

A pesquisa sobre design e cinema: o design de produção

Mauro Baptista

Resumo: Este artigo traça um breve panorama da pesquisa na área de design e cinema e aponta um novo caminho: a pesquisa de design de produção, termo que antigamente era chamado de direção de arte, que é o estudo da disposição de cenários, móveis e objetos e atores. Uma das hipóteses trabalhadas é que as técnicas de finalização de imagem digital favorecem a passagem da direção de arte para o conceito de design de produção. Outra hipótese explorada pelo artigo é a pesquisa histórica do termo design de produção e sua relação com seu antecessor, a direção de arte.

Palavras-chave: design; cinema; design de produção; direção de arte; digital

Abstract: *Research on design and cinema: production design* — This article gives a brief overview of research in the field of design and cinema, and points to a new path: research of production design. This term used to be known as art direction, which consists of the study of sets, props, objects and actors. One of the hypotheses propounded here is that the techniques of digital image post-production favor the shift from art direction to production design. The second hypothesis explored here is the historical research of the term production design and its relation with its predecessor — art direction.

Keywords: design; cinema; production design; art direction; digital image

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 de 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 no cinema.

No Brasil, constatamos que já há vários trabalhos sobre o papel das configurações gráficas no cinema, com especial destaque para as cenas de abertura. A linha de pesquisa

que este artigo propõe 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, em que cenários e objetos eram organizados para ser captados por uma câmera, para o conceito de *production design*, em que cenários e objetos continuam sendo organizados antes da filmagem, porém são objeto 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 2.º 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 leva-a a utilizar a teoria do design para ampliar aspectos presentes na teoria de cinema de Christian Metz, e propõe a troca da expressão menções escritas para configurações gráficas (ARAGÃO, 2005).

Nessa abordagem, alguns, como Roberto Tietzmann, concentram-se no que denominam articulações tipográficas nas cenas de abertura, o que rende bons frutos, se bem que 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 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 “seis meses depois”); a tipografia endógena, palavras e textos gráficos que aparecem em cenário, figurino, personagens ou objetos de cena; e os créditos finais (TIETZMANN, 2005, p. 8-10). 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 Tieztmann 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 a narração e as operações de linguagem, que oferece a história ao espectador como se fosse uma “janela para o mundo”, revela-se como construção na seqüência de créditos de abertura. Esse 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, análise de filme é mais especificamente uma análise estrutural exaustiva. Essa 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*, 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 denomino análise estrutural exaustiva. Outra obra capital que serve de base teórica a essa pesquisa é *L'analyse des films*, de Jacques Aumont e Michel Marie (1989).

Uma outra linha de pesquisa na relação design e cinema é a desenvolvida por Luiz Antonio Coelho, da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. 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 âncora narrativa, funcionando como recuperador da memória. 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” (COELHO, 2003, p. 489).

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 design de produção

A linha de pesquisa que este artigo propõe vai numa outra direção, a de estudar a disposição de móveis e cenários e objetos de cena, campo que tradicionalmente é chamado de direção de arte, que cada vez mais é chamado de *production design* e que eu tenho denominando design de produção. Por que a mudança de nomenclatura?

Por um lado, amplio minha hipótese: a tecnologia digital amplia muito a manipulação e alteração do já filmado, o que permite um controle muito maior da imagem final. A isso se soma a existência de uma corrente 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 em que o referente perde importância. À 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, na qual cenário e objetos eram organizados para serem captados por uma câmera, para o conceito de design de produção.

Há outras razões, históricas, que o artigo vai explorar. 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 1930, 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 televisão (HOLLIS, 2001).

No cinema e na televisão, nomear costumeiramente a atividade que antes era chamada cenografia ou direção de arte como *production design* demorou várias décadas. Essa, aliás, é uma terminologia que se utiliza no cinema produzido nos Estados Unidos, mas não no Brasil, apesar de que grande parte do cinema, da publicidade e do videoclipe já incorporou a concepção de ter um conceito geral para tudo relativo à imagem. Portanto, no Brasil,

mesmo que se faça design, ainda costuma-se falar de direção de arte para se referir 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 20 anos o conceito de 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 era o teatro, independentemente 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 a 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.

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.

