entre os pontos, e forma-se assim uma rede ainda maior. Os pontos são como nós que permitem a infinita possibilidade de conexões, novas amarrações que criam redes ainda maiores.

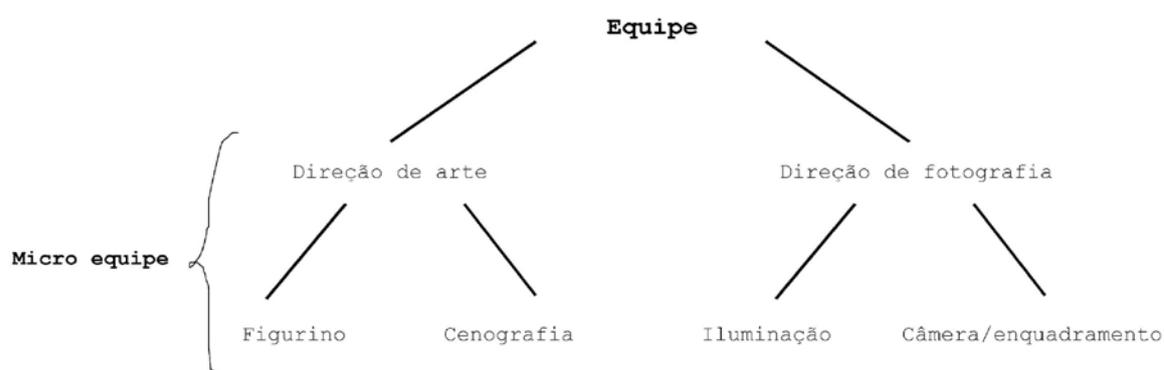
No sistema teatral ou cinematográfico, cada equipe, cada função, cada artista é uma peça dentro do jogo, e, ao mesmo tempo, são partes do sistema complexo, formando um círculo criativo que opera em retroalimentação, com um constante retorno da informação ou do processo durante todo o período da obra. O sistema funciona como entrelaçamentos de informações e de atrelamentos baseadas no conhecimento humano e nas ações coletivas proferidas, “sistemas abertos em construção que agem como detonadores de uma multiplicidade de interconexões” (SALLES, 2017, p. 123).

A construção de uma obra cênica audiovisual é edificada no trabalho de artistas em criação aplicados e subordinados à sua cultura, que se associam ampliando os campos criativos e de possibilidades para que no fim surjam desígnios, intenções que se alinham à critério de uma equipe, abalizadas em caráter técnico, prático e criativo, sejam financeiros, materiais, temporais, narrativos.

As especializações de cada sujeito são colocadas à disposição da micro equipe, que por sua vez integra a equipe e assim se tem o todo, são processos idealizados de sujeitos isolados a serviço do todo. Os grupos são compostos por indivíduos, que formam um grupo (micro equipe), e, na sequência, esses grupos se unem em rede e formam a equipe criativa. São habilidades individuais geradas por atividades específicas do conhecimento que formarão uma proposta idealizada, que posteriormente será conectada a outras propostas de áreas diferentes. Até que essas propostas aconteçam, elas serão alteradas, remodeladas para que se acomodam umas às outras.

É preciso mais que criatividade para um processo criativo em grupo, aptidões sociais são tão importantes quanto domínio criativo e de materiais, sincronismos criativos independem de brilhantismo pessoal, sendo importante a convivência harmoniosa e a capacidade de perceber onde termina sua contribuição ao projeto e se inicia a do outro. Afinal, é uma convivência interdisciplinar que necessita de complementaridade e parencças culturais, é preciso encontrar recursos subjetivos para “equilibrar a natureza afetiva com a profissional, de modo a permitir um fácil intercâmbio de papéis e funções”. (DEMAISI apud SALLES, 2017, p. 136).

Figura 13 - Esquema de formação de equipe com a divisão de micro equipe elaborado pela autora



Fonte: A autora, 2018.

A direção de arte é um recorte do todo, sua micro equipe é composta pela equipe de figurino e cenografia e todas as suas subdivisões. O aspecto individual do sujeito está interligado ao aspecto coletivo, um age sobre o outro, atuam em justaposição, porém todo o fazer do indivíduo refletirá na ordenação, a singularidade do profissional refletirá na originalidade da criação.

Afinal, a criação em uma obra cênica labora na transformação de signos e estes podem ser infinitos, além de variarem de acordo com o repertório cultural e a pesquisa de cada indivíduo, lidamos com individualidades criativas de cada sujeito. Essas possibilidades ilimitadas de signos propostos se amplificam quando cada elemento da rede propõe as suas transformações sígnicas, são análises combinatórias infindas, é todo um universo de possibilidades.

Para os nossos propósitos, podemos dizer que raciocínio combinatório é um conjunto de ações cognitivas, não inatas ao sujeito, que permitam a ele encaminhar procedimentos de seleção, partição ou colocação, de objetos, pessoas, números ou letras, combinando-os adequadamente de

modo que o resultado dessas ações tenha significado, obedeça a sistematizações e sua representação possa ser feita utilizando diferentes linguagens - língua materna (a primeira língua que se aprende, pode ser Libras ou de Sinais), verbal, matemática, gráfica ou na forma de tabelas – como meio de produzir, expressar e comunicar ideias, interpretando diferentes intenções e situações. (TEIXEIRA, 2013, p. 5).

A construção de um projeto comum em meio à influência de tantos saberes e possibilidades requer uma condução causal para a construção da unidade estética, é o que Peirce (*apud* SANTAELLA, 1992, p.130) chama por uma Causação Final, a qual consiste em uma ação norteada por uma meta a ser alcançada. Ou seja, o fazer artístico é orientado por um desígnio agente e completar em um sistema de produção semiótica. A causação impulsiona a demanda sígnica em busca do ideal estético, que nada tem a ver com o “belo”, mas sim com o “admirável”, uma espécie de meta estética a se alcançar. Salles (1990, p.16) a define como “um processo teleológico, um processo com propósito”.

Essa produção “admirável” foi localizada no desenvolvimento daquilo que Peirce denominou de razoabilidade concreta, uma espécie de “razão criativa” intrínseca ao indivíduo (SANTAELLA, 1992). O controle da razão do sujeito e a autocrítica conduzem a mudança e a adaptação do sujeito que o permite exercer uma ação em busca do ideal (a obra final), a qual é integrante e atuante junto ao sistema de ação orientada por uma meta a ser alcançada. Essa meta é delimitada, estabelecida, ou ainda, conduzida pelo diretor.

O diretor, neste caso, é visto como uma liderança, que convoca para a realização de um projeto, por ele idealizado ou proposto; no entanto, esta equipe é formada por sujeitos, com seus próprios desejos e buscas. Ao mesmo tempo em que o ator se coloca à disposição do projeto do diretor, ele quer estar muito bem neste papel, provavelmente, para atender a seu desejo individual. É interessante observar esse diálogo de desejos, explicitado na primeira leitura do roteiro. (SALLES, 2017, p. 128).

Ou seja, é preciso desmontar uma ideologia passadista do diretor visto como o grande artista realizador, ou o autor¹¹ magnânimo na arte teatral ou cinematográfica, pois, em pleno século XIX, fica cada vez mais claro que o fazer relacionado a essas artes é um fazer coletivo híbrido, situado entre a criação e a

¹¹ O pós-modernismo trouxe a “quebra de fronteiras” e permitiu “usar trabalhos de outros artistas em processos de recombinação. A arte entra em crise e junto com ela a noção de obra, autor, autoria, propriedade” (p.02) LEMOS, André. *Cibercultura Remix*. Seminário “Sentidos e Processos”. No prelo. São Paulo: Itaú Cultural, ago./2005. Disponível em: <<http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/remix.pdf>>. Acesso em: 04/09/2017.

técnica. Eisenstein chama esse criar coletivo de unidade orgânica, que é a imperceptibilidade dos afazeres de cada equipe dentro da sua função em valorização do todo, nas palavras dele:

O músico usa uma escala de sons; o pintor uma escala de tons; o escritor uma lista de sons e palavras – e estes são todos tirados, em grau semelhante, da natureza. Mas o imutável fragmento da realidade factual, nesses casos, é mais estreito e mais neutro no significado e, em consequência, mais flexível à combinação. De modo que, quando colocados juntos, os fragmentos perdem todos os sinais visíveis da combinação, aparecendo como unidade orgânica (EISENSTEIN, 2002, p.16).

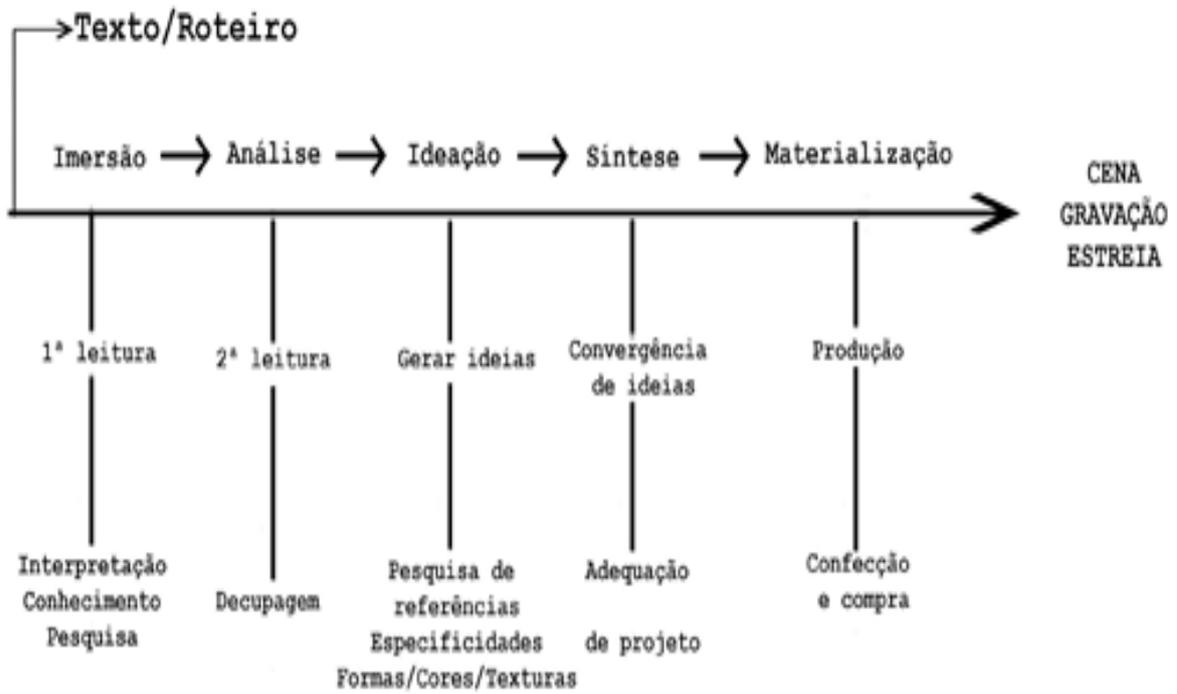
A criação nas artes da cena é caracterizada por sua natureza dinâmica, colocando seus artistas em contato com um ambiente caracterizado pela flexibilidade, mobilidade e plasticidade. Esses artistas-técnicos dentro de suas proposições e habilidade possibilitam uma realização artística complexa, inscritas em uma experiência afetiva e dentro de motivação conscientes, como potências que ocorrem dos encontros e suas composições.

4.1 Processo em direção de arte

A direção de arte trabalha como uma espécie de catalisadora de conceitos para a construção de uma obra audiovisual, pois precisa transformar em símbolos ideias e texto, além de materializá-los. A direção de arte busca elementos que fundamentem a representação simbólica de um texto, uma relação simbólica intencional, isto é, o simbolizado é uma classe de objetos, ou arranjo deles, deliberados por características análogas ou muito próximas.

A construção criativa em direção de arte passa por uma espécie de sistematização, entre texto e a materialização existe um estágio mediano do processo que é a criação, a imaginação do artista. A sistematização desse processo criativo pode ser dividida em etapas, a imersão e pesquisa da obra, a análise do texto – decupagem, a ideação – construção de conceitos e imaginação, a síntese – adequação, e por fim, a materialização e o emprego à cena.

Figura 14 - Processo criativo em direção de arte elaborado pela autora



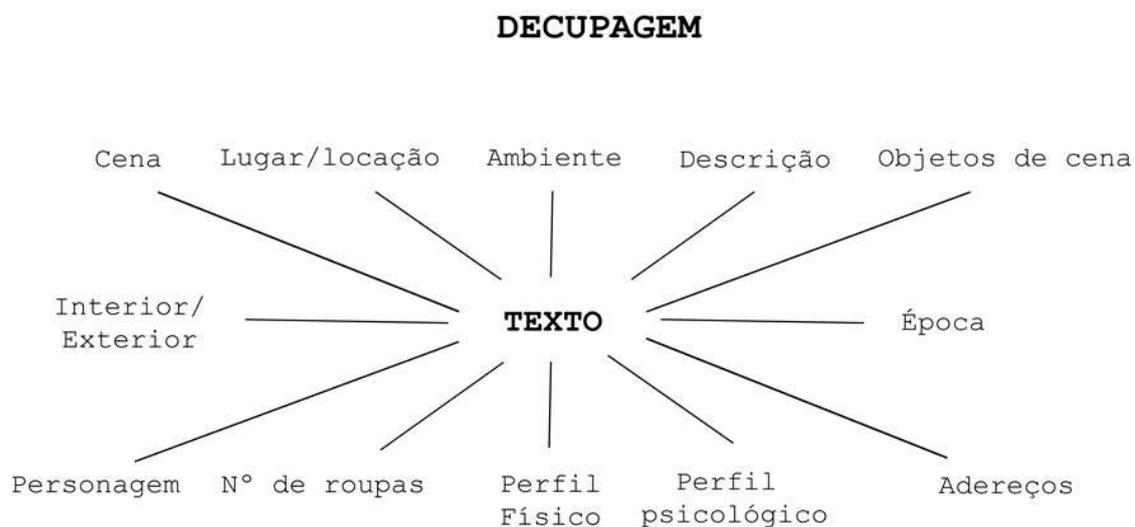
Fonte: A autora, 2018

Em uma primeira etapa, ocorre a imersão, que é uma primeira leitura mais atenta ao texto, uma fase de conhecimento, em que já se trabalha a interpretação dos fatos descritos e uma pesquisa inicial para o trabalho. Na análise, é realizada uma decupagem, um fichamento dos principais elementos que existem no texto, a separação de cenas, a quantificação de ambientes, personagens, dias, enfim, a decupagem é um processo que esmiúça o texto, retirando toda e qualquer referência ali contida. As referências podem ser objetivas com definições de lugares e tipos físicos, ou subjetivas com a construção de perfis psicológicos, uma análise profunda que visa organizar os dados de forma esquemática que facilite a apreensão do universo fílmico.

Essa construção esquemática serve não somente para a configuração de uma interpretação de cenas junto a toda a equipe da obra, mas também ampara o processo criativo. Nessa fase ainda é realizado uma conferência com a decupagem da direção, da produção, enfim, é preciso ter certeza que todos estão no mesmo trilho.

Em uma terceira fase, inicia-se um processo de ideação, que consiste em gerar ideias, deixar a imaginação fluir, captar referências, aprofundar pesquisas visando construir um pensamento artístico. Pesquisas serão realizadas para se entender contextos históricos e aprofundar cada elemento da decupagem e do texto, projeções de cores, texturas, formas, dimensões. Sobre esse processo, Cecília de Almeida Salles diz que “a obra está no futuro e o artista busca exatamente esse futuro (...). A obra ou criação está naquilo que o artista não sabe - a criação está no texto que trará satisfação para o artista e que o fará cessar a busca” (1998, p.49). O artista da direção de arte une o texto a uma projeção de futuro ideal, visualizando como será o ambiente, assim, mais do que suposições, existe uma construção criativa.

Figura 15 - Esquema de decupagem em direção de arte elaborado pela autora



Fonte: A autora, 2018.

Na sequência, busca-se a síntese da unidade conceitual do trabalho, unem-se as propostas. O aspecto individual passa a ser vinculado ao aspecto coletivo, atuando mutuamente, um sobre o outro, destacam-se aqui tecnicidades específicas de cada material de trabalho, a fotografia sobre a luz, a arte sobre espaços e objetos. Apesar de um sempre interferir no trabalho do outro, aqui se estabelecem limites, sendo importante a interferência para a unidade projetual, uma complementação, a qual, contudo, não pode atrapalhar ou danificar a criação do outro, por isso além de existir o intercâmbio de informações, cada indivíduo deve perceber os limites. São nestes pequenos meandros de interação que se estabelecem a originalidade do todo, a singularidade da criação coletiva e o estabelecimento das possibilidades reais de trabalho. O real é a barganha entre os interesses das equipes, entre a produção e o orçamento, a direção e a proposta, e a direção de arte e a técnica-criação da materialização.

Por fim, a fase de materialização é a consolidação do projeto. Adequadas à realidade de produção, as criações são corporificadas, ganham formas. Adequar o projeto a um orçamento. Para uma produção em direção de arte, existem dois orçamentos a serem realizados, um é o orçamento ideal, que é o custo da materialização do projeto completo aprovado, o projeto idealizado, e o outro que é a adaptação aos custos estipulados pela produção às despesas provisionadas e o valor disponibilizado ao projeto, um orçamento real.

Um artista tem que ser muito ciente dos meios e do intento final para adequar um projeto e materializá-lo, analisando prazos, mão de obra, recursos materiais e financeiros disponíveis. Não se deve diminuir em qualidade o projeto, é preciso pensar que a conformação de um projeto é tão importante quanto à ideação, um ajustamento criativo trabalha com os múltiplos sentidos, que inclui a razão e a criatividade. Afinal, “pensar é pensar por conceitos, ou então por funções, ou então por sensações, e qualquer um desses pensamentos não é melhor do que o outro, ou mais plenamente, mas completamente, mais sinteticamente ‘pensamento’” (DELEUZE; GUATTARI, 1997, p. 254).

Materializar um projeto é transformar as ideias geradas e transmitidas na mente, em um estágio inicial, em signos imateriais ou imaginários e, depois, em adequações físicas, ajustamentos materializados. As ideias não são adágios materializados, são certas potencialidades, “certa forma que pode ou não ser encarnada num signo”(PEIRCE apud SANTAELLA, 2004, p. 83).

A direção de arte trabalha com a ideia de buscar signos que preencham a narrativa e que forneçam potencialidades que contribuam com a ideia do projeto. Cenografia e figurino visam a corporificação do texto através de signos, que deve ocorrer não apenas por meio de símbolos e objetos, mas também por meio de ações que estimulem ou modifiquem os hábitos dos atores, a fim de auxiliá-los ao encontro da personagem, vislumbrando a concepção de uma “realidade fictícia” propícia à cena. A equipe busca uma razoabilidade concreta, o crescimento da razão criativa na materialização.

Segundo Santaella

O mais alto grau de liberdade do humano encontra-se, portanto, na adoção deliberada desse ideal (pragmatista) e no nosso empenho ético também deliberado, na colaboração que podemos prestar, cada um de nós, para a corporificação crescente da razão criativa no mundo. Ao mesmo tempo que engloba as três categorias, o ideal pragmático, que é também o admirável estético, tem de levar em conta o autocontrole na aquisição de novos hábitos como método pelo qual o ideal pragmático pode ser atingido. Portanto, para colaborarmos no crescimento da razoabilidade, não bastam sentimentos românticos, nem bastam voluntarismos apaixonados. (2004, p. 82)

Tudo que aparece em cena, materializado, com volumes e dimensões, passa pelo crivo da equipe de arte, cada detalhe e cada arranjo visual com relevo, profundidade e contornos. Estes elementos constroem a imagem cênica e

participa da construção da uniformidade da obra e por isso é tão importante uma relação de confiança entre o diretor de arte e o diretor/realizador.

Esse trabalho de diálogo se inicia na pré-produção, quando se inicia a primeira conexão das relações técnicas e criativas para a construção da identidade de uma obra. Todo o trabalho tem início no roteiro, quando é feita uma decupagem minuciosa das definições dos espaços citados no roteiro, quantidades e características essenciais para que o trabalho aconteça.

Em seguida surgem os diálogos de caminhos visuais a serem seguidos, o diretor pode usar como exemplo filmes, obras de arte (pinturas, gravuras, fotografia), algumas referências plásticas, quanto a espaços, cores, formas, enfim, algum indicador para se dar o *start* criativo do trabalho da direção de arte, ou apenas deixá-los livres para desenvolver ele mesmo toda a visualidade do projeto. A partir disso, a equipe de direção de arte se debruça em estabelecer relações visuais com as referências e o roteiro, traduzir o diálogo e o texto em imagens a serem materializadas. Após a leitura e a decupagem do texto, o artista diretor de arte é estimulado por imagens mentais que darão o estímulo ao processo criativo.

Podemos entender que

a imagem mental corresponde à impressão que temos quando, por exemplo, lemos ou ouvimos a descrição de um lugar, a impressão de o ver quase como se lá estivéssemos. Uma representação mental é elaborada de um modo quase alucinatório e parece pedir emprestada as suas características à visão. Vê-se (JOLY, 2012, p.20).

Durante esse processo há a escolha do fio condutor e sua representação. O trabalho de combinar referências imagéticas se inicia com a construção de painéis iconográficos com todas as referências de construção de espaço e personagem, imagens que vão exemplificar paleta de cores, texturas, formas, volumes, camadas, dimensões, silhuetas, tudo se torna referência, incluindo outros trabalhos de direção de arte, filmes, recortes de cena.

A colagem é o recurso capaz de transformar a ideia em composições visuais que dêem conta de exemplificar e abrir um diálogo sobre a compreensão da imagem, um processo dedutivo e propositivo. São composições abstratas com algum grau de figuratividade que reflete imagetivamente uma proposta estética. Com recortes de materiais e imagens, as composições são misturas, um trabalho compositivo para propor uma diagramática consonante às descrições de roteiro e

alocações do diretor. Fazem parte desenhos, ilustrações, qualquer referência que exemplifica a conceituação visual dos personagens e ambiente. Após toda a pesquisa de referência, articula-se criação a técnica e inicia-se uma fase de detalhamento das possibilidades reais da proposta visual e a materialização que convenha ao roteiro. É um processo de criação em rede, antes de se materializar estreita-se o diálogo com a equipe onde se percebe a convergência e a divergência de ideias para uma adequação, adaptações técnicas de materiais ou orçamentária.

Figura 16 - Esquema gráfico elaborado pela autora - Criação em rede para direção de arte dentro do tripé estético.



Fonte: A autora, 2018

A razão criativa da materialização é algo que está permanentemente em crescimento à medida que a sensibilidade seja atraída pelo desafio da materialização. A criatividade necessita de nutrição, um alinhamento entre motivação, estudo, experiências e habilidades. A habilidade é domínio do conhecimento das técnicas disponíveis e saber como aplicá-las. Os hábitos se renovam e se reinventam graças ao amadurecimento e a autocrítica profissional em um processo evolutivo que visa dar corpo às ideias e a deixá-las razoáveis ao projeto.

4.2 A poética criativa em direção de arte

Ainda que se trabalhe coletivamente para a formatação do todo, a concepção da criação precisa passar por fases muitas vezes solitárias e individualizadas para amadurecimento e domínio da proposta. Só assim será possível a maturação de uma ideia e deste modo materializá-la.

Como já foi dito, o trabalho de criação em direção de arte permeia a técnica e a criação, o trabalho do criador em arte para uma produção cênica responde aos anseios de uma proposta, o que corresponde a sua tecnicidade, mas também suscita desenvolver suas criações dentro de seu universo, junto a seu repertório, o que satisfaz uma criação artística.

Ao iniciar o processo de ideação, etapa criativa do processo de concepção de um projeto em direção de arte, o indivíduo criador precisa compreender o todo e refletir sobre suas motivações e inferências, construir um ordenamento mental dos meandros que percorrem o diálogo com a equipe e buscar meios de realizá-lo.

Nesse processo, o artista em sua inquietação projeta suas excitações em seu ordenar íntimo com seus atravessamentos na busca de uma conformação de experiências. Tudo que afeta de alguma maneira o artista criador interfere em sua construção e desenvolvimento de ideias, afinal são suas experiências afetivas que enraízam o sujeito no mundo, o atravessando e o modificando, são as vivências que o constroem. São movimentos simbólicos que alvitram a integração do indivíduo ao meio e que assim formam a matéria da experiência afetiva, são como referências e motivações inconscientes que permanecem enigmatizadas ao sujeito e acabam por se manifestar na construção de ideias, criações e representações. As experiências afetivas se revelam nas cenas, na produção de imagens, na exibição de referências expressada corporificada, além da relação com a equipe, a criação coletiva.

São processos subjetivos do artista que agem na busca de uma poética criativa dialógica. Um modo de agir e de fazer com que tanto ele, quanto artista em trabalho individual amadureça suas próprias ideias, além de se fazer compreender por outrem. É necessário intentar que a criação seja clara, que se

busque o diálogo de forma a permitir que o outro entenda suas ideias em processo, ainda não materializadas.

Dessa maneira, o diretor de arte como artista, apto à elaboração de narrativas visuais próprias, é um artista que promove atravessamentos nas diversas linguagens, tais como, pintura, escultura, performances, instalações, moda, publicidade, fotografia, e o próprio cinema, enfim, sua função é conseguir articular saberes e conhecimentos visuais.

O profissional da direção de arte e sua equipe laboram na articulação conhecimentos a fim de desenvolver uma nova linguagem propícia à obra audiovisual. Os profissionais responsáveis pela materialização espacial de uma obra audiovisual, trabalham coletando referências, construindo e alinhando técnicas e signos visuais para a construção de uma nova composição.

Mas como podemos promover a criatividade? Talvez não existam métodos específicos para desenvolvê-la, mas alguns exercícios que sirvam como mapas que ampliem os pensamentos criativos, padrões e sistemas criativos podem ajudar. Segundo Johnson,

quanto mais abraçarmos esses padrões – em nosso hábito de trabalho e hobbies pessoais, em nossos ambientes de trabalho, no projeto de novas ferramentas (...) – mais capazes seremos de explorar nossa extraordinária capacidade de pensamento inovador (JOHNSON, 2011, p. 20).

Em uma extensa pesquisa com profissionais de artes, percebi que o *moadboard* ou pranchas iconográficas, são os meios mais utilizados para a representação criativa e o diálogo artístico entre profissionais da área. São métodos de organização visual de informações que permitem à equipe de direção de arte (cenografia e figurino) visualizar o tema e os conceitos motivacionais da obra sob diversos aspectos através de diversos elementos, são caminhos e diagramas que ilustram e sistematizam o processo criativo.

O *moadboard* consiste em uma espécie de coletânea de imagens, associadas às vezes a trechos, palavras e definições interpretativas postas sem hierarquia, mas que no encadeamento são capazes de comunicar uma ideia. São painéis gerados a partir dos conceitos levantados pelo texto e encontro da equipe, imagens agrupadas e ordenadas de acordo com critérios de seleção pré-definidos e com origens diversas. Essas montagens podem conter fotografias, obras de

arte, publicidades, composições com formas, linhas e cores conforme o desejo e a proposta de cada artista. A coleta de imagens das mais variadas procedências cria no próprio artista uma articulação e um encadeamento lógico que só faz sentido no conjunto estipulado de uma nova configuração imagética.

A imagem nesse processo de diálogo e amadurecimento de ideia do próprio artista tem um papel importante na intervenção e produção do conhecimento e do conceito da obra, a leitura de imagens possibilita uma comunicação mais emparelhada entre todos os profissionais. Essa nova produção visual permite uma compreensão mais contundente a um grupo heterogêneo como uma equipe audiovisual e cênica. E como tanto a direção de arte, quanto as artes da cena são híbridas, elas trabalham com o universo das sensações, sendo que a imagem se torna o meio mais adequado, pois “pela palavra não atingimos mais que uma pequena parte do mundo sensorial daquele a que nos dirigimos” (LÉVY, 1998, p.29). As imagens são representações gráficas ou verbais de algo que existe ou poderia existir, são representações de alguma coisa por associações ou analogias.

O processo criativo da direção de arte é uma varredura em busca de novas informações para uni-las a um repertório visual próprio do conhecimento adquirido do profissional para que se busquem conexões com a linguagem do diretor e do roteiro: produzir em direção de arte é entregar-se à bricolagem.

A construção visual do diretor de arte é baseada no seu repertório visual, é sua construção de referências e conhecimentos adquiridos durante a vida: experiências, leituras, observações, estudos e aprendizados que de maneira diversa são formadoras da qualidade técnica e principalmente artística desse profissional. Conhecimentos acadêmicos ou empíricos formam a competência e a eficiência de um diretor de arte. A criatividade não é um dado qualitativo ou quantitativo, o desenvolvimento criativo está relacionado com sua capacidade de compreensão subjetiva e objetiva da realidade, cada indivíduo carrega seus dados culturais, suas experiências vividas e sua contextualização social e regional. A potência criativa não vive de compartimentos estanques, ela é instável, e nutrida pela cultura e pelo estudo. Gianni Rato, no livro *Antitratado de cenografia* explica da seguinte maneira:

A cultura é indispensável, a erudição menos. A erudição pode ser alimentada por uma boa leitura de textos específicos; a cultura é resultante da informação assimilada que, junto com tudo o que a genética nos dá como herança, produz novas relações, novos encadeamentos, uma criatividade que não necessita ser totalmente original, mas que, através da interpretação da própria informação herdada, pode levar a resultados positivamente imprevisíveis. (p. 37)

São combinações de fatores que proporcionam o gesto e o ato criativo do profissional de direção de arte.

