

Design e cinema: caminhos possíveis de pesquisa

Design and cinema: possible paths for research

Mauro Baptista

Doutor em Artes pela Universidade de São Paulo, Grupo de Pesquisa Design, Criação e Novas Mídias, Anhembi Morumbi.

Este artigo discute caminhos de pesquisa na área de Design e a sua relação com o cinema. Apontamos para o estudo da disposição de cenários, móveis e objetos e atores (Direção de Arte). Nossa hipótese é que as tecnologias digitais de finalização favorecem a passagem do conceito de Direção de Arte para o de *Production Design*.

This article discusses the research in the field of Design and cinema. Our central hypothesis is that the presence of pos-production digital technologies implies the passage from Art Direction to Production Design.

Cinema - Design de Produção - Fotografia

Cinema- Production Design- Cinematography

Introdução

O propósito deste artigo é discutir possíveis caminhos de pesquisa na área de Design e suas relações com o cinema. Não temos a ambição abarcar todo o panorama, senão de refletir sobre pesquisas em andamento no âmbito brasileiro e situar a nossa própria pesquisa, que aponta uma reflexão sobre a atividade projetual do Design no cinema.

No Brasil, constatamos que há vários trabalhos sobre o papel das configurações gráficas no cinema, com especial destaque para as cenas de abertura. A linha de pesquisa de este artigo aponta para outra direção: a de estudar a disposição de cenários, móveis e objetos e suas relações com os atores. Campo que tradicionalmente era chamado de direção de arte e que cada vez mais é chamado de *Production Design*, ou seja, *Design de Produção*. Nossa hipótese central é que as novas tecnologias de finalização da imagem favorecem a passagem da Direção de Arte tradicional, onde cenários e objetos são organizados para ser captados por uma câmera, para o conceito de *Production Design*, onde cenários e objetos continuam sendo dispostos antes da filmagem, porém, são objetos de importantes transformações na etapa de pós-produção.

As linhas de pesquisa Design e Cinema

Atualmente, vislumbram-se no Design três linhas possíveis de pesquisa relativas a cinema. Por um lado, começa a se firmar uma pesquisa que se concentra nas configurações gráficas no cinema. Assim o comprovam alguns trabalhos apresentados no 2º Congresso internacional de Design da Informação. Esses trabalhos utilizam principalmente o referencial teórico do Design Gráfico para explicar o papel informacional e estético das configurações gráficas. Utilizam uma vasta teoria do Design, com pontuais intersecções com a teoria de cinema. Isabella Aragão, da Universidade Federal de Pernambuco, por exemplo, aponta a utilização crescente de elementos gráficos esquemáticos no cinema contemporâneo. Essa descoberta a leva a utilizar a teoria do design para ampliar aspectos presentes na teoria do cinema de Christian Metz, e propõe a troca da expressão menções escritas para configurações gráficas¹.

Dentro dessa abordagem, alguns, como Roberto Tietzmann, fecham o campo no que denominam articulações tipográficas nas cenas de abertura, o que rende bons frutos, se bem não esgotam o campo de estudo. Tietzmann, por exemplo, reconhece que as articulações tipográficas num filme abarcam um espectro muito maior do que as cenas de abertura. Ele aponta que existem: os créditos

¹ Aragão, Isabella, “Configurações esquemáticas no cinema”, em 2º Congresso de Design da Informação, Anais, 8-10 de Setembro, São Paulo, 2005.

de abertura; os intertítulos de fala (que no cinema mudo pontuavam os diálogos e que agora sobrevivem nas legendas das traduções); os intertítulos narrativos, que acrescentam informações que as imagens teriam dificuldades em dar (como por exemplo, “seis meses depois”); a tipografia endógena, palavras e textos gráficos que aparecem em cenário, figurino, personagens ou objetos de cena; e os créditos finais². Depois dessa elucidação, Tietzmann estuda os créditos de abertura na perspectiva da retórica e das figuras de linguagens.

Alguns problemas podem surgir nesse frutífero encontro do Design com o Cinema, no campo da teoria. Com o ingresso das novas tecnologias, as discussões sobre o cinema expandiram fronteiras, mas também perderam especificidade. Nem tudo o que é imagem em movimento é cinema (a publicidade não é, por exemplo), e por outro lado, muitas coisas que não são chamadas de cinema, o são no sentido amplo do termo. O cinema não é apenas longa-metragem narrativo clássico.