Direção de arte, cenografia e design de produção

O cinema francês utiliza, para o termo técnico, direção de arte, o termo *décor*. Esse termo era utilizado no cinema dos anos 1930 e 1940 e continua sendo utilizado para o cinema francês contemporâneo. Existe um ótimo pesquisador da história da direção de arte no cinema ou dos cenários chamado Jean Pierre Berthomé. As pesquisas levaram Berthomé, inclusive, a colaborar com vários cenógrafos/diretores de arte do cinema francês. *Le décor au cinema* é uma obra monumental, de abordagem histórica, livro de ótimas fotos, revela que parte significativa da empreitada de Berthomé foi a pesquisa iconográfica.

Quando realizamos pesquisa histórica, revelamos continuidades e rupturas e podemos evitar fazer asseverações fora de contexto. Nessa abordagem histórica, a leitura do livro de Berthomé me levou, inevitavelmente, ao termo cenografia, que, na Itália, da mesma forma que na França *décor*, ainda é utilizado para denominar o que, por exemplo, no cinema ibero-americano costuma ser chamado de *dirección de arte*.

O grande cenógrafo francês de teatro e cinema, Jean Polieri, no seu livro *Scenographie*, define a cenografia como o “conjunto de elementos de pintura, técnicos e teóricos que permitem a criação de uma imagem, de uma construção bi ou tridimensional, colocada no lugar de uma ação particularmente espetacular” (POLIERI, 1990, p. 9).

O termo *scenografia*, assinala Polieri, é composto do grego *skéne* (tenda, lugar sombreado, cenário) e do grego *graphein* (escrever, desenhar, pintar).

Skéne designa propriamente falar de, no teatro antigo, a parte situada ao fundo da orquestra e que era primitivamente destinada a abrigar o material de teatro. Essa barraca era o cenário mais simples da maioria das peças gregas (palácio, templo, casa), onde entram ou saem atores. Pouco a pouco, essa barraca foi ornamentada de diversas maneiras e, em seguida, os atores foram colocados sobre um telhado com muro decorado no fundo, transformando-a, assim, numa cena no sentido moderno da palavra. Cenografia tem, portanto, servido a designar certos embelezamentos da barraca por painéis de cenários pintados (POLIERI, 1990).

Sobre *production design* e direção de arte

A autora britânica Jane Barnwell destaca que um dos momentos mais importantes é o desenvolvimento do *studio-system* de Hollywood, que criou um departamento de arte extremamente organizado, e foi responsável por algumas das iconografias mais memoráveis na história do cinema. Também enormes contribuições para a direção de arte vêm da Europa, a partir de 1903, com movimentos diversos, como o expressionismo alemão, o neo-realismo italiano e a *nouvelle-vague* francesa, movimentos que desafiaram a hegemonia de Hollywood (BARNWELL, 2004, p. 3).

Um livro que realiza um amplo panorama histórico é o clássico *Le décor de film*, de Leon Barsacq, diretor de arte durante décadas e que lançou esse livro nos anos sessenta. No prefácio, o grande diretor francês René Clair se pergunta: por que falar de cenários no cinema? No teatro, falar de cenário é normal, assinala Clair, porque a cena é rodeada de paredes que seriam melhor ocultar sob algum tipo de decoração.

No cinema, escreve René Clair, “a palavra é imprópria, porque o ‘décor’ de cinema nunca é uma decoração, é mais uma construção” (BARSACQ, 1985, p. 7). No cinema, assinala o cineasta, “uma sala de estar, um restaurante, por exemplo, (no cinema) tendem a parecer da mesma forma que a mesma sala de estar ou restaurante pareceriam na realidade” (BARSACQ, 1985, p. 7). Na área de cenário, diz Clair, o *set designer*, sejam seus *sets* realistas ou não, pode impor seu estilo. O ponto alto da arte do cenário é alcançado quando seu estilo é tão perto da obra em si que a audiência não presta atenção ao cenário. O cineasta conclui que podemos dizer, com um mínimo de paradoxo, que nos filmes, a cenografia mais de mais êxito é aquela que é menos percebida (STEIN, 1976).

Na introdução da versão americana, ampliada e revisada, do livro de Barsacq, o editor Elliot Stein apresenta uma extensa lista de diretores de arte e *production designers*, inspirada numa lista já presente no texto original. O título do apêndice criado por Stein para a versão americana, “Filmographies of art directors and production designers” (STEIN, 1976, p. 195), já revela a importância de estabelecer relações entre as duas categorias, diretores de arte e designers de produção (STEIN, 1976, p. 195).