O repertório criativo pode ser considerado como um fruto da estrutura cultural, política e social ao qual o indivíduo está inserido ou se origina, ou ainda uma associação de ambos, uma espécie de bagagem acumulada. O repertório pode ser definido como um conjunto de *formas* de ação, um aglomerado de *instrumentos* para realização de interesses, sem significado em si mesmo (TILLY, 1993). São *iniciativas* compartilhadas, formas *de pensar*, preferências, valores ou crenças, condicionamentos sociais, comportamentos e associações de rotinas, sendo, desta forma, uma linguagem, estrutural e estruturante.

Como um conhecimento social sedimentado, estruturado através de memórias e relações sociais, o repertório consiste em ações amalgamadas em padrões conhecidos e recorrentes, mas só é revelado quando compartilhado e ativado pelo uso. Tilly define da seguinte maneira:

A palavra repertório identifica um *conjunto limitado de rotinas* que são *aprendidas*, compartilhadas e postas em ação por meio de um processo relativamente deliberado de escolha. Repertórios são criações culturais aprendidas, mas eles não descendem de filosofia abstrata ou tomam forma como resultado da propaganda política; eles emergem da luta. [...] Em qualquer ponto particular da história, contudo, elas [as pessoas] aprendem apenas um pequeno número de maneiras alternativas de agir coletivamente (Tilly, 1995, p. 26 - grifo meu).

São essas rotinas complexas que alimentam o trabalho criativo e permitem o diálogo da construção visual com o processo de colagem de informações e referências visuais. A mensagem visual pode ser elaborada por signos icônicos que dão a impressão de semelhança com a realidade, baseando-se na analogia perceptiva e a códigos de representação herdados pela tradição de representação, e com os signos plásticos, que correspondem aos elementos da imagem como a cor, as formas, a composição e a textura (JOLY, 2012).

Figura 17 – Esquema gráfico realizado pela autora – repertório criativo



Fonte: A autora, 2018.

O profissional da arte, seja cenógrafo, figurinista, caracterizador, ou profissional de efeitos especiais, é um colaborador que coloca à disposição da obra toda a sua cultura, personalidade e criatividade. A materialização estética disponibilizar a técnica e a criatividade do indivíduo empregando-a a serviço de uma dramaturgia. Técnicas determinam os meios de realização e se põem a mercê da criatividade para que uma proposta não se resuma a virtuosismos estéreis. É mais importante servir a uma proposta estética dramática do que a representações de um texto, um roteiro, com imposições históricas, de dimensões espaciais, e representações miméticas, é preciso apreender a essência da representação. Saber separar e adaptar conceitos artísticos, representações históricas, e preocupar-se especificamente em desenvolver ambientes servis e contextualizados a proposta. É preciso saber construir relações e paralelos de conhecimentos das mais variadas origens, um diretor de arte constrói seu repertório criativo unindo cultura, experiências e estudo, com noções de sociologia, psicologia, história das civilizações e das artes, além de política, artes plásticas, cênicas, moda, entre outros, devendo ainda ser dedicado como pesquisador, artesão, artista visual e plástico, pois para construir, representar, flagrar, delinear e desenvolver uma realidade ficcional ou não, em dimensão e tridimensionalidade, todos os domínios de ação e conhecimento serão intimamente frequentadas e intensamente conectadas. O sujeito apreende sua subjetividade no convívio e nas relações sociais e com o lugar que habita, do mesmo modo que acumula suas referências através de sua vivência e não a partir de um conhecimento imóvel.

É através do exercício de transfigurar texto em signos que o pensamento sai de sua imobilidade e percorre uma idealização criativa para além de um estado natural de reprodução automática e a construção do óbvio. Uma expansão do

pensamento em busca de intercessões entre intenções do artista diretor de arte, texto e proposta de equipe. Para que se estabeleça o diálogo em equipe, é necessário um estabelecimento criativo individual, que percorre muitas vezes estruturas subjetivas do pensamento, representando valores individuais enriquecidos pela pesquisa e também pela exploração cultural do sujeito. A subjetividade do indivíduo é constituída através de sua própria história e de sua época vigente, a produção de subjetividade sempre será múltipla e heterogênea, o processo de criação coletiva permite acessar e atravessar essas subjetividades, pois

dever-se-á admitir que cada indivíduo, cada grupo social veicula seu próprio sistema de modelização da subjetividade, quer dizer, uma certa cartografia feita de demarcações cognitivas, mas também míticas, rituais, sintomatológicas, a partir da qual ele [indivíduo] se posiciona em relação aos seus afetos (GUATARRI, 1992, p.22)

A produção criativa em direção de arte seria como uma construção não só do sujeito individual, mas de todo sistema gerido pelo tripé estético.

O processo criativo, por sua vez, se baseia em explorar a história, a cultura e o mundo. Gerir novas ideias com base nas realidades que nos rodeiam. Cada projeto parte de fundamentos próprios, o gênero do filme e a abordagem do roteiro serão sempre determinantes e o ponto de partida para toda a criação.

Nessa criação em rede, destacamos como principal característica a ideia de incompletude, pois se trata de um sistema aberto. Ele desponta a partir de um estado incipiente, nebuloso e caminha em direção a uma meta, a um ideal (SALLES, 2017). Um ideal que vai se esclarecendo durante o processo, ao longo do caminho elucida-se e define-se. Ou seja, é o processo contínuo da busca por uma meta que o projeto ganha nitidez e consistência.

4.3 A construção da visualidade

Quando um cenógrafo, figurinista ou diretor de arte senta para desenvolver um projeto, existe uma tendência instintiva de organizar e elaborar todas suas referências a fim de produzir algo satisfatório e compreensível ao restante da

equipe. Essa busca por signos da representação e da comunicação pode ser compreendida como um processo natural da criação, com base na semiótica de Charles Peirce, pois é um procedimento que conduz à origem de um signo e o signo só se completa ao ser interpretado pelo interpretante.

Tanto a criação, quanto a materialização em si da direção de arte funcionam como um processo de colagem, tal qual nas artes plásticas. A colagem, segundo Renato Cohen, “seria a justaposição (...) de imagens não originalmente próximas, obtidas através da seleção e picagem de imagens encontradas, ao acaso, em diversas fontes” (COHEN, 1989, p 60). Surgida no século XX, a arte da colagem desempenhou papel essencial na construção de novas linguagens e formas de expressões, ela é capaz de abordar construções imagéticas subjetivas, figurativas, culturais, sendo construções plásticas elaboradas capazes de revelar composições de cena. Verdadeiras *mise en scènes* demonstradas e sinalizadas durante o processo criativo da direção de arte.

Não há uma técnica de cânones formais em processos criativos, mas pra desempenhar a função de compor espaços, “a técnica da colagem, assim como pretendia o cubismo, evoca, sobretudo, os tipos de construção que a consciência faz nas tentativas de apreensão da realidade. Isso não ocorre só no plano individual, mas também na instância coletiva”. (HERMES, 2006, p. 119).

O desenvolvimento da colagem se dá em duas etapas. A primeira é a separação, e depois a reunião desses fragmentos para ter um resultado visual e de informação diferente, unir a partes fragmentadas para produzir um novo elemento. É preciso perceber que a associação de imagens produzem conceitos diferentes de seus originais, é um processo relacional das informações visuais.

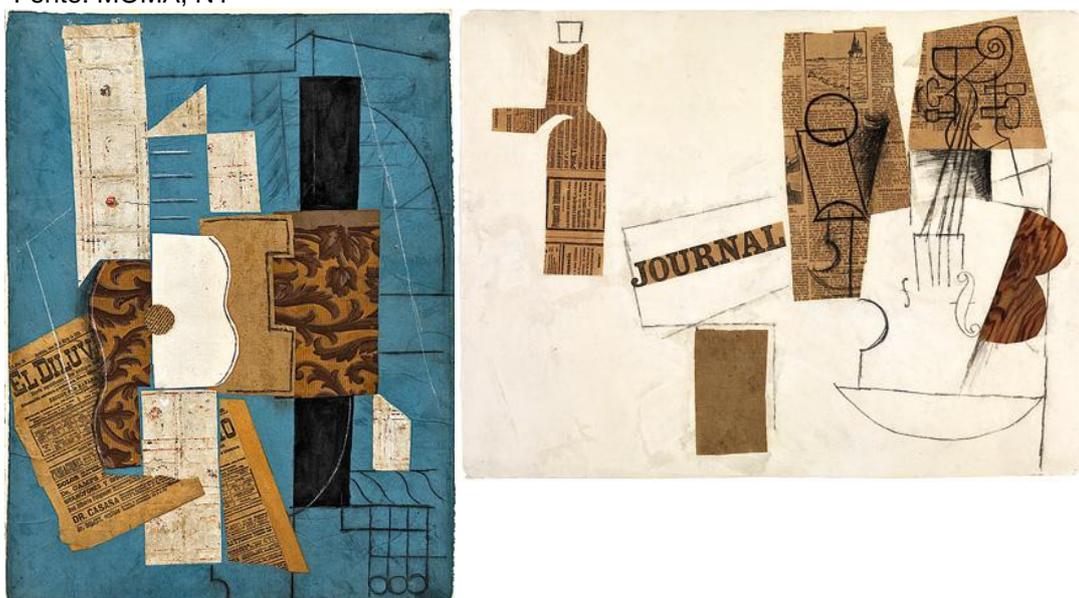
A partir de imagens já existentes coletadas e devidamente agrupadas, o sujeito passa a uni-las, incorporando umas as outras, construindo novos sentidos. Esse processo permite uma infinidade de recursos e propõe a associação de variados elementos em busca de uma relativização dos sentidos e conceitos, na busca de uma representação estética e plástica reconhecida, fragmentos de objetos são atrelados para rescindir as fronteiras de classes previamente reconhecidas, textos, poesias, fotografias, tintas são introduzidas em busca de uma composição concisa a proposta visual.

Picasso e Braque por volta de 1911 já apresentavam esse tipo de representação na fase “analítica” do cubismo, ou final primeira fase do movimento artístico, ainda que fosse a busca de representações figurativas, existia uma junção de elementos diversos que fossem capazes de vincular a mensagem que abrangesse determinado universo, como na série *Guitarras*, 1912. A colagem

ao utilizar materiais desprezados pelos defensores da arte pura – recortes de jornal sobre acontecimentos sociopolíticos contemporâneos, ficção romântica serializada, anúncios (...) acaba por tornar instáveis os limites convencionais entre ‘arte’ e ‘cultura de massa’ (FABRIS, 2011, p. 126).

A colagem cubista possuía um quê de crítica às Belas Artes, ao apresentar sobreposições de planos simples e abandonando as premissas Renascentistas como perspectiva, planos, fundo e composições equilibradas. Ainda que em um percurso baseado na desconstrução de figuras e objetos, a colagem se apropria da heterogeneidade dos elementos, os decodificam metodicamente e os reagrupam. Ao fazer uso de materiais e elementos não somente pictóricos como papel-jornal, mas também areia, linhas etc., a colagem rompe com a relação estritamente ótica da obra, e percorre também o viés do “tátil”.

Figura 18 – Composição das obras de Pablo Picasso: *Guitar* de 1913, colagem feita com materiais do cotidiano e *Violin, glass, newspaper, bottle* de 1912-1913.
Fonte: MOMA, NY



Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/246923992085815941/>, 2018.

Com o passar dos anos, a arte da colagem ganha representações cada vez mais complexas e passa a atingir outros patamares da representação. Tal como a

colagem, a fotomontagem, é um procedimento que faz uma composição artística através de imagens e fotografias pré-existentes recortadas e reunidas criando uma estética resultante dessa união, ambas refletiram como uma possibilidade crítica e de diálogo entre a percepção da vida cotidiana. As vanguardas do início do século XX

havia introduzido no interior da matéria pictórica e escultórica materiais heterogêneos, provenientes do universo industrial e da sociedade de massa, dando vida à colagem e à escultura polimaterica. O princípio polimaterico, graças ao qual são negados os materiais tradicionais da arte, a fim de nela introduzir a realidade – quer como ponte entre a dimensão estética e o mundo tecnológico, quer como abertura de novos caminhos expressivos – pode ser colocado na base da ideia da colagem e do *assemblage* (FABRIS, 2011, p. 123).

Raoul Hausmann, em 1920, utilizou-se da técnica e ainda incorporou a nova realidade tecnológica cotidiana às criações artísticas, a partir de fotografias e trechos de jornais, pedaços de revistas, fragmentos de fotografias e imagens. As fotomontagens dadaístas, segundo Dubois, “desempenhou um papel importante nessa lógica da colagem e da mistura polifônica dos materiais e dos signos.” (2012, p. 78).

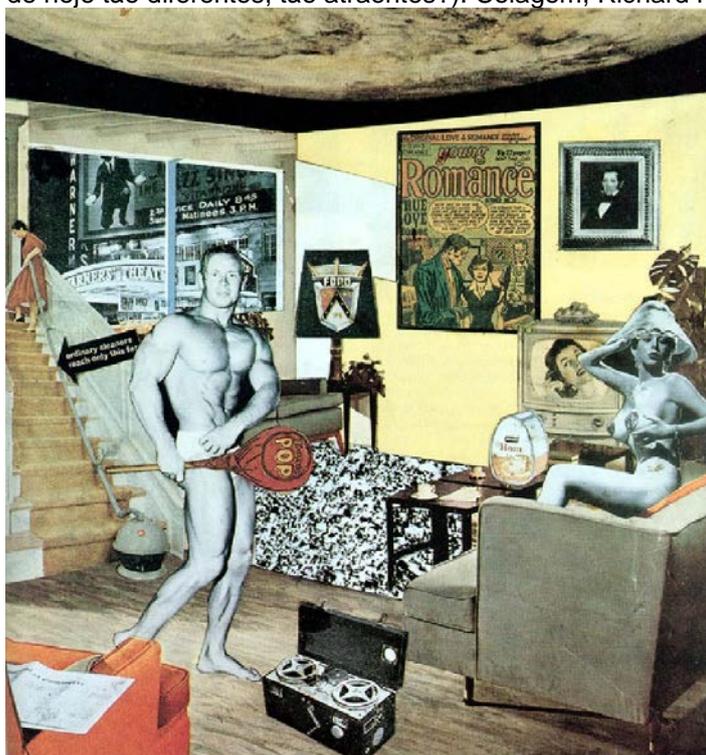
Figura 19 - Composição com duas obras de Raoul Hausmann, 1920. Fotomontagens/colagens dadaístas



Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/546483736023663882/?lp=true>, 2018

Em 1956, a experiência da colagem que nunca foi esquecida, volta a ganhar notoriedade, agora construindo narrativas críticas através das imagens, Richard Hamilton realiza *O que exatamente torna os lares de hoje tão diferentes, tão atraentes?*, a obra foi de extrema importância para a arte, pois foi capaz de questionar todo o comportamento de uma sociedade em uma única produção, mobilizou informações de consumo e da cultura de massa. A obra apresenta uma cena da vida cotidiana doméstica construída com anúncios deslocados de seus contextos originais, recortes de revistas, agrupados de maneira a revelar a objetificação da vida moderna. Ainda que os recortes guardem resíduos de seus lugares originais, revelam uma nova informação.

Figura 20 –Just what is it that makes today’s homes so different, so appealing? (O que será que torna os lares de hoje tão diferentes, tão atraentes?). Colagem, Richard Hamilton, 1956.



Fonte: <http://www.acervosvirtuais.com.br>, 2018

Para Marjorie Perloff, esse é um processo comum da contemporaneidade: “em poucos anos, a colagem e os seus cognatos – montagem, construção, *assemblage* – estavam exercendo um papel central tanto nas artes verbais quanto nas visuais” (1993, p. 99).

O artista diretor de arte busca a captação tanto de objeto e elementos para a materialização, quantos elementos de representações visuais, em imagens para

composições iconográficas para o processo. Podemos destacar alguns exemplos como o relatado por Elizabeth Filipeck (2017), no artigo “A utilização de pranchas iconográficas na criação de figurinos de época para a Teledramaturgia”. Neste artigo, Beth, figurinista da Rede Globo, destaca suas próprias experiências como figurinista na produção de pranchas iconográficas, as chamadas colagens de referência, seu relato de caso se refere na transição de metodologia visual para comunicação com direção e equipe da obra. De início, seu processo se baseava no desenho para a construção de croquis que deviam ser aprovados pelo diretor, como ocorreu no processo de criação da minissérie *Primo Basílio* (1988), com direção de Daniel Filho:

Durante a produção de *Primo Basílio*, Carlos Gil (1913-2009), responsável pelo setor de costura e confecção da TV Globo, sugeriu que o diretor da teledramaturgia, Daniel Filho, aprovasse cada desenho de figurino antes de entrar em produção. Assim evitaríamos questionamentos posteriores sobre a adequação e a pertinência do modelo desenvolvido para a personagem. O processo de aprovação era quase um julgamento de *gosto*. Os aprovados recebiam a assinatura de Daniel Filho (FILIPECKI, 2017, p. 150) .

Figura 21 - Desenhos em pastel do figurino de Primo Basílio.



Fonte: Dobras, 2017.

O processo de elaboração de croqui, seja de figurino ou em cenografia, é um processo lento, trabalhoso e dúbio enquanto recurso de comunicação, pois ele funciona sobre uma falsa precisão tanto para o figurinista, quanto para o diretor. Para ambos, é limitante a comunicação, ao figurinista se limita em uma proposição muito específica da forma e da cor, que pode não representar o real, de início por se tratar de materiais diferentes e os materializados não serem compatíveis com a percepção do diretor no momento da aprovação ou os materiais realmente não serem encontrados. Dessa maneira, segundo Filipecki, as pranchas de colagens nasceram “como um dispositivo de comunicação visual utilizado para facilitar o diálogo entre a equipe de figurinistas e as demais equipes envolvidas na produção” (FILIPECKI, 2017).

A comunicação visual através das colagens, segundo a autora, “ocorre a partir de uma polissemia de interpretações das imagens” e

Figura 23 - A dança de Isabel na segunda fase, já como artista famosa no exterior.



Fonte: Dobras, 2017.

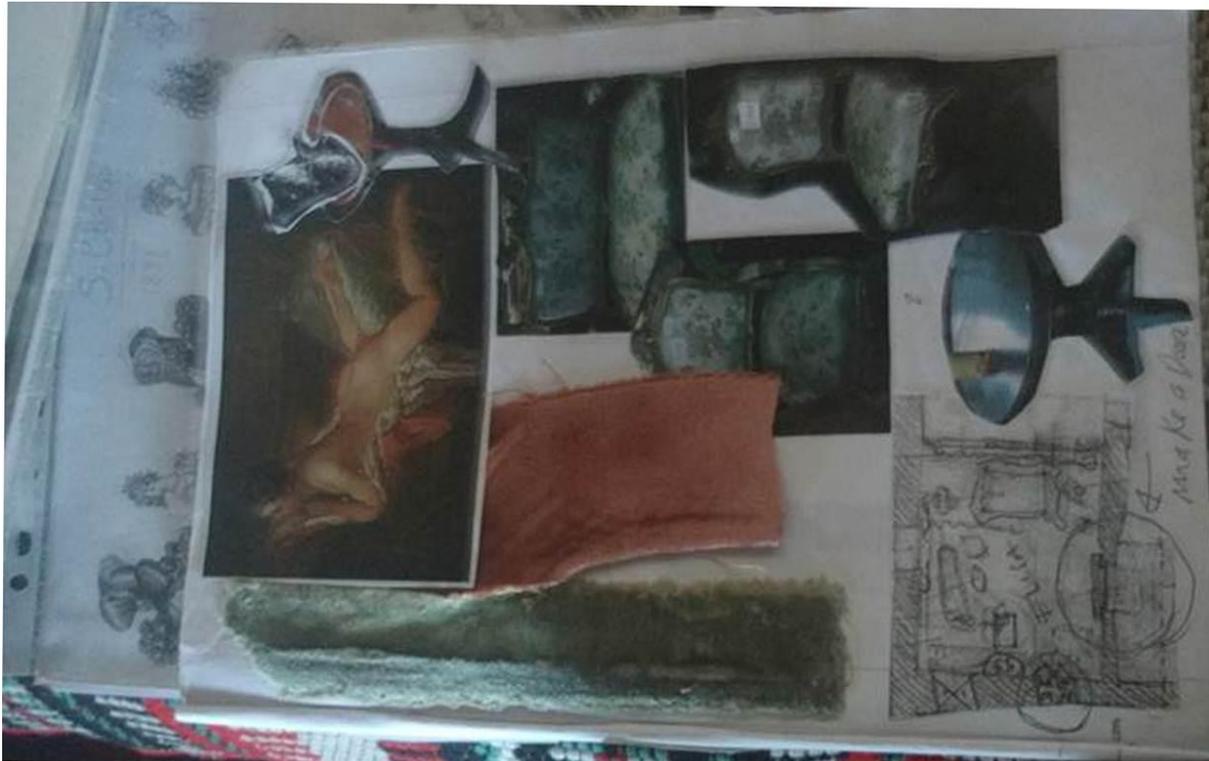
Um processo muito semelhante de criação e construção em direção de arte eu descobri em entrevistas durante o Doutorado Sanduiche em Portugal, em entrevista a Isabel Branco, na casa da própria diretora de arte e figurinista, me deparei com com inúmeros registros de processos de colagens, verdadeiros dossiês de trabalhos espalhados por estantes. Eram vários cadernos com anotações, contas, desenhos, e colagens e muitas referências iconográficas, os quais continham recortes de revistas, jornais, cópias de livros, elementos capazes de revelar toda a gênese de uma obra, além de apontamentos de períodos históricos, experiência de cores, fotos de atores em provas de roupas.

Figura 24 - Composição de fotografias de registros dos cadernos de processo de criação de Isabel Branco.



Fonte: Acervo pessoal, 2017

Figura 25 - Composição de fotografias de registros dos cadernos de processo de criação de Isabel Branco.



Fonte: Acervo Pessoal, 2017

Figura 26 - Composição de fotografias de registros dos cadernos de processo de criação de Isabel Branco



Fonte: Acervo Pessoal, 2017.

São dossiês reveladores de toda a gênese do processo criativo da artista, mas tidos pela própria artista como um material de ateliê que “apenas” consiste em uma organização de trabalho. Contudo, de fato, são capazes de revelar todo o repertório, estudo, pesquisa, ideias, além de seu método de trabalho.

Todos os livros são muito bem guardados e revisitados sempre que necessários, não são peças esquecidas, são obras em demanda contínua do pensamento.

O livro de artista revela percurso, inspirações e a relação do artista com o mundo, pois as imagens criadas não são derivações e nem ilustram um trabalho, são meios ativos de um processo de pensamento. O criador sofre um processo de sedução por suas próprias ideias, e a elaboração da criação é evolutiva e acumulativa. O artista atrai-se e dedica-se a transformar ideias em obras concretas. Um produzir que se assemelha ao do artista plástico, mas não finda aí, este é apenas o meio do processo, a equipe de direção de arte é um misto de

artistas plásticos com projetistas, que além de vivenciar seu momento de criação, precisa saber projetar, resolver estruturas, adequar criação e inspiração a orçamentos.

Essas colagens e os livros que não possuem formato específico são processos de criação reveladoras da prática do artista, são percursos de trajetórias criativas referenciais.

No filme *Os Maias* de João Botelho, a diretora de arte Silvia Grabowski e a chefe de guarda roupa¹² Tania Franco construíram um enorme dossiê, que incluía fichário e pasta, os quais possuem todo o percurso do filme, da decupagem a anotações de *raccórs*, com muitas pesquisas.

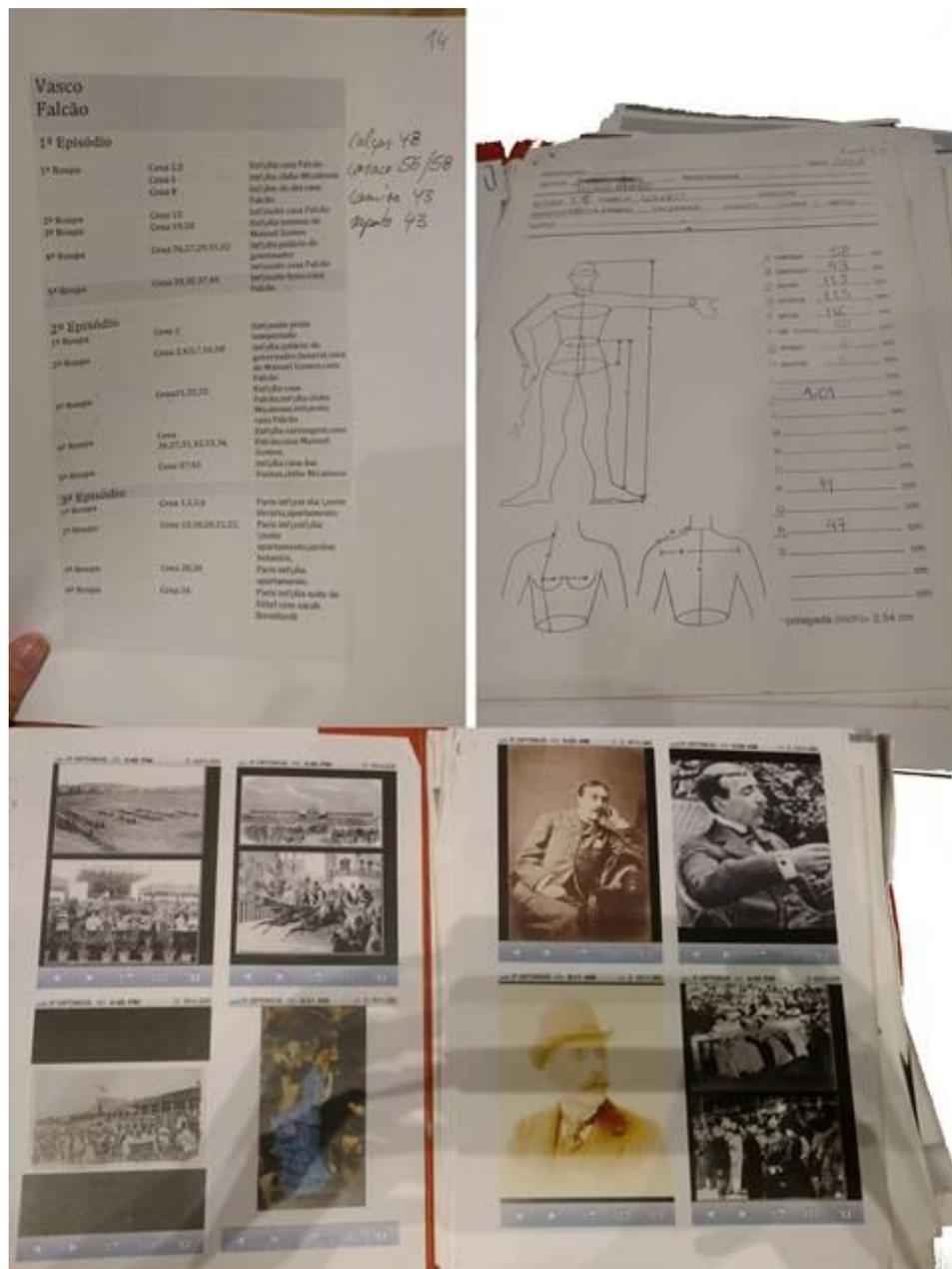
Figura 27 - Registro fotográfico do material de processo de criação do filme *Os Maias* cedido pela figurinista Tânia Franco.



Fonte: Acervo: Pessoal, 2017.

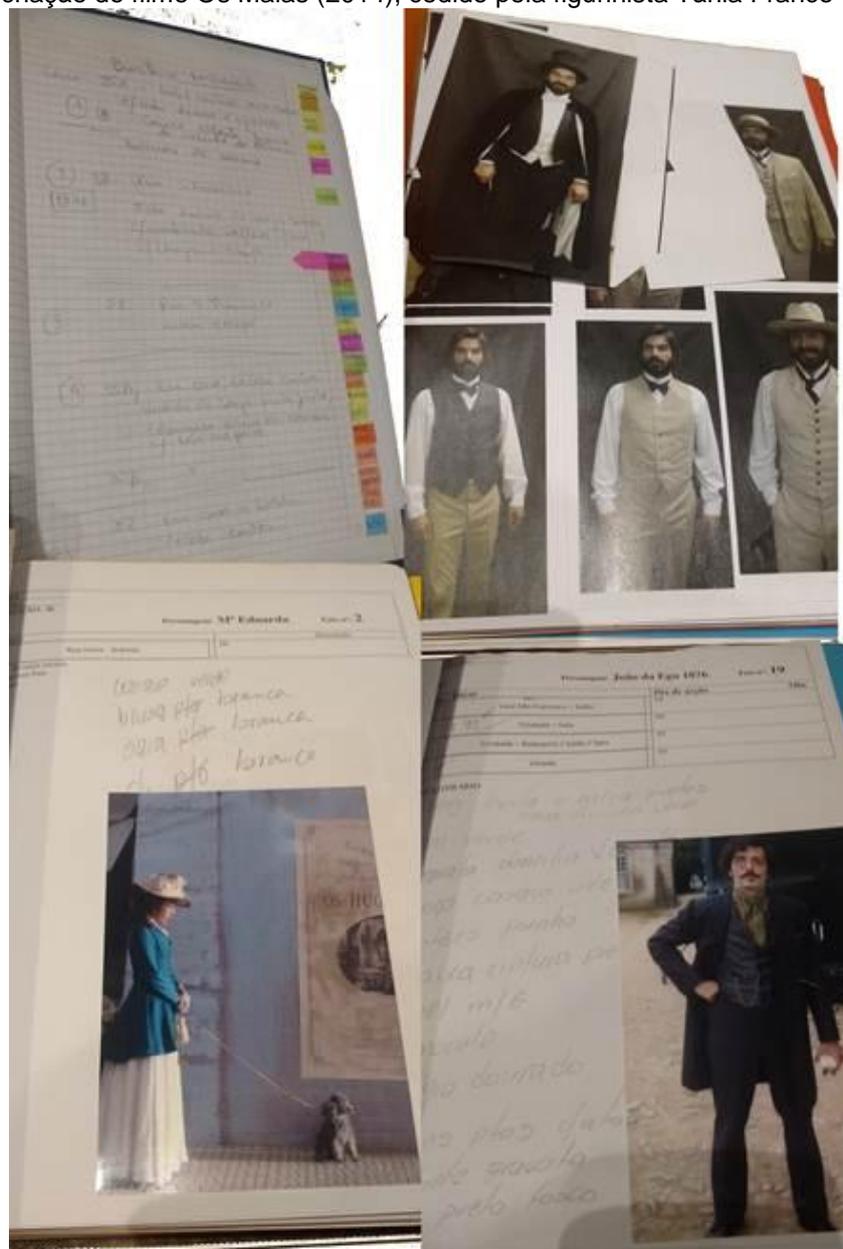
¹² Seria o equivalente a primeira assistente de figurino no Brasil, a pessoa que trabalha diretamente com a figurinista desde o processo criativo, como diretora de arte, Silvia Grabowski também assina os figurinos.