A tendência da linha de pesquisa de Tietzmann é se debruçar sobre a seqüência de créditos de abertura. Acreditamos que por duas razões. A primeira, é que o instrumental teórico do design, mais especificamente do Design Gráfico, proporciona excelentes ferramentas para esse tipo de estudo, em geral subestimado pelos estudos de cinema (talvez em parte por não possuir as ferramentas teóricas do design). A segunda razão é que as cenas de abertura são um excelente material de pesquisa, estilístico, cultural e ideológico, dado que nesse momento o filme assume ser uma construção, assume ser linguagem, e já antecipa um tipo de contrato com o espectador. Mesmo o filme de corte mais clássico, que oculta à narração e as operações de linguagem, que oferece a história ao espectador como se fosse uma “janela para o mundo”, se revela como construção na seqüência de créditos de abertura. Este aspecto pode ainda ser mais explorado pelas pesquisas.

Abre-se a possibilidade de, a partir do Design, realizar trabalhos que façam análises estéticas, culturais e ideológicas sobre determinados filmes, ao estudar com detalhe as cenas de abertura. Poder-se-ia combinar a teoria do design, com destaque para o Gráfico e o Digital, com as ferramentas da análise de filme. A análise de filme é uma ferramenta, um método, parte de um tripé fundamental dos estudos de cinema, constituído por história, teoria e análise fílmica. A metodologia denominada no campo acadêmico como *análise de filme* é mais especificamente uma análise estrutural exaustiva. Esta metodologia utiliza diversas técnicas, como: a divisão de um filme em blocos narrativos, a escolha de cenas como representativas do filme, a descrição de uma cena plano a plano, a escrita desta numa folha com diversas colunas, anotando tipo de plano, movimentação de câmera, posição de câmera, movimentação dos atores e a técnica de parar a imagem para analisar um quadro específico. A obra precursora das técnicas contemporâneas de análise fílmica é *L'analyse du film*

² Tietzmann, Roberto, “Retórica e figuras de linguagens em créditos de abertura de filmes”, em 2º Congresso de Design da Informação, Anais, 8-10 de Setembro, São Paulo, 2005.

de Raymond Bellour (1979). Certamente a análise de filme não começa com esse livro (o grande crítico André Bazin fazia, de outra forma, análise de filme) mas o trabalho de Bellour é pioneiro numa linha que denominamos análise estrutural exaustiva. Uma outra obra capital que serve de base teórica a esta pesquisa é *L'analyse des films*, de Jacques Aumont e Michel Marie (1989).

Uma outra linha de pesquisa na relação Design-Cinema é a desenvolvida por Luiz Antonio Coelho, da PUC do Rio. Desde uma abordagem filosófica, cultural e comunicacional, Coelho estuda o papel do objeto na narrativa cinematográfica. Aborda filmes de diversas concepções, desde *O ano passado em Marienbad* (1961), de Alan Resnais, ápice do cinema moderno, passando pelos contemporâneos *Swimming Pool*, *à beira da piscina* (François Ozon) e *A ostra e o vento* (Walter Lima Júnior), até o clássico do cinema americano, *A herdeira* (William Wyler). O autor estuda, de certa forma, o que em termos da práxis seria considerado o campo da Direção de Arte, porém com uma abordagem mais ampla, que prefere uma análise narrativa, simbólica e autoral do papel do objeto. No artigo “O objeto na condução narrativa: o caso O Ano Passado em Marienbad”, Coelho se debruça sobre o filme de Alain Resnais, escrito por Alain Robbe Grillet, para mostrar a importância do objeto na narrativa de um filme não clássico, e que, portanto, não desenvolve a trama a partir de uma lógica de causa e efeito das ações das personagens. Isso permite que os objetos de cena não tenham o papel secundário que costumam ter em filmes cuja forma dominante é o drama, em que o diálogo conta a história. É o objeto que parece ser a principal ancora narrativa, funcionando como recuperador da memória³. Segundo Coelho, o filme de Resnais opta pela ênfase no ambiente, cenário e objeto. “Mas sempre numa convergência dos elementos narrativos para a reificação. A própria imagem é reificada, é objeto em si, presente em si”⁴.

O cinema moderno prova ser um excelente lugar de estudo do papel do objeto, ao fugir de uma narrativa centrada nas ações ou nos pensamentos da personagem.

Da Direção de Arte ao *Production Design*

A linha de pesquisa de este artigo aponta para outra direção, a de estudar a disposição de móveis e cenários e objetos de cena. Campo que tradicionalmente é chamado de direção de arte, porém que cada vez mais é chamado de *Production Design*. Porque a mudança de nomenclatura?

Por um lado, estendo minha hipótese central: a tecnologia digital amplia muito a manipulação e alteração do já filmado, o que provoca um controle muito

³ Coelho, Luiz Antônio, “O objeto na condução narrativa: o caso O Ano Passado em Marienbad”, em Estudos de Cinema, Ano III 2001, Mariosaria Fabris et all (org.), Porto Alegre, Sulina, 2003, pp. 485-490.