Stein assinala como é difícil dizer quem é quem e estabelecer hierarquias, porque ele está interessado tanto em filmes A quanto em filmes da série B, portanto diretores de arte como David Milton e Edward C. Jewell têm tanto lugar quanto Hans Dreier ou Cedric Gibbons, em tese o mais poderoso *production design* e diretor de arte da era clássica de Hollywood. O ponto é que Gibbons recebeu créditos por designs que não realizou, mas apenas supervisionou.

Gibbons recebe crédito pela direção de alguns filmes interessantes, com *Tarzan and his mate* (1934), segundo da série Tarzan (e o melhor) interpretado pelo ex-nadador olímpico Johny Weismuller, com Maureen O Sullivan, filme conhecido por ter uma cena de nu frontal, num mergulho de Tarzan e Jane (a mulher nua, na verdade, é uma substituta de Sullivan). Stein nos revela que Gibbons não dirigiu o filme, já que o material feito por ele foi considerado insuficiente; o filme foi refilmado por Jack Conway, sem receber crédito. Foi Gibbons quem criou o estilo Art Deco que caracterizou a Metro Goldwyn Mayer nos anos 1930 e 1940, famoso por suas altas paredes brancas.

O editor Stein nota como muitos créditos dos filmes da era clássica de Hollywood estavam errados ou, pior, eram falsos. Stein afirma que, durante anos, existiu nos grandes estúdios uma prática que ele próprio chama de “deplorável” (com exceção da Warner) de dar crédito ao supervisor de direção de arte pelos *sets* de todos os filmes feitos no estúdio, fosse sua contribuição criativa ou mera supervisão (caso de Gibbons). Stein assinala que o chamado *unit art director* (diretor de arte da unidade) era quem geralmente fazia a parte mais criativa, e era, freqüentemente, não mencionado. A tarefa de saber quem fez o que é ainda mais complicada, escreve Stein, porque, na Inglaterra, o crédito *art director*, em geral, refere-se ao que, nos Estados Unidos, é chamado de *set decoration*.

Ao comentar a obra de Barsaqc, Stein observa, nos anos 1970, que o autor francês não demarca o trabalho do diretor de arte no velho sistema dos grandes estúdios, do trabalho do *production design* como tem se desenvolvido nos anos recentes. Essa afirmação, publicada em 1976, coincide com algumas das hipóteses iniciais da minha pesquisa: primeiro, a de que a função de direção de arte era diferente da de design de produção, e, segundo, a que asseverava que o termo *production design* era utilizado com força a partir dos anos 1970.

Em dois filmes assistidos recentemente no cinema, como parte da pesquisa, ambos dirigidos por Richard Quine e estrelados por Kim Novack, um (americano) de 1958, e o outro (o britânico) de 1962 (*A estranha dama de negro*), não constava o crédito de *production designer*, mas sim os créditos de *art director* e de *set decorator*. Hipótese de pesquisa, o *set decorator* tinha um *status* inferior ao diretor de arte? Assim parece, pois, nos dois filmes assistidos, seu nome aparece depois, embaixo, do diretor de arte (*art director*). Ambas as funções correspondem ao que hoje se chama de design de produção. No livro de 1976, Stein pergunta a Leo Kerz, diretor de arte nascido em Berlim (1912) que trabalhou décadas nos Estados Unidos, a definição de *production designer*. Kerz diz

que o termo *production designer* parece ter começado a ser usado desde a emergência do produtor independente-diretor, equivalentes (*vis a vis*) ao produtor e o *staff director* das companhias *majors*, ou seja, desde a decadência do cinema clássico, do sistema dos estúdios, e a irrupção das influências do cinema moderno e de arte em Hollywood, que começam a serem incorporadas pelo cinema americano como o maneirismo da obrigação do diretor ter um estilo (ver John Frankenheimer, por exemplo, *The man with golden arm*, 1962).