Figura 28 – Composição de registro fotográfico do material produzido no processo de criação do filme *Os Maías* (2014), cedido pela figurinista Tânia Franco



Fonte: Acervo Pessoal, 2017

Figura 29 - Composição de registro fotográfico do material produzido no processo de criação do filme Os Maias (2014), cedido pela figurinista Tânia Franco



Fonte: Acervo Pessoal, 2017

Todo esse material faz parte do desenvolvimento criativo e cada profissional possui sua maneira de alcançar a inspiração e seu artifício para estabelecer tanto a comunicação com o restante da equipe, quanto seu próprio amadurecimento de criação e materialização da obra. Esses livros de artistas são gêneses da criação e da construção poética em direção de arte. A poética pode ser entendida como um aparato regimental de investigação dos signos na composição artística. Segundo Pareyson,

A poética é programa de arte, declarado num manifesto, numa retórica ou mesmo implícito no próprio exercício da atividade artística; ela traduz

em termos normativos e operativos um determinado gosto, que, por sua vez, é toda a espiritualidade de uma pessoa ou de uma época projetada no campo da arte (1997, p. 11).

Como aponta Vygotsky, a imaginação criadora é motivada pela capacidade de fantasiar a realidade, pois “o indivíduo irá criar segundo a sua capacidade de imaginar e fantasiar com base numa série de fatores, entre eles, a experiência acumulada, enquanto um produto de sua época e seu ambiente” (1982, p. 31-32).

Contudo, a construção de conhecimento que a organização de dossiês, os vistos produz e/ou fortalece a imaginação e propõem embasamentos e fomentam a obra fílmica promovendo elaborações ambientais, das personagens e dos espaços. São obras que surgem do processo, são signos diversos destacados que compõem o espaço-tempo por meio da criação, exprimem as ideias e as impulsionam à materialização.

A análise desse material de processo do artista é chamada de Crítica Genética, formulada, no Brasil, por Cecília de Almeida Salles (2011). Matéria recente de estudo do percurso de trabalho, nas artes plásticas já foi alçado à obra de arte com os Livros de Artistas, que apesar de existirem desde o século XIV-XVI com os “Cadernos” de Leonardo Da Vinci (1452-1519), passando por Eugene Delacroix, com seus “Cadernos de viagem ao Marrocos” (1832) e Marcel Duchamp com sua “Caixa”, de 1914, esses materiais ganharam notoriedade nas artes em meados do século XX, com os registros de experiências da geração 1960.

4.4 A pintura como impulso criativo do diálogo

A relação do cinema com a pintura já foi discutida inúmeras vezes a partir dos mais variados vieses. Eisenstein, por exemplo, comparou a descrição feita por Leonardo Da Vinci em *Dilúvio* a um roteiro cinematográfico (1990, p.24), pela

minuciosidade que o pintor foi capaz de descrever a cena¹³. O “roteiro de filmagem” nas palavras do autor em “O sentido do filme” (Idem, p.13-50), era carregado de sensações, com encadeamentos e composições muito bem elaborados. O próprio Eisenstein se referia a El Greco como cineasta¹⁴, o autor acreditava que o pintor espanhol seria o pioneiro do princípio da montagem cinematográfica – “o nervo do cinema” (Idem, p.52). Para Eisenstein, El Greco manifestava na pintura características que viriam posteriormente a serem adotadas pelo cinema, como escreveu no artigo “El Greco e o cinema”. No texto, Eisenstein tece considerações sobre composições de plano, enquadramentos, cor e montagem.

Aumont compara o cinema e a pintura de várias maneiras, através do ponto de vista, da composição, do aspecto verdadeiramente pictural e plástico existente nas duas artes. Para o autor, a narrativa é o que separa as artes, pintura e cinema: “A narrativa é esse ponto crucial em que a pintura e o cinema parecem irremediavelmente separados, menos pelo movimento (...) do que pelo tempo” (AUMONT, 2004, p.139). Mas tanto para Aumont, quanto para Eisenstein, o espaço as aproxima:

Eu reclamava para a pintura o direito de ser tratada como uma arte do tempo. Trata-se simplesmente, agora, de considerar o cinema como uma arte do espaço. A postulação não é nova, nós a encontramos em Eisenstein – onde encontramos tudo (...). Ela não deixa de ser uma ideia que vai ainda um pouco de encontro aos lugares-comuns. Ela me interessa aqui menos pelo prazer de transformar os paradoxos em evidências do que pela esperança de descobrir nela um ponto de contato suplementar entre pintura e o cinema (AUMONT, 2004, p.141).

De um modo geral e como denominador comum, a pintura e o cinema se encontram nas possibilidades dialéticas entre ambas que se desenvolve sob diversos ângulos, mas o que abre grande espaço para a pintura como propulsora

¹³ Que se veja o ar escuro, nebuloso, açotado pelo ímpeto de ventos contrários entrelaçados com a chuva incessante e o granizo, carregando para lá e para cá uma vasta rede de galhos de árvores quebrados, misturados com um número infinito de folhas. Que se vejam, em torno, árvores antigas desenraizadas e feitas em pedaços pela fúria dos ventos. Deve-se mostrar como fragmentos de montanhas, arrancados pelas torrentes impetuosas, precipitam-se nessas mesmas torrentes e obstruem os vales, até que os rios bloqueados transbordam e cobrem as vastas planícies e seus habitantes (...).(EISENSTEIN,1990, p. 24).

¹⁴ “é interessante notar que a luz ‘a la Rembrandt’ é introduzida nas artes plásticas muito antes de seu próprio nascimento, em 1606, pelo *cineasta* espanhol El Greco” (PALENCIA, Oscar; ILLÁN, Antonio. El Greco y el cine) - Disponível em <<http://www.abc.es/20110924/local-toledo/abci-greco-cine-201109232008.html>>. Acesso em 10 de julho de 2018

da criação cinematográfica é a sinestesia que a pintura promove, assim como o cinema.

Os recursos utilizados na pintura, a construção da forma, a cor, a composição, se suplementam como transmissores de informações, sensações e sentidos, sendo capazes de transmitir uma acepção e uma experiência estética. São como conexões plásticas e conceituais que constituem a edificação de um diálogo estético que aproxima a pintura e o cinema.

Em que consiste o efeito dinâmico de uma pintura? O olho segue a direção de um elemento da pintura. Retém uma impressão visual, que então colide com a impressão derivada do movimento de seguir a direção de um segundo elemento. O conflito dessas direções forma o efeito dinâmico da apreensão do conjunto (EISENSTEIN, 2002b, p.53).

Dessa maneira, o cinema como uma arte coletiva, precisa estreitar diálogos entre toda a equipe, essa aproximação de fazeres, não se limita apenas a tecnicidade da análise de textos, adequações de custos, mas principalmente entender as referências visuais. O comunicar para se adequarem uns aos outros é uma tarefa delicada que alinha o pensamento objetivo e o subjetivo. Com o objetivo, apreendemos aquilo que pode ser descrito em poucas palavras, de fácil apreensão, enquanto o subjetivo transita por questões sensíveis, percepções e sensações.

A experiência da percepção nos repõe em presença do momento em que se constituem para nós as coisas, as verdades, os bens, que ela nos entrega um *logos* em estado nascente, que ela nos ensina, para além de todo dogmatismo, as condições verdadeiras da objetividade [...] Não se trata de reduzir o saber humano ao sentir, mas de assistir ao nascimento desse saber, de torná-lo para nós tão sensível quanto o sensível, de reconquistar a consciência da racionalidade. (MERLEAU-PONTY, 1994, p. 67-68.)

Explicar ideias artísticas, conceitos e proposições de forma a servirem de guia visual de uma obra, é tarefa complexa a todos os artistas, atores, diretores de arte e fotógrafos. Dessa maneira, é necessário criar recursos que permitam esse diálogo, e nas artes visuais, como tratamos neste trabalho, construir seu próprio repertório imagético e recorrer a essas próprias imagens, é fundamental para se aplicar uma comunicação coesa a todos os elementos da equipe. Essa experiência da percepção unívoca é fundamental para a coerência e para as unidades estética e atmosférica tão desejada em uma obra:

Muitas vezes esse recurso é encontrado na pintura. A pintura permite comunicação e inspiração, pois alinha formas, cores, iluminação, retrata climas, atmosferas, texturas. Além disso, a pintura ainda pode conter referências históricas, constituições sociais, culturais e religiosas; e por meio dela podemos estudar e conhecer estruturas corporais, relações sociais. Modos de ser e vestir de uma época na completude de uma pintura também que se compreendem ângulos, incidências de luz e projeções de sombra. “A pintura serve para imaginar. Durante séculos serviu para definir os contornos da representação concreta de uma dada ordem do mundo, dando-lhe uma imagem. Ou seja, imaginando-a” (ALMEIDA, 2002, p. 73).

Essa experiência discursiva através da arte abre perspectivas para compreensão do mundo visual que se propõem em uma obra. Com dimensão poética, a pintura possibilita a experiência e gera um movimento de transformação para reestruturar uma adequação a uma proposta visual preliminar, o quadro surge como um guia referência, pois criar e perceber subjetividades são indissociáveis. A compreensão coletiva gerada pelo diálogo estético através da obra de arte é dada pelo estímulo estético proposto por alguém da equipe. No filme *Os Maias* – cenas da vida Romântica, João Botelho utilizou-se de uma obra de arte como propulsora da criação estética. O realizador entregou uma imagem como referência do universo que desejava criar¹⁵. O eleito foi um quadro do pintor português José Malhoa, uma pintura a óleo sobre tela (150 cm de altura e 183 cm de largura) de 1910.

Figura 30 – *O Fado* (1910), José Malhoa, pintura a óleo sobre tela
Primeira imagem (Esq.) é uma fotografia do material de criação em figurino para *Os Maias* (2014).



Fonte: Acervo Pessoal, 2017 e <<https://santhatela.com.br/jose-malhoa/malhoa-o-fado/>> , 2017

¹⁵ Referência entregue pela responsável pelos figurino do próprio filme, Tânia Franco.

Com a referência fica um tanto nítido o desalinho e a presença do bordô nas vestimentas do filme, o excesso de brilho nos cetins aparentemente amarrotados pelas dobras geradas pelos movimentos dos corpos e pela incidência da luz, que geram sombras que dão o aspecto de desleixo. Composições despojadas um tanto subversivas para um período marcado pelo alinhamento do traje como o século XIX, excessivamente registrado pela elegância dos Dândis.

Figura 31 - Fotograma do filme *Os Maias* (2014). A utilização do cetim, os amassados, a incidência da luz e a construção dos Dândis.



Fonte: Filme *Os Maias*, 2014

Através das pinturas é possível compreender as subjetividades desejadas a uma obra, o próprio realizador em entrevista¹⁶ afirma que busca nas pinturas a inspiração para sua obra.

A pintura é o estímulo criativo ao diálogo, o impulso é a condição prévia para uma desestabilização, é a retirada da zona de conforto do indivíduo, servindo como uma motivação ao processo de ideação.

Além de guia conceitual estético, uma pintura pode ser também a fonte de pesquisa em indumentária. Ela revela composições de trajes, cores, texturas, comportamento e postura. Também a pintura pode ser uma inspiração.

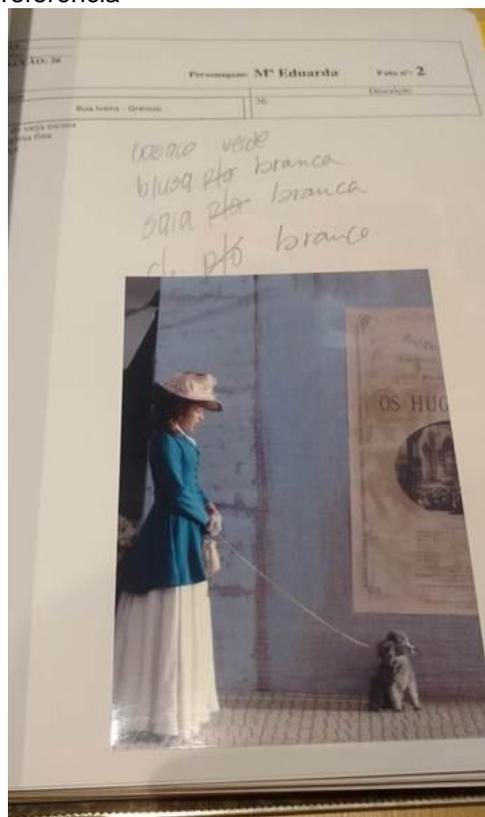
¹⁶ Entrevista concedida durante o período do doutoramento sanduiche (CAPES/PDSE) em junho de 2017.

Figura 32 - Fotografia de parte do material de pesquisa de figurino da obra *Os Maias* de João Botelho. A construção do figurino inspirada pela pintura.



Fonte: Acervo Pessoal, 2017.

Figura 33 - Fotografia de parte do material de pesquisa de figurino da obra *Os Maias* de João Botelho. A utilização da pintura como referência



Fonte: Acervo Pessoal, 2018

Uma pintura além de contribuir com os estudos da história da forma e com a busca da silhueta de época, das cores, da luminosidade, pode também ser referência para a construção de um personagem através da postura, atitudes e hábitos que são retratados.

Em entrevista aos extras do DVD *Os Maias* (2001, Rede Globo), Fábio Assunção relata sua dificuldade para elaborar e entender o personagem Carlos Eduardo da Maia que, segundo ele, só obteve a compreensão de quem seria esse personagem, como o comporia quando, visitou o *Museu D' Orsay* em Paris, e se deixou envolver pelas pinturas dos *Dândis*¹⁷ do século XIX.

¹⁷ Baudrillard definia os dândis como: "C'est avant tout le besoin ardent de se faire une originalité, contenu dans les limites extérieures des convenances. C'est une espèce de culte de soi-même, qui peut survivre à la recherche du bonheur à trouver dans autrui, dans la femme, par exemple ; qui peut survivre même à tout ce qu'on appelle les illusions. C'est le plaisir d'étonner et la satisfaction - orgueilleuse de ne jamais être étonné. Un dandy peut être un homme blasé, peut être un homme souffrant ; mais, dans ce dernier cas, il sourira"(1976, p. 710).

Figura 34 - James Tissot (1836-1902), *El Círculo de la rue Royale*, 1868.



Fonte: Site Musée d'Orsay, 2018

As referências pictóricas também aparecem nas composições cênicas propostas por João Botelho e por Luiz Fernando Carvalho, percebemos nas cenas arranjos típicos das pinturas do século XIX, como a de James Tissot (Figura 34). Rapazes vaidosos ligeiramente enfileirados posando como se fosse uma cena desprestigiada, mas milimetricamente calculado para que todos fossem notados, impecavelmente trajados.

Figura 35 – Composição de fotogramas, à esquerda *Os Maias*(2014) e à direita *Os Maias* (2001). Encontro entre Carlos da Maia, João da Ega e alguns amigos.



Fonte: Filme *Os Maias*, 2014

As pinturas surgem como impulsos de criação, inspirações e estudos que carregam os artistas do filme para o novo universo a ser representado. A natureza do impulso é irritativa, por isso propulsora. Um impulso é uma estimulação

consciente que induz modificação, constitui um instrumento para estimulação provocadora dos sentidos. Eles impelem um sentido de mudança, arrancando o indivíduo da passividade criativa e buscando instaurar supostas metas ideais da criação.

Através da percepção criativa de cada indivíduo e outros estímulos externos (pesquisa) e internos (repertório) estabelece-se a adequação das percepções e das possibilidades. Os elementos propulsores como um quadro, possibilitam a orientação dos esforços criativos na busca da satisfação visual de uma obra. Claro que o processo não é garantia de eficiência e satisfatoriedade, mas ativa o dialogo preliminar. O impulso criador de uma visualidade busca induzir uma ativação que envolva os componentes da memória. O ímpeto criativo é parte propulsora do impulso, que surge após o estímulo visual que aplicado a um projeto forma uma malha de sentidos provocada pelas vivências, informações, conexões e relações lógicas e afetivas.

5 AS POSSÍVEIS CRIAÇÕES A PARTIR DE UM MESMO TEXTO

Como visto até aqui, uma produção cênica ou audiovisual como o cinema e a televisão operam de maneira semelhante quanto à sua natureza coletiva de criação e materialização. E é a complexidade de equipes e suas características que dão uma identidade tão singular a uma obra, ou seja, é a visão do diretor associada a todo seu séquito de parceiros de trabalhos que são capazes de criar uma obra única.

Como uma arte da modificação que trabalha na transformação de ideias e do texto na busca da consolidação das imagens, o alinhamento técnico e artístico que ditam predicados peculiares a cada obra.

Por mais que algumas propostas audiovisuais, ainda hoje, sejam realizadas intuitivamente, das ideias do diretor, sem texto, roteiro, qualquer sinopse ou argumento por escrito, aqui buscamos o audiovisual, a obra cinematográfica, como uma obra coletiva e que seja o diretor, o realizador, identificado como o maestro máximo dessa obra. Dessa maneira consideramos que a partir de alguma ideia, desejo de produção ou encomenda de alguma produtora, surja um texto, que servindo de base do roteiro, será o guião que conduzirá toda a dramaturgia a ser materializada e transformada em imagem em movimento. Aqui nesta proposta estudamos o texto literário como a referência para uma adaptação, uma obra literária como fonte primeira de inspiração criativa para o processo de criação do audiovisual.

O primeiro passo para a concepção de uma obra é o argumento escolhido, pode ser uma história verídica, pode ser uma fantasia, ou pode ser um livro. A partir dessa escolha, se inicia o trabalho de sistematização em busca da materialização. Ainda que seja um livro o argumento base de uma obra, para se contar essa história em imagens, movimentos e sons, é preciso uma adaptação em roteiro. A escolha de um livro literário, um romance, como argumento, não elimina a necessidade da elaboração de um roteiro. A adaptação é necessária para adequar linguagem ao novo suporte, o audiovisual.

Tal como Jorge Cruz considera:

Podemos ainda aceitar que transformar o texto literário em roteiro e este em filme são mesmo tarefas de tradução intersemiótica (isto é, vai além de uma nova formatação); e o roteiro não é uma obra indefinida que tende ao invisível, mas é uma obra intermediária e traduz o argumento para originar outra obra, a qual já nada tem a ver com a literatura, porquanto seja imagem e som projetados – cinema. (CRUZ, 2010, p.58)

A adaptação literária foi base e argumento de incontáveis e importantes obras da história da cinematografia. Clássicos se materializaram pelas mãos de cineastas que fizeram história. No Cinema Novo, por exemplo, a literatura ganhou forma e identidade justamente com Nelson Pereira dos Santos, em uma apropriação de *Vidas Secas* (1963), clássico literário dos anos de 1930, de Graciliano Ramos. Apesar de ter uma considerável produção anterior a obra de 1963, foi com *Vidas Secas* que o cinema ganha cara e mostra a expressão estética do povo brasileiro, um realismo preocupado em ocupar cada palavra, talhou as imagens com precisão e fez da obra um ícone do cinema brasileiro.

E essa não teria sido a primeira, muito menos a última adaptação literária do cinema brasileiro, muito antes, em 1912 já era possível identificar uma adaptação da obra de José de Alencar, *O Guarani*, realizado pelo italiano Paulo Cianelli Benedetti, considerado um dos pioneiros do cinema brasileiro. Mas foi Nelson Pereira dos Santos considerado como um dos mais importantes cineastas do Brasil, que realizou uma filmografia farta, mais de dez dos seus filmes foram embasados em famosas obras literárias nacionais, destacando-se obras de Jorge Amado, Graciliano Ramos, Guimarães Rosa e Machado de Assis.

Assim como Nelson Pererira dos Santos, outros outros realizadores buscaram na imortalidade de uma boa literatura a inspiração perfeita para escrever a história do cinema no Brasil, tais como Carlos Diegues, Leon Hirszman, Bruno Barreto a Guel Arraes, tanto o cinema quanto a televisão eternizam clássicos literários.

No decorrer da história, grandes clássicos literários fizeram a história do audiovisual, seja como inspirações ou adaptações, tais como: *Macunaíma* de Mário de Andrade (1969) dirigido por Joaquim Pedro de Andrade; *O Pagador de Promessas* (1962) de Dias Gomes, dirigido por Anselmo Duarte; *Menino de Engenho* (1965) de José Lins do Rego, por Walter Lima Jr; *O Que é Isso, Companheiro?* (1997) de Fernando Gabeira, dirigido por Bruno Barreto; *Memórias*

Póstumas de Brás Cubas (2001) de Machado de Assis, dirigido por André Klotzel; *Capitães de Areia* (2011) de Jorge Amado, por Cecília Amado, a lista é enorme, tanto no Brasil, como em Portugal, que tivemos *Primo Basílio* (1959), livro de Eça de Queirós com realização de António Lopes Ribeiro, *O testamento do Sr. Napumoceno da Silva Araújo* (1998), obra literária de Germano Almeida, adaptado por Francisco Manso, listar todas as obras seria tarefa muito árdua e longa demais para findar nesse trabalho, mas podemos citar ainda obras capazes de romper fronteiras e serem filmadas e refilmadas, como *As Pupilas do Senhor Reitor* e suas versões homônimas a obra de Júlio Dinis, a primeira em 1935 por José Leitão de Barros e a segunda em 1961, por Perdigão Queiroga, há ainda que se contar as adaptações televisivas de criação de Lauro César Muniz que em 1970 e 1971, foi dirigida por Dionísio Azevedo e mais tarde, entre 1994 a 1995, foi refilmada e dirigida por Nilton Travesso. E ainda, *Os Maias*, é claro, que tratamos neste trabalho.

Há que se levantarem ainda obras que romperam não só fronteiras, como também a barreira do idioma, *Dona Flor e Seus Dois Maridos*, filme brasileiro de 1976, dirigido por Bruno Barreto, foi adaptado por Bruno Barreto, Eduardo Coutinho e Leopoldo Serran. A comédia baseada no livro homônimo de Jorge Amado chegou a ficar 34 anos na lista dos filmes mais assistidos do cinema brasileiro, em 1982 recebeu uma adaptação americana com o nome traduzido para *Meu Adorável Fantasma*, mas no original *Kiss Me Goodbye*, e em Portugal como *Beija-me... e adeus*, em 1998 a obra de Jorge Amado foi adaptada para a televisão brasileira em formato de minissérie, escrita por Dias Gomes e dirigida por Mauro Mendonça Filho. E ainda em 2017, mais uma versão ocupou as salas de cinema, dessa vez com a direção de Pedro Vasconcellos, que já a havia dirigido no teatro, ficando dois anos em cartaz.

Longe de ser novidade o trabalho de adaptação literária para as artes cênicas e menos ainda para o audiovisual, foram realizadas inúmeras vezes como conseguimos ver nas obras citadas.

Há de se convir, inclusive que os próprios realizadores que aqui trabalharemos, João Botelho e Luiz Fernando Carvalho, cada um dentro do seu formato de produção, cinema e televisão, se apropriaram brilhantemente de clássicos literários. São inúmeras razões que podemos levantar para que tantas

adaptações literárias sejam produzidas, tanto no Brasil, quanto em Portugal: Seja pela certeza de uma boa trama; pela segurança de fácil engajamento junto aos espectadores; seja pelo desejo de popularizar algum clássico; ou mesmo por se considerar ser de mais fácil financiamento, visto que são extremamente sedutores os argumentos acima citados junto aos financiadores, indiferente de ser uma obra com financiamento público (obra de João Botelho) ou particular (obra de Luiz Fernando Carvalho), todos esses argumentos não vem ao caso em nosso trabalho, mas sabemos que desde o início da história do cinema, as adaptações literárias serviram também para legitimar e vencer resistências institucionais cinematográficas.

Levando em conta que podemos adaptar qualquer texto, e que transpor um livro para o cinema é praticamente impossível, já que são linguagens muito distintas e que qualquer processo de adaptação sofre uma adequação natural. Dessa maneira, destacamos essa relação entre cinema e literatura como um processo de dialogismo e intertextualidade. Com linguagens peculiares e campos simbólicos bem específicos o cinema usa de suas especificidades técnicas para alcançar o público.

Uma adaptação literária não limita a direção de uma obra audiovisual, pelo contrário, ela dá a possibilidade de construir novas leituras, pois permite a utilização de metáforas e signos além do conteúdo explícito aparentemente na imagem. A adaptação literária ao cinema pode ser compreendida como uma proposição de uma nova perspectiva nada subordinada ao texto fonte, com o passar dos anos, essas adaptações foram ficando cada vez menos submissas a uma transposição literária devotada, para gradativamente dar espaço e ir assumindo um desprendimento autoral, criando outro universo de sentido, se distanciando da fidelidade textual ou de ponto de vistas, para dar lugar a analogias nem sempre fidedignas a narrativas e diálogos. Afinal, o cineasta ainda que adapte um romance notoriamente medíocre, pode transformá-lo em um filme seja genial (DELEUZE, 1999, p.6).

A adaptação literária ao audiovisual tem mais a ver com a valorização de concepções e enredos, o que não a coloca em subordinação, mas sim propõe uma outra dimensão criativa. Uma criação plena que teve a partir do texto uma origem, mas que sua análise crítica deve ser feita com suas próprias referências

estéticas e artísticas. Como Bohm afirma, “[...] desenvolver uma nova visão sobre a fragmentação e a totalidade exige um trabalho criativo muito mais difícil que aquele necessário para gerar novas descobertas fundamentais na ciência ou em grandes obras de arte originais” (2008, p. 39).

Diferentemente da literatura, o cinema permite o não dito, ou seja, pode substituir a expressão verbal pela imagem, essa compreensão vai depender muito mais da sensibilidade do espectador na percepção, mas permite sutilezas que a abrangência literária não possibilita. Essa produção de imagens não explícitas sem oralidade em um filme depende não só da compreensão e desejo do realizador como, principalmente da configuração do quadro e planos que sejam capazes de materializar esse ponto de vista. Enquanto a literatura conta com o repertório cultural e da imaginação do leitor para a construção da cena, o cinema cria caminhos para a definição exata do espaço cênico proposto, como todas as suas formas, texturas e perspectiva bem definidas.

Todavia, para se chegar de um ponto ao outro da construção, ou seja, do texto à imagem, há uma sistematização criativa, que pode ser definida como o processo de construção do ponto de vista utilizado no audiovisual e seus quadros e planos. Por mais fiel ao texto que se pretenda ser na adaptação, a contextualização cultural de toda equipe e não somente do diretor, fará toda a diferença. A criação desse sistema para a produção cinematográfica é o conjunto de elementos concretos (cenários, espaços, figurinos, ator) ou não (luz, som), que organizados fazem parte da criação de uma obra audiovisual. Cada área dentro da criação audiovisual por ser entendido

como uma entidade unitária, de natureza complexa e organizada, constituída por um conjunto não vazio de elementos ativos que mantêm relações, com características de invariância no tempo que lhe garantem sua própria identidade [...] um sistema consiste num conjunto de elementos que forma uma estrutura, a qual possui uma funcionalidade (BRESCIANI e D'OTTAVIANO, 2000, p. 284-285).

O primeiro passo após a adaptação da literatura para um roteiro, independentemente de quem o faça, seja o próprio diretor ou não, é definir os caminhos para a construção dos quadros e planos, que significa delinear o que e como será visto pelo espectador. Nesse processo entra o trabalho em equipe, fotografia, direção de arte, cenografia, figurino, atores e todo o trabalho de criação, coletivo e individual, de cada equipe que, como já vimos, independente de existir

ou não tais funções especificadas, o trabalho será realizado por alguém. E é essa materialização da cena a responsável por fazer o espectador compreender determinado ponto de vista.