⁴ Idem, pag. 489.

maior da imagem final. A isso se soma a existência de uma corrente estética forte no cinema contemporâneo (que poderíamos chamar de pós-moderna) que valoriza uma imagem estetizada, não realista e sem profundidade. Trata-se de um tipo de imagem onde o referente perde importância. Na medida que os processos de manipulação digital avançam, a chamada realidade pró-fílmica perde importância: cenários, objetos, figurinos, tudo é passível de ser recriado na fase de pós-produção. Passamos de uma Direção de Arte, onde cenário e objetos eram organizados para ser captados por uma câmera, para o conceito de *Production Design*.

Há uma outra razão, histórica. Os conceitos do Design costumavam ser criados nas áreas mais tradicionais, como Design Gráfico e Design Industrial. Richard Hollis lembra como nos Estados Unidos, nos anos 30, foram os diretores de arte que instituíram o design gráfico, especialmente na publicidade e no layout das revistas. Hollis aponta que, em 1951, o Anuário de Diretores de Arte especificou as áreas de atividade profissional dos designers antes delas serem estendidas ao cinema e à televisão⁵.

No cinema e televisão, nomear costumeiramente a atividade projetual que antes era chamada Cenografia ou Direção de Arte como *Production Design* demorou várias décadas. Esta aliás, é uma terminologia que se utiliza no cinema produzido nos Estados Unidos, mais não no Brasil, a pesar de que grande parte do cinema, da publicidade e do videoclipe já incorporaram a concepção de ter um conceito geral, totalizante, para tudo o relativo a imagem. Portanto, no Brasil, mesmo que se faça Design, ainda costuma-se falar de Direção de Arte para referir-se ao relativo à escolha de locação, ambientes, cenários, móveis e objetos. Em contrapartida, há uma tendência internacional, principalmente americana, ligada a um cinema industrial de alto orçamento, que utiliza há mais de vinte anos o conceito de *Production Design*, que traduzido seria Design de Produção: a função de pensar a concepção visual relativa a locações, cenários, móveis e objetos de um filme.

Na Itália, por exemplo, utiliza-se o termo *Scenografia*. No cinema americano, vários responsáveis por funções relativas à imagem, como Fotografia e *Production Design*, têm sido italianos, o que comprova como perduram certas tradições culturais de cada país. Conhecida é a obsessão e a preocupação da cultura italiana com a Estética e a capacidade de usufruir e criar a beleza.

Antes da invenção do cinema, a arte mais próxima, na atividade prática, era o teatro, independente de que algumas correntes de pensamento afirmem a proximidade maior com a literatura. No teatro, não se costuma utilizar a noção de Direção de Arte, mas o de Cenografia. A concepção de Cenografia implica na construção de cenários, objetos, móveis. No teatro, tradicionalmente, a função de cenografia é desempenhada por pessoas com formação e/ou prática de artes plásticas ou pessoas vindas da arquitetura.

⁵ Richard Hollis. Design gráfico: uma história concisa. São Paulo, ed. Martins Fontes, 2001.

Ainda hoje, num cinema mais ligado ao chamado “arte e ensaio”, como grande parte do europeu e do brasileiro, fala-se de Direção de Arte ou Cenografia. Uma das hipóteses deste artigo é que com a chegada do digital, agregado a mudanças de estilo nas linguagens cinematográficas e videográficas, a Direção de Arte está sofrendo modificações que a aproximam do conceito de *Production Design*.

A Imagem do Cinema Brasileiro Contemporâneo

Vou explicar estas duas razões. Primeiro, nos últimos cinco anos, o digital modificou muito a concepção e a prática da fotografia do cinema brasileiro. Não estamos falando de vídeo arte ou publicidade, onde a influência é bem anterior, senão de pequenas e grandes produções do cinema brasileiro contemporâneo do século XXI, como *Cidade de Deus* (Fernando Meirelles), *O invasor* (Beto Brant).

Até uns anos atrás, a fotografia do cinema brasileiro começava na impressão em película e terminava em uma cópia com um negativo original, no processo tradicional de marcação de luz e cor no laboratório. Para atingir certos resultados de tonalidades de cor e contraste, o fotógrafo tinha que conseguir realizá-los no set de filmagem. Em consequência disso, quando a proposta de fotografia era extremamente sofisticada e estilizada, perdiam-se várias horas no set de filmagem até o fotógrafo conseguir o efeito desejado. Era comum demorar duas horas para iluminar um plano.

Essa dificuldade técnica foi potencializada no Brasil pela influência da televisão e o padrão Globo de qualidade, pelos comerciais da publicidade e pelo auge da fotografia pós-moderna. A fotografia e o cinema brasileiro foram marcados pela obsessão de um visual de “qualidade”, nem sempre acorde a uma concepção cinematográfica geral.