A utilização do termo, aponta Kerz, coincide com a busca de um estilo distintivo do diretor independente, de uma abordagem visual a um roteiro que mostrará o resultado de um time específico. “Para atingir esse algo característico — em termos de atmosfera e textura — o diretor de arte, cujo trabalho é substancialmente o de *set designer* (de *sets* que ele muitas vezes não cria pessoalmente) é inadequado” (STEIN, 1976, p. 195). Emerge, portanto, uma nova figura, com um novo título, uma nova resposta criativa, diz Kerz: o *production designer* (designer de produção). Para essa figura, diz Kerz, desenhar os *sets* é somente parte do trabalho, e é uma tarefa que, em geral, é feita por outra pessoa, o diretor de arte.

A função principal do designer de produção é criar, em colaboração com o diretor e o diretor de fotografia, uma atmosfera única, um *approach* gráfico, que em cor, em textura, no conjunto da imagem, produza um estilo característico, com a intenção de situar o filme num lugar aparte dos trabalhos feitos por qualquer outra equipe de cineastas. O designer de produção determina os planos fundamentais e faz *sketches* deles para o câmara e o diretor. Estes *sketches* idealmente incorporam tudo, das luzes à posição dos personagens, à escolha das lentes; então seu trabalho se transforma realmente no ponto de partida da filmagem do filme. (STEIN, 1976, p. 196)

Na versão francesa, Barsacq enfatiza o fato de que o sistema americano é diferente do francês.

A evolução da produção nos Estados Unidos é ligada a aparição do termo *production design*. A origem do P. D.: projetador (“conceituador” e designer ao mesmo tempo) da produção, remonta a 1923. Cedric Gibbons, trabalhando nos filmes de Douglas Fairbanks, percebe o “*gouffre*” que separava o cenário de sua realização visual (a *mise en scène*, a luz, as *trucagens*, etc.). William Cameron Menzies foi o primeiro a utilizar o método com sucesso em *E o vento levou* (*Gone with the wind*, 1939). É por seu trabalho em este filme que o título *production design* é por primeira vez usado. (BARSACQ, 1985, p. 160)

E o vento levou foi um trabalho notável, diz Barsacq, e o trabalho de Cameron Menzies excedeu o de um diretor de arte. Lyle Wheeler foi o diretor de arte e recebeu um Oscar por interior decoration. Em certo momento da produção, escreve Barsacq, David Selznick considerou deixar Cameron Menzies dirigir o filme, e, na verdade, Menzies dirigiu pelo menos dez por cento (BARSACQ, 1985, p. 160).

Numa carta a executivos da companhia, datada de 1.º de setembro de 1937, Selznick escreveu:

Acredito que precisamos de alguém com o talento de Menzies e com bastante experiência nos sets deste filme, e em sua produção física. Espero preparar ...E o vento levou até o último ângulo de câmera, antes de começarmos a filmar, porque neste filme a preparação ajudará a economizar milhões de dólares.

Quando ele receber o roteiro completo, ele poderá fazer todos os sets, os esboços e planos durante a minha ausência, para apresentá-los para mim após o meu retorno, e poderá começar a trabalhar no que quero neste filme, algo que foi feito apenas algumas vezes na história do cinema (na maior parte das vezes por Menzies) — um roteiro completo em forma de esboço, mostrando as posições de câmera, iluminação, etc. Este também é um trabalho para as seqüências de montagem, e pretendo que Menzies não apenas planeje o seu layout, mas que também, em uma escala maior, dirija. Em resumo, planejo ter toda a parte física do filme, com muitas fases que não citei neste parágrafo (como lidar com a filmagem), pessoalmente cuidada por um homem que tem pouco ou nada para fazer — e este homem, Menzies, Menzies pode tornar-se um dos fatores mais importantes na produção deste filme. Um dos problemas menores relacionados a este acordo é a questão do crédito para Menzies. Menzies está terrivelmente ansioso para não voltar para a direção de arte como deste filme, e é claro que seu trabalho neste filme, como o vejo, será muito maior do que normalmente é associado ao termo “direção de arte”. Desta forma, provavelmente eu lhe daria o crédito de “Design de produção de William Cameron Menzies”. (STEIN, 1976, p. 151-152)

Essa carta está na versão revisada e ampliada de Elliot Stein, não no livro original de Barsacq. Menzies não só dirigiu a cena dos incêndios de Atlanta e outras, mas também trabalhou no roteiro com Selznick. Quando havia alguma disputa com os representantes da Technicolor, o sistema de cor, Menzies tinha a última palavra sobre como iluminar o set.