Conforme citado por CRUZ (2010, p.68),

o cinema é a sucessão de quatro elementos. Um momento de reflexão sobre a história até que esteja madura para escrever o roteiro. Se é rigoroso, é a primeira fase', isto é, vai até o roteiro pronto; o segundo, é o da 'realização, a fase mais importante perante as condições materiais, os actores, os cenários, os guarda-roupas. Cada história exige uma maneira de atuar adequada'; o terceiro, da montagem, é aquele momento em que 'dispõe-se de uma certa maturidade em relação ao que se fez, uma visão crítica muito aprofundada. Podem-se modificar muitas coisas'; e o quarto, que "é o da projecção em que o primeiro espectador é o realizador" (DE BAECQUE e PARSI apud CRUZ, 2010, p. 48.)

Uma obra literária por mais descritiva que ela seja, por mais detalhes físicos e psicológicos de lugares e personagens que ela relate, ainda assim ela proporciona ao leitor um livre imaginar conferindo liberdade na idealização da fisionomia da personagem, quanto ao tom dos trajés, a luz que incide, a dimensão do espaço, o tom ideal relatado pelo autor.

A narrativa literária propõe ao leitor criações utópicas de um universo proposto pelo autor, em um mundo das ideias, onde as informações individuais, a cultura e o repertório de conhecimento de cada indivíduo construirá virtualmente cenas completamente diferentes para o mesmo texto. Todo esse universo interpretativo e imaginário que o leitor vivencia e se deliciar durante a leitura de um romance por exemplo, não cabe por completo no cinema. O cinema propõe uma liberdade controlada à imaginação do espectador, ele até pode induzir pensamentos e apresentar sutilezas, mas proporciona caminhos muito bem definidos e materializados, através da cor, forma, tom, dimensão espacial, textura, som, luz, todos esses elementos compõem a imagem em movimento e propõem outras reflexões.

[A imagem] entrava em relação dialética com o espectador num complexo afetivo - intelectual, e a significação que adquiria na tela dependia, em última análise, quase tanto da atividade mental do espectador quanto da vontade criadora do diretor [...]. Tudo que é mostrado na tela tem portanto um sentido e, na maioria das vezes, uma segunda significação que só aparecem através da reflexão; poderíamos dizer que toda imagem implica mais do que explicita. (MARTIN, 2003, p. 92)

Toda a descrição de espaço e personagens que a literatura representa, seus aspectos visuais e psicológicos, podem ser transportadas para o audiovisual em um contexto mais demonstrativo, percebe-se pela vestimenta, caracterização, ação, comportamento, relação com o espaço, gestos, expressões faciais. Todos esses conjuntos materializadores são reveladoras de sentimentos, são responsáveis por uma transformação sinestésica que auxiliam o espectador na compreensão da obra, e o convidam a fruir pelos aspectos visuais da trama. Sem palavras ou narrações, apenas imagem e música podem localizar temporalmente uma obra, identificando se romance, drama, comédia, se contemporânea ou se trata de algum relato histórico.

A imagem, portanto, com seus próprios códigos, interage junto ao espectador e apresenta uma suposta outra realidade, personifica o desconhecido, estrutura e eterniza referências muitas vezes desconhecidas ou ignoradas em uma leitura menos atenta. Essa reconstrução da obra pelo diretor auxilia a compreensão do espectador, pois como afirma Moisés,

a certeza de haver uma especificidade literária e uma especificidade cinematográfica: ao transpor o romance para a tela, o diretor introduz mudanças no texto a fim de adaptá-lo às contingências do cinema, isto é, a uma sucessão de imagens. E quando o romance emprega recursos do cinema, integra-os na sua própria natureza: propõe a imaginação do leitor no ato de reconstruir personagens e cenas, enquanto o cinema mostra ao espectador (2004 p. 403)

Definitivamente, adaptar uma obra literária é um exercício de criatividade extrema, pode-se pensar na representação visual de um livro, um resumo da obra literária, ou uma adaptação de concepção que busque apenas referências históricas, de personagens, de recortes de tramas, enfim, se dentro do processo de adaptação de roteiro já há tantas possibilidades para se criar, pensar a materialização de um clássico literário pode ser um universo muito maior, com mais desafios e escolhas, afinal, cinema se faz com imagem e movimento. Isto posto, não podemos pensar apenas nos conflitos de personagens, no enredo, na dramaturgia, devemos pensar no espaço, no ambiente, na materialização do universo físico que o texto nos propõe imaginar. Esse processo de adaptação tem como caminho um rearranjo de referências dos elementos narrativos e dramáticos inseridos no texto, cabe à equipe de realização explorar e revelar um território mais rico de sugestões interpretativas, estruturais e estéticas.

A obra literária tem a possibilidade de suggestionar de maneira descritiva a compreensão do espectador, pois induz a imaginação, por mais bem amarrada que seja a narrativa, ainda que com descrições muito precisas, ela sugere, permitindo ao leitor o prazer da descoberta. Dessa maneira, assim como um leitor, toda a equipe envolvida da adaptação audiovisual se torna tão leitor quanto qualquer outro, o que diferencia o leitor que está imbuído da tarefa de materializar um produto audiovisual dos outros é que este precisa definir percursos concretos para a reconstrução da história, e materializar toda a idealização que frui de uma leitura.

Um mesmo texto possui inúmeras interpretações, e em uma produção audiovisual não é apenas o que se monta, é como a obra será materializada. Uma obra audiovisual é um composto de imagens em movimento e som, elementos esse que em um livro só existem através da descrição de palavras. Em contrapartida, a representação simbólica do texto, a palavra escrita também pode estar inserida no audiovisual, através de legendas ou mesmo narrativas sonoras.

Enquanto “o texto só fala aos sentimentos através do filtro da razão. As imagens da tela limitam-se a fluir sobre o espírito da geometria para, em seguida, atingir o espírito do refinamento” (EPSTEIN, 1983a, p. 294). Em outras palavras, o texto escrito obedece uma lógica de expressão e de compreensão, obedecendo sintaxes e gramáticas, o que demanda do leitor habilidades e métodos técnicos compatíveis com a leitura. Enquanto, uma obra como um filme, sendo constituído por agrupamentos de imagens e associação com os demais subsídios, sons, músicas, legendas, movimentos, não impõe habilidades técnicas tão específicas e intelectivas. Apesar de existir a possibilidade de compreensões diferentes a cada indivíduo, ainda assim, a produção da imagem atingirá mais indivíduos que a produção literária. Essa defasagem de comunicação faz com que o livro e a obra audiovisual atinjam o público de maneira completamente distintas.

Uma obra audiovisual possui várias leituras e análises a partir da época, da situação política, econômica, enfim, das contextualizações sócio espacial e cultural do indivíduo, não só do espectador, todavia, e principalmente também, da equipe de realização da obra. A sensibilidade ou impassibilidade da equipe e principalmente do realizador são o guia para a criação estética da obra. As referências que fazem parte do universo poético, seus conhecimentos anteriores,

seu estilo de criação, todos esses elementos que parecem supérfluos quando se trata de algo aparentemente tão técnico quanto a adaptação de uma obra literária refletem muito no trabalho final.

A releitura proposta em uma adaptação também serve para atualizar o texto em um novo contexto social, ainda que se mantenham ideias originais, qualquer mudança no ponto de vista, acréscimo ou decréscimo de dramaturgia ou elementos servem para não só contar uma história ilustrativamente, como também para questionar, destacar valores e comportamentos do espectador ao tempo presente. De fato, um texto pode ter várias leituras, dependendo da sensibilidade da proposta cênica a ser montada pelo diretor, dado que não importa em uma obra visual o texto apenas, interessa-se a imagem, com símbolos e metáforas. (MARTIN, 2003)

As metáforas são imagens materiais articuladas de forma a sugerir relações imateriais, são as chamadas entre linhas ou subentendimentos da imagem em uma compreensão audiovisual. A imagem não pode ser considerada apenas forma e figura de qualquer elemento concreto, mas uma projeção de formas concretas existentes na mente humana (TAMARU, 1999, p.183).

Diferentemente do escritor, no audiovisual não há um compilado de léxicos convencionados em categorias específicas que possam definir qualquer tema ou ramo do conhecimento em categorias específicas organizados, não há um dicionário para a construção da imagem, a possibilidade de criação em audiovisual é infinita, composições ilimitadas de elementos e não há nenhum cânone que o fará mais ou menos compreensível ou que o dirá como certo ou errado. Cabe à equipe (diretor, diretor de arte, figurinista...) determinar, eleger ou criar métodos para a definição de cada composição, desenvolver significações. O realizador em cinema, "não vai buscar os seus signos à arca, ao depósito, à bagagem: mas ao caos, onde estas não são mais que meras possibilidades ou sombras de comunicação mecânica e onírica" (PASOLINI, 1982, p. 139).

A única limitante criativa que poderia existir para uma equipe cinematográfica seria a fisicalidade dos signos, a realidade palpável de um universo materializado, mas que hoje, já nem é tão limitadora, pois já é comum a utilização da manipulação e uso de recursos digitais, a criação virtual pôs por terra qualquer barreira para a construção da imagem. As imagens virtuais dão conta de

objetos, figurinos, personagens, cenários, caracterização, basta possuir todo o aparato de efeitos e a mão de obra qualificada.

Independente da técnica utilizada para a concepção da imagem, podemos entender uma obra audiovisual como possíveis leituras de um texto. Pois cada integrante influi sobre o trabalho criativo do outro em uma co-dependência.

A adaptação ultrapassa o lugar comparatista de observar a obra cinematográfica em busca de retratar exatamente o mesmo olhar de um leitor. É preciso observar semelhanças e diferenças para além do suporte utilizado, texto ou vídeo, pois é necessário perceber a sutileza apresentada pelo conjunto. Uma vez que são leituras e investigações articuladas em momento específico de acontecimentos sociais, políticos e culturais, que afetam cada indivíduo da equipe com suas características partícipes afirmadoras do diálogo interartes. Disserto que levando em consideração o roteirista da obra como um leitor criativo primário para a construção visual, e o realizador um leitor do texto a ser montado.

A obra audiovisual e a literária conservam-se como instituições separadas, cada uma alcança seus melhores proveitos ao explorar domínios específicos. Para Sobral o transpor uma obra literária para o audiovisual é uma leitura interpretativa:

a transposição audiovisual proporciona ao leitor habitual o alargamento das suas perspectivas ao colocá-lo em contato com a leitura interpretativa audiovisual. E, desde modo, a adaptação literária, para além de permitir que outras estratégias diegéticas interpretem o patrimônio cultural literário, o que pressupõe uma riqueza de abordagens (SOBRAL, 2010, p. 5)

E essa confirmação se dá através de *Os Maias* de Eça de Queirós. O livro foi adaptado algumas vezes, tanto para teatro, quando para o cinema e televisão. Embora Eça de Queirós tivesse um farto domínio nas suas elaborações textuais nas descrições e nas construções de espaços, e que suas exposições minuciosas pudessem transformar o leitor em testemunha quase ocular de cada acontecimento, a interpretação individual faz com que as cenas sejam reconstruídas sob diferentes perspectivas a cada nova leitura e interpretação.

5.1 *Os Maias* de Eça de Queiroz

A obra de Eça de Queirós (1845-1900) sempre exerceu fascínio, obras universais que expunham conflitos sociais, políticos, dramas familiares, triângulos amorosos, adultério e romances proibidos. As obras do escritor português sempre foram muito bem lapidadas, com narrativas impecáveis e descrições minuciosas que facilmente despertam deslumbres que alimentam a imaginação, motivando o interesse de distintas manifestações estéticas por meio da adaptação. As adaptações cênicas de obras Queirosianas, datam de 1922 no cinema mudo português, quando Georges Pallu filma uma montagem de *O Primo Basílio*, posteriormente outras obras foram adaptadas, e outros países buscaram em Eça de Queirós a dramaturgia perfeita para suas edições cênicas. Apesar de ter uma abordagem especificamente portuguesa, por conflitos e ambientações, suas obras arrebatavam dramaturgos justamente por saber transpor em seus textos seu talento magistral de exímio observador da realidade que o envolvia, Eça tinha a competência de canalizar essa vertente analítica para os seus escritos, desenvolvendo enredos com assuntos sérios, abalizados por dramas e romances e, até certa dose de sarcasmo, com um humor refinado, sua escrita passa muito longe da pieguice. Com temas polêmicos, personagens marcantes e uma atualidade perene, suas obras possuem prestígio internacional, com adaptações no México, na Argentina, Alemanha e no Brasil. Um dos escritores portugueses cuja produção literária foi remontada com grande frequência e de maneira muito diversa. Ao menos oito obras já foram adaptadas ao audiovisual: *O Primo Basílio*, *O Crime do Padre Amaro*, *O Mistério da Estrada de Sintra*, *Alves & Cia.*, *Singularidades de uma Rapariga Loura*, *Tragédia da Rua das Flores*, *O mandarim*, *Os Maias – cenas da vida romântica*.

Seu tom observador e revelador como poucos, o proporcionou uma legitimidade cultural que rompeu fronteiras, com uma escrita extremamente visual, como se existisse imagens por detrás das palavras, o autor é figura fácil nas adaptações cinematográficas, televisivas e teatrais, que apropriam-se do universo diegético queirosiano, tal qual realizado com a obra *Os maias*.

Escrita em 1888, publicado no Porto, *Os Maias*, apresenta com muita criticidade uma atmosfera da Lisboa na segunda metade século XIX, o romance se inicia em 1875 que narra a trajetória das gerações da família Maia: O patriarca Caetano da Maia, pai de Dom Afonso da Maia, o seu filho Pedro da Maia, que por

sua vez vem a ser pai, de Carlos Eduardo da Maia e Maria Eduarda, protagonistas e irmãos que vivem um amor impossível e incestuoso. Mais do que um drama romântico, é um marco da literatura portuguesa e um clássico no Brasil, *Eça de Queirós* descreve vividamente o refinado jogo social e compõe um panorama sócio-cultural da época.

Escrito no período Realista¹⁸, a trama se desenvolve justamente durante as imposições de modificações políticas e sociais de uma sociedade pós Revolução Industrial, que revelava o êxodo rural, a transposição do campo para ocupar a cidade, e lidavam com a mecanização, as grandes invenções industriais, modificações nos meios de produção, o capitalismo faz com que o trabalho na cidade se torne mais relevante à vida campesina, o período revela a insuficiência dos meios de subsistência da cidade, a recente Teoria Marxista, voltava os olhos para os conflitos de classes e os meios de produção, há uma grande mudança na forma de vida em sociedade e no cotidiano. Todas essas alterações provocavam artistas e pensadores para repensar o comportamento e a relação social do indivíduo.

Opondo-se à subjetividade do pensamento Romântico do período literário e artístico anterior, e colocando fim à fantasia, o Realismo buscou a objetividade da vida prática cotidiana, suprimindo a emoção e a poesia em virtude de explorar a razão, com narrativas diretas de fatos nada oníricos. Acreditava-se, na influência do meio sobre o homem. Embasado pelas mudanças sociais propiciadas pela vida moderna de uma Lisboa do século XIX, com um olhar analítico e crítico, *Eça de Queiroz* escreve *Os Maias*, e fala do homem de seu tempo, com escrita meticulosa e tão objetivo quanto detalhista, construiu descrições dos tipos contemporâneos e a realidade da época, sem artificialismos a obra apresenta dois tipos de composição de suas personagens, a direta¹⁹, utilizada por praticamente todos, com exceção de Carlos Eduardo da Maia, que apresenta uma caracterização indireta, pois são suas ações que demonstram sua personalidade.

¹⁸ Realismo foi um movimento artístico e literário ocorrido no século XIX que se caracterizou pelas análises crítica da elite, opondo-se tanto aos exageros líricos do romantismo quanto ao idealismo classicista.

¹⁹ Esta pode ser hetero caracterização, quando determinado personagem é descritos por outros, ou auto caracterização, quando personagens se descrevem a si mesmos, apenas Maria Eduarda se enquadra neste.

Todos são descritos com precisões, tanto personagens em sua fisicalidade, quanto a localização geográfica e os ambientes.

Sem desperdiçar palavras, *Os Maias* incorpora personagens a ambientes revelando a composição social, cultural, caráter e temperamentos. *Episódios da vida Romântica*, subtítulo da obra é uma sátira à sociedade portuguesa acomodada ao Romantismo do século XIX e atrasada diante ao progresso europeu. Sob influências constantes de movimentos culturais e artísticos, Eça foi capaz de dialogar em uma mesma obra com todos os acontecimentos que acometiam o país no período.

Do Naturalismo trouxe a radicalização ao Realismo vigente, baseando-se na observação constante da realidade e na experiência, expondo que o indivíduo é determinado pelo ambiente e pela hereditariedade, fica claro isso no romance centrado numa família nobre, como o próprio título já anuncia e mais ainda na construção de seus personagens que revelam certa afeição a vida que o próprio Eça detinha como cosmopolita, que foi no mesmo ano de lançamento da obra nomeado cônsul em Paris, um diplomata e filho de um magistrado, revela em *Os Maias* os indícios de sua farta riqueza cultural, já que como o próprio, seus personagens viajavam e detinham domínio sobre territórios além fronteiras portuguesas, são citações constantes à Inglaterra, como a viagem de Carlos Eduardo e a própria educação que o avô Afonso da Maia o oferece, há ainda uma citação sobre o arquiteto para reformar o antigo casarão para que fosse reocupado pela família após a tragédia, sem contar que Cohen, o Inglês, se torna referência e amigo íntimo da família tão logo o conhecem; com a França, existe um tom de crítica ao ser associado a Dâmaso Salcede, um burguês deslumbrado e o juízo de valores se apresenta logo ao exibir o deslumbre de Maria Monforte com as viagens de lua de mel junto a Pedro da Maia; com a África, faz referências às viagens curiosas e aventureiras de Carlos Eduardo da Maia, um novo mundo a ser descoberto, o Brasil é citado pela relação comercial suspeita. Se na segunda geração d'*Os Maias* associada pelo negreiro, Manuel Monforte, a relação mercantil permanece com Castro Gomes, brasileiro de caráter suspeito que paga para ter a companhia de Maria Eduarda.

Dentro dos sete anos gestacionais de *Os Maias* (1881-1888), Eça de Queirós deixa evidente seu tom crítico à sociedade e principalmente seu fascínio

pelo universo artístico com referências estéticas ao vindouro Impressionismo e ao já agonizante Romantismo. Eça revela seu interesse pelas artes plásticas nas descrições minuciosas de seus “quadros textuais”, citações ao Impressionismo ficam claras nas formas narradas, na observação direta do efeito da luz sobre os objetos, nos registros visuais transcritos em sua tonalidade do espaço em composições que triangulam o espaço, e sua representação polissensorial.

O impressionismo, movimento artístico iniciado na França, logo alargou-se a outras expressões artísticas como a literatura e a música, agitou as coordenadas da representação do real estabelecidas até então, procurando não a descrição de um objeto com todos os seus detalhes no espaço, quebrava com a linearidade da representação e buscava o movimento da luz sobre o objeto, a sua evocação através da diluição ou vaporização da forma e do contorno, a forma se torna segundo plano, em primeiro plano estão as manchas coloridas proporcionadas pela incidência da luz, misturas de tons e reflexos que diluem a forma, criando limites dissolvidos em cores e reflexos. Essas citações impressionistas se fazem presente em várias passagens de *Os Maias*, revelando referências meticulosas de paisagens, menções miméticas de obras Impressionistas. Tal qual pode ser percebido no trecho a seguir, onde um testemunho descritivo revela à distância, e descrita como um quadro impressionista, sem limites precisos, com configurações fissuradas, muito mais atmosféricas do que naturalistas.

O que desconsolara Afonso, ao princípio, fora a *vista do terraço* – de onde outrora, de certo, se abrangia até ao mar. Mas as casas edificadas em redor, nos últimos anos, tinham tapado esse horizonte esplêndido. Agora, *uma estreita tira de água e monte que se avistava entre dois prédios* de cinco andares, separados por um corte de rua, formava toda a paisagem defronte do Ramalhete. E, todavia, Afonso terminou por lhe descobrir um encanto íntimo. Era como uma tela marinha, encaixilhada em cantarias brancas, suspensa do céu azul em face do terraço, mostrando, nas *variedades infinitas de cor e luz*, os episódios fugitivos duma pacata vida de rio: às vezes uma vela de barco da Trafaria fugindo airosoamente à bolina; outras vezes uma galera toda em pano, entrando num favor da aragem, vagarosa, no vermelho da tarde; ou então a melancolia dum grande paquete, descendo, fechado e preparado para a vaga, entrevisto um momento, desaparecendo logo, como já devorado pelo mar incerto; ou ainda durante dias, no *pó de ouro das sextas silenciosas*, o *vulto negro* de um couraçado inglês... E sempre ao fundo o *pedaço de monte verde-negro*, com um moinho parado no alto, e duas casas brancas ao rés da água, cheias de expressão - ora faiscantes e despedindo raios das vidraças acesas em brasa; ora tomando aos fins de tarde um ar pensativo, *cobertas dos rosados tenros de poente, quase semelhantes a um rubor humano*; e duma *tristeza arrepiada nos dias de chuva*, tão só, *tão brancas*, como nuas, sob o tempo agreste. (QUEIRÓS, 2017. p. 18 e 19. Grifo meu)

A construção do olhar do leitor já cria um quadro a partir da “vista do terraço” (idem), a tela é delimitada pelos “dois prédios de cinco andares, separados por um corte de rua, formava toda a paisagem defronte” (idem). Os planos em perspectivas se apresentam turvos, sem nitidez, há construções espaciais com cores nada límpidas através do trecho “variedades infinitas de cor e luz”, o autor elabora uma descrição típica de um quadro impressionista, com os contornos sem nitidez, os registros variantes da perspectiva e principalmente com a luminosidade variante. As cores são registros de temporalidade, como pode ser percebido no trecho: “cobertas dos rosados tenros de poente, quase semelhantes a um rubor humano” (idem); e o clima determina emoções e o associa às cores – “e duma tristeza arrepiada nos dias de chuva, tão só, tão brancas”(idem). Os *Maias* possui verdadeiros quadros escritos, e por sua vez assemelham-se muito aos trabalhos de artistas como Claude Monet, Edouard Manet, Edgar Degas, Auguste Renoir.

Figura 36 - *Impressão, Nascer do Sol* (1872), de Claude Monet.



Fonte: pinterest.com , 2018

A utilização dos registros de impressão de cores, da luz e do movimento, claramente usados na pintura, são verbalizados na obra de Eça, proporcionando sensações de temporalidade e amadurecimento através da luz, da descrição do

brilho e da configuração da ação que já se constrói o espaço e a relação que o personagem possui com o ambiente.

O pequeno muito alto no ar, com as pernas retesadas contra a barra do trapézio, as mãos ás cordas, descia sobre o terraço, cavando o espaço largamente, com os cabelos ao vento; depois elevava-se, serenamente, crescendo em pleno sol; todo ele sorria; a sua blusa, os calções enfunavam-se à aragem; e via-se passar, fugir, o brilho dos seus olhos muito negros e muito abertos.

- Não está mais na minha mão, não gosto, disse o Vilaça. Acho imprudente!

Então Afonso bateu as palmas, o abade gritou bravo, bravo. Vilaça voltou-se para aplaudir, mas Carlos tinha já desaparecido; o trapézio parava, em oscilações lentas (QUEIRÓS, 2017. p.76)

As descrições de Eça dão noção exata de profundidade pela distinção de planos perspectivais, diferença entre primeiro e segundo planos, mas permanecem a falta de limpidez, não proporcionando a clareza ao sujeito observador. O olhar precisa de distanciamento para perceber as formas embaçadas formadas como um borrão de tinta, que confundem os olhos menos apurados a admirar atmosferas e acostumados as formas limitadas.

Já em outros excerto, o autor trás o tom crítico ao movimento do Romantismo através de Tomás de Alencar. Este pode ser visto como uma personificação do passadista período romântico, é através da personagem de Alencar que Eça consegue perpetrar uma convivência entre passado (Tomás de Alencar) e futuro Naturalista, personificado por João da Ega. O autor, por diversas vezes confronta o momento de transição vivida pelo século XIX, tanto pelo embate desses dois personagens quanto em citações de paisagens, são passagens que registram a coabitação do antigo para o moderno, isso pode ser notado na transcrição a seguir, quando Carlos viaja a Sintra juntamente com Alencar e Cruges:

- Agora, Cruges, filho, repara tu naquela tela sublime. O maestro embasbacou. *No vão do arco*, como dentro de uma *pesada moldura* de pedra, brilhava, à luz rica da tarde, um quadro maravilhoso, de uma *composição fantástica*, como ilustração de *uma bela lenda de cavalaria e de amor*. Era no *primeiro plano o terreiro, deserto e verdejando*, todo *salpicado de botões amarelos*; ao *fundo, o renque cerrado de antigas arvores*, com hera nos troncos, fazendo ao longo da grade uma muralha de *folhagem reluzente*; e emergindo abruptamente d'essa copada linha de bosque assoalhado, subia no pleno resplendor do dia, destacando vigorosamente num relevo nítido sobre o fundo de céu azul claro, o cume airoso da serra, toda côm de violeta escura, coroada pelo Palácio da Pena, romântico e solitário no alto, com o seu parque

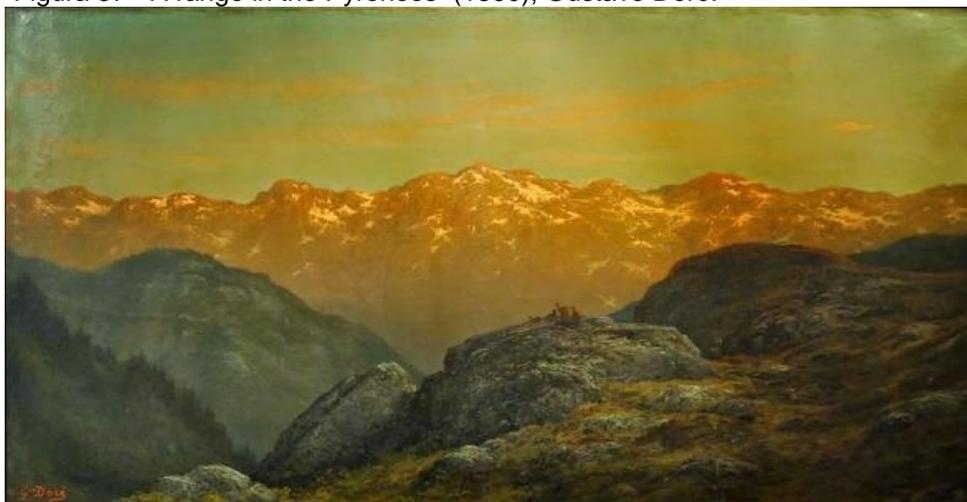
sombrio aos pés, a torre esbelta perdida no ar, e as cúpulas brilhando ao sol como se fossem feitas de ouro... (QUEIRÓS, 2017. p.256)

Se por um lado “uma bela lenda de cavalaria e de amor” revela a referência romântica, em contrapartida temos a divisão em planos com atmosferas nebulosos, com cores que se misturam - “primeiro plano o terreiro, deserto e verdejando, todo salpicado de botões amarelos; ao fundo, o renque cerrado de antigas árvores” – e luzes que incidem para modificar e ofuscar as formas – “as cúpulas brilhando ao sol como se fossem feitas de ouro...”.

As referências artísticas podem ser ainda mais claras em *Os Maias*, com citações próprias a artistas, como no trecho que segue o excerto acima: “Cruges achou aquele quadro digno de Gustavo Doré. Alencar teve uma bela frase sobre a imaginação dos árabes.”(p.256).

Prodigioso artista do século XIX, Gustave Doré, pintor, aquarelista, gravador e escultor, ficou mais conhecido como ilustrador. Suas obras se inseriam entre o olhar romântico e o simbolismo que impregnava sua alma, observa também um pouco de fantasia. Mais tarde na vida, ele se dedicou também a pintar paisagens.

Figura 37 - A range in the Pyrenees (1860), Gustave Doré.



Fonte: <https://artgalleryofnovascotia.ca/blog/traveltuesday-dream-dor%C3%A9>, 2018

Ainda para descrever Maria Monfort, Eça faz uso de referências da construção da imagem e estética Renascentistas:

Quando ela atravessava o salão os ombros vergavam-se no deslumbramento de auréola que vinha daquela magnífica criatura, arrastando com um passo de Deusa a sua cauda de corte, sempre

decotada como em noites de gala, e apesar de solteira resplandecente de jóias. (...)Mas era no camarote, quando a luz caía sobre o seu colo ebúrneo e as suas tranças de ouro, que ela oferecia verdadeiramente a encarnação dum ideal da Renascença, um modelo de Ticiano...(QUEIRÓS, 2017. p. 32)

Em todo o caso quando Lisboa descobriu aquela legenda de sangue e negros, o entusiasmo pela Monforte acalmou. Que diabo! Juno tinha sangue de assassino, a beltà do Ticiano era filha de negreiro! (QUEIRÓS, 2017. p. 33)

Essas menções criam muito mais que registros físicos, desenvolvem crônicas visuais que revelam gradualmente os contornos da figura, despontando impressões através da luz, construindo um universo tátil através das sensações construídas. A todo momento Eça desenvolve referências artísticas que revelam sua paixão pelas artes plásticas, desta vez fez uso do versátil pintor italiano, Ticiano Vecellio, já conhecido por seu intenso domínio da cor e sua modulação policromática. Conhecido por fazer belas mulheres, a construção do feminino sensual é uma constante na obra de Ticiano, valorizava a sinuosidade de corpos carnudos e as curvas do intenso movimento, enfatizado por uma luz suave e reveladora, ele capta a textura da pele com uma grande complexidade cromática.