Houve um certo esteticismo que virou quase um pensamento único, uma obsessão com a idéia de embelezar o Brasil a todo custo. Havia uma negação em bloco do legado do cinema novo e sua fotografia, da chamada “estética da fome”. Negação do passado, descarte da memória, obsessão pelo novo, que é uma característica do Brasil. Se bem isso traz um certo vigor, uma sensação de um país sempre em movimento, sempre lançado ao futuro, por outro lado traz também uma perda de referência, de sentido da direção, um sentir que se está sempre começando de novo. Essa certa ditadura da fotografia estetizante, que se pensava de forma autônoma do projeto geral do filme, prejudicou bastante a performance dos atores, a força das cenas, e o cinema brasileiro em geral.

A fotografia e a direção de arte do cinema brasileiro dos anos oitenta e noventa seguiu ambas práticas na publicidade. O cinema virou o primo pobre da publicidade e da televisão.

A imagem do cinema brasileiro dos anos 80 e 90, tinha uma visão estetizante, “globalizada”, decorativa, que não correspondia com a realidade do país, inclusive quando tentava retratar as classes médias altas e altas.

Paradoxalmente, anos depois, às classes altas e médias altas brasileiras possuem hoje sim uma preferência por esse estilo internacional. A publicidade, a televisão e o cinema contribuíram a moldar um gosto, adequado a um alto padrão de consumo.

Houve nesse processo de fotografia estetizante, saldos positivos, que devemos resgatar. Houve uma grande melhora da qualidade técnica, do artesanato, assim como houve no som. Da mesma forma que a fotografia do cinema novo dos anos sessenta, em parte desembocou nos anos setenta numa fotografia descuidada, o fascínio pelo novo e pela tecnologia dos anos oitenta e noventa trouxe um grande domínio da técnica. Em 2005, há vários exemplos de fotografia em que o domínio técnico e o conceito se integram, basta ver o trabalho de Walter Carvalho, Cesar Charlone, Lauro Escorel, Jacob Solenitrick, entre outros.

Hoje toda fotografia de cinema ou vídeo passa por um processo de pós-produção digital. Mesmo filmando em película 35mm ou em Super16mm, a imagem passa por uma pós-produção digital, em geral utilizando a tecnologia do vídeo de Alta Definição. Um filme como *Jogos Subterrâneos* (Roberto Gervitz, 2005), de fotografia extraordinária de Escorel, foi filmando em Super16mm e passou para 35mm no chamado *blow up* digital. Ninguém do público percebe diferença de qualidade, nem uma textura de vídeo.

Atualmente, o diretor de fotografia concentra-se muito mais no enquadramento, na possibilidade de captar o movimento do mundo, de captar um momento especial e único do presente. Antigamente, o fotógrafo tentava atingir, na filmagem, um controle quase absoluto de cores e luzes. *Cidade de Deus*, longa de Fernando Meirelles, é um bom exemplo desta mudança de paradigma na fotografia de cinema. O diretor de fotografia do filme, César Charlone, comentou, no ano de 2003 numa palestra no Centro Cultural Banco do Brasil, que acha sua fotografia de filme *Feliz Ano Velho* (R. Gervitz, 1987), um pouco maneirista, e que prefere seu trabalho em *Cidade de Deus*, mais maduro, em parte graças à pós-produção digital. Vale a pena assistir *O Jardineiro Fiel* (Meirelles, EE.UU, 2005) para perceber a extraordinária fotografia de Charlone que dá um vigor pouco freqüente para uma produção hollywoodiana.

Similar processo aconteceu com a Cenografia e a Direção de Arte. A finalização no computador propicia por um lado, a criação de locações, ambientes e cenários virtuais; por outro, a alteração de cenários reais. O quanto será utilizado esse processo depende da quantidade de tempo e de dinheiro. Isso explica a presença e o conceito do *Production Designer* nas grandes e médias produções hollywoodianas. Porém, a tendência é de barateamento de custos. Hoje qualquer vídeo de estudante, finalizado em *Premiere* ou *Final Cut*, altera cores, tons e luzes do cenário no computador.

Ou seja, o trabalho feito no lugar da ação, pelo cenógrafo e diretor de arte, passa por uma última fase de design realizado no computador. Estamos no campo do Design Digital. E esse responsável final, que por formação pode ter sido anteriormente cenógrafo, diretor de arte, arquiteto ou designer, recebe o nome de *Production Designer*. É mais um exemplo do caráter inter e transdisciplinar do design.

A tecnologia digital não é a única razão. O estilo cinematográfico dominante nos anos oitenta e noventa, de planos de pouca profundidade de foco, favorece que a cenografia esteja subordinada ao Design de Produção.

Estilos do cinema contemporâneo e o Production Design

O cinema dos novos realistas: ficção e documentário

Há um primeiro tipo de cinema, um estilo mais ligado à tradição do cinema de arte, que incorpora o acaso e o traço documentário como elementos centrais e constitutivos. Estamos falando de filmes como os do Dogma 95 (os dinamarqueses *Festa de Família* e os *Idiotas*, de muitos filmes do novo cinema argentino (como *La Ciénaga*, de Lucrecia Martel), de filmes realistas do israelense Amos Gitai, e do iraniano Abbas Kiarostami. Filmes que, de uma forma ou outra, não estão inseridos totalmente numa lógica do cinema como espetáculo.