Barsacq define o papel do designer de produção: “O papel do ‘production designer’ hoje, consiste em coordenar os diversos elementos que participam na realização de um filme: mise en scène, luz, enquadramentos, cenários, trucagens, etc.” (BARSACQ, 1985, p. 160).

Leon Barsacq afirma que, se tudo é resolvido no papel, os gastos de filmagem são abatidos em 25%. Isso supõe que produtor, diretor, roteirista, designer de produção e diretor de fotografia trabalhem em grupo, a partir do primeiro tratamento do trabalho.

O autor cita um documento oficial da americana Sociedade dos Diretores de Arte “Se estabelece um ‘script board’ com indicações das cenas, da música e de uma série de desenhos” concretizando a ação. Partindo de estes croquis, o designer de produção concebe os cenários do filme e os ilustradores desenharam a decupagem, plano por plano”. Trata-se de um Relatório de John Mahon Junior, da Universidade de Califórnia, Los Angeles, feito em colaboração com a sociedade mencionada (BARSACQ, 1985, p. 161).

É interessante destacar que Barsacq realiza, na sua obra, escrita e publicada no fim dos anos 1960, um panorama da função do production designer na era clássica de Hollywood, quando o autor já tinha décadas de experiência.

Segundo Barsacq, os realizadores americanos estão tão acostumados a esse sistema de decupagem ilustrado que eles geralmente o seguem fielmente na hora de fazer as tomadas (BARSACQ, 1985, p. 161). Para ele, isso produz um certo distanciamento em relação à parte visual do filme, que ele critica como sendo uma atrofia de sua visão pessoal. Na França, coloca Barsacq, um método similar, porém menos rígido, aplica-se por H. G. Clouzot e, sobretudo, por Claude Autant-Lara, com seu diretor de arte Max Douy (BARSACQ, 1985, p. 161).

Noto aqui como há uma tradicional resistência francesa e até europeia ao sistema dos grandes estúdios, amparados numa visão do cinema, fundamentalmente, como arte e não como indústria. Clouzot, por exemplo, foi um diretor francês de um estilo clássico que trabalhava num cinema de gênero, próximo ao cinema americano. Em contrapartida, o grande crítico francês André Bazin afirmava, na década de 1950, que o grande gênio do cinema americano era o sistema dos grandes estúdios. Ano depois, o acadêmico Tomás Schatz publicou um livro muito influente na área de estudos de cinema chamado *O gênio é o sistema*, no qual estudava a era dos grandes estúdios, a figura do produtor, e o modo de produção hollywoodiano como o grande responsável pela excelente produção do cinema americano dos anos 1940 e 1950.

Dentro de cada grande estúdio de Hollywood, coloca Barsacq, há um grande chefe do departamento e vários diretores de arte (art directors). O chefe é o diretor de arte. Ele determina o “diretor artístico” (o cenógrafo) que vai criar os cenários de um filme determinado, diz Barsacq, sob a responsabilidade do chefe de departamento. Esse diretor de arte tem um assistente que se ocupa da documentação, outro que se ocupa da cor e da luz, o designer de figurino e os construtores de cenários (BARSACQ, 1985, p. 161).

As grandes companhias, escreve Barsacq, criaram um grande aparelho administrativo para gerar todos os serviços anexados que completam os estúdios. Nos Estados Unidos, há muitos plateaux que permitem conservar os cenários durante toda a filmagem.

Na Europa e na França, especialmente, o plano de trabalho é estabelecido em função da rotação dos cenários. “Os cenários, uma vez filmados, são desmontados para deixar lugar à construção seguinte. Não é raro que um filme comporte de 15 a 30 cenários que devam ser construídos sobre três ou quatro plateaux apenas” (BARSACQ, 1985, p. 162).