Introdutor do Realismo em Portugal, Eça, muito atento ao progresso que assolava a Europa, vivia próximo aos centros culturais, e mostrou ser capaz de analisar os avanços culturais e sociais que não se viam em Portugal, no entanto não se mostrou preso às imposições de escolas artísticas. Assim, brincou com os movimentos da arte obedecendo suas próprias e sábias orientações, com sensibilidade e inteligência soube criar marcas românticas com paixões arrebatadoras e a divinização das mulheres, assinalou a obra com uma tragédia clássica (possuir personagens de elevada condição (heróis, reis, deuses), ser contada em linguagem elevada e digna e ter um final triste, com a destruição ou a loucura de um ou de vários personagens sacrificados por seu orgulho ao tentar se rebelar contra as forças do destino.), o romance *Os Maias* promove heróis de carne e osso, críticos e bem ambientados à sociedade em que vivem, personagens naturalistas de uma aristocracia portuguesa, exibiam apuro intelectual, atuantes politicamente, afinados socialmente, mas de fragilidades emocionais desvantajosas.

Isto posto, Eça revela sua capacidade representativa e descritiva, com destrezas narrativas e construção de diálogos eloquentes para personagens

marcantes, tem atraído realizadores audiovisuais com frequência, que vão em busca de suas narrativas imagéticas.

Praticamente uma leitura obrigatória, a obra já foi adaptada algumas vezes ao teatro, ao cinema e à televisão: Em 2001, a Rede Globo, emissora de televisão brasileira, em parceria com a emissora portuguesa SIC, exibiu entre 9 de janeiro a 23 de março, uma versão roteirizada por Maria Adelaide Amaral, Vincent Villari e João Emanuel Carneiro. A minissérie teve direção geral de Luiz Fernando Carvalho. E em 2014, novamente *Os Maias* foi relido na obra de João Botelho, um drama romântico, adaptado e realizado pelo próprio, o filme homônimo foi uma co produção entre o Instituto do Cinema e do Audiovisual (ICA), Câmara Municipal de Lisboa e Agência Nacional do Cinema (Ancine).

Eça de Queirós foi um romancista excepcional, uma adaptação ao audiovisual de uma obra sua é, sem dúvida, um ato de criatividade e uma oportunidade de diálogo entre duas formas estéticas bem diferentes, assimilando e reinterpretando narrativas com autonomia próprias ao seus recursos formais e técnicos.

As adaptações da obra *Os Maias* devem ser encaradas como não só uma transferência de suportes, mas deve obedecer formatos específicos em sua produção e na elaboração do roteiro. A adaptação de uma obra é escolher caminhos específicos para sua materialização, caminhos estéticos que aludem uma experiência apreciativa, perceptiva e agradável; do ponto de vista do espectador.

5.2 *Os Maias* adaptação brasileira

A obra brasileira, escrita por Maria Adelaide Amaral foi uma encomenda da Rede Globo à própria e a Luiz Fernando Carvalho, diretor. Na minissérie que foi veiculada na televisão brasileira, os personagens de *Os Maias* vinham acompanhados de personagens de *A relíquia*, livro do mesmo autor, Eça de Queirós.

Contudo, Maria Adelaide assegurou-se de que os personagens de *A Relíquia* não se relacionassem ou interferissem com as tramas principais protagonizadas por Carlos da Maia e Maria Eduarda. Foi necessário o enxerto, anexando os dois livros devido a encomenda feita à autora possuir características específicas de um produto televisivo: a obra deveria ser uma minissérie, e segundo a própria, em entrevista contida nos extras do dvd, este formato deve conter aproximadamente 44 capítulos e o romance da tragédia da família Maia possuiria no máximo 24 capítulos. No entanto, a obra que estamos a analisar, recorreremos ao DVD de *Os Maias*, que contém apenas os personagens da obra homônima, pois para a comercialização do DVD, separaram as obras.

Após a proposta, Maria Adelaide debruçou-se em pesquisas diversas, culminando com sua ida a Portugal para conhecer e reconhecer as descrições de Eça de Queirós. A autora, que é portuguesa, veio aos doze anos para o Brasil, dessa maneira a literatura portuguesa esteve presente em sua formação e *Os Maias* fizeram parte de seus desejos como teatróloga e roteirista, sempre como aspiração de uma possível adaptação. Nesse contexto, percebe-se a carga afetiva empregada na adaptação da roteirista. Durante a viagem para pesquisa, esteve em Coimbra, Leiria, visitou o Douro, percorreu uma verdadeira “via sacra”, como a própria autora descreveu, por todos os “lugares Santos dos Maias”, habitados ficcionalmente pelos personagens.

A autora buscou ser fiel as criações de Eça de Queirós, valendo-se do livro como um guia, uma bússola, voltava-se a ele a todo momento, todos os diálogos eram inspirados e extraídos da obra, procurava manter o espírito da obra em sua adaptação, mas arriscou-se na reinterpretação, para que esta fosse adequada ao veículo suporte, qual seja, a televisão. Buscou, de certa maneira, popularizar a fala e explicar melhor as ideias para que atingisse a média não erudita habituada à televisão aberta brasileira. Arrolou agentes facilitadores de composições textuais, recorria a certos expedientes de dramaturgia para que o universo Queirosiano ficasse mais explícito e acessível.

A autora debruçou-se intensamente sobre obra *Os Maias*, sendo capaz de desenvolver e inserir cenas, buscou a todo momento não perder a construção poética e estrutural proporcionada por Eça de Queirós. Adelaide utilizou-se de sua criatividade e de seu domínio dos recursos dramáticos, dessa maneira, a autora

optou por inserir cenas em seu roteiro que não se encontram na obra original, uma delas é o retorno da Maria Monforte à trama mesmo após partir com o príncipe italiano Tancredo.

No livro, há relatos de personagens que a viram, que encontraram-na ou souberam de seu paradeiro, mas em nenhum momento existe o retorno físico da matriarca, ela simplesmente desaparece do romance de Eça após abandonar o marido Pedro e o filho Carlos. Todavia, Maria Adelaide resolve não só colocá-la em *flashs* e pequenos fragmentos de memórias ou para ilustrar algum diálogo sobre a Negreira relacionados aos encontros ou informações de outros personagens. Mais para o fim da minissérie, seu retorno a confirma como portadora das más notícias, e diferentemente do que ocorre no livro, onde Eça é designado a dar a notícia que Carlos e Maria Eduarda são irmãos. A autora ocupa a mãe dos enamorados, em uma última missão de desgraça, uma penitência que a reafirma sob o “signo da tragédia” que a acomete desde o nascimento, a própria Negreira retorna de Paris doente, tuberculosa e tem a incumbência de contar aos rebentos sobre o incestuoso relacionamento, palavras de Maria Adelaide Amaral em entrevista que acompanha o DVD *Os Maias*. Para a autora essas intervenções foram fundamentais, carregava a emoção trágica necessária a obra.

Outros insertos ocorreram para a redação do roteiro, tais como: a cena inicial do primeiro encontro de Maria Monforte e Pedro da Maia, e as despedidas na estação de Carlos a caminho de Coimbra e seu Avô Afonso da Maia, e o último adeus dos irmãos Maria Eduarda e Carlos Eduardo.

A primeira cena citada é também um fragmento do primeiro capítulo da minissérie, o que para a autora justificaria essa livre criação, pois era necessário arrebatá-lo logo de início. E, segundo a dramaturgia, no livro o primeiro encontro não possui o impacto necessário para se começar a contar a tragédia da família. Eça descreve da seguinte maneira o primeiro encontro:

Pedro da Maia amava! Era um amor à Romeu, vindo de repente numa troca de olhares fatal e deslumbradora, uma dessas paixões que assaltam uma existência, a assolam como um furacão, arrancando a vontade, a razão, os respeitos humanos e empurrando-os de roldão aos abismos.

Numa tarde, estando no Marrare, vira parar defronte, à porta de Mme. Levailant, uma caleche azul onde vinha um velho de chapéu branco, e uma senhora loira, embrulhada num xale de Cashmira. (...)

(...)Sob as rosinhas que ornavam o seu chapéu preto os cabelos loiros, dum loiro fulvo, ondeavam de leve sobre a testa curta e clássica: os olhos

maravilhosos iluminavam-na toda; a friagem fazia-lhe mais pálida a carnação de mármore: e com o seu perfil grave de estátua, o modelado nobre dos ombros e dos braços que o chale cingia - pareceu a Pedro nesses instantes alguma coisa de imortal e superior à terra.

Não a conhecia. Mas um rapaz alto, macilento, de bigodes negros, vestido de negro, que fumava encostado à outra ombreira, numa pose de tédio - vendo o violento interesse de Pedro, o olhar aceso e perturbado com que seguia a caleche trotando Chiado acima, veio tomar-lhe o braço, murmurou- lhe junto à face, na sua voz grossa e lenta:

- Queres que te diga o nome, meu Pedro? O nome, as origens, as datas e os feitos principais? E pagas ao teu amigo Alencar, ao teu sequioso Alencar, uma garrafa de Champagne?

Veio o Champagne. (QUEIRÓS, 2017, p. 30-31)

Marrare foi um antigo café em Lisboa, espécie de café-clube, Café Marrare do Polimento, chamado de o príncipe dos botequins, era “do polimento” porque era forrado com madeiras polidas, seu fundador e proprietário era António Marrare, ficava na Rua do Chiado, 25 e 26, hoje Rua Garrett, 58-60. Era frequentado pela chamada fina flor da aristocracia lisboeta. Julio Castilho, jornalista, poeta, escritor e político português definia: “Lisboa era o Chiado; o Chiado era o Marrare; e o Marrare ditava leis”.

Figura 38 - Ilustração do antigo Café Marrare do Polimento, Lisboa. E fotografia do prédio setentista onde existiu o café (1910)



Fonte: <http://lisboadeantigamente.blogspot.com/>, 2018

A autora considerou esse primeiro encontro proposto por Eça sem muito impacto perante toda história que estava por vir, logo, cunhou um novo encontro do casal em uma tourada, que em momento algum aparece no livro.

Na adaptação a autora buscou circunstâncias extraordinárias para um encontro pujante. Então apropriou-se de outros escritos de Eça encontrados na Biblioteca Nacional, quando, em sua investigação em Lisboa, valendo-se de um trecho de uma coletânea com textos inéditos de Eça, onde havia um projeto de livro que começava com uma cena de tourada. À vista disso, a autora entendeu que se começasse seu roteiro com a cena transpondo o encontro de um café e à porta do *Madame Levillant* para uma tourada, tal qual aquele inédito sugeriria, ela não estaria praticando nenhuma transgressão ao Eça, mas sim fazendo-lhe uma homenagem.

A tourada deu mais dramaticidade à cena e já poderia ser considerada um prenúncio da tragédia com uma paixão que se inicia meio a touros e sangue.

Figura 39 - Fotograma do seriado produzido pela TV Globo em 2001. Pedro da Maia entrando na Praça de touros.



Fonte: Minissérie Os Maias, 2001

Outra cena inserida foi a partida de Carlos para cursar medicina em Coimbra, cena ausente no romance original. A despedida na estação entre avô e neto é justificada como a transição de garoto para homem, o amadurecimento do Carlos, e o amor daquele avô que aceita o afastamento por desejar que ele se torne um homem forte e independente, longe de seus olhos.

Figura 40 - Fotograma do seriado produzido pela TV Globo em 2001. Partida de Carlos Eduardo da Maia para Coimbra.



Fonte: Minissérie Os Maias, 2001

Outra cena de estação também enxertada na obra televisiva, foi aquela na qual Maria Eduarda aguarda Carlos na estação para um derradeiro encontro, uma cena criada que supre o desejo desse encontro após toda a tragédia e sofrimento. Fica muito claro que para a autora, aquele amor não findaria sem a despedida, ela se fez necessária para entender que um amor não seria ceifado apenas com a notícia.

Figura 41 - Fotograma do seriado produzido pela TV Globo em 2001. Cena da partida de Maria Eduarda.



Fonte: Minissérie Os Maias, 2001

As referências da autora para a adaptação vieram não só das obras de ficção de Eça, como também das correspondências, dos ensaios, dos artigos publicados na imprensa, onde revelavam opiniões do autor e para ela se encaixariam perfeitamente nos personagens. Foi assim, referenciando e intercalando com a própria produção do Eça que a minissérie pôde chegar aos quase 44 capítulos desejados

O trabalho de adaptação pode ser criativo, inclui pesquisas, impulsiona interpretações. Essa obra ainda contou com o caráter inovador e primoroso da direção de Luiz Fernando Carvalho, conhecido pela sofisticação que emprega em suas produções. O diretor sempre demonstrou interesse em apresentar aos telespectadores um produto refinado, bem acabado, que fugisse da linguagem televisiva tola e comum já tão pasteurizada.

Luiz Fernando Carvalho sempre manifestou o desejo em levar arte, conhecimento e novidade ao grande público, apesar de contraditório se pensarmos na programação de televisão como produto comercial de entretenimento barato às massas, o diretor sempre primou pela sofisticação, com imagens e enquadramentos audaciosos e composições estéticas prodigiosas. Seus trabalhos nem sempre agradam ao grande público desacostumado com a poesia da imagem que o diretor propõe. É possível notar o apurado olhar do diretor em suas obras, que revela logo sua experiência como desenhista em

jornais e revista, além de seus estudos em arquitetura e letras, mas foram seus estudos sobre cineastas que o fizeram buscar o que ele chamou de “transfusão”, que seria o ato de fazer televisão com o mesmo empenho e qualidade do cinema, transferindo a estética cinematográfica para a televisão, e para isso contou com a orientação do diretor Walter Avancini, uma espécie de mentor:

Avancini foi uma figura importante também na minha formação prática, porque veio nesse momento em que eu buscava fazer essa transfusão entre cinema e televisão, o que eu poderia receber como um ensinamento de uma linguagem e de outra, sem ser preconceituoso: Ah, televisão é ruim, cinema é bom... Eu não acredito nisso. No caso específico da dramaturgia, eu percebo que existem coisas boas tanto num veículo quanto no outro, e coisas ruins tanto num como no outro. (CARVALHO, 2002, p. 18)

Carvalho fez parte da Usina de teledramaturgia da Rede Globo na década de 80, podendo ter contato com grandes nomes da televisão e do cinema, assim, nomes como Walter Carvalho e Zé Medeiros estavam na mesma mesa, em estudos, diálogos e trocas artísticas. A paixão pela literatura foi logo revelada em suas obras, logo em seu primeiro trabalho, ainda assistente de direção participou de *O Tempo e o Vento* (Érico Veríssimo), em 1985, e, no mesmo ano estava na equipe de *Grande Sertão Veredas* (Guimarães Rosa). Foram inúmeras as obras adaptadas ao audiovisual de Luiz Fernando Carvalho, de Roland Barthes a Raduan Nassar.

O diretor produzia produtos televisivos, como quem faz cinema. O seu processo é mais lento e detalhado, a montagem das cenas, o corte e os enquadramentos são elementos transformadores na condução do enredo. Se a televisão é normalmente carregada em closes e cortes abruptos que deixam tudo mais ágil, ritmos excessivos e incontextualizados, sem tanta reflexão, a televisão de Luiz Fernando Carvalho é mais cinematográfica, com cenas pausadas, enquadramentos detalhados, composição visual minuciosa, cenário, figurino, a palavra, trilha sonora coerente, para o autor tudo é importante e tudo tem que estar harmonioso, “pertencer ao jogo sensório” (CARVALHO, 2002, p.38).

ÉPOCA – Como você concilia seu rigor de criação com as exigências de audiência da televisão?
Carvalho – Prefiro continuar acreditando nessa contradição. Ela me impulsiona a buscar na televisão um trabalho capaz de juntar a qualidade de conteúdo e a forma. Meu vínculo só se faz possível quando encontra uma respiração, e não um espetáculo circense. Toda e qualquer indústria nos ensina a subserviência a um único modelo narrativo, uma espécie de

estrada traiçoeira da unanimidade, mas os limites cabem a cada um. No meu caso, ao contrário do que possa parecer, busco sempre uma comunicação mais verdadeira com o público. Não tenho fórmulas, não tenho dicas para dar. Meu material é mesmo o improvável. Por mais que lute, tenho a sensação de estar na estaca zero. (CARVALHO, 2001 – entrevista à Revista Época no lançamento do DVD *Os Maias*)

Para o autor a televisão possui uma responsabilidade educativa através da emoção, da imagem que produz,

A função estética é filha da função ética. Não existe o belo só pelo belo. Aí é um comercial de geladeira. Quando a TV atinge essa função estética, necessariamente dá as mãos para sua responsabilidade. O belo, o bom texto, a boa imagem, a boa música são elementos fundadores de um país. E conseqüentemente são elementos educativos, mas através da emoção (...) Me apego na conexão com o texto, com o país, com o que imagino que o país esteja desejando ver, e imagino que esteja desejando as grandes histórias, os grandes romances no sentido literário, de ler um romance.(CARVALHO, 2016)

Em *Os Maias*, o diretor mergulhou em uma adaptação literária de um clássico da literatura portuguesa, uma superprodução com pretensões cinematográficas e orçamento milionário. O perfeccionismo do diretor com o acabamento pode ser percebido em razão da utilização de recursos que dão um aspecto de película. Na época de sua estréia, em 2001, nunca se havia visto tanto requinte na televisão brasileira, sendo a primeira produção a gravar tanto tempo fora do país, totalizando seis semanas, uma aposta grandiosa e arriscada. Para ele sua missão com a minissérie era de reeducar o olhar do espectador, queria colocar a televisão como um dispositivo estético para além da sua utilidade industrial de entretenimento.

O diretor buscou permanecer a linguagem clássica e tradicional abordada por Eça de Queirós:

Eça aponta uma saída para os romances relambidos da época e então propõe um veio mais realista. Mas, ao que parece, em grande parte do romance, termina vencido em seu projeto de fundar tal literatura. É ainda uma obra de enorme densidade romântica. E me interessou trilhar esse caminho da contradição entre o real e o sonhado. Optei pelo ponto de vista dos românticos. Talvez por não saber, mesmo nos dias de hoje, se alguém escapa dessa falta de controle sobre os impulsos e as paixões mais primitivas.” (CARVALHO, 2004)

Para o diretor, o trabalho se complementa, sendo a palavra, a música e a imagem parte do todo e que preenche o processo narrativo igualmente. Luiz Fernando Carvalho entende a importância de dar à câmera uma subjetividade,

revelando as imagens sob o emocional dos personagens, não são descrições de cenários que o interessa na construção da cena, o que importa é como determinado personagem ocupa e observa o lugar, o tal espaço habitado.

Na adaptação de obras literárias, ele acredita que a câmera tem que fazer o papel da caneta em um livro, ou a imaginação do leitor, não sendo somente um registro frio do espaço, “sempre acreditei que o livro e o filme seriam um diário. A câmera, portanto, seria uma caneta ou um olho. Estaria voltada mais para dentro do que para fora. (...) como numa leitura de um livro, o leitor sendo capaz de vestir a máscara do personagem” (CARVALHO, 2002. p. 37).

Para a minissérie, foi realizada uma pesquisa detalhada para embasar o trabalho da produção, “figurinos, arte, cenografia, fotografia, maquiagem, entre outros aspectos, foram explorados com o objetivo de reproduzir com máxima fidelidade a estética e o comportamento da época” (Memória Globo - site, 2003). Adequar locações e ambientações ao século XIX não foi tarefa fácil, sendo necessário atentar a tecnologias e transformações cotidianas, com o uso de aparelhos de ar condicionados e antenas. A minissérie apesar de passar em Portugal, e ter um período considerado longo de gravação no exterior, teve que construir e substituir muitas locações, pois nem tudo foi gravado por lá, mas deveria parecer ter sido:

Em Portugal, a equipe gravou no Vale do Douro, no norte do país, onde foram feitas as seqüências da colheita de milho e uva mostrada na história. Na estação de trem de Vargelas, foi gravado o embarque de Carlos da Maia para Coimbra, quando o personagem ingressa na faculdade de Medicina. A cena do enterro de Pedro da Maia foi realizada na vila de Monção, quase na fronteira com a Espanha. A cidade de Sintra também serviu de cenário para várias gravações.

A tradicional casa dos Maias, conhecida como o Ramalhete, teve como fachada um antigo casarão abandonado em Lisboa, de 1788, de propriedade particular. No Rio de Janeiro, o Theatro Municipal, o Palácio do Catete e o Museu do Açude, todos com caracterização de época, serviram de locação para algumas cenas da minissérie.(MEMORIA GLOBO, 2001)

Já os figurinos foram em sua maioria confeccionados na oficina de costura da TV Globo. A própria figurinista confirma a maturidade da criação, Beth Filipecki fez uma longa pesquisa, a produção possibilitou sua ida à Europa para visitar museus, coletar materiais, comprar matéria prima e peças prontas.

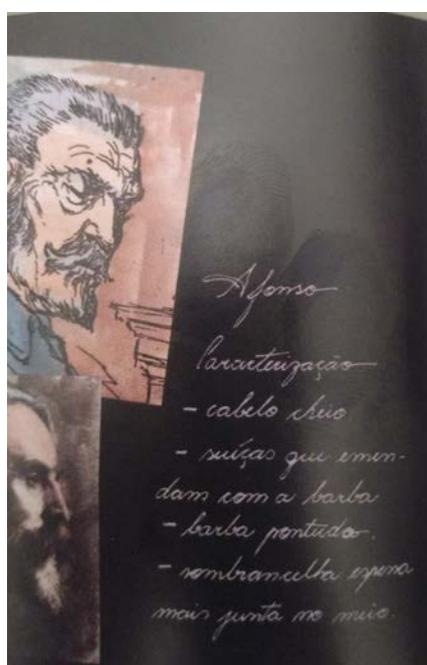
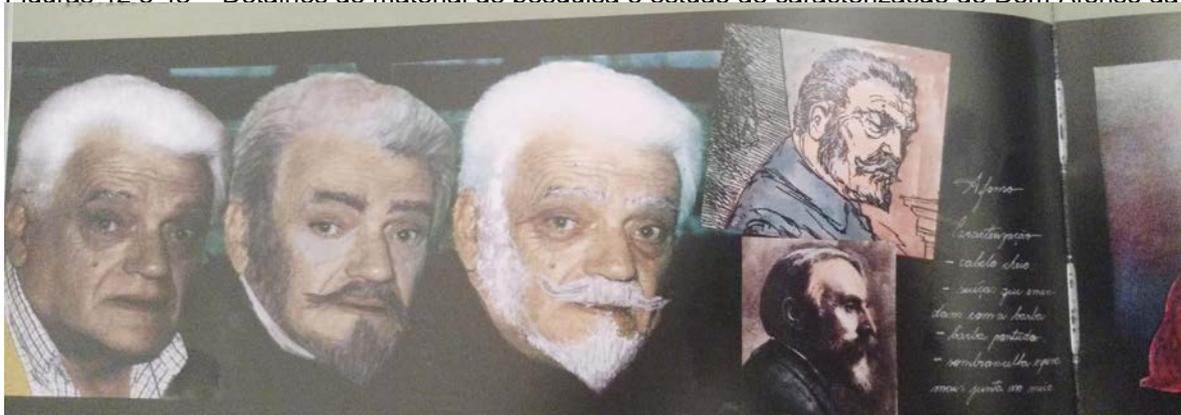
Tive passe aberto no Museu do traje, onde peguei na roupa, vi seu peso. Era emoção pura. Eu realmente considero esse um trabalho maduro.

Você não pode brincar de fazer Eça, não pode brincar de fazer dramaturgia da forma como a gente construiu a minissérie. Foi uma grande experiência (Memória Globo, 2007)

As modelagens, as escolhas dos materiais, peso, cor, caimento, silhueta, volumes, todos os elementos harmonicamente compunham um figurino primoroso, reconstruções perfeitas do século XIX. Algumas peças de figurino e adereços foram comprados em acervos na Inglaterra, Espanha e Portugal, lenços de seda, robes, o monóculos, alfinetes para abotoaduras e bengala de prata usados por João da Ega (Selton Mello), elementos essenciais para recompor um Dândi. O figurino se preocupou inclusive com a figuração, na cena na Praça de Touros foram levados 76 caixas de composições para as gravações em Portugal, que foram insuficientes para trajar todos os 1.200 figurantes.

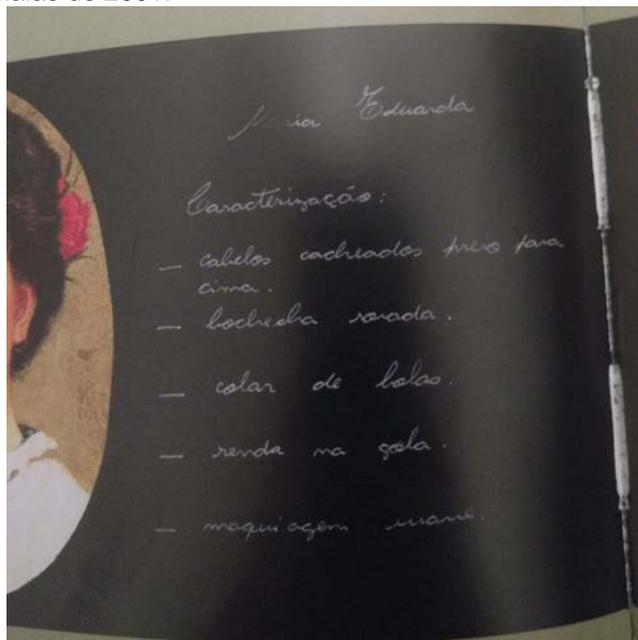
A caracterização era detalhada, desenhos, textos, tudo muito bem explicado. Com croquis e análises de fisionomia do ator para a caracterização, o projeto de produção de *Os Maias* foi impecável. O mais marcante foi Ana Paula que tem cabelos pretos naturais e olhos azuis, e, para encarnar Maria Eduarda, tivera os cabelos pintados de loiro e usou lentes de contato para ter os olhos negros da família Maia, pretos, assim como Fábio Assunção, que já é conhecido pelos olhos azuis também usou o recurso das lentes para encarnar Carlos Eduardo da Maia.

Figuras 42 e 43 - Detalhes do material de pesquisa e estudo de caracterização de Dom Afonso da



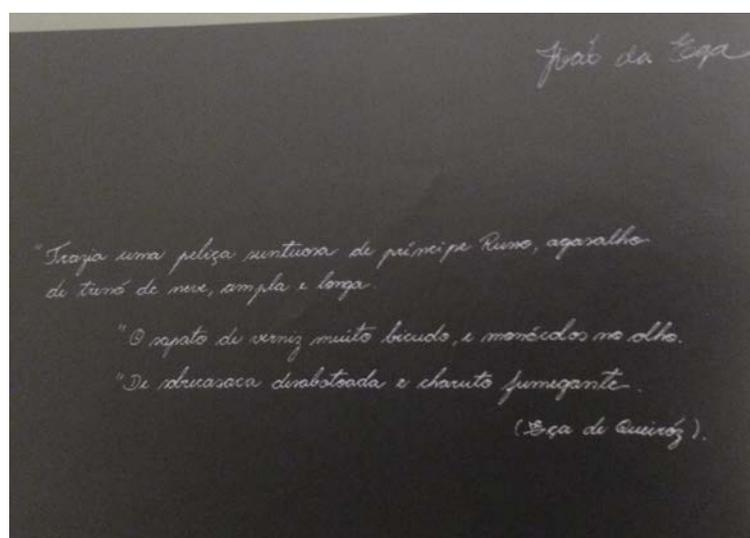
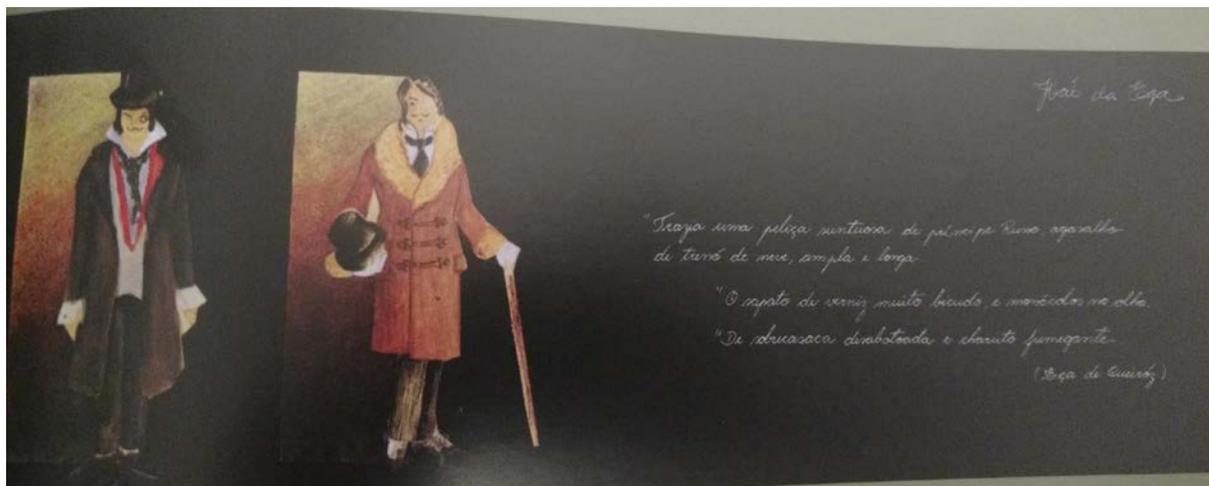
Fonte: Memória Globo, 2007.