Estes filmes privilegiam um tipo de imagem que tem como estrutura central o traço, a marca do que é exterior à câmara no suporte, uma imagem que não recorre a efeitos. É a imagem-câmera, característica central do cinema direto e sua abertura particular para o homem e o mundo. Na imagem-câmera do cinema de ficção, a marca do referente forte na figura do ator que incorpora o personagem de ficção.

As propostas de *Festa de Família e Os Idiotas* filiam-se a uma tradição de cinema que procura apreender o real na sua essência, aprofundando o estudo das relações humanas, a captação do ser humano em seu entorno, características do processo que Gilles Marsolais denomina *polinização da ficção*⁶, ou seja, a influência do cinema direto documentário no cinema de ficção.

O cinema direto é um movimento fundamental do cinema documentário, cuja importância ultrapassou o campo do documentário e chegou ao cinema de ficção. A expressão cinema direto surge em 1963 para designar um cinema de captação "direta" sobre o experimentado. Para Marsolais, no início dos anos sessenta o cinema direto define uma atitude, métodos e técnicas próprios a um novo cinema (identificado com o formato 16mm). "*Cinema documentário nas suas origens que, com um equipamento de captação de imagens e som sincronizado,*

⁶ Gilles Marsolais. *L' Aventure du Cinéma Direct Revisitée*. Les 400 Coups, Quebec, 1997, p. 77

*autônomo, silencioso, leve, totalmente movível e manejável, tenta cercar o mais possível às situações observadas".*⁷

Este tipo de cinema abre novas perspectivas o cinema contemporâneo independente de baixo custo. Qual pode ser a função do Design nesta proposta? Este novo cinema será naturalmente baseado na tecnologia digital e ligado à tradição das produções independentes de baixo custo, como a do cinema direto e a do cinema novo. Um cinema de equipe reduzida e equipamentos leves, de alta mobilidade e som direto, que privilegia o momento da *mise en scène*. Uma linguagem de imagem-câmera, que busca capturar o homem e seu entorno físico no tempo presente da filmagem.

Festa de Família e *Os Idiotas* foram realizados seguindo as regras do *Dogma 95*, com câmaras digitais miniDV. Ambos procuram maior “verdade”, “realismo” e inovação estilística dentro do quadro geral de um cinema dos anos noventa refém dos efeitos especiais. Os dez pontos do *Dogma 95* (entre eles, câmara na mão, não usar música extra diegética, usar somente o som captado junto com as imagens) têm por objetivo retirar toda uma série de normas convencionais e freqüentemente estetizantes do modelo hollywoodiano convencional, para valorar o momento da *mise en scène*, a captação do ator e seu entorno. A idéia central de Vinterberg e Von Trier é filmar ficção com os métodos do documentário; daí a escolha por iluminação natural, a recusa de filtros, de efeitos na imagem, de sons que não tenham sido captados na hora da filmagem, de música que não tenha sido executada no momento da filmagem. Os cineastas que assinaram o *Dogma 95*⁸ procuraram estabelecer regras que permitissem fazer um cinema ficcional direto, resgatando o espírito das vanguardas do cinema moderno dos anos sessenta.

Vale a pena relembrar aqui os dez pontos do *Dogma 95*: 1) a filmagem deve ser feita em locação. Objetos e não devem ser trazidos à locação; 2) o som não deve ser produzido separado das imagens e vice-versa; 3) câmara na mão 4) o filme deve ser em cores. Luz especial não é aceita; 5) trucagens ópticas e filtros estão proibidos; 6) o filme não deve ter ação superficial (não deve haver armas, mortes); 7) Afastamentos temporais e geográficos são proibidos (o filme ocorre aqui e agora); 8) filmes de gênero não são aceitos; 9) O formato deve ser 35 mm (o formato de exibição); 10) o diretor não deve ser creditado.

Trata-se de um movimento recorrente na história do cinema que tenta contestar a espiral de burocratização e os altos custos em que a sétima arte costuma embarcar, dado seu caráter industrial. O neo-realismo, a *nouvelle vague*, o cinema novo e o cinema marginal, o cinema independente americano, procuraram estéticas de baixo orçamento, questionando um cinema industrial de alto custo, burocrático e pasteurizado.

Observamos em *Os idiotas* e *Festa de Família* traços de estilo de direção que os aproximam dos primeiros filmes autorais de John Cassavetes (*Shadows*,

⁷ Gilles Marsolais. Ibid. p. 12.