De todo modo, a ordem cronológica das cenas quase nunca é seguida, porque é necessário liberar um cenário para deixar lugar ao seguinte, quando não se trata de um ator que tem que ser liberado a tal data e donde todas as cenas são reagrupadas. Desta forma, dos planos que se seguem no roteiro podem ser filmados com três semanas de intervalo e ainda mais. (BARSACQ, 1985, p. 162)

Na França, existem vários ateliês, afirma Barsacq na versão original do livro publicada na França. Vejamos a listagem que o autor realiza:

- Ateliê de carpintaria, onde coexistem carpinteiros e máquinas.
- Ateliê de staff, onde encontramos os escultores-cenógrafos e os arquitetos ou projetadores (que montam os modelos).
- Ateliê de pintura e decoração, onde trabalham os artistas-pintores-cenógrafos, especializados em pinturas ou na pesquisa de todo cenário pintado.
- Ateliê de mecânica, onde encontramos soldadores, serradores, ferro e mecânica.
- Ateliê de eletricidade.

Leon Barsacq (1985, p. 163) aponta que todos estes “companheiros” (*compagnons*, no original) são originários da indústria de móveis, da construção, da decoração ou da eletricidade.

Na versão americana do livro, editada e revisada por Elliot Stein, em geral mais difundida e também consultada por nossa pesquisa, Stein traduz o termo *decorateur* o tempo todo por *designer*.

A língua inglesa favorece o uso do termo *design* ao entender a palavra como equivalente de projeto e de planejamento, ao contrário do português, quando ainda a palavra *design* nem sempre possui no cotidiano essa conotação. A própria palavra *produção*, para o cinema americano, significa pensar a obra como um todo e como um projeto, enquanto no Brasil geralmente é confundida apenas com a administração de um projeto.

Conclusões

O termo *design de produção* abarca uma função que é maior do seu antecessor, a direção de arte. Se bem que as tecnologias de pós-produção digital favorecem a passagem da direção de arte para a função de *design de produção*, há importantes razões históricas e de modos de produção cinematográficos que explicam uma linha de continuidade e, ao mesmo tempo, uma ruptura epistemológica com o termo e a função de direção de arte.

Referências

- ARAGÃO, Isabella (2005). Configurações esquemáticas no cinema. In: CONGRESSO DE DESIGN DA INFORMAÇÃO, 2, São Paulo. *Anais...*, 8-10 set.
- AUMONT, Jacques, Marie, Michel (1989). *L'analyse des films*. Paris: Nathan.
- BARNWELL, Jane (2004). *Production design: architects of the screen*. Londres, Nova York: Wallflower.
- BARSACQ, Leon (1985). *Le décor du film: 1985-1969*. Paris: Henri Veyrier.

BORDWELL, David (1997). *On the story of film style*. Cambridge, Massachussets, Londres: Harvard University Press.

(2004) NovaCOELHO, Luiz Antônio (2003). O objeto na condução narrativa: o caso O Ano Passado em Marienbad. In: FABRIS, Mariosaria et alii (Organizadores). *Estudos de Socine de Cinema, Ano III*. Porto Alegre: Sulina. p. 485-490.

HOLLIS, Richard (2001). *Design gráfico: uma história concisa*. São Paulo: Martins Fontes.

POLIERI, Jean (1990). *Scénographie*. Paris: Jean-Michel Place.

STEIN, Elliot (1976). *Caligari's cabinet and other ilusions: a history of film design*. Boston: New York Graphic Society.

TIETZMANN, Roberto (2005). Retórica e figuras de linguagens em créditos de abertura de filmes. In: CONGRESSO DE *DESIGN DA INFORMAÇÃO*, 2, São Paulo, *Anais...*, 8-10 set.

MAURO BAPTISTA é Doutor em Artes pela Escola de Comunicação e Arte da Universidade de São Paulo, Professor do Mestrado *strictu senso* em *Design* da Universidade Anhembi Morumbi, autor de vários artigos sobre cinema e design. Em 2007, realizou Pós-Doutorado pela Universidade de Paris III, Sorbonne, com pesquisa sobre design e cinema. Em 2008, lançou, com Fernando Mascarello (Organizadores), o livro *Cinema mundial contemporâneo*, pela Editora Papirus. Diretor de teatro (*A festa de Abigail*, de Mike Leigh) e cineasta, autor, entre outros, de curtas-metragens como *Alex* (ficção, 14 min, 1997) e do documentário autobiográfico *Ariel* (12 min, 2006, seleção oficial de vários festivais nacionais e internacionais).

maurobap@gmail.com

*Artigo recebido em 12 de novembro de 2007
e aprovado em 14 de maio de 2008.*