Figuras 44 e 45 - Detalhes do material de pesquisa e estudo de caracterização da Maria Eduarda para a minissérie Os Maias de 2001.



Fonte: Memória Globo, 2007

Figuras 46 e 47 - Detalhes do material de pesquisa e estudo de caracterização de João da Ega para a minissérie *Os Maias* de 2001.



Fonte: Memória Globo, 2007.

A minissérie contou com uma reconstrução histórica impecável, a equipe de talentosos e criativos profissionais teve importante papel nessa produção primorosa: a cenografia de Danilo Gomes, Ana Mello e Maurício Rohlfs, os figurinos de Beth Filipecki, a direção de arte de Mario Monteiro, nota-se a todo momento o cuidado prodigioso em se atentar às indicações dadas por Eça de Queirós, sem perder a poesia e a estética característica de Luiz Fernando Carvalho. Na busca da intensidade da história e da imagem, ele não reproduz a realidade, sua obra não é apassivada, ele constrói uma nova realidade, intensifica

a história na associação da produção artística e a expressão criativa de sua equipe sempre com um resultado primoroso.

5.3 *Os Maias* adaptação portuguesa

A produção portuguesa de *Os Maias* foi realizada e adaptada por João Botelho em 2014, responsável pelo guião (roteiro) de Eça de Queirós, o filme quase homônimo, se não fosse a troca de “episódios da vida romântica” para “cenas da vida romântica” no subtítulo, foi uma coprodução entre o Instituto do Cinema e do Audiovisual (ICA) e Câmara Municipal de Lisboa, Agência Nacional do Cinema (Ancine).

João Botelho é reconhecido como um esteta que presa pela construção da imagem harmoniosa e sensível ao belo. O realizador possui notoriedade por adaptações literárias e aprecia transformar as palavras em poesias imagéticas. Para ele, o mais importante é como será filmado, aprecia as experiências teatrais. O diretor assume usar recursos artesanais para conseguir a iluminação exata que deseja em sua obra, apaixonado por ópera e pintura, o realizador sabe o que deseja, que é a inquietação do público e a problematização do enredo, por entender que o cinema precisa ativar o pensamento do espectador, modificar quem assiste, não é diversão frívola, “cinema tem que inquietar a alma como as outras artes”²⁰

O texto é uma matéria, como um guarda roupa, como uma luz, como os ventos nas árvores. São as relações entre as matérias que criam as relações de inquietação. Gosto muito mais dos filmes que inquietam do que dos filmes que confortam. Os filmes criam problemas, não resolvem problemas. (BOTELHO, 2017)

Para sua adaptação, Botelho não usou muitas introduções à história, pelo contrário, por se tratar de um filme, podemos notar muito mais cortes do que inserções. Bem mais curto do que uma minissérie, houve incisões significativas de cenas e conteúdos de capítulos do próprio livro. Outro ponto de distinção da versão brasileira, foi que João Botelho fez questão de ser fiel e focar

²⁰; João Botelho sobre *Os Maias* em entrevista concedida à autora em 2017 no Teatro do Bairro em Lisboa.

exclusivamente na história da família Maia e principalmente na “análise impiedosa de um país a desfazer-se, sem sentido e sem remédio, o Portugal dele, o nosso Portugal.” (BOTELHO, 2014a.).

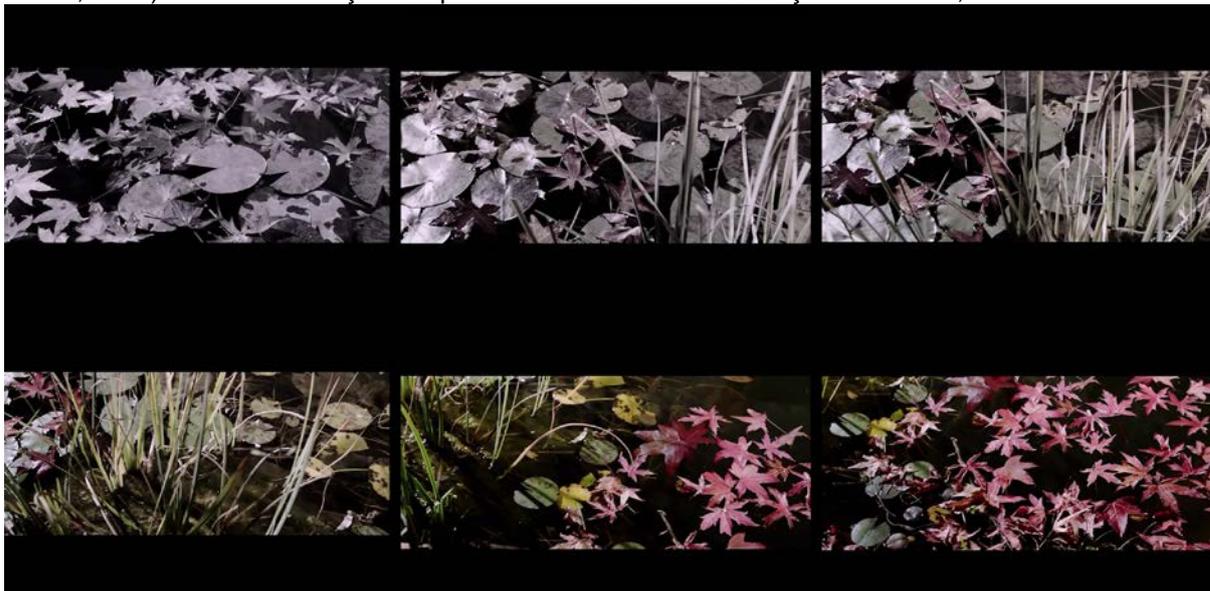
O mote de João Botelho, segundo o próprio revelou, era mostrar Portugal de hoje através de um Portugal de séculos passados, apontar que o comportamento e as atitudes permanecem as mesmas, que poucos valores sociais e comportamentais mudaram da Portugal de Eça para a de Botelho.

Se a obra da Rede Globo iniciou com o encontro apaixonante de Maria Monforte e Pedro da Maia, logo após a morte da matriarca da família Maia, a obra portuguesa tratou de começar ainda com Caetano da Maia, pai de Afonso da Maia:

Era um português antigo e fiel que se benzia ao nome de Robespierre, e que, na sua apatia de fidalgo beato e doente, tinha só um sentimento vivo - o horror, o ódio ao Jacobino, a quem atribuía todos os males, os da pátria e os seus, desde a perda das colónias até às crises da sua gota (QUEIRÓS, 2017, p.21).

São poucos minutos sobre a geração da família Maia ainda com o patriarca Caetano da Maia, o suficiente para compreender a genealogia. Mostra um Afonso com ideias libertárias e apaixonado, na sequência, mostra já Dom Afonso assumindo o patriarcado da família após o falecimento de súbito do pai. Afonso conheceu e casou-se com d. Maria Eduarda Runa, de saúde fragilizada e muito religiosa, deixava os ensinamentos ao filho a cargo do Padre Vasques, a matriarca falece com Pedro já adulto, mas de muita sensibilidade, sem muitas paixões pela vida, o que desegradava o fervoroso Dom Afonso da Maia. A obra de João Botelho prossegue a resumir a família Maia com um processo introdutor da história todo em preto e branco, com uma produção muito simples, com desenhos de cena sem grandes elaborações, apenas após o suicídio de Pedro da Maia e a ida de Dom Afonso à Santa Olávia com o filho que Pedro deixara, Carlos Eduardo que a obra ganha cores.

Figura 48 - Composição de imagem (feita a partir de fotogramas do filme de João Botelho, *Os Maias*, 2014) mostra a transição temporal com o recurso da utilização das cores;



Fonte: Filme *Os Maias*, 2014

Apesar de extremamente recortado e por vezes até confuso, João Botelho fez questão de ser fidedigno ao texto, sua grande preocupação era não aniquilar o texto em cortes da história. Botelho, afirma que não escreveu nada, apenas uma frase ou outra, mas tudo está lá na obra do Eça, realizou apenas uma edição, recortes no texto²¹. Pretendeu a todo momento ser justo com a obra, mas devia responder a tecnicidades temporais de uma obra cinematográfica: “Como filmar este texto magnífico, sem o trair, sem o amputar, sem o amesquinhar?”²²

Dessa forma, precisou delimitar os contornos no drama romântico que expusessem todo o enredo, aparou as arestas e retirou o que considerou os pormenores para contar o seu ponto de vista, seu recorte da trama. “*Os Maias* dariam um filme com quase 15 horas, por mais que desejasse ser fiel a Eça, não seria possível fazer um filme de 10 horas”, segundo o próprio Botelho em entrevista a autora. Optou por fazer duas versões, uma de 2 horas para circuito comercial e uma de 3 horas em formato minissérie para a RTP, que foi exibida em 2015.

Se na obra de Maria Adelaide percebemos uma valorosa e forte participação das personagens mulheres, o texto de Botelho se desenvolve todo

²¹ Idem

²² Idem

em uma relação masculina, sobre as opiniões, os afetos e cumplicidades das relações de homens, típicos do século XIX. Podemos confirmar o ponto de vista da adaptação na “Nota do realizador” divulgada à imprensa quando da época de seu lançamento (2014), Botelho propõe enfoque em dois personagens masculinos, são eles, Carlos da Maia e João da Ega, que os chama de:

o alter-ego de Eça, genialmente dividido em dois: um, representando o tédio rico e aristocrata de Carlos, outro o anarquismo ácido de João da Ega, o autor de obras primas nunca terminadas. No final nem um nem outro correm para o poder, para a glória ou para o amor mas quase galopam para um jantarinho. Ah Portugal, ah os Portugueses!” (BOTELHO, 2014a)

Assim como acontece com Afonso da Maia, se na obra de 2001, ele aparece forte, de caráter ilibado, o eixo moral digno da tradição de uma família aristocrática, exatamente como o livro o apresenta, na versão de 2014, ele aparece apagado, austero, porém já desiludido. E a única cena que Botelho acrescenta ao filme, que não existe no livro, justamente salienta a perturbação do patriarca, já vencido pela tragédia que assola a família Maia há anos, sua morte foi mais uma morte de cansaço, de desistência que uma morte de frustração, decepção pelo comportamento do neto, o choque pela relação carnal dos irmãos.

João Botelho utilizou como base o texto original para fazer uma “análise impiedosa de um país a desfazer-se, sem sentido e sem remédio, o Portugal dele (Eça de Queirós – Século XIX), o nosso Portugal (2014, Século XXI)” para ele a relação trágico-cômica da sociedade portuguesa permanece inalteradas durante esses quase 150 anos que afastam a obra literária da produção cinematográfica. “As situações e as suas palavras nos assentam como uma luva, a luva amarelo-canário de Ega! Quantos Dâmasos Salcedes, Silveirinhas, Condes Ministros Gouvarinhos, os banqueiros Cohen andam por aí à solta.”, afirma Botelho (2014) sobre a relação inalterada social e política portuguesa.

Para a concepção visual, João Botelho deu uma direção quase teatral, os enquadramentos mais abertos, sem tantos closes e recortes, os espaços são muito amplos, e, em contradição, pouquíssimo ocupados por cenografia e objetos de arte, apenas o mínimo é observado na composição espacial. Nota-se uma escolha quase teatral do minimalismo das ambientações, ao despojamento dos figurinos. Foi opção as filmagens em estúdio, com artificialismo cênico, era quase um acordo com o público, que se apresenta logo na abertura, quando o narrador,

o cantor de ópera Jorge Vaz, sentado frente a uma mesa lendo a abertura original do livro, a descrição da casa que os Maias habitaram. Sobre a mesa, encontra-se o livro e todo o material de pesquisa para a materialização da obra, croquis, maquetes, livros, fotos dos atores. Para o realizador, tudo é falso no cinema são as emoções do indivíduo que tornam uma obra legítima. Durante a entrevista em 2017, o realizador é categórico, são os sentimentos das pessoas que transformam uma obra, o que elas sentem:

o riso, alegria, sono, tristeza, aborrecimento, gargalhadas, essas são as verdades das pessoas, o que as pessoas sentem e como reagem é verdadeiro, o que se passa ali(...)é tudo falso. O que torna verdadeiro é a organização das emoções (BOTELHO, 2017)

Com o artifício de exibir um “*making of*” da obra, elementos de pré produção logo no início, Botelho cria uma distância, o que será representado na tela não é a reprodução do real,

mais acima, mais ao lado, mais abaixo, mas nunca é real. Mesmo nos documentários há um ponto de vista. Um mesmo texto, na minha mão e na sua mão serão dois filmes diferentes, o cinema é um ponto de vista. O cinema não é nunca o que se passa, nem quando se passa, mas como se passa, mas como se filme. Flaubert sempre dizia: Madame de *Madame Bovary* sou eu! e é verdade. Conheço quatro versões da Madame de Bovary todas muito boas. (BOTELHO, 2017)

Figura 49 - Fotograma do filme de João Botelho, *Os Maias*. Abertura do filme, Jorge Vaz lendo o livro de Eça de Queiroz e a mesa composta com documentos de pré produção, decupagens, anotações, maquetes, livros utilizados na pesquisa.



Fonte: Filme Os Maias, 2014

Botelho é muito preocupado com a cena, com a construções dos planos, no entanto, o maior destaque é dado à escolha de painéis grandiosos que compunham a cenografia, eram pinturas do artista plástico João Queiroz que fora contactado pelo próprio realizador, para o já renomado pintor, foi um trabalho de execução, uma encomenda técnica, conforme o mesmo relatou em entrevista:.

O João Botelho tinha tomado contacto há pouco tempo com o meu trabalho numa exposição antológica que me foi dedicada na Culturgest, gostou da minha forma de pintar e convidou me para pintar os exteriores do filme que ia fazer. No fundo foi uma produção colectiva. As vistas foram escolhidas pelo realizador muitas das imagens foram fornecidas pela produção. O meu trabalho foi mais de execução para a qual contei com a ajuda da pintora Filipa Sousa (QUEIROZ, 2017)

Figura 50 - Fotogramas do filme de João Botelho, *Os Maias* com os painéis ampliados da obra de João Queirós feitos especialmente para o filme.



Fonte: Filme *Os Maias*, 2014

João Queiroz leu o roteiro antes de iniciar o trabalho, e foi relendo durante todo o processo, além de reler a obra de Eça de Queiroz, *Os Maias*. Seu trabalho foi acompanhado muito de perto pelo realizador, pela diretora de arte, Silvia Grabowski e pelo produtor, entretanto não chegou a apresentar trabalhos prévios, como esboços ou pesquisa prévia. Além do material fornecido pela própria produção, fizera uma pesquisa de campo: “Tirei apenas alguns apontamentos em desenho e fotográficos (*sic*) nos locais actuais em Lisboa.”²³

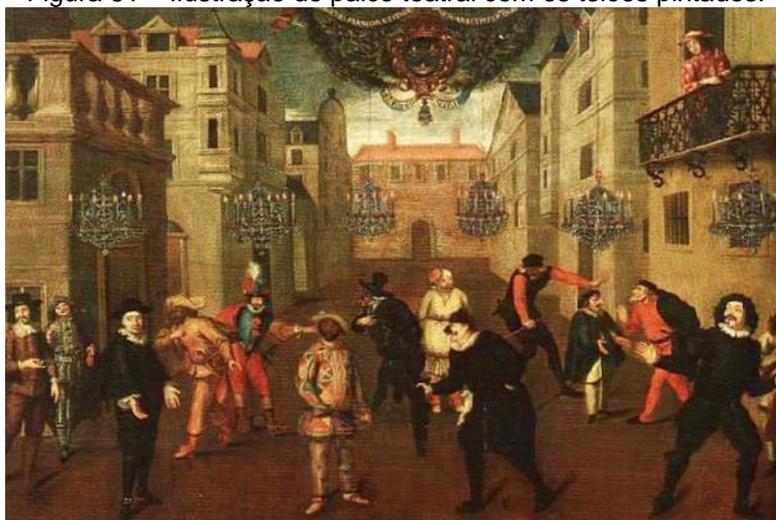
Essa escolha de cenografia talvez seja a síntese da afeição de João Botelho por óperas e pintura, o recurso de telões pintados foi um recurso muito utilizado nas óperas de séculos passados, no início do século XVII a cenografia

²³ João Queiroz foi entrevistado em 2017 em Lisboa pela autora desta pesquisa.

eram telões pintados, fixados um do lado do outro e de acordo com a mudança de ambientes da cena poderiam ser modificados às vistas do público muitas vezes. O recurso dos telões pintados é muito antigo e, apesar de suas primeiras aparições datarem do teatro grego, onde telões eram pendurados em fachadas das construções como tapeçarias, neles eram representadas paisagens marinhas ou campestres, a obra de João Botelho apresenta muita similaridade com o teatro renascentista, não só pela utilização dos telões como a técnica empregada da perspectiva, que procura ampliar as imagens que estão perto do espectador e diminuem à medida que ela vai se afastando do público, falseando uma ideia de profundidade.

Toda a ciência e a arte da perspectiva foram desenvolvidas durante o Renascimento para sugerir a presença da dimensão em obras visuais bidimensionais, como a pintura e o desenho. Mesmo com o recurso do trompe d'oeil aplicado à perspectiva, a dimensão nessas formas visuais só pode estar implícita, sem jamais explicitar-se (Dondis, 1997, p. 52)

Figura 51 – Ilustração de palco teatral com os telões pintados.



Fonte: <https://www.iped.com.br>, 2018

O recurso de cenografia escolhido por João Botelho, mais uma vez apresenta a obra em um acordo muito claro com o espectador, que ele está contando uma história, que aquilo é ficção, e não há interesse algum de falsear absolutamente nada, não é real, são atores em um espaço cenografado, quase um ritual teatral em vídeo, está ali todo o artifício do teatro.

Ele apresenta um prólogo narrado, introduzindo e contextualizando o espectador, mostrando todos os artifícios da materialização cênica: fotos dos

atores, figurinos, maquetes, imagens de pesquisas. Não há intenção de iludir o espectador, não a alteração dos conceitos de real e ficcional que no cinema normalmente são utilizados para envolver o espectador, não há envolvimento com o espectador, no filme do Botelho as noções de espaço, tempo e presença são bem demarcadas, uma apresentação (narração em mesa), uma introdução contextualizada à história (parte em preto e branco), um meio (a história propriamente dita), e o fim, com o apagar das luzes do estúdio.

Todo a estrutura proposta em *Os Maias* revela a perspectiva criativa de João Botelho e a relação com os elementos que compõem uma obra. O realizador tem uma relação de confiança com sua diretora de arte, Silvia Grabowiski. Ela apresentava os croquis, os desenhos e ele os escolhia:

A Silvia Grabowiski, minha diretora de arte, me trás vários desenhos e eu digo: Quero este! Escolhemos os fatos de acordo com os Decors, se os decórs tem tons amarelos, o fato é azul. Nos fizemos sempre qualquer coisas que façam a composição entre a roupa e o decór, a situação. Sempre há escolha de palheta, como na luz, o *chiaroscuro*. (BOTELHO, 2017)

O realizador define o cinema com a frase “são luzes e sombras e seres humanos aflitos ao meio”.²⁴ Para ele os otimistas vão para a luz, os pessimistas vão para as sombras. E na obra *Os Maias* existem dois personagens completamente contraditórios, o Ega e o Carlos. O Carlos para Botelho é o pessimista, fica à sombra, e o Ega está sempre a chegar à luz. É a pessoa que chega e transforma o ambiente. Carlos na construção de 2014 é uma pessoa com tédio, fatigada da chatice, sem muitas emoções, exceto ao se apaixonar, que é sua grande e única emoção.

Essa relação com a luz e a sombra tem a ver com a pintura, e para o realizador português, essa relação entre cinema e artes plástica faz todo o sentido, o próprio afirma em entrevista concedida a autora que buscou inspiração nas obras de Caravaggio e e Coubert. Estes foram artistas importantes para o estudo atmosférico, de cores, equilíbrio e composição para a adaptação de 2014. De Caravaggio buscou alguns contrastes, o *chiaroscuro* e a iluminação, “a luz tem que ter uma direção, tem ter uma direção, tem que ter uma origem, como no

²⁴ João Botelho sobre *Os Maias* em entrevista concedida à autora em 2017 no Teatro do Bairro em Lisboa.

teatro, com o iluminação direcional.”²⁵. Já Coubert, diz Botelho, “foi o primeiro pintor que trás para as telas a dessacralização, deixa de haver reis, deixa de haver santos, e passa haver pessoas normais camponeses, média classes”²⁶ essa construção e crítica tem a ver com a obra de Eça e com o ponto de vista que desejava focar na obra.

Para Botelho a direção de arte, o estudo de cores, o arranjo harmônico dos elementos é muito importante para a ocorrência da obra, para isso ele trata da concepção de um filme como quem constrói e lapida uma obra de arte, para ele sempre deveria ser assim, sua composição cênica é influenciada pela pintura e pelo teatro, o uso da iluminação direcional, a ocupação do espaço, o equilíbrio do plano são preocupações latentes, deseja mais a composição cênica do que a ação, para ele cada plano é uma composição pictórica.

5.4 As criações de arte na cena – uma análise comparada da materialização

A cena é composta por elementos que contam a história, são atores como personagens, espaços como ambientes que localizam, roupas como figurinos que personificam, cada decisão desses elementos vai contar uma determinada história, cada escolha vem de uma interpretação, de uma bagagem criativa, de um repertório do artista envolvido. Todos esses elementos materializam a condução estética escolhida em uma obra, e será determinante para a imagem apresentada. Além do texto, há que se levar em consideração os estilos de cada diretor, a proposta de construção visual que cada um trabalha. Tanto Luiz Fernando Carvalho quanto João Botelho são diretores de trabalhos minuciosos, vislumbradores de detalhes, preocupados com a composição cênica, atento às interpretações dos atores, mas são acima de tudo visuais, preocupados com a visualidade da cena.

²⁵ Idem

²⁶ Idem

Cada escolha, cada detalhe conduz a narrativa, a cor utilizada, a textura, a forma escolhida, a montagem ritmada e tudo isso passa pela formatação das equipes. São as escolhas de quem comporá a equipe que vai definir estilos da materialização cênica, do montador, ao editor de som, do elenco ao diretor de arte, passando por cenógrafo, figurinista, fotógrafo, enfim, a cada harmonização da equipe uma nova obra se dará, pois junto com a equipe vem suas referências e repertórios à serviço de uma obra.

São nas minuciosidades encontradas no texto, nas intensidades interpretadas e nos diálogos travados em equipe que serão definidas as vias de construção e materialização de uma obra.

Construir uma análise comparada pode revelar um recorte das possibilidades que um mesmo texto pode apresentar para uma produção com direção e equipes completamente diferentes, o objetivo é deslindar as semelhanças e diferenças da interpretação criativa, do ponto de vista escolhido pelo realizador e das escolhas de materialização da obra.

Para esse meandro de escolhas, destacamos algumas cenas das duas obras que adaptaram *Os Maias* de Eça de Queirós, são referências diferentes, nacionalidades de equipes diferentes, conseqüentemente, repertórios distintos, tanto de equipe, quanto do espectador a ser atingido.

A despeito da verba disponibilizada, são as escolhas técnicas e artísticas que serão consideradas.

Na adaptação cinematográfica Portuguesa, os desgostos da família Maia foi o escopo da narrativa, existe o enfoque no protagonista e suas relações sócio espaciais, a relação incestuosa não é tão refulgente, como na adaptação de 2001. Essas características de roteiro e argumento ficam ainda mais clara quando são postas em vídeo, pois é possível evidenciar os desígnios de cada equipe.

Logo no início do livro de Eça de Queirós, a casa da família é apresentada:

A casa que os Maias vieram habitar em Lisboa, no outono de 1875, era conhecida na vizinhança da rua de São Francisco de Paula, e em todo o bairro das Janelas Verdes, pela casa do Ramalhete ou simplesmente o Ramalhete. Apesar deste fresco nome de vivenda campestre, o Ramalhete, sombrio casarão de paredes severas, com um renque de estreitas varandas de ferro no primeiro andar, e por cima uma tímida fila de janellinhas abrigadas à beira do telhado, tinha o aspecto tristonho (...) (QUEIRÓS, 2017, p. 13)

Essa descrição aparece narrada nas duas produções audiovisuais, no entanto, nesse momento, de apresentação da obra ao espectador, Botelho escolheu realizar o acordo com o espectador, conforme citado anteriormente, Jorge Vaz é o narrador de toda a apresentação da família Maia e de sua casa (Figura 49), durante a leitura a câmera passeia sobre todo o material de pré produção e pesquisa. Nada obstante, a produção televisiva de 2001, opta por uma outra produção de arte, e apresenta ao público muito lentamente o espaço geográfico da casa da família Maia, um narrador em *off* lê o texto *ipsis litteris* do texto original enquanto a câmera passeia pelas grades externas da casa, até que se encontra um grande portão e uma mão destranca-o, é Carlos Eduardo da Maia, que durante toda a narração caminha pelo jardim do Ramalhete juntamente com João da Ega.

Figura 52 – Composição de fotogramas do filme de João Botelho, *Os Maias* cenas iniciais do passeio da câmera pela mesa com os objetos, adereços, figurinos utilizados no filme, incluindo as maquetes do cenário.



Fonte: Filme *Os Maias*, 2014

Figura 53 – Composição de fotogramas do seriado *Os Maias* produzido pela TV Globo em 2001. Cenas iniciais da apresentação da casa que os Maias habitara em Lisboa.



Fonte: Minissérie *Os Maias*, 2001.

Logo na sequência, Carlos Eduardo e João da Ega da obra de 2001 entram pela porta do casarão abandonado. Maria Adelaide iniciou a obra exatamente como João Botelho finalizou. Após a tragédia e morte de Dom Afonso da Maia, Carlos Eduardo sai em viagem pelo mundo e ao retornar 10 anos depois, reencontra Ega e vão visitar o Ramalhete: “Carlos e Ega iam ao Ramalhete visitar o casarão” (Idem, p.730).

Se a obra de 2001 utilizou-se das cenas finais para iniciar o drama romântico da família Maia, João Botelho, em 2014, obedeceu a ordem dos acontecimentos e os colocou ao final do filme redescobrimo o casarão “lúgubre” (Idem, p.742). Enquanto a obra portuguesa optou por indícios simples de abandono, como paredes descascadas e tapete enrolado ao canto, na obra brasileira é possível ver a “pimenta branca” (Idem, p.743) citada por Eça de Queirós. Mario Monteiro²⁷ ambientou o velho casarão com muita poeira, teias de aranhas, muitas folhas secas, tecidos envelhecidos cobrem os móveis centralizados no espaço, dando exatamente a sensação que o texto de Eça proporciona:

Fora o Vilaça, que, seguindo uma receita de almanaque, fizera espalhar às mãos cheias, sobre os móveis, sobre os lençóis que os resguardavam, camadas espessas de pimenta branca! E estrangulados, sem vêr, sob

²⁷ Diretor de Arte da minissérie *Os Maias* (2001)

uma névoa de lágrimas, os dois continuavam, um defronte do outro, em espirros aflitivos que os desengonçavam. Carlos por fim conseguiu abrir largamente as duas portadas de uma janela. No terraço morria um resto de sol. E, revivendo um pouco ao ar puro, ali ficaram de pé, calados, limpando os olhos, sacudidos ainda por um ou outro espirro retardado. (Idem, p. 743)

Figura 54 – Composição de fotogramas: Na parte de cima *Os Maias* (2014), em baixo *Os Maias* (2001). Cenas da visita de Carlos e Ega ao Ramalhete abandonado.



Fonte: Respectivamente, Filme *Os Maias*, 2014 e Minissérie *Os Maias*, 2001.

As diferenças entre as duas obras (2001 e 2014) não ficam apenas nas escolhas da direção de arte, na produção de objetos, elas acompanham a caracterização das personagens, e principalmente as mulheres que já são tão poucas na obra original.

Enquanto na obra brasileira, roteirizada por Maria Adelaide Amaral, percebemos a todo momento que ela respeita e até exacerbava a imagem da figura feminina²⁸, ela coloca a mulher com uma figura forte, o diretor fortalece a postura ativa e determinada na condução de interpretação dos atores. No figurino, Beth Filipecki corrobora, exibindo a Maria Monforte de Simone Spolodore e a Maria Eduarda de Ana Paula Arósio como mulheres estonteantes, vibrantes, ambas com trajes pensados em cada detalhe, figurinos realistas com toques de alegoria, suntuosidade aguçada, se comparada ao tom mais insosso da composição feminina na obra portuguesa, assinada por Silvia Grabowski e Tania Franco.

Maria Monforte mal aparece na obra de João Botelho, e quando aparece é ainda em preto e branco e sem a expressividade descrita nos originais de Eça.

²⁸ Incluindo a inserção de cenas de Maria Monforte, que a despeito de não ter no original de Eça de Queirós, ela representa seu retorno à Lisboa, pois para a roteirista era importante ela fechar o ciclo, vivenciar a tragédia que iniciou, ser a portadora das más notícias.

Grabowski e Catarina Wallenstein (atriz que interpretou a personagem) apresentam uma mocinha sem o brio peculiar da Negreira impetuosa cultivada no texto de 1888.