Faces e Husbands). O uso de uma câmara na mão nervosa, que pretende "se colar" aos atores, seguindo o movimento deles nas locações, ao contrário da prática mais generalizada em que os atores devem se adequar à posição da câmara; o enquadramento, em geral instável, em permanente mutação, dando uma primeira impressão de um estilo visual sujo, improvisado, amador, próximo a um documentário de baixo orçamento; os cortes abruptos (*jump-cuts*) da montagem; a decupagem, que costuma ocultar partes importantes da ação, preferindo os planos próximos que fecham o olhar e obrigam uma participação ativa do espectador, decupagem que revela uma forte presença narrativa detrás da câmara; a iluminação, hiper-realista, pouco requintada, próxima do documentário; a imagem de alta granulação, a câmara que pela movimentação explícita sua presença para o espectador e parece ocupar o lugar de um personagem testemunha da ficção.

Dentro de um panorama estilístico de semelhanças, há também diferenças. Algumas decorrentes da nitidez diferente do negativo (caso Cassavetes) e da imagem digital das câmaras miniDV (Von Trier e Vinterberg). *Os Idiotas e Festa de Família* não utilizam planos seqüência de extensa duração, recurso característico de Cassavetes em *Husbands* e *Shadows* e *The Killing of a Chinese Bookie*. A granulação e menor nitidez dos filmes dinamarqueses condicionam e influenciam a relação entre encenação e decupagem. *Festa de Família* apresenta uma câmara na mão instável e uma montagem rápida (em geral os planos não superam os 4 segundos) e uma imagem que progressivamente vai se esfacelando, perdendo a claridade e nitidez. Já *Os Idiotas* apresenta uma "melhor qualidade" de imagem, o que permite uma montagem mais pausada em comparação com o filme de Vinterberg, porém rápida se comparada aos filmes de Cassavetes acima mencionados.

Realizado entre 1957 e 1958, *Shadows*, de Cassavetes, se assemelhava ao cinema documentário direto de fins dos anos cinquenta por seu espírito (busca de "verdade", filmar o homem em seu entorno natural), seu dispositivo (câmara 16mm) e seus métodos de trabalho (improvisação, som direto, exteriores). *Shadows* e *Faces* foram rodados em 16mm para poder filmar muitas horas de material e "descobrir" o filme enquanto era realizado, tanto na filmagem quanto na montagem; posteriormente, foram ampliados para 35mm. Quando escrevo "descobrir" quero dizer que o roteiro ia sendo modificado no transcurso das filmagens e o processo criativo de descoberta continuava enquanto o filme era armado na montagem. Com a câmara 16mm, John Cassavetes obtinha benefícios que lembram os que as câmaras miniDV permitiram décadas depois a Von Trier e Vinterberg: mobilidade, grande facilidade de manejo dado o pouco peso e tamanho, fácil adaptação ao ombro, liberdade para filmar muito a baixo custo. Com o negativo 16mm, de baixo custo se comparado com o 35mm, Cassavetes costumava filmar uma cena 10, 20, 30 vezes, muitas vezes ele mesmo operando a câmara, na procura de momentos reveladores no presente da filmagem, rodando até o rolo acabar.

Os métodos do cinema documentário e suas influências no cinema de Cassavetes certamente inspiraram Von Trier e Vinterberg: câmaras leves, imagem digital de baixo custo, som direto, filmagem com diversas câmaras, várias pessoas operando a câmara, roteiro trabalhado em intensos ensaios e improvisação, atores que reproduzem na locação situações similares as dos personagens. Certamente, Von Trier aproximou-se mais dos métodos de trabalho de Cassavetes que Thomas Vinterberg. Lars Von Trier reuniu um grupo de atores numa casa vazia no campo, espelhando a situação dos personagens do filme; escreveu o roteiro em apenas quatro dias e depois ensaiou com os atores recorrendo à improvisação; ele mesmo operou a câmara e teve três outras pessoas que combinaram as funções de assistente de direção e operadores; atores, diretor e o resto da equipe praticaram similares brincadeiras das presentes no filme; os atores, como os personagens, se faziam passar por "idiotas". O roteiro e a narrativa do filme, com suas digressões, são mais próximos do cinema moderno e portanto de Cassavetes que *Festa de Família* que, em comparação, apresenta um roteiro de dramaturgia mais clássica.

Qual o papel do Design num tipo de cinema que propõe uma abertura para o mundo? Esta oposição entre um tipo de cinema mais despojado não reproduz de certa forma a tensão existente no Design entre indústria e tradição artesanal? Por acaso este tipo de cinema não pertence a uma tradição de cinema moderno, de um cinema de vanguarda e social? Acaso a melhor tradição do Design não tinha essa visão social e vanguardista, como a Bauhaus?

O estilo dominante do cinema convencional contemporâneo e o Production Design

Qual é a forma de filmar dominante das décadas de oitenta e noventa? Como foi dito, há predileção por planos de curta duração e montagem rápida. Essa montagem leva a preferir tomadas que tenham apenas um nível em foco (em geral, o personagem em questão). O raciocínio contrário também é válido: tomadas com apenas um nível em foco levam o montador a fazer mais cortes, já que o tempo de leitura do espectador é menor do que em planos com diversas escalas de profundidade. Este estilo favorece um maior controle de todos os aspectos da imagem. Portanto ao falar de *Production Design*, estamos nos referindo a uma atividade realizada através de equipes interdisciplinares, formadas pelo Diretor do filme, o fotógrafo, o operador do programa e o *Production Designer*.

Para entender bem este estilo, que, em primeiras instancias, favorece o poder falar de Design e não de Direção de Arte, temos que discutir a questão da profundidade da imagem cinematográfica. Vejamos o conceito de profundidade de campo.

Na acepção mais difundida, a profundidade de campo designa a capacidade das lentes da câmera de captar diversos planos de ação em foco. David

Bordwell afirma, em *On the story of Film Style*, que é um erro interpretar profundidade de campo como equivalente de profundidade de foco. "Profundidade de campo também inclui a possibilidade daquilo que denominamos 'encenar em profundidade', ou seja, dispor objetos significativos ou atores a diferentes distâncias da câmera, sem considerar se todos esses elementos da cena estão em foco. Por exemplo, nos filmes de Renoir de 1930 as cenas frequentemente estavam dispostas em profundidade sem que todos os planos se mantivessem nitidamente em foco."⁹ Segundo Bordwell, para os críticos franceses do período do pós-guerra - com destaque para André Bazin - o termo profundidade de campo significava a capacidade de encenar em profundidade, com diversos níveis de profundidade, em foco ou não.¹⁰

Por encenar em profundidade me refiro à capacidade de dispor personagens, objetos de cena e locação em vários níveis. Por exemplo, colocar o rosto de um personagem na frente do quadro, interagindo com outro no fundo, distante um ou mais metros do primeiro; ou um objeto na frente, um personagem na metade do espaço e outro no fundo.

Um olhar atento para cineastas contemporâneos que optam por encenar em profundidade de campo, como Quentin Tarantino ou o James Cameron de *Titanic*, revela o quanto a distinção entre profundidade de campo e profundidade de foco é pertinente para a análise. Em *Pulp Fiction* e *Titanic* predominam os planos com uma progressiva perda de foco, que permitem distinguir as figuras do fundo, observar seus movimentos e sua relação com os elementos mais próximos da lente. Cineastas autorais como Tarantino optam por profundidade de campo e montagem pausada, ao passo que o cinema contemporâneo convencional trabalha com planos com pouca profundidade e uma edição cada vez mais rápida.

O cinema clássico de Hollywood adotou uma decupagem de planos de curta duração, que segue regras como o eixo de 180 graus, o plano geral que estabelece a ação (*establishing shot*), o campo e contracampo, a continuidade espacial e temporal entre planos da mesma cena. Do ponto de vista de produção, a divisão de uma cena em vários planos facilitava a filmagem; o sistema permitia um maior controle do produto na pós-produção. A decupagem clássica costumava ser acompanhada do que se chama cobertura: filmar uma mesma ação com diversas tomadas, para cobrir-se de possíveis falhas num plano. Essa prática ainda é comum hoje. Quando é realizada com exagero, frequentemente revela falta de imaginação do diretor. Por outro lado, existem aqueles diretores, radicais, que rejeitam a cobertura e filmam a cena de forma a impossibilitar uma montagem diferente daquela concebida na filmagem. Alfred Hitchcock era famoso por isso.

De forma geral, o cinema convencional contemporâneo apresenta pouca profundidade de campo e foco. Há razões técnicas que apóiam esse tipo

⁹ David Bordwell, *On the story of Film Style*, Cambridge, Massachussets, Londres, Harvard University Press, 1997, p. 56.

¹⁰ *Ibid.*, pp. 46-53

de cinematografia. David Bordwell lembra que, nos anos 50, a introdução do formato anamórfico (um dos processos registrados foi o *cinemascope*) e o uso generalizado da cor (que exige mais luz que o preto e branco) marcaram o fim do estilo de profundidade de campo e de foco que dominou o cinema americano em preto e branco na década de 40.¹¹ O negativo de cor precisava (e precisa) de mais luz que a emulsão preto e branco para obter profundidade de campo. O formato *widescreen* trouxe mais espaço fílmico lateral¹² mas uma notória diminuição da profundidade de campo.¹³ A profundidade dos filmes *widescreen* era tão limitada que os diretores foram obrigados a encenar de forma lateral: os atores eram colocados numa linha perpendicular. Na metade dos anos cinquenta os fotógrafos que trabalhavam com filmes *widescreen* e com cor tinham em geral se resignado a fundos fora de foco em primeiros planos e em planos médios.¹⁴ Os problemas diminuam em cenas externas ensolaradas, e com o uso de lentes grandes-angulares.