Figura 55 - Composição de fotogramas: Na parte de cima são da série *Os Maias* (2001), na parte de baixo são do filme *Os Maias* (2014). À esquerda são trajes de festa de Maria Monforte, à direita é o traje de dormir, logo que se dá o retorno da lua de mel em Paris junto à Pedro da Maia. Neste momento estão a escrever a carta à Dom Afonso da Maia para contar sobre o neto que estavam esperando.



Fonte: Respectivamente, Minissérie *Os Maias*, 2001 e Filme *Os Maias*, 2014.

Na obra Brasileira Maria Monforte era a imagem vivaz do inexorável destino, trajes impecáveis de caimento perfeito, uma reprodução fiel de uma silhueta do século XIX com toda a licença poética que um figurino exige. Através de um figurino primoroso, Simone Spolodore não apenas apresentou a sensualidade da personagem, mas indiciou de maneira sutil todo o drama que a envolve. Primeiro ela se apresenta ao público em uma tourada, drama e sangue suficientes para a uma apresentação preciosa do drama que ainda irá acontecer ao longo da história. Um enxerto de texto, dado na versão brasileira. Maria Monforte apresenta-se em um decotado vestido rosè que deixava todo o colo nú, podendo revelar sua respiração pelo enquadramento da câmara, o rosè revelava um leve romantismo contrabalanceado pela paixão pujante do scarlate do guarda-sol. O rosè aos poucos seriam saturados nos próximos figurinos, mais claros ou

mais ardentes, alcançariam o tom de vermelho paixão, que auxilia a dramatização da tragédia pelo abatimento do touro.

Figura 56 - Composição com os fotogramas das cenas de tourada da minissérie *Os Maias*, 2001. As referências com o vermelho scarlate.



Fonte: Minissérie *Os Maias*, 2001.

O vermelho está presente em quase todas as cenas que Maria Monforte aparece, ela é a imagem da própria tragédia, inclusive é através dos tons vermelhos, o *escalate*, que Afonso da Maia tem a visão da tragédia que acometerá sua família através de seu filho. Primeiro em Sintra, quando ele percebe que o romance de Pedro e a Negreira não é passageiro. Ele avista o guarda-sol escarlata e tem a primeira sensação de que algo ruim acontecerá.

Figura 57 - Composição de fotogramas da série *Os Maias* (2001) - A primeira visão de Afonso da Maia sobre o símbolo da tragédia.



Fonte: Minissérie *Os Maias*, 2001.

No momento em que Dom Afonso da Maia recebe a notícia que o filho Pedro se casou com Maria Monforte, o patriarca dos Maias tem uma segunda visão da tragédia, uma montagem de *flashes* com várias imagens com pontos focais vermelhos. Aparece entre elas o guarda sol que ele avistou em Sintra e as rosas vermelhas que estão sobre a mesa no momento atual. Nota-se uma clara alusão à tourada das cenas iniciais da minissérie, cenas essa que apresentou

Maria Monforte como símbolo da tragédia da família Maia. Dessa maneira, Luiz Fernando Carvalho, já conhecido em outros trabalhos por fortalecer simbolismos, utiliza-se a todo momento dos recursos da composição plástica, do figurino e da direção de arte para intensificar a narrativa e a dramaticidade da obra.

Figura 58 - Composição de fotogramas da série *Os Maias* (2001) - A segunda visão de Afonso da Maia sobre o símbolo da tragédia, quando descobre do casamento do filho Pedro da Maia com Maria Monforte



Fonte: Minissérie *Os Maias*, 2001.

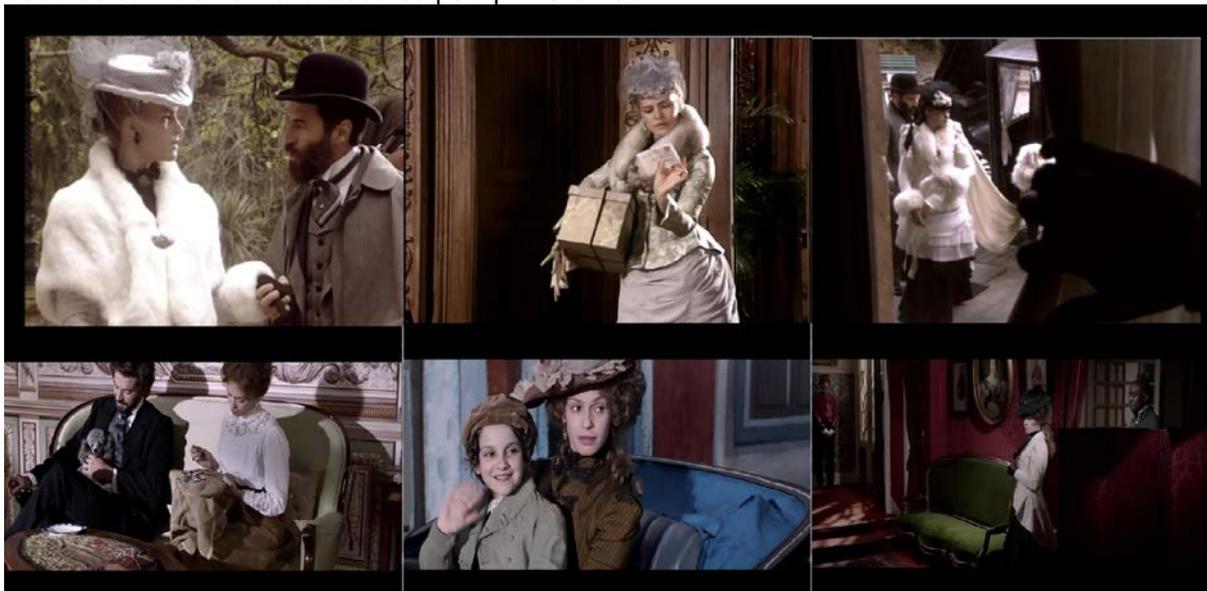
Já com Maria Eduarda, outra figura feminina, e também protagonista da obra junto com Carlos, Beth Filipeck buscou traduzir a aristocracia europeia da segunda metade do século XIX, quando surgem os primeiros costureiros da chamada *haute couture* (CharlesFrédéric Worth, da Maison Worth, inglês radicado em Paris, 1857), e a indústria têxtil estimula o luxo da *toilette* (o pensamento de vestir-se). A concepção de vestuário idealizado por Beth, é rica, “elegante, realmente distinta”, respeita os “costumes (que) vinha(m) do mundo da ‘alta sociedade’(...) que suscitavam as mais deslumbrantes extravagâncias dos grandes costureiros: chapéus sobrecarregados de plumas, vestidos *entravés* capas de chinchila de 10 mil luíses” (BOUCHER, 2010, p.373). A figurinista traduz “o tom acima” típico das obras de Luiz Fernando Carvalho, dessa maneira, Ana Paula Arósio, que deu vida à Maria Eduarda, conceberam uma mulher elegante, requintada, e Beth vestiu uma mulher tal qual descrito por Eça:

ela passou diante deles com um passo soberano de deusa, maravilhosamente bem feita, deixando atrás de si como uma claridade, um reflexo de cabelos de ouro, e um aroma no ar. Trazia um casaco collante de velludo branco de Gênova, e um momento sobre as lajes do peristilo brilhou o verniz das suas bottinas. (...) E no silêncio a voz de Craft murmurou: - *Très chic* (QUEIRÓS, 2017, p. 169)

Já Silvia Grabowski optou por trajes mais simples, que também apontam à época, mas percebe-se uma influência da alfaiataria inglesa, como blusas com colarinhos altos, *pepluns*, trajes de uma cor única, golas superpostas, mangas colantes com bufante, são os primeiros indícios do *costumes tailleurs* originários

da Inglaterra, que possuíam uma leve aspiração aos trajes masculinos (BOUCHER, 2010, p. 385), talvez diferente da versão brasileira que se baseou em parte do texto que afirma que ela chegará diretamente de Paris, a versão portuguesa se baseou nas referências inglesas que continham na obra de Eça.

Figura 59 - Composição de fotogramas: Na parte de cima são da série *Os Maias* (2001), na parte de baixo são do filme *Os Maias* (2014). As imagens mais à direita são da cena em que Carlos Eduardo da Maia vê Maria Eduarda pela primeira vez.



Fonte: Minissérie *Os Maias*, 2001 e Filme *Os Maias*, 2014, respectivamente

Enquanto João Botelho apresenta uma adaptação quase literal da obra em roteiro, permanece na mesma toada na materialização, com uma transcrição quase óbvia de cada elemento, é uma construção básica, simples entre figurino e ambientação cênica, a exceção realmente ficou por conta dos painéis de João Queirós, já citados.

Já a obra de Maria Adelaide Amaral e Luiz Fernando Carvalho foi embebida de um mergulho profundo na construção da identidade dos personagens que habitavam a obra de Eça de Queirós. Um mergulho denso na obra e na própria história do período. Pois para a moda foi um período revolucionário, a indústria têxtil ofereciam opções de tecidos, sedas pesadas, veludos, *jacquard*, cetins pesados, *barèges*, o vasto repertório e a ascensão dos costureiros tornavam o “luxo acessível” (ibid, p. 371). A ideia de se vestir também é fortalecida pelas óperas, as idas aos teatros que passam exercer influência tanto na maneira de se vestir quanto na liberdade de apresentar-se, pois a colaboração dos costureiros

como Worth, Doucet e Redfern com os grandes artistas que se apresentavam fazia com que existisse um pensamento que delinea e harmoniza o chamado “espírito do papel e os figurinos de sua intérprete, e até o cenário” (ibid, p. 373).

João da Ega é outro personagem que merece destaque em ambas produções. Ega para as duas produções obedece com primazia as características dadas por Eça de Queirós, um verdadeiro Dândi, alinhado, bem vestido, frequentador da alta sociedade, o amigo audacioso e crítico de Carlos, que escolheu viver a vida de maneira intensa, é um sentimentalista rebelde, entusiasta do realismo e dado a paixões proibidas e cavalheiro dedicado, todas essas proposições são correspondidas tanto na interpretação, quanto no figurino. No entanto, as escolhas das figurinistas²⁹ foram completamente diferentes, e isso fica nítido na cena em que João da Ega aparece no consultório de Carlos da Maia para reencontrar o amigo.

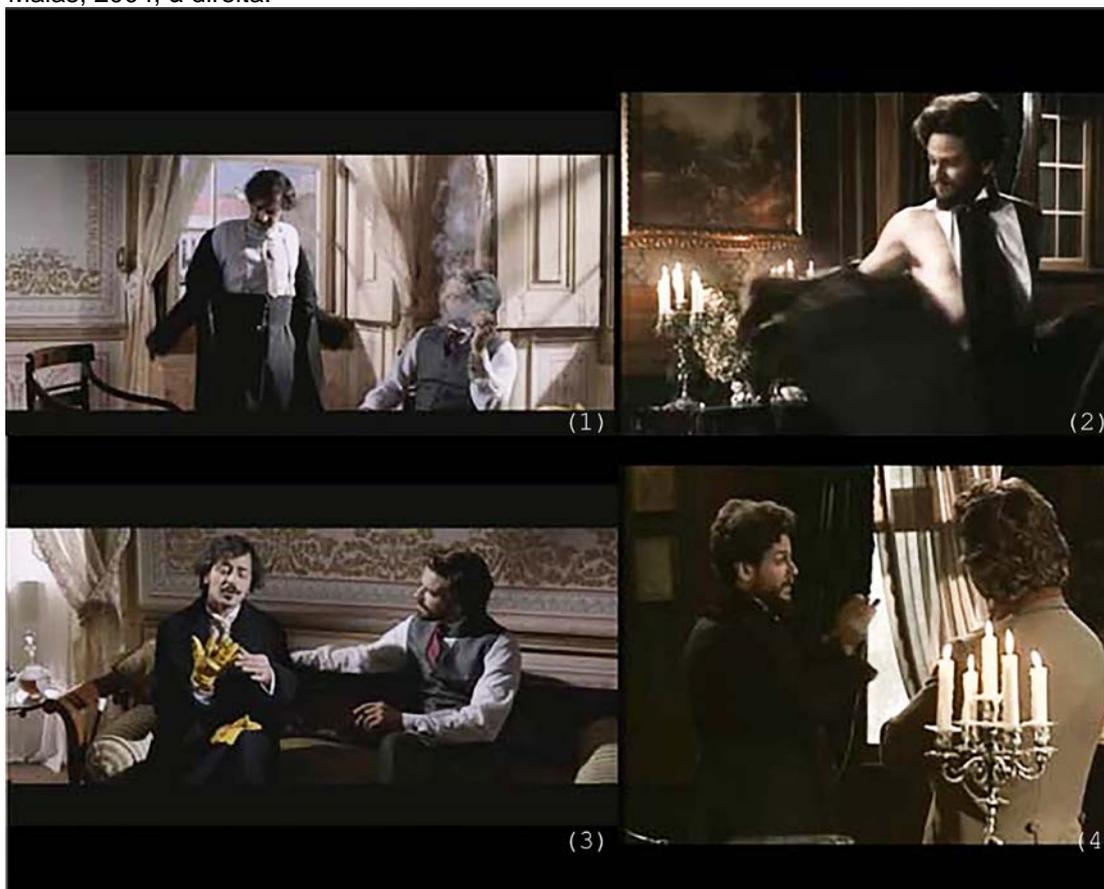
Enquanto a produção portuguesa materializa cada detalhe descrito na obra original de *Os Maias*, a obra brasileira se dá a oportunidade de construir licenças poéticas, uma espécie de apropriação de um perfil psicológico e o reconstrói mais audacioso. No livro a descrição da cena aparece como:

“o Ega, começando a puxar devagar dos dedos magros uma longa ‘luva cor de canário’.(...) cabelo que ele trazia crescido com uma mecha frisada na testa; e na gravata de cetim uma ferradura de opalas! Era outro Ega, um Ega dândi, vistoso, paramentado, artificial e com pó de arroz(...)”(QUEIRÓS, 2017, p. 75)
“- O que! tu não trazias nada por baixo? exclamou Carlos. Nem colete?” (Idem, p. 78).

Enquanto o Ega lusitano “chocaria a sociedade” por estar sem colete e com luvas amarelo canário, tal qual descrito por Eça de Queirós, o brasileiro aparece com uma camisa de fraque falseada (apenas a parte da frente), deixando à mostra a pele do Selton Melo, ator que interpreta o personagem, e não faz nenhuma menção às luvas amarelo canário. E elas nem fazem falta, pelo contrário revela toda a audácia e rebeldia do *bon vivant*. São construções diferentes, concepções que fazem parte do repertório de criação de cada profissional envolvido e sua respectiva obra, os personagens não perderam características, foram apenas construídos de maneira diferentes.

²⁹ Sílvia Grabowski e Beth Filipecki, figurinistas da obra de João Botelho em 2014 e da obra de Luiz Fernando Carvalho e Maria Adelaide Amaral em 2001, respectivamente.

Figura 60 - Composição de fotogramas do filme *Os Maias*, 2014 à esquerda, e da série *Os Maias*, 2004, à direita.



Fonte: Filme *Os Maias*, 2014 e Minissérie *Os Maias*, 2001.

Com propostas diferentes, tanto a obra portuguesa, quanto a brasileira adaptam à sua maneira a obra de Eça de Queirós. As mesmas cenas descritas por Eça habitam as duas obras, a história é exatamente a mesma, o desfecho da separação dos irmãos e a superação de Carlos após a morte do avô também. Às vezes usam recursos muito similares, como para localizar geograficamente o consultório de Carlos Eduardo da Maia no Rossio. Ambos fazem uso da técnica de inserção de cartazes para apresentação a geografia do espaço. Um faz uso de uma gravura da praça, outro utiliza-se de uma pintura vista através de uma janela fechada, recurso utilizado em quase toda a obra.

Figura 61 – Composição de fotogramas do filme *Os Maias*, 2014 e a série *Os Maias*, 2004. Momento de transição espacial e temporal de cena que apresenta a localização geográfica do consultório de Carlos da Maia no Rossio.



Fonte: Filme *Os Maias*, 2014 e Minissérie *Os Maias*, 2001.

Outra passagem que a escolha da composição é a mesma é o trecho em que é narrada a lua de mel de Pedro da Maia e Maria Monforte, ambas as produções usam recursos semelhantes para literalmente ilustrar a viagem do casal pela Europa. A produção do Botelho opta por ter o casal de atores em movimento de rotação, como em uma caixinha de música o casa gira no próprio eixo enquanto ao fundo pinturas vão sendo exigidas, já a obra da Rede Globo elege apenas exibir ilustrações dos locais acompanhando a narração e a citação dos lugares.

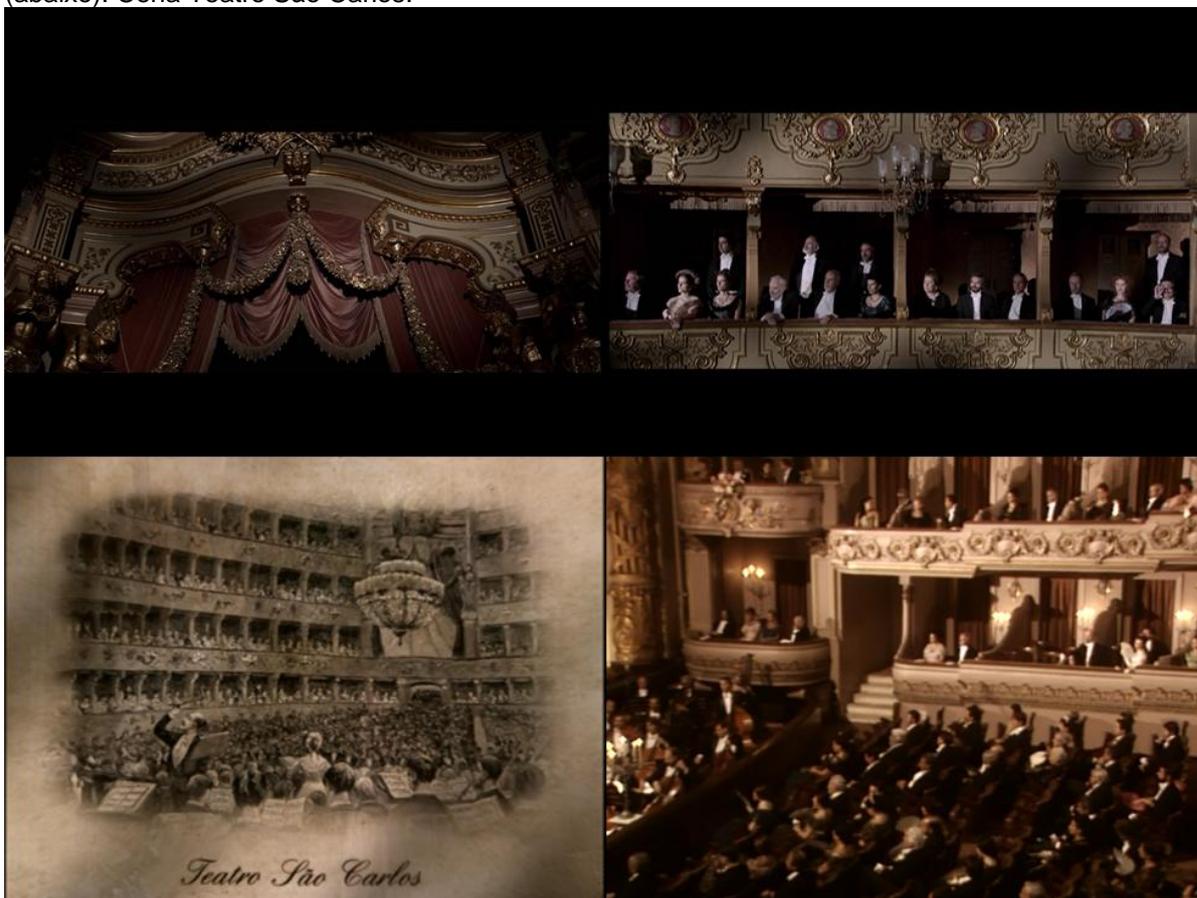
Figura 62 – Composição de fotogramas do filme *Os Maias*, 2014 (acima) e a série *Os Maias*, 2004 (abaixo). Passagem de tempo da lua de mel de Pedro da Maia e Maria Monforte.



Fonte: Filme *Os Maias*, 2014.

Todavia nota-se que a obra brasileira utilizou-se a todo momento da inserção das cartelas de ilustração para a localização espacial, são espécies de contextualização apresentada ao espectador, cartelas do Ramalhete, Lisboa, Santa Olavia, e até o próprio Teatro São Carlos recebeu uma cartela. Ambas as obras foram gravadas em um teatro, a obra portuguesa foi gravada no próprio Teatro Nacional São Carlos, em Lisboa. Enquanto a obra brasileira, apesar de ter muitas cenas em Portugal, optou por gravar no Teatro Municipal do Rio de Janeiro.

Figura 63 – Composição de fotogramas do filme *Os Maias*, 2014 (acima) e a série *Os Maias*, 2004 (abaixo). Cena Teatro São Carlos.



Fonte: Filme *Os Maias*, 2014 e Minissérie *Os Maias*, 2001.

No entanto é fácil perceber as diferentes visões na materialização das cenas através da direção de arte. Quase toda a obra portuguesa é realizada com enquadramentos teatralizados, planos abertos, quadros amplos que cabem todos os personagens no mesmo plano, que raramente dão as costas para a câmera, já a obra brasileira, possui uma quantidade maior de planos fechados, algo típico da televisão, com muitos *zooms* e um número muito maior de cortes e planos para uma mesma cena, são decupagens de roteiros que influem na concepção espacial da obra. Se na obra dirigida por Carvalho, existe uma construção muito maior de espaços, uma produção de arte mais esmiuçada, com muitos detalhes, típico de uma produção naturalista, a obra de Botelho, seja por recursos financeiros ou opção estética, apresenta composições mais simples, com o mínimo necessário para a ambientação e construção da narrativa de sua proposta narrativa.

Essa simplicidade pode ser notada na composição dos ambientes, os espaços habitados pelos personagens de João Botelho não refletem nem de longe as descrições de Eça de Queiroz e muito menos as decorações do século XIX, em que a burguesia associa a ideia de decoração com a construção de uma posição social, a casa assume a função de construir limites entre o exterior e interior, entre o público e o privado. Para a sociedade burguesa da época, ocupar os espaços estava associado à construção e à posição social. Como afirma Tiersten:

Os homens colecionam objectos como prova da sua erudição e gosto, ou do seu poder econômico e social, mas estes objectos continuavam separados do próprio indivíduo. Em contraste, os objectos femininos da casa desempenhavam um papel sinédico mais do que simbólico em relação a sua identidade; um espaço decorado pela dona de casa burguesa, no limite, não era tanto uma criação sua, como uma extensão do seu próprio ser. (1996, p.31-32)

A ideia de posicionamento social aterrorizava homens e mulheres do período, e “não deixar as paredes nuas, nem o tecto (*sic*), nem o pavimento, como na casa dos pobres, torna-se uma obsessão” (Adeline Daumard apud GUERRAND, 1990, p.335.).

Essa composição exagerada é sutilmente citada por Eça de Queiroz com os bric-a-brac de Craft e o interesse de Carlos em tais conjuntos de objetos: “Lançaram-se no bric-a-brac. Trazia sempre o coupé cheio de lixos archeologicos, ferragens velhas, um bocado de tijolo, a aza rachada de um bule...” (QUEIRÓS, 2017, p. X). No entanto, enquanto a ambientação da obra brasileira é carregada de informação histórica e referenciada por Eça, com uma direção de arte primorosa assinada por Mário Monteiro e a cenografia de Danilo Gomes, Ana Maria Mello e Mauricio Rohlf, que inclusive receberam os prêmios de melhor cenografia e direção de arte no II Festival Latino-Americano de Cine Vídeo de Campo Grande. A obra assinada por Silvia Grabowski é extremamente simples, com tapeçarias pontuais, mas nota-se algo bem distante de uma composição típica do século XIX de uma sociedade burguesa.

Podemos perceber isso no consultório de Carlos Eduardo da Maia, que aparece em ambas as obras (João Botelho, 2014 e Luiz Fernando Carvalho, 2001). Enquanto a obra de 2001 tenta reconstruir o espaço descrito por Eça e ainda potencializá-lo deixando-o mais amplo, a obra de 2014 deixa o espaço frio,

asséptico, algo bem distante dos ambientes do já citado século. Segundo Eça o ambiente habitado por Carlos da Maia era assim descrito:

(...) mobilizou-o com luxo. Numa antecâmara, guarnecida de banquetas de marroquim, devia estacionar, à francesa, um criado de libré. A sala de espera dos doentes alegrava com o seu papel verde de ramagens prateadas, as plantas em vasos de Roão, quadros de muita cor, e ricas poltronas cercando a jardineira coberta de coleções do Charivari, de vistas estereoscópicas, de albuns de atrizes semi-nuas; para tirar inteiramente o ar triste de consultório até um piano mostrava o seu teclado branco.

O gabinete de Carlos ao lado era mais simples, quase austero, todo em velludo verde-negro, com estantes de pau preto. (...) (QUEIRÓS, 2017, p.110)

(...) pareciam (sussurros da cidade) ir penetrando pouco a pouco naquella abafado gabinete e resvalando pelos veludos pesados, pelo verniz dos móveis, envolver Carlos numa indolência e numa dormência... Com a cabeça na almofada, fumando, ali ficava, nessa quietação de sesta, num cismar que se ía desprendendo, vago e tênue, como o tenuo e leve fumo que se eleva de uma braseira meia apagada; até que com um esforço sacudia este torpor, passeava na sala, abria aqui e além pelas estantes um livro, tocava no piano dois compassos de valsa, espreguiçava-se - e, com os olhos nas flores do tapete, terminava por decidir que aquelas duas horas de consultorio eram estúpidas! (Idem, p.114)

Figura 64 – Composição de fotogramas: Na parte de cima são as do filme Os Maias (2014), na parte de baixo são da série Os Maias (2001).



Fonte: Filme Os Maias, 2014 e Minissérie Os Maias, 2001.

As composições de ambientes externos é mais difícil analisar semelhanças e diferenças, já que a escolha estética dos realizadores se distinguem por completo e fica mais óbvio ainda nessas cenas, pois a obra de 2001, apesar de

brasileira teve locações reais portuguesas como paisagens de suas cenas: Coimbra foi o sítio escolhido para algumas cenas, outras foram realmente em Sintra e outras regiões de Portugal.

Enquanto a obra de 2014 foi gravada em estúdio, salvo inserções pontuais como a imagem do lago que representou a mudança de tempo entre a segunda e a terceira geração da família. Na obra de João Botelho, todas as cenas são em estúdio, incluindo as externas que possuem telas pintadas por João Queiroz.

Figura 65 - Composição de fotogramas: à esquerda cena de rua da obra *Os Maias* de 2001, e à direita do filme *Os Maias*(2014).



Fonte: Minissérie *Os Maias*, 2001 e Filme *Os Maias*, 2014.

No entanto, alguns planos são compostos de maneira muito semelhante em ambas as obras, tal como a ida à Sintra, de Carlos Eduardo da Maia quando foi em busca de ver mais uma vez Maria Eduarda. Fica claro que houve uma busca de referência a vegetação da região para compor as tapadeiras do cenário pintadas por João Queiroz, enquanto a produção de Carvalho buscou uma locação que apresentasse a paisagem. São árvores muito altas dispostas paralelamente com troncos estreitos.

Figura 66- Composição de fotogramas da cena da ida à Sintra. Produção portuguesa (acima); Produção brasileira (abaixo).



Fonte: Filme Os Maias, 2014.

Algo semelhante acontece na cena do hipódromo, quando considerável parte das personagens se reúnem para assistir e tentar a sorte nos cavalos, ambas as produções escolheram o branco e vermelho para compor as tendas, João Queiroz, mais uma vez elabora o plano de fundo com toldos listrados para as arquibancadas, figurantes reais se misturam e camuflam na tela ampliada do artista. Enquanto que a brasileira constrói detalhadamente as tribunas. Ambas produções optaram por exibir três conjuntos de toldos às riscas.

Figura 67 – Composição de fotogramas da cena da corrida de cavalos. Produção portuguesa (acima); Produção brasileira (abaixo).



Fonte: Filme Os Maias, 2014 e Minissérie Os Maias, 2001.

As duas obras possuem muitos pontos semelhantes e outros incrivelmente discrepantes na concepção e escolhas da forma de materializar a cena. Apesar de

iniciarem suas produções audiovisuais de maneira muito diferente, Botelho e Adelaide e Carvalho, escolheram finalizar a obra exatamente da mesma maneira:

- Oh, diabo!... E eu que disse ao Vilaça e aos rapazes para estarem no Bragança pontualmente às seis! Não aparecer por aí uma tipoia!...

- Espera! exclamou Ega. Lá vem um americano, ainda o apanhamos.

- Ainda o apanhamos!

Os dois amigos lançaram o passo, largamente. E Carlos, que arrojara o charuto, ia dizendo na aragem fina e fria que lhes cortava a face:

- Que raiva ter esquecido o paiosinho! Enfim, acabou-se. Ao menos assentamos a teoria definitiva da existencia. Com effeito, não vale a pena fazer um esforço, correr com ânsia para coisa alguma...

Ega, ao lado, ajuntava, ofegante, atirando as pernas magras:

- Nem para o amor, nem para a glória, nem para o dinheiro, nem para o poder...

A lanterna vermelha do americano, ao longe, no escuro, parara. E foi em Carlos e em João da Ega uma esperança, outro esforço:

- Ainda o apanhamos!

- Ainda o apanhamos!

De novo a lanterna deslizou, e fugiu. Então, para apanhar o «americano», os dois amigos romperam a correr desesperadamente pela rampa de Santos e pelo Aterro, sob a primeira claridade do luar que subia.

Figura 68 – Composição de fotogramas da cena final corrida para apanhar o americano. Produção portuguesa (esquerda); Produção brasileira (direita).



Fonte: Filme Os Maias, 2014 e Minissérie Os Maias, 2001.

Apesar de serem muito parecidas as cenas, a produção brasileira se encerra na própria corrida, quando aparece o “fim” no centro da tela. Enquanto a produção portuguesa encerra ali o acordo com a plateia, se no início ao apresentar todos os artifícios de que estavam (Figura 52) prestes a aparecer, proporcionando ao público a ideia de que não é para se envolver, ali tudo é ficção, um grande teatro, a cena final finda esse acordo com o apagar dos refletores, como acontece no teatro em que após o espetáculo existe o *Blackout*, conhecido apenas por *BO*, e é quando se encerra aquele ritual e que todos retornarão aos seus estados de normalidade social, a obra de João Botelho utiliza-se do mesmo recurso. Os refletores são apagados um a um, o som também materializa aquele

momento com o ruído de desacionamento dos disjuntores. A medida que são apagados é possível identificar as sombras no estúdio, até que os letreiros sobem e se encerra de vez a narrativa de João Botelho.

Figura 69 – Composição de fotogramas da cena final após a corrida para apanhar o americano. Produção portuguesa (abaixo); Produção brasileira (acima).



Fonte: Filme Os Maias, 2014 e Minissérie Os Maias, 2001.

É notório que cada obra obedece a um ponto de vista, e a construção dessa leitura visual fica muito clara com cada escolha da materialização, os recursos utilizados pela direção de arte, cenografia e figurino revelam proposições muito particulares, são os elementos que ocupam o quadro que traduzem a linguagem específica de cada realizador.

Destarte, percebemos que a linguagem cinematográfica é uma construção coletiva que se inicia já na construção do roteiro, passa pelo director, mas carrega e muito a participação da direção de arte. A forma, as escolhas feitas pela equipe de arte dão corpo à proposta da obra, alicerçam a criação atmosférica e edificam o ponto de vista escolhido pela obra, são escolhas sígnicas para a materialização do texto que vão diferenciar uma adaptação da outra, são micro interpretações dentro do todo que é o produto final, o filme ou a minissérie. Uma história é contada não apenas pelo diálogo, mas a narrativa também se encontra na vestimenta, na caracterização, no ambiente, na ocupação do espaço e nos objetos. São conjuntos materializados que revelam a identidade de uma obra audiovisual. Essa

construção é um exercício de criatividade e técnica, e a formatação da equipe responsável pela adaptação que vai construir a estética idealizada pelo director. Toda produção é balizada por uma contextualização temporal e geográfica, além do repertório criativo de cada indivíduo do “sistema equipe”. Assim sendo, uma obra literária poderá ser adaptada inúmeras vezes e ainda assim parecerá nova sempre que novas pessoas se empenharem nessa nova produção, afinal, será um novo olhar com uma percepção diferente de um mesmo texto. Mudam-se os tempos, os locais e os repertórios, alteram-se o sistema técnico-criativo, edificam novos pontos de vista com novas materializações: Tem-se um novo produto, uma nova obra audiovisual.

CONCLUSÃO

Durante toda a minha investigação refleti muito sobre os processos da direção de arte e principalmente sua participação na elaboração de uma produção cênica, audiovisual ou teatral. Muitas indagações percorreram esses anos de pesquisa, pois estive envolvida tanto academicamente, nas leituras, na busca de referências bibliográficas, nos diálogos com meus pares, nas entrevistas com os profissionais envolvidos nas duas obras destacadas para esta análise, enfim, mergulhei no processo e no estado da direção da arte. Entretanto, e principalmente, me aprofundi na elaboração produtiva de meu próprio trabalho enquanto figurinista, diretora de arte e cenógrafa, produzi durante esses anos muito material autoral de pesquisa e reflexão sobre o diálogo com a equipe: os “arquivos de criação” (SALLES, 2017).

Tentei confrontar meu próprio método de criação a partir das pesquisas realizadas para o desenvolvimento teórico desse trabalho. Era minha intenção desde o início desse trabalho comprovar que a direção de arte, como toda equipe de arte, é uma equipe autônoma de criação e interpretação, porém posso no máximo afirmar que a função direção de arte, figurino ou cenografia, é exercida por profissionais de uma especialização ímpar, com as características de artistas autônomos em sua atuação, contudo escolheram emprestar suas habilidades técnicas e criativas em prol de uma produção cênica.

Dessa maneira, considero parte relevante desse trabalho o esclarecimento da função desempenhada por toda a equipe de arte. Com a pesquisa foi possível esclarecer que a equipe de arte a despeito de ser vista como uma equipe de menor relevância³⁰, é uma equipe extremamente numerosa devido a infinidade de atribuições dadas a ela desde a pré produção até o *set* de filmagem. Sua importância não se dá apenas pela demanda de trabalho a ela deliberada por uma produção, mas também pela acuidade da sua função quanto consolidadora da visualidade cênica.

Nesse processo foi possível definir a responsabilidade do diretor de arte na materialização do espaço cênico. Um diretor de arte trabalha alinhado ao diretor

³⁰ Não só por leigos que não sabem em que consiste a função, mas também por investigadores de cinema e, também, em muitas equipes de produção.

para auxiliá-lo na construção da visualidade cênica. Isto é, a construção da visualidade é uma tarefa da direção de arte, contudo, a criação da visualidade, conforme consta no título desse trabalho é atributo da função do diretor pleno de um trabalho, é o diretor que opera sobre o caminho visual de uma obra (seja ela fantástica, realista, alegórica, etc.). Ainda que em muitos trabalhos o diretor esteja perdido, sem uma definição da condução estética que deseja perquirir e que irá apresentar e conduzir a equipe, não é a função da direção de arte estabelecer esse caminho. A proposta visual de um texto apresentada pela arte, figurino e cenografia, pode auxiliá-lo em suas decisões e escolhas, mas ainda assim, é o diretor que irá deliberar sobre a condução e congregar as concepções estéticas de todas as equipes, principalmente fotografia e arte, por isso denominamos essa tríade como Tripé visual estético.

Caso alguém da equipe de arte fosse o responsável por direcionar a visualidade de uma obra, e em sua proposta fosse possível vincular atribuições da arte e da equipe de direção de fotografia, ele deixaria de ocupar o posto de diretor de arte e teria a atribuição de um *production designer*, função é originária no cinema americano, no entanto, não é encontrado com facilidades nas produções brasileiras, nem nas portuguesas.

As atribuições conferidas a direção de arte são a materialização da visualidade cênica, a direção de arte tem por função planejar sobre o texto e a proposta estética apresentada pelo diretor. E emprega todas suas habilidades artísticas na elaboração da técnica que a produção estabelece, unindo a técnica e a criação.

Um diretor de arte deve apresentar as aptidões criativas de um artista, oferecendo a inventividade necessária que supra as acepções do texto e que articule a visualidade estabelecida para o trabalho. Ele responde a engrenagem do sistema acelerado de produção e também por isso suas competências não devem se limitar a apenas inspirações inventivas, mas deve revelar aptidões no comando de equipe e na articulação entre as outras equipes, deve responder ao ritmo intenso de produção, o que exige do profissional domínio vasto de conhecimento de materiais e de resoluções de problemas dentro de sua função, afinal, “um criador não é um ser que trabalha pelo prazer. Um criador só faz aquilo de que tem absoluta necessidade.” (DELEUZE, 1999, p. 3).

Talvez essa tese devesse ser construída de trás para frente, pois foi como ela se apresentou para mim. A primeira questão que trabalhei para entender a importância da direção de arte foi comparar e analisar o filme (2014) e a série (2001) *Os Maias*. Foi a partir da reflexão sobre as escolhas em direção de arte de cada uma das obras que quis entender a engrenagem desse sistema produtivo no audiovisual.

Com a análise das obras pude perceber que a direção de arte trabalha em duas vertentes criativas que se vinculam a todo processo da equipe de arte. Essencialmente as equipes de arte, figurino e cenografia lidam criativamente interpretando o texto do projeto, o roteiro e/ou o livro, no caso de uma adaptação. A partir do texto lido concebem suas decupagens, ou seja, uma leitura e uma interpretação dos signos que o texto apresenta. Na sequência, faz parte desse processo de criação a compreensão exata da estética que o diretor deseja conduzir, para que seja possível alinhar a análise do texto à criação visual almejada pelo diretor. Logo depois desse processo de aglutinar criativamente os dois processos, entra a parte técnica produtiva de materializar as ideias.

Dessa maneira, analisando as duas obras que tiveram como fonte primária o mesmo texto, foi possível perceber que a forma de materializar oferecida pela direção de arte alinhada a visualidade deliberada pelo diretor tornam cada obra única.

Nesse processo percebi que cada sujeito é insubstituível para que a obra seja exatamente como ela se apresenta no produto final, pois ao trocar qualquer membro da equipe, se interfere nas escolhas de cada elemento, pois é o conjunto de referências individuais, o repertório de cada um, que faz com que o sujeito desenvolva e crie o projeto, é um ponto de vista, uma escolha.

Dessa maneira, em um trabalho que é elaborado coletivamente como as artes da cena e audiovisuais, precisamente o cinema e a televisão, é preciso pensar além do senso comum, de que o diretor é o grande realizador único dessa obra. Esse trabalho ajuda a pensar que construir uma cena, produzir uma linguagem imagética, dentro da chamada linguagem cinematográfica é um sistema complexo de equipes. Estas equipes colaboram ativamente para que o trabalho saia exatamente como a idealizada pelo diretor. Foi motivação dessa tese refletir sobre como a escolha de cada objeto, espaço e traje interfere na interpretação e

percepção do todo pelo espectador. A partir disso fui construindo a rede de análise de cada passo que faz cada obra ser única independente do texto ser o mesmo.

Um diretor não trabalha sozinho, existem parceiros criativos, diretores de arte, de som e de fotografia que alimentam e edificam uma proposta. São dezenas, ou centenas de pessoas que trabalham ativamente para construir a cena para o registro audiovisual, essa é a magia do cinema tornar realidade as meras ideias.

Aqui conseguimos desvendar a função e a participação da equipe de arte em uma obra, entender como se dá o processo de criação e tornar mais clara as coletividades técnica e criativa que envolvem uma produção audiovisual.

Por fim, concluo, como profissional das artes cênicas, que a teoria é libertadora.

REFERÊNCIAS

- AGUIAR, S. *Redes sociais e tecnologias digitais de informação e comunicação*. [Relatório de Pesquisa]. Rio de Janeiro: Nupef, 2006. Disponível em: http://www.nupez.org.br/sites/default/files/rel_nupez_redes_2006.pdf. Acesso em: 13 maio 2014.
- ALMEIDA, Bernardo Pinto de. *As imagens e as coisas*. Porto: Campo das Letras, 2002. p. 73.
- ALONSO, A. Repertório segundo Charles Tilly: história de um conceito, *Sociologia & Antropologia*, ano 2, v 3, p. 21-41, 2012.
- AUMONT, Jacques. *A Imagem*. Campinas: Papirus, 1993.
- AUMONT, Jacques. *O olho interminável. Cinema e Pintura*. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.
- AUMONT, Jacques et al. *A Estética do filme*. Papirus, 1994.
- BAUDRILLARD, CHARLES. *Œuvres complètes. v. 2*. Paris, Gallimard: 1976. (Bibliothèque de la Pléiade).
- BERGSON, Henri. *A evolução criadora*: São Paulo, Martins Fontes. 2005.
- BERRINI, Beatriz. Eça de Queiroz: precursor da modernidade. In: BERRINI, Beatriz (org.). *Eça e Machado*. São Paulo: Ed. PUC-SP, 2005. p. 39-60.
- BETTON, Gerad. *Estética do cinema*. São Paulo: Martins Fontes, 1987.
- BOTELHO, João. *Dossier de Imprensa: Os Maias – cena da vida romantica*. Ar de Filmes. 2014a.
- BOTELHO, João. Entrevista concedida a Nívea Faria de Souza. Lisboa, Junho de 2017.
- BOHM, David. *A Totalidade e a Ordem Implicada: uma nova percepção da realidade*. Trad. Teodoro Lorent. São Paulo: Madras, 2008.
- BOUCHER, François. *História do traje no ocidente*. São Paulo: Cosac Naify, 2010.
- BRANCO, Isabel. Entrevista concedida a Nívea Faria de Souza. Lisboa, Maio de 2017.
- BRESCIANI, Ettore; D'OTTAVIANO Itala Maria Loffredo. *Auto-Organização e criação. Multi Cinência*. 2004.

BUTTNER, Anne. Campo de Movimiento y sentido del lugar. In: RAMÓN, Garcia. (org.) *Teoría y método en la geografía anglosajona*. Barcelona, Ariel, 1985.

BUTRUCE, Débora. *A Direção de Arte e a imagem cinematográfica*. 2005. Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal Fluminense, 2005.

BUTRUCE, Débora; BOUILLET, Bruno. *A direção de arte no cinema brasileiro*. 1. ed. [S.l.]: Caixa Cultural. 2017.

BRANIGAN, Edward. *Narrative comprehension and film*. New York: Routledge, 1992.

BRANIGAN, Edward. *Point of view in the cinema*. New York: Mouton, 1984.

CASTILHO, Kátia. *Moda e linguagem*. 2. ed. rev. São Paulo: Anhembi Morumbi, 2009.

CASTILHO, Kátia; MARTINS, Marcelo M. *Discursos da moda: semiótica, design e corpo*. 2. ed. São Paulo: Anhembi Morumbi, 2005.

CARVALHO, Luiz Fernando. *A maior função da televisão é criar cidadãos*. São Paulo: Folha, 2016. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2016/01/1734731-a-maior-funcao-da-televisao-e-criar-cidadaos-diz-luiz-fernando-carvalho.shtml>. Acesso em: 13 mar. 2018.

CARVALHO, Luiz Fernando. *Sobre o filme Lavoura arcaica*. São Paulo: Ateliê Editorial, 2002.

CARVALHO, Luiz Fernando. *Pérolas para muitos: o diretor Luiz Fernando Carvalho, que remontou a minissérie Os Maias, diz ter a missão de reeducar o olhar do espectador*. São Paulo: Revista época, 2001. <http://revistaepoca.globo.com/Revista/Epoca/0,,EDR64221-6011,00.html>. Acesso em 13 mar. 2018.

CARVALHO, Luiz Fernando. *Capitu: minissérie*. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2008.

CAUQUELIN, Anne. *Arte contemporânea: uma introdução*. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

COHEN, Renato. *Performance como linguagem: criação de um tempo-espço de experimentação*. São Paulo: Perspectiva, 1989.

COHEN, Renato. *Work in Progress na cena contemporânea: criação, encenação e recepção*. São Paulo: Perspectiva, 2004.

CRUZ, Jorge Luiz. Manoel de Oliveira Escultor das Palavras. In: CUNHA, P.; SALES, M. *Olhares: Manoel de Oliveira*. [S.l.]: Edições LCV, 2010.

CURTIS, James. *William Cameron Menzies: The Shape of Films to Come*. New York: Pantheon, 2015

DOMINGOS, Manuel Rui Cunha. *Do vazio construtivo ao espaço: entre corpo, limite, luz e espaço*. 2015. Tese (Doutorado) - Faculdade de Arquitetura, Universidade do Porto Arquitectura, 2015.

DELEUZE, Gilles. *Francis Bacon: Logique de la sensation*. Paris: Seuil, 2002.

DELEUZE, Gilles. *Ato de criação*. São Paulo: Folha de São Paulo, 1999.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. *O que é a filosofia?* São Paulo: Ed. 34, 1997.

GUATTARI, Félix. *Caosmose – um novo paradigma estético*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1992.

DE MASI, Domenico. (org.) *A emoção e a regra: os grupos criativos na Europa de 1850 a 1950*. 9. ed. Trad. Elia Ferreira Edel. Rio de Janeiro: José Olympio, 2007.

DEWEY, John. *Arte como Experiência*. In: *Os pensadores*. São Paulo: Abril SA Cultural e Industrial, 1974.

DONDIS, Donis A. *Sintaxe da linguagem visual*. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

DUBOIS, Philippe. *O ato fotográfico. O ato fotográfico e outros ensaios*. 14. ed. Campinas/SP: Papyrus, 2012.

ECO, Umberto. *Quase a mesma coisa: experiências de tradução*. Tradução de Eliana Aguiar. Rio de Janeiro: Editora Record, 2007.

EISENSTEIN, Sergei. *O sentido do filme*. Tradução de Teresa Ottoni. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1990.

EISENSTEIN, Sergei. *A Forma do filme*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002

EPSTEIN, Jean. *O cinema do diabo*. Tradução: Marcelle Pithon. In: XAVIER, Ismail (org). *A experiência do cinema: antologia*. Rio de Janeiro: Edições Graal: Embrafilme, 1983

EPSTEIN, Jean. *O cinema e as letras modernas*. Tradução: Marcelle Pithon. In: XAVIER, Ismail (org). *A experiência do cinema: antologia*. Rio de Janeiro: Edições Graal: Embrafilme, 1983

ESPUELAS, Fernando sinopse de *El Claro en el Bosque*, Op. Cit., contra-cap. Tradução do autor.

FABRIS, Annateresa. *O desafio do olhar: fotografia e artes visuais no período das vanguardas históricas*, v. 1. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2011.

FELLINI, Federico. *Fazer um Filme*. Trad. Monica Braga. 2004. p. 182.

FILYPECK, Elizabeth. A utilização de pranchas iconográficas na criação de figurinos de época para a teledramaturgia. *Revista Dobras*, São Paulo, v.10, n. 22, nov. 2017.

FLÜGEL, J. C. A Psicologia das roupas. São Paulo: Mestre Jou, 1965.

FRANCO, Tania. Entrevista concedida a Nívea Faria de Souza. Lisboa, Maio de 2017.

GIL, Inês. A atmosfera fílmica como consciência. *Caleidoscópio*: revista de comunicação e cultura. Lisboa, n. 2, 2002. Disponível em: <http://revistas.lusofona.pt/index.php/caleidoscopio/article/view/2192>. Acesso em: 5 abr. 2017.

GUARANHA, Manoel Francisco. Literatura e Cinema: Da palavra à imagem – adaptação e recriação. In: HOFFLER, Angelica [et. al.]. *Cinema, Literatura e História*. Santo André: UniABC, 2007.

GUATTARI, F. *Caosmose*: um novo paradigma estético. Rio de Janeiro: Editora 34, 1992.

GUERRAND, Roger-Henri *Espacos Privados*. In: ARIES, Philippe; DUBY, Georges, dir.– *Historia da Vida Privada*. Porto: Edicoes Afrontamento, 1990. v. 4, p. 325-411.

HAMBURGUER, Esther. *Os Maias tem estreia confusa*. São Paulo: Cultura Estadão, 2001. Disponível em: <https://cultura.estadao.com.br/noticias/geral,os-maias-tem-estreia-confusa,20010111p7247>. Acesso em: 13 mar. 2018.

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

HERMES, Gilmar. História da arte para as mídias. *Revista Fronteiras – estudos midiáticos*, v. 8, n. 2, p. 112-122, 2006.

HUTCHEON, L. *Uma teoria da adaptação*. Tradução de André Cechinel. Florianópolis: Ed. Da UFSC, 2011.

JACOB, Elizabeth Motta. *Um lugar para ser visto: a direção de arte e a construção da paisagem no cinema*. 2006. Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal Fluminense, 2006.

JACOB, Elizabeth Motta *Espaço e visualidade*. A construção plástica do Brasil na obra cinematográfica de Luís Carlos Ripper. 2009. Tese (Doutorado) - Centro de Artes e Letras, Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2009.

JAKOBSON, Roman [et.al.]. *Língua, discurso, sociedade*. Traduzido por José Teixeira Coelho e Cidmar Teodoro Pais. São Paulo: Global Editora, 1983. 249 p. *Langue, discours, société*, 1975.

- JAKOBSON, Roman. *Linguística e comunicação*. Traduzido por Izidoro Blikstein e José Paulo Paes. São Paulo: Cultrix, 2001.
- JOHNSON, Steven. *De onde vêm as boas ideias*. Rio de Janeiro: Zahar, 2011.
- JOLY, Martine. *Introdução à análise da imagem*. Tradução de Marina Appenzeller. Campinas: Papirus, 14 ed., 2012.
- KRISTEVA, Júlia. *Introdução à semanálise*. São Paulo: Perspectiva, 1974.
- LARAIA, Roque de Barros. 2001. *Cultura: um conceito antropológico*. Jorge Zahar Ed.
- LEITE, Adriana Figueira. O Lugar: duas acepções geográficas. *Anuário do Instituto de Geociências – UFRJ*, 21, p. 9-20, 1998.
- LEITE, Adriana. e GUERRA, L. *Figurino: uma experiência na televisão*. São Paulo: Paz e Terra, 2002.
- LÉVY, Pierre. *A ideografia dinâmica: rumo a uma imaginação artificial?* São Paulo: Edições Loyola, 1998.
- MALTA, M. *O olhar decorativo: ambientes domésticos em fins do século XIX no Rio de Janeiro*. Rio de Janeiro: Mauad X: FAPERJ, 2011.
- MARTIN, Marcel. *A Linguagem cinematográfica*. São Paulo: Brasiliense, 2003.
- MEMÓRIA GLOBO. *Entre tramas, rendas e fuxicos: o figurino na teledramaturgia da TV Globo*. São Paulo: Globo, 2007.
- MEMÓRIA GLOBO. *Os Maias*. Globo Entretenimento: Rio de Janeiro, 2001.
Disponível em:
<http://memoriaglobo.globo.com/programas/entretenimento/minisseries/os-maias/producao.htm>. Acesso em: 13 mar. 2018.
- MERLEAU-PONTY, Maurice. *Fenomenologia da percepção*. Trad. Carlos Alberto Ribeiro de Moura. São Paulo: Martins Fontes, 1994.
- MOURA, Edgar Peixoto de. *50 anos luz, câmera e ação*. São Paulo : Editora SENAC São Paulo, 2001.
- MOISÉS, Massaud. *Dicionário de termos literários*. São Paulo: Cultrix, 2004.
- MORIN, Edgar. *O cinema ou o homem imaginário*. Rio de Janeiro: Imago, 1997
- MOURINHA, J. 2014. *O Portugal dos Maias é igual ao Portugal de hoje*. *Jornal Publico Pt*.
- MUNIZ, Rosane. *Vestindo os nus: o figurino em cena*. Rio de Janeiro: Senac Rio, 2004.

MOREIRA, Rosário. Entrevista concedida a Nívea Faria de Souza. Lisboa, Junho de 2017.

PARENTE, André. *Narrativa e modernidade: os cinemas não-narrativos do pós-guerra*. Campinas, SP. Papyrus, 2000.

PAVIS, Patrice. *A análise dos espetáculos: teatro, mímica, dança-teatro, cinema*. Trad. Sérgio Sálvia Coelho. São Paulo: Perspectiva, 2003.

PAVIS, Patrice. *Dicionário de teatro*. São Paulo: Perspectiva, 2008.

PAREYSON, Luigi. *Os problemas da estética*. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

PASOLINI, Pier Paolo. *Empirismo Herde*. Lisboa: Assirio & Alvim, 1982

PEIRCE, Charles Sanders. *Semiótica*. São Paulo: Perspectiva, 1999.

PEIRCE, Charles Sanders. *Os pensadores*. São Paulo: Abril, 1979

PERLOFF, Marjorie. *O Momento futurista: avant-grade, avant-guerre, e a linguagem da ruptura*. São Paulo, Edusp, 1993. Col. Texto & Arte, 4.

PLAZA, Júlio. *Tradução intersemiótica*. São Paulo: Perspectiva, 2008.

PLAZA, Júlio; TAVARES, Monica. *Processos criativos com os meios eletrônicos: poéticas digitais*. São Paulo: Hucitec, 1998

QUEIRÓS, Eça de. *Os Maias: episódios da vida romântica*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed. 2017.

QUEIROZ, João. Entrevista concedida a Nívea Faria de Souza. Lisboa, Maio de 2017.

RATTO, Gianni. *Antitratado de cenografia: variações sobre o mesmo tema*. São Paulo: Editora Senac, 1999.

RIZZO, Michael. *Manual de dirección artística cinematográfica*. Tradução Sylvia Steinbrecht Aleix. Barcelona: Ediciones Omega S.A., 2007.

ROUBINE, Jean - Jacques. *A linguagem da encenação teatral, 1880*. Rio de Janeiro: Zahar, 1998.

RODRIGUES, Chris. *O cinema e a produção*. 3. ed. Rio de Janeiro: Lamparina Editora, 2007.

SANTAELLA, Lúcia. *A assinatura das coisas*. Rio de Janeiro: Imago, 1992.

SANTAELLA, Lúcia. *O que é semiótica*. São Paulo: Brasiliense, 2006.

SALLES, Cecília de Almeida. *Processos de criação em grupo: diálogos*. São Paulo: Estação das Cores e Letras, 2017.

SALLES, Cecília de Almeida. *Redes de criação: construção da obra de arte*. 2. ed. Vinhedo: Ed. Horizonte, 2008.

SALLES, Cecília de Almeida. *Arquivos da criação: arte e curadoria*. Vinhedo: Horizonte, 2010.

SALLES, Cecília de Almeida. *Gesto Inacabado: processo de criação artística*. 5. ed. São Paulo: Intermeios, 2011.

SANTAELLA, Lucia. Chaves do pragmatismo peirciano nas ciências normativas. *Revista de Filosofia Cognitio*, São Paulo, n. 1, p. 94-101, 2000a.

SALLES, Cecília de Almeida. O Papel da mudança de hábito no pragmatismo evolucionista de Peirce. *Revista de Filosofia Cognitio*, São Paulo, v. 5, n. 1, p. 75-83, jan./jun. 2004.

SALLES, Cecília de Almeida. *A teoria geral dos signos: como as linguagens significam as coisas*. 2. ed. São Paulo: Pioneira, 2000b.

SALLES, Cecília de Almeida. *Estética: de Platão a Peirce*. 2. ed. São Paulo: Experimento, 2000c.

SALLES, Cecília de Almeida; NÖTH, Winfried. *Imagem: cognição, semiótica, mídia*. São Paulo: Iluminuras.,2008.

SHOHAT, Ella. Sacred Word, profane image: theologies off adaptation. In: STAM, R.; RAENGO, A. (Ed.) *A Companion to Literature and Film*. Malden: Blackwell, 2004. p. 23-45.

SOBRAL, Filomena Antunes. *Eça de Queirós no audiovisual*. Viseu: Repositório Científico do Instituto Politécnico de Viseu, 2010

STAM, Robert. Beyond fidelity: the dialogics of adaptation. In: NAREMORE, James. (org.). *Film adaptation*. New Jersey: Tutgers University Press, 2000.

STAM, Robert. *Literature through film: realism, magic and the art of adaptation*. United States of America: Blackwell Publishing, 2005.

STAM, Robert. *Introdução à teoria do cinema*. Tradução Fernando Mascarello. 2. ed. Campinas: Papirus, 2006.

TAMARU, Angela Harumi. *A descrição na literatura e no cinema*. Pro-posições, Vol.10 N° 1, São Paulo, 1999.

TAVARES, Mirian. Cinema e literatura: desencontros formais. *Intermédias*, ano 2, n. 5-6, 2006. Disponível em: <http://ebookshopbrasil.com.br/siteebookshop/phocadownloadpap/gratuitosver/cine>

ma_cinemaeliteraturadesencontrosformais_miriantav.pdf. Acesso em: 15 nov. 2017.

TEIXEIRA, Paulo Jorge Magalhães. *Os Blocos lógicos e o desenvolvimento do raciocínio combinatório*. In: Anais do XI Encontro Nacional de Educação Matemática. Curitiba. 2013.

TIERSTEN, Lisa (1996). The Chic Interior and the Feminine Modern: Home Decorating as High Art in Turn-of-the-Century Paris. In: REED, Christopher, ed. *Not at home: the suppression of domesticity in modern art and architecture*. Londres: Thames and Hudson, 1996.

TILLY, Charles. Movimentos sociais como política. *Revista Brasileira de Ciência Política*, n.3, Brasília, 2010.

TILLY, Charles. *Identities, boundaries & social ties*. Boulder, CO/Londres: Paradigm Publishers, 2005.

TILLY, Charles. *Contentious performances*. Cambridge: Cambridge University Press, 2008.

TILLY, Charles. Contentious repertoires in Great Britain, 1758-1834. In: Traugott, Mark (org.). *Repertoires and cycles of collective action*. Durham, NC: Duke University Press, 1995, p. 15-42.

TUDELLA, Eduardo A. da Silva. *Práxis cênicas como articulação de visualidade: a luz na gênese do espetáculo*. 2013. Tese (Doutorado) - Escola de Teatro da Universidade Federal da Bahia, UFBA, 2013.

URSSI, Nelson José. *A linguagem cenográfica*. São Paulo: ECAUSP, 2006.

VYGOTSKY, L.S. *Imaginación y el arte en la infancia*. Madri: Hispanicas, 1982.

FILMOGRAFIA

CARVALHO, Luiz Fernando. *Os Maias*. Brasil. Rede Globo, 2001.

BOTELHO, João. *Os Maias: cena da vida romântica*. Portugal. Ar de Filmes, 2014.