Bordwell descreve como o filme *widescreen* não aboliu a prática de encenar em profundidade, mas a modificou. A partir dos anos sessenta, encontramos algumas estratégias nesse sentido: mudança de foco no curso da cena (técnica chamada em inglês de *rack focus*), passando de um ponto a outro, ou a inclusão de elementos importantes que não estejam em foco nítido, sem se importar com a visibilidade total.¹⁵ Essa combinação de profundidade e foco seletivo é típica do estilo predominante na indústria atual. Ainda hoje, na década de noventa, apesar de avanços em termos de novas lentes e películas mais sensíveis à luz, o formato *widescreen* continua criando problemas para obter vários níveis de profundidade com nitidez de foco.

Atualmente, a maioria das produções de porte da indústria hollywoodiana prefere o maior espaço lateral do formato anamórfico (vulgarmente conhecido como *scope*). O outro formato muito usado pela indústria americana, o 1.85 (o favorito de Spielberg), também apresenta pouca profundidade de campo se comparado com o formato 1.66, preferido pelo cinema europeu e brasileiro, ou com o antigo 1.33, característico do cinema clássico preto e branco dos anos 30 e 40. A escolha de formatos de tela larga com pouca profundidade de campo reforça a preferência do cinema convencional de Hollywood por uma montagem rápida. Planos com várias escalas de profundidade exigem que o espectador tenha tempo para ler a imagem e estabelecer as relações entre personagens e objetos na frente e no fundo da imagem. Enquadramentos típicos do *widescreen* como, por exemplo, primeiros planos com apenas uma parte de um ator em foco, exigem o corte rápido para outro plano que mantenha o interesse do espectador.

¹¹ *Ibid.*, p. 237.

¹² O formato *widescreen* corresponde a uma tela de 2.35 (uma proporção de 1 de altura por 2.35 de largura).

¹³ As lentes anamórficas do *widescreen* têm distâncias focais maiores do que as não anamórficas e, portanto, menos profundidade de campo.

¹⁴ *Ibid.*, pp. 239 a 241.

¹⁵ *Ibid.*, pp. 242 a 256.

O cinema convencional contemporâneo trabalha com uma profundidade moderada. A combinação de movimento de câmera com *rack focus* permite extensos planos em que a câmera faz uma panorâmica de um ponto a outro mudando o nível em foco, numa montagem interna, sem corte. É o que chamo de profundidade parcial: não há simultaneamente diversas escalas de profundidade nítidas para o olho do espectador.

Planos de curta duração com pouca profundidade de campo, longos planos com *steady cam* com *rack focus*, planos em exteriores com profundidade moderada, predominância de planos próximos (*close*, plano médio) com o fundo esmaecido, montagem rápida, eis o estilo da indústria hoje.

Esse estilo, aliado a tecnologia digital, favorece o pensar o projeto visual de um filme como Design de Produção.

Mauro Baptista é Doutor pela ECA/USP, membro do Grupo de Pesquisas: Design e Novas Mídias da Anhembi Morumbi, professor dos cursos de Design Digital e de Cinema da mesma universidade, professor do curso de Multimeios da PUC-SP. Cineasta, atualmente finaliza seu primeiro longa-metragem, Jardim Europa.

Endereço: rua Alves Guimarães 896, apto 131, Jardim América, São Paulo 05410-001.

Tel: 3085.2187, cel. 8111.4249.

maurobap@gmail.com

Bibliografia

- Aumont**, Jacques, Marie, Michel. L'analyse des films. Ed. Nathan, Paris, 1989.
- Aragão**, Isabella, "Configurações esquemáticas no cinema", em 2º Congresso de Design da Informação, Anais, 8-10 de Setembro, São Paulo, 2005.
- Bordwell**, David. On the story of Film Style, Cambridge, Massachussets, Londres, Harvard University Press, 1997, p. 56.
- Coelho**, Luiz Antônio, "O objeto na condução narrativa: o caso O Ano Passado em Marienbad", em Estudos de Cinema, Ano III 2001, Mariosaria Fabris et all (org.), Porto Alegre, Sulina, 2003, pp. 485-490.
- Hollis**, Richard. Design gráfico:uma história concisa. São Paulo, ed. Martins Fontes, 2001.
- Marsolais**, Gilles. L' Aventure du Cinéma Direct Revisitée. Les 400 Coups, Quebec, 1997, p. 77
- Tietzmann**, Roberto, "Retórica e figuras de linguagens em créditos de abertura de filmes", em 2º Congresso de Design da Informação, Anais, 8-10 de Setembro, São Paulo, 2